

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ»
«ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ» Г. ЧЕЛЯБИНСК»

ПРИНЯТО на заседании
педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
протокол № 135 от 15 июня 2023 г.

Приказ № 130 от «14» августа 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ:

Директор ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
В.Н. Халамов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Киберспорт. Вводный уровень»

Направленность: техническая

Срок освоения программы: 1 год

Возрастная категория обучающихся: 12–17 лет

Автор-составитель:
Праздничных Григорий
Олегович,
педагог дополнительного
образования

Челябинск
2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе на 2023 - 2024 уч. год	6
1.3 Цели и задачи программы.....	8
1.4 Содержание программы.....	9
1.5 Учебный план	12
1.6 Планируемые результаты	14
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	15
2.1 Календарный учебный график.....	15
2.2 Условия реализации программы.....	15
2.3 Формы аттестации.....	17
2.4 Оценочные материалы	17
2.5 Методические материалы	18
2.6 Воспитательный компонент	19
2.7 Информационные ресурсы и литература	20
ПРИЛОЖЕНИЕ № 1	21
ПРИЛОЖЕНИЕ № 2	22

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт. Вводный уровень» технической направленности, модифицированная, очной формы обучения, сроком реализации 9 месяцев (1 учебный год), для детей в возрасте 12-17 лет на базе детского технопарка «Кванториум», вводный уровень освоения.

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича.

Программа ориентирована на развитие спортивных, технических и творческих способностей и умений обучающихся, организацию творческой и киберспортивной деятельности, раннее профессиональное самоопределение обучающихся, взаимодействие с киберспортивными организациями и выступлением на соревнованиях. Способствует приобщению обучающихся к новейшим техническим, информационным, спортивным достижениям, а в текущих реалиях игра может быть не только хобби или тратой времени, а трамплином к успеху - приобретению интересной и выгодной профессии, а также формированию конкурентных российских спортсменов на арене киберспорта.

Программа «Киберспорт. Вводный уровень» – реальный шаг на пути к качественному росту знаний о роли киберспорта в современном мировом спорте, обеспечивающей эффективную подготовку подрастающего поколения к будущей профессиональной деятельности в спортивных отраслях.

Программа составлена в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция);
- Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 – 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения (включая разноуровневые программы в области физической культуры и спорта) (утвержденные приказом ФГБУ «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания», 2021 год);

- Письмо министерства просвещения Российской Федерации от 19.08.2022 г. «Об адаптированных дополнительных общеразвивающих программах»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Паспорт национального проекта «Образование» (утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018г. №16);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» // Москва: Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО, 2023.;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242/;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;
- Практические рекомендации о реализации образовательных программ с использованием дистанционных технологий /Письмо Мин. Просвещения от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03/;
- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» на 2018–2025 годы. / Постановление Правительства ЧО от 28.12.2017 г. № 732 – П/;
- Устав ГБУ ДО ДЮТТ /утвержден приказом Министерства образования и науки Челябинской области 29.09.2015 № 01/2769/;
- Положение о проведении текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения обучающимися ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ/утверждено приказом директора ГБУ ДО ДЮТТ от 09.01.2019 г/;
- Положение о порядке разработки и реализации ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора ГБОУ ДО ДЮТТ № 142А от 01.06.2022 г/;
- Положение о реализации ДООП с применением дистанционных образовательных технологий в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора №103 от 24.09.2018 г./.

Актуальность данного направления подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Кроме того, в ходе данного курса обучающиеся учатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе изучения программы обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет обучающимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Отличительная особенность заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих обучающихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического мышления.

Новизна программы «Киберспорт. Вводный уровень» в том, что ранее в образовательном пространстве ДТ «Кванториум» не существовало специальной образовательной программы, предполагающей отдельное изучение игровых компьютерных технологий и использование этих знаний и навыков в практической деятельности. Программа является модифицированной, разработанной на основе ряда дополнительных общеобразовательных программ и собственного опыта работы с игровыми ресурсами.

Адресат программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – от 12 до 17 лет.

Количество обучающихся: наполняемость группы 12 человек.

Набор в группы для обучения – свободный, по желанию ребенка и заявлению родителей (законных представителей). Требования к наличию специальных знаний и предварительной подготовки не требуется.

Объем и срок реализации программы

Трудоёмкость программы (объем учебной нагрузки) составляет 72 часа. Срок освоения – от 9 месяцев в зависимости от расписания.

Планируемый режим занятий в условиях ДТ «Кванториум» - 1 занятие в неделю продолжительностью 2 академических часа.

Направленность (профиль) программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – вводный.

Формы обучения и виды занятий. Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения очная с возможным применением дистанционных технологий.

Беседы, обсуждения, игровые формы работы, практические занятия, метод проектов. Также программа включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия). По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

На практических занятиях педагог использует различные формы занятий: соревнование, экскурсия, выставка, консультация, Workshop (рабочая мастерская –

групповая работа, где все участники активны и самостоятельны). На этапе изучения нового материала используются такие формы работы как лекция, объяснение, рассказ, демонстрация; на этапе закрепления изученного материала – беседа, дискуссия, практическая работа, дидактическая или педагогическая игра; на этапе повторения изученного материала – наблюдение, устный контроль (опрос, игра), творческое задание.

Педагогический процесс направлен на овладение рациональными формами ведения спортивной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики выбранного вида спорта, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

1.2 Сведения о программе на 2023 - 2024 уч. год

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт. Вводный уровень»
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю по 2 учебных часа
Цель, задачи	<p>Создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством компьютерного спорта.</p> <p>Задачи программы – сформировать у обучающихся:</p> <p>Профессиональные компетенции (Hard Skills):</p> <ul style="list-style-type: none"> – понимание киберспортивных терминов; – знание и понимание состава и структуры киберспортивных команд; – знание и понимание состава и структуры киберспортивных соревнований; – знание и понимание базовых правил игры CS 2; – наличие базовых навыков игры CS 2; <p>Личностные и межличностные компетенции (Soft Skills):</p> <ul style="list-style-type: none"> – работа в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.; – развитие познавательных интересов обучающихся, умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;

	<ul style="list-style-type: none"> – развитие критического мышления; – проявление технического мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности; – способность творчески решать тактические задачи; – способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей.
Краткое описание программы	Киберспорт в России признан официальным видом спорта. Киберспорт – игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Обучение по программе направлено на овладение различными формами ведения спортивной борьбы в процессе соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Понимать на базовом уровне, как работать с компьютером под управлением Windows; умение читать и писать на русском и английском языках (знание английского не требуется); иметь заранее созданный аккаунт в программе Steam.
Результат освоения программы	Освоение необходимой терминологии, приобретение базовых навыков игры в CS 2, а также тактических и стратегических навыков при планировании соревнований. Изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины. Понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр.
Перечень соревнований, в которых обучающиеся смогут принять участие	Внутренние и внешние соревнования и чемпионаты по игре CS 2.
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	Персональные компьютеры; игровые клавиатуры; игровые компьютерные мышки; коврики для компьютерной мышки; игровая гарнитура; выход в сеть Internet; программное обеспечение.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Отличительная особенность заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих учащихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического мышления. Обеспечение эффективной подготовки подрастающего поколения к будущей профессиональной деятельности в киберспорте.

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы – создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством компьютерного спорта.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- научить разбираться в совместимости комплектующих компьютера для киберспорта;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- изучить основы игры CS 2;
- сформировать навыки тактического и логического мышления, работы в команде, эффективно распределять обязанности.

Метапредметные (развивающие):

- развивать творческие способности и логическое мышление;
- создать условия для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в киберспортивной направленности;
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развивать творческую активность через индивидуальное раскрытие спортивных способностей каждого обучающегося;
- развивать естественный интерес к разработке и построению различных тактических решений;
- развить здоровый интерес к соревновательной деятельности;
- развивать навыки совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение;
- формирование лидерских качеств, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
- развитие дисциплины, ответственности, навыков планирования своей деятельности;
- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- познавательный интерес;
- формирование умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе, команде.

Личностные (воспитательные):

- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитывать у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;

- поддерживать представление обучающихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- прививать культуру организации рабочего места, дисциплину обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;
- создать условия к успешной адаптации обучающихся к жизни в обществе, профессиональной ориентации обучающихся;
- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;
- научить строить доверительные дружеские отношения;
- профессиональная ориентация обучающихся.

1.4 Содержание программы

Модуль 1. Введение в киберспорт

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с коллективом и игрой. Техника безопасности (вводный).

Теоретическая часть: Знакомство с группой. Проведение инструктажа по правилам поведения и технике безопасности. Проведение опроса.

Тема 2. Ознакомление с программой, выявление уровня подготовки группы, техническая подготовка обучающихся. Техника безопасности (первичный).

Теоретическая часть: Обзор программного обеспечения CS 2 в приложении Steam. Проведение инструктажа по технике безопасности.

Практическая часть: Первый запуск игры. Проведение всех настроек.

Модуль 2. Грамотная стрельба, как основа игры CS 2

Тема 3. Правила и принципы стрельбы

Теоретическая часть: Проведение лекции о том, как правильно стрелять в CS 2. На что обращать внимание. Какие навыки тренировать.

Тема 4. Стрельба по мишеням и противникам (разброс и отдача оружия, типы стрельбы)

Практическая часть: Запуск тренировочного полигона. Тренировка стрельбы на мишенях (ботах). Использование нескольких типов стрельбы.

Тема 5. Позиционирование прицела

Практическая часть: Тренировка стрельбы на основе позиционирования прицела. Как правильно держать прицел (не смотреть вниз).

Тема 6. Позиционирование персонажа

Практическая часть: Как правильно двигаться персонажем во время боя. На что обращать внимание.

Тема 7. Скорость реакции на противников

Практическая часть: Тренировка стрельбы на основе скорости реакции. Как правильно реагировать на противника во время боя. На что обращать внимание.

Тема 8. Закрепление материала по стрельбе

Практическая часть: Выполнение всех упражнений вместе, указанных во втором модуле. Закрепление полученного материала за второй модуль.

Модуль 3. Механики в игре CS 2

Тема 9. Разбор всех основных механик

Теоретическая часть: Проведение лекции по тому, какие существуют механики в игре CS 2. Какие из них стоит использовать чаще, а какие ситуативно.

Тема 10. Ориентировка по звукам

Практическая часть: Как правильно ориентироваться в пространстве во время боя. Как находить противников по звукам в игре.

Тема 11. Стрельба по моделям персонажей

Практическая часть: Как правильно убивать противников. На что обращать внимание во время стрельбы по моделям противников. На что лучше наводиться (в первую очередь – на голову).

Тема 12. Движение персонажа по карте (маневрирование и скорость)

Практическая часть: Правильно рассчитывать своё движение по карте. Ориентировка на время и особенности карты. Как правильно маневрировать.

Тема 13. Тайминги (выход на плент, установки бомбы, защита плента)

Практическая часть: Изучение того, что такое тайминги и как они влияют на игру. Заучивание алгоритма действий и движений по таймеру игры.

Тема 14. Подсадки, приседания, распрыжки, прострелы

Практика: Изучение полезных механик персонажа, которые могут пригодиться в бою.

Модуль 4. Режимы в игре CS 2

Тема 15. Виды и особенности режимов

Теоретическая часть: Проведение лекции о том, какие существуют режимы в игре. Каковы их особенности. На какие режимы больше обращать внимание. Какие режимы используются чаще всего.

Тема 16. Обычный режим, соревновательный режим, бой насмерть

Практическая часть: Разобрать наиболее часто используемые режимы в игре и их особенности. Когда их лучше использовать.

Тема 17. Премьер-режим

Практическая часть: Разобрать премьер-режим, в чём его особенность, как строится построение рейтинга в режиме

Тема 18. Обезвреживание бомбы и спасение заложников

Практическая часть: Разбор типов боя, которые могут встретиться в соревновательном и обычном режиме. Каковы их особенности.

Модуль 5. Промежуточная аттестация

Тема 19. Повторение материала. Подготовка к промежуточной аттестации.

Теоретическая часть: Повторение всего пройденного материала за первое полугодие.

Практическая часть: Подготовка к промежуточной аттестации.

Тема 20. Выполнение нормативов

Практическая часть: Выполнение упражнений на картах от пользователя Yrgras в библиотеке Steam. Нормативы: (Peek) пик (220 секунд), (Prefire) префайр (1 минута, 20 секунд), (Defence) защита точки (40 секунд).

Тема 21. Внутренний турнир в ДТ «Кванториум»

Теоретическая часть: Формирование команд на турнир. Прохождение турнира. В конце подведение итогов полугодия. Рефлексия.

Модуль 6. Оружие в игре CS 2

Тема 22. Виды и особенности оружия. Техника безопасности (повторный).

Теоретическая часть: Проведение лекции о видах оружия в игре CS 2 и их особенностях. Повторное проведение техники безопасности после зимних каникул.

Тема 23. Типы, стоимость и применение оружия

Практическая часть: В каких ситуациях стоит применять то или иное оружие. Какова их стоимость и на какие типы они делятся. Разобрать на практике.

Модуль 7. Карты в игре CS 2

Тема 24. Все карты и их особенности

Практическая часть: Проведение лекции о всех картах в игре CS 2. Каковы их особенности.

Тема 25. «Горячие точки»

Практическая часть: Горячие точки – это прямые или потенциальные места соприкосновения двух противоборствующих команд. Объяснить на картах, где они находятся и попробовать на практике.

Тема 26. Тренировка на AimBotz

Практическая часть: С помощью мастерской открыть тренировочную карту и выполнить личную тренировку стрейфов, пиков, спреев и зажимов. Узнать траекторию зажима и отточить данную механику

Тема 27. Карты в обычном режиме и в соревновательном режиме

Практическая часть: Разобрать, чем отличаются карты в обычном режиме от соревновательного. Особое внимание уделить соревновательному режиму.

Модуль 8. Раскидка гранат в игре CS 2

Тема 28. Виды гранат и особенности раскидок

Теоретическая часть: Проведение лекции о гранатах. Какие существуют типы гранат, каковы их особенности и когда их лучше использовать.

Тема 29. Использование гранат в игровых ситуациях

Практическая часть: В каких ситуациях лучше использовать гранаты, а когда необходимо повременить с их использованием. Разбор на практике.

Тема 30. «Горячие точки», как ориентиры для гранат

Практическая часть: Попробовать делать раскидки гранат на горячие точки, таким образом заранее поймав противника в ловушку и отрезав путь наступления.

Модуль 9. Искусство войны

Тема 31. Виды и особенности тактик и их применение в игровых ситуациях

Теоретическая часть: Проведение лекции о тактиках в игре CS 2, их особенностях и применении.

Тема 32. Сыгранность команды от обороны

Практическая часть: Практика отыгрыша всех команд от защиты. Оборона точек за спецназ.

Тема 33. Сыгранность команды от нападения

Практическая часть: Практика отыгрыша всех команд от атаки. Нападение на точки за террористов.

Модуль 10. Аттестация по итогам освоения программы

Тема 34. Подготовка к турниру. Повторение пройденного материала.

Теоретическая часть: Повторение всего пройденного материала за весь учебный год. Подготовка к турниру.

Тема 35. Внешний турнир

Практическая часть: Выступление на внешнем турнире по игре CS 2.

Тема 36. Рефлексия после турнира. Выставление итоговой оценки учащихся.

Теоретическая часть: Выставление оценок за год обучения. Беседа с учащимися. Рефлексия.

1.5 Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практ.	
Модуль 1. Введение в киберспорт		4	3	1	
1.	Вводное занятие. Знакомство с коллективом и игрой. Техника безопасности (вводный).	2	2	0	Фронтальный опрос, педагогическое наблюдение
2.	Ознакомление с программой, выявление уровня подготовки группы, техническая подготовка обучающихся. Техника безопасности (первичный).	2	1	1	Фронтальный опрос, педагогическое наблюдение
Модуль 2. Грамотная стрельба, как основа игры CS 2		12	2	10	
3.	Правила и принципы стрельбы	2	2	0	Беседа
4.	Стрельба по мишеням и противникам	2	0	2	Выполнение

	(разброс и отдача оружия, типы стрельбы)				практ. работы
5.	Позиционирование прицела	2	0	2	Выполнение практ. работы
6.	Позиционирование персонажа	2	0	2	Выполнение практ. работы
7.	Скорость реакции на противников	2	0	2	Выполнение практ. работы
8.	Закрепление материала по стрельбе	2	0	2	Выполнение практ. работы
Модуль 3. Механики в игре CS 2		12	2	10	
9.	Разбор всех основных механик	2	2	0	Беседа
10.	Ориентировка на звуки	2	0	2	Выполнение практ. работы
11.	Стрельба по моделям персонажей	2	0	2	Выполнение практ. работы
12.	Движение персонажа по карте (маневрирование и скорость)	2	0	2	Выполнение практ. работы
13.	Тайминги (выход на плент, установки бомбы, защита плента)	2	0	2	Выполнение практ. работы
14.	Подсадки, приседания, распрыжки, прострелы	2	0	2	Выполнение практ. работы
Модуль 4. Режимы в игре CS 2		8	2	6	
15.	Виды и особенности режимов	2	2	0	Беседа
16.	Обычный режим, соревновательный режим, бой насмерть	2	0	2	Выполнение практ. работы
17.	Премьер-режим	2	0	2	Выполнение практ. работы
18.	Обезвреживание бомбы и спасение заложников	2	0	2	Выполнение практ. работы
Модуль 5. Промежуточная аттестация		6	1	5	
19.	Повторение материала. Подготовка к промежуточной аттестации.	2	1	1	Беседа, наблюдение
20.	Выполнение нормативов	2	0	2	Выполнение практ. работы
21.	Внутренний турнир в ДТ «Кванториум»	2	0	2	Турнир
Итого часов за 1 полугодие:		42	10	32	
Модуль 6. Оружие в игре CS 2		4	2	2	
22.	Виды и особенности оружия. Техника безопасности (повторный).	2	2	0	Беседа
23.	Типы, стоимость и применение оружия	2	0	2	Выполнение практ. работы
Модуль 7. Карты в игре CS 2		8	2	6	
24.	Все карты и их особенности	2	2	0	Беседа
25.	«Горячие точки»	2	0	2	Выполнение практ. работы
26.	Тренировка на AimBotz	2	0	2	Выполнение практ. работы
27.	Карты в обычном режиме и в соревновательном режиме	2	0	2	Выполнение практ. работы
Модуль 8. Раскидка гранат в игре CS 2		6	2	4	
28.	Виды гранат и особенности раскидок	2	2	0	Беседа
29.	Использование гранат в игровых ситуациях	2	0	2	Выполнение практ. работы
30.	«Горячие точки», как ориентиры для	2	0	2	Выполнение практ. работы

	гранат				
Модуль 9. Искусство войны		6	2	4	
31.	Виды и особенности тактик и их применение в игровых ситуациях	2	2	0	Беседа
32.	Сыгранность команды от обороны	2	0	2	Выполнение практ. работы
33.	Сыгранность команды от нападения	2	0	2	Выполнение практ. работы
Модуль 10. Аттестация по итогам освоения программы		6	4	2	
34.	Подготовка к турниру. Повторение пройденного материала.	2	2	0	Беседа
35.	Внешний турнир	2	0	2	Выполнение практ. работы
36.	Рефлексия после турнира. Выставление итоговой оценки учащихся.	2	2	0	Беседа, Наблюдение
Итого часов за 2 полугодие:		30	12	18	
Итого часов за год:		72	22	50	

1.6 Планируемые результаты

Предметные результаты.

Обучающие будут знать:

- о совместимости комплектующих компьютера для киберспорта;
- основы киберспорта как спортивной дисциплины;
- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- основы игры CS 2;
- сформируются навыки тактического и логического мышления, работы в команде, эффективно распределять обязанности.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- развивать творческие способности и логическое мышление;
- создание условий для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в киберспортивной направленности;
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развитие творческой активности через индивидуальное раскрытие спортивных способностей каждого обучающегося;
- развитие естественного интереса к разработке и построению различных тактических решений;
- развитие здорового интереса к соревновательной деятельности;
- развитие навыков совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развитие креативного мышления и пространственного воображения;
- формирование лидерских качеств, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
- развитие дисциплины, ответственности, навыков планирования своей деятельности;
- развитие критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развитие внимания, памяти, наблюдательности, познавательного интереса;

- формирование умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развитие самостоятельности и формирование умение работать в паре, малой группе, коллективе, команде.

Личностные (воспитательные):

- формирование целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- воспитание у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;
- формирование представления у обучающихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- привитие культуры организации рабочего места, дисциплины обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитание бережливости и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;
- создание условия к успешной адаптации обучающихся к жизни в обществе, профессиональной ориентации обучающихся;
- формирование положительного отношения к информатике и ИКТ;
- формирование навыков познавательной активности, развитие коммуникативных навыков;
- формирование доверительных дружеских отношений.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» №28 от 28.09.2020.

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа

Начало учебных занятий для обучающихся (в текущем учебном периоде) - 01.09.2023г.

Окончание (в текущем учебном периоде) – 31.05.2024 г.

Продолжительность учебного года -9 мес.

Количество часов в год – 72 ч.

Продолжительность и периодичность занятий: 1 раз в неделю по 2 учебных часа.

Промежуточная аттестация: 1 раз в середине учебного года.

2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия:

Организационно-методическое обеспечение

Отличительной особенностью дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт. Вводный уровень» является использование в процессе обучения кейс-метода.

Кейс – история, описывающая реальную ситуацию, которая требует проведения анализа, выработки и принятия обоснованных решений. Кейс включает набор специально разработанных учебно-методических материалов. Кейсовые «продукты» могут быть самостоятельным проектом по результатам освоения модуля, или общего проекта по результатам всей образовательной программы.

Высокая эффективность кейс-метода

- 1) развитие навыков структурирования информации;
- 2) освоение технологий выработки управленческих решений различного типа (стратегических, тактических);
- 3) актуализация и критическое оценивание накопленного опыта в практике принятия решений;
- 4) эффективная коммуникация в процессе коллективного поиска и обоснования решения;
- 5) разрушение стереотипов и штампов в организации поиска верного решения;
- 6) стимулирование инноваций за счет синергетики знаний — развитие системного, концептуального знания;
- 7) повышение мотивации на расширение базы теоретического знания для решения прикладных задач.

Возможности кейс - технологии в образовательном процессе:

- 1) повышение мотивации учения у обучающихся;
- 2) развитие интеллектуальных навыков у учащихся, которые будут ими востребованы при дальнейшем обучении и в профессиональной деятельности.

Использование кейс-технологии имеет ряд преимуществ:

- 1) у учащихся развивается умение слушать и понимать других людей, работать в команде;
- 2) в жизни ребятам пригодится умение логически мыслить, формулировать вопрос, аргументировать ответ, делать собственные выводы, отстаивать свое мнение;
- 3) достоинством кейс-технологий является их гибкость, вариативность, что способствует развитию креативности.

Кадровое обеспечение программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

Педагог, имеющий высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в светлом помещении с хорошей вентиляцией. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены.

Ресурсное обеспечение:

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;

- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
- канцтовары.

Информационное обеспечение:

- персональный компьютер (на каждого участника);
- мультимедийный проектор;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- оргтехника;
- выход в сеть Internet.

Аппаратное обеспечение:

- процессор не ниже Core2 Duo;
- объем оперативной памяти не ниже 4 Гб DDR3;
- дисковое пространство на менее 128 Гб;
- монитор диагональю не менее 21 дюйма.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows 10 Профессиональная или выше;
- WinRAR;
- Платформа Steam;
- любой браузер для интернет-серфинга.

2.3 Формы аттестации

Для определения результатов освоения адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт. Вводный уровень» разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы.

Виды и формы контроля:

1. Входной контроль (входная диагностика) с целью оценки общего уровня подготовки каждого обучающегося. Для входного контроля используется фронтальный опрос в ходе ознакомления с оборудованием, а также педагогическое наблюдение за активностью обучающихся в групповых обсуждениях.

2. Текущий контроль – осуществляется по мере изучения тем, разделов программы. Формами могут быть фронтальный опрос, тесты по теоретическому материалу, оценивание уровня самостоятельности при выполнении практической работы и своевременность её выполнения, соревнование, презентация проектов, выставка, демонстрация моделей, открытое занятие, портфолио и др.

3. Промежуточный контроль – проводится по итогам 1 полугодия обучения в форме выполнения практического задания, презентация проектов.

4. Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме оценивания самостоятельного выполнения практических заданий. Результаты контроля заносятся в оценочный лист итоговой аттестации (Приложение 1).

2.4 Оценочные материалы

Разработанный фонд оценочных средств позволяет определить достижение учащимися планируемых результатов при проведении разных форм контроля (входного, текущего, промежуточного, аттестации по итогам освоения программы).

К используемым по программе методам контроля и самоконтроля относятся: устный, письменный, лабораторно-практический, программированный, самоконтроль.

Выполнение работы оценивается по следующим критериям:

«зачет»/ «отлично» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

«зачет»/ «хорошо» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«зачет»/ «удовлетворительно» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

«незачет»/ «неудовлетворительно» - обучающийся не может выполнять работу.

Обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу выдается свидетельство.

2.5 Методические материалы

Методические материалы включают в себя совокупность словесных, наглядных и практических методов.

К словесным методам относятся: лекция, рассказ, беседа, дискуссия, проблемный диалог, работа с книгой. В отличие от монологических методов (рассказ, лекция) активные методы (беседа, дискуссия, проблемный диалог) предусматривают включение обучающихся в обсуждение материала, что развивает их интерес к процессу познания. Кроме того, дискуссия учит прислушиваться к чужому мнению и объективно оценивать значение различных точек зрения. Работа с печатными материалами нацелена на развитие у обучающихся внимания, памяти и логического мышления.

Практические методы предполагают активную деятельность обучающихся и включают: упражнения (выполнение обучающимися умственных либо практических действий, целью которых является овладение определенным навыком в совершенстве), лабораторные и практические работы, во время которых обучающиеся изучают какие-либо явления при помощи оборудования или обучающих машин.

Наглядные методы подразумевают использование в учебном процессе наглядных пособий или других средств, отражающих суть изучаемых объектов, процессов или явлений, благодаря чему усвоение информации происходит в более доступной для понимания форме и надежно закрепляется в памяти обучающихся. Наглядные методы обучения можно условно разделить на две подгруппы: метод иллюстрации, связанный с показом иллюстративных пособий (плакаты, таблицы, картины, карты), и метод демонстрации, предполагающий демонстрацию опытов, приборов, технических установок.

Также методические материалы содержат задания по всем типам методов познавательной деятельности: объяснительно-иллюстративного; репродуктивного характера; проблемного изложения; частично-поискового (эвристического); исследовательского характера.

Используемые методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности включают две группы:

- методы стимулирования и мотивации интереса к учению (дискуссия, диспут, включение учащихся в ситуацию личного переживания успеха в учебе, в другие ситуации эмоционально-нравственных переживаний, метод опоры на полученный жизненный опыт, метод познавательной, дидактической, ролевой игры);
- методы стимулирования и мотивации долга и ответственности в учении (убеждение, положительный пример, практическое приучение к выполнению требований,

создание благоприятных условий для общения, поощрения и поиска, оперативный контроль над выполнением требований, благодарность, награда).

По формам организации образовательного процесса используется индивидуально-групповая, групповая, работа в парах, совместная партнёрская деятельность.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», творческую мастерскую, мастер-классы, проектную деятельность, участие в конкурсах и т.п.

Педагогические технологии, используемые в процессе, также имеют личностно-ориентированную и деятельностную направленность: технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, технология проектной деятельности, технология коллективной творческой деятельности.

Программа может реализовываться в каникулярное время с корректировкой учебного плана и содержания программы.

2.6 Воспитательный компонент

Цель воспитания в ДТ «Кванториум» является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи воспитания:

– поддержать и развивать традиции учреждения, коллективные творческой формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых событий ДТ «Кванториум», формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;

– реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;

– развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ДТ «Кванториум»;

– организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиций союзников в решении воспитательных задач;

– использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;

– содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;

– формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей;

– создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;

– повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;

– оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Мероприятия по взаимодействию с родителями (проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д.), а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Основными формами воспитания являются: беседа, практическое занятие, мастер – класс, творческая встреча, защита проектов, деловая игра, экскурсия, тренинги, туристские прогулки, походы и другие формы взаимодействия обучающихся.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Методами оценки результативности реализации программы в части воспитания является педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросы.

Календарный план воспитательной работы представлен перечнем запланированных воспитательно-значимых событий, утвержденных в программе воспитания учреждения (Приложение 2)

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>.
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Список литературы для обучающихся и родителей

Список литературы для обучающихся

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>.
2. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661>.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>.

Интернет-ресурсы

1. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina.
2. Панфилов К., почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

Оценочный лист аттестации обучающихся

Название программы: _____

Группа: _____

Педагог: _____

ВРЕМЯ: _____

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА: _____

№	ФИО	Теоретические знания	Практические умения	Оценка	Примечания
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

3 балла (высокий уровень) – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

2 балла (средний уровень) – промежуточный уровень.

1 балл (низкий уровень) – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

Календарный план воспитательной работы на текущий учебный год

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1.Модуль «Воспитывающая среда»		
1	«День знаний»	сентябрь
2	«День пожилого человека»	октябрь
3	«День Матери»	ноябрь
4	«Новый год»	декабрь
5	«День Защитника Отечества»	февраль
6	«8 Марта»	март
7	«День Космонавтики»	апрель
8	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения	май
2.Модуль «Учебное занятие»		
1	«Урок цифры»	в течение года
2	«Урок НТИ»	сентябрь
3	«Урок Победы»	май
4	«Технологический диктант»	декабрь, январь
5	«День науки»	февраль
3.Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
1	Родительские собрание, мастер-классы	сентябрь, май
2	«День защиты детей»	июнь
4.Модуль «Проектная деятельность»		
1	«Ярмарка проектов»	декабрь, май
5.Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
1	«Ярмарки профессий»	в течение года
2	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах	март-апрель
3	Инженерные школы (летние и зимние по направлениям)	январь, июнь
4	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)	октябрь

5	Профорientационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»	в течение года
6.Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
1	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий	в течение года
2	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»	ноябрь-май
3	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности	сроки, указанные в проекте
4	Проведение «Неделя без турникетов»	апрель, октябрь
5	Профессиональные пробы по реализуемым программам	в течение года
6	Стажировки в рамках профессионального обучения	согласно реализуемой программе
7	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий	в течение года
8	Организация мероприятий в осенние каникулы «Профессиональный успех»	октябрь-ноябрь
7.Модуль «Каникулы»		
1	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул	ноябрь, январь, март, июнь
2	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов	июнь
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
1	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»	сентябрь
2	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья	сентябрь
3	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений	в течение года