

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 413 Петродворцового района
Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА

на педагогическом совете
ГБОУ школы № 413
Петродворцового района
Санкт-Петербурга
(протокол № 4 от 28.07.2023 г.)

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ школы № 413
Петродворцового района
Санкт-Петербурга

(приказ № 184 от 02.08.2023 г.)

Н.Л. Бояр



Дополнительная общеразвивающая программа

«Киберспорт и элементы 3D моделирования»

Возраст обучающихся: 8-17 лет

Срок реализации – 1 год

Разработчик: Исаченко Д.А., педагог
дополнительного образования

Санкт-Петербург
2023 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана на основе педагогического опыта автора-составителя программы и нормативно-правовой документации:

1. ФЗ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями; ред. от 02.07.2021 г.);
2. Паспортом национального проекта «Образование» (протокол от 24.12.2018г. №16) с Федеральными проектами «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Патриотическое воспитание» и др.
3. Указом Президента Российской Федерации от 25.04.2022г. №231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;
4. Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.;
5. Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.09.2020 г.);
6. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
8. Приказом Министерства просвещения РФ от 02 декабря 2019 года №649 «Об утверждении целевой модели цифровой образовательной среды»;
9. Приказом Минобрнауки РФ от 23 августа 2017 года №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательной программы»;
10. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Киберспорт и 3D-моделирование» (далее – программа) относится как к к физкультурно-спортивной направленности с элементами технической составляющей и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Программа содержит профориентационную работу с учащимися по освоению профессии гейм-дизайнера.

Новизна программы

Курс носит междисциплинарный характер и позволяет решить задачи развития у учащихся научно-исследовательских, проектных и технико-технологических компетенций.

В ходе освоения программы учащиеся получают навыки исследовательской, проектной деятельности, которые в свою очередь пригодятся в при создании технических объектов в редакторе трехмерной графики, а также при организации участия обучающихся в турнирах по компьютерному спорту.

Актуальность программы

В современном мире скорость развития материальных, информационных и социальных технологий во всех сферах жизни общества и каждого человека стремительно растет. Уровень технологий определяет экономическое состояние любой страны, ее место на мировых рынках, качество жизни. Для разработки и использования новых принципов и технологий необходимы определенные модели мышления и поведения (технологическая грамотность и изобретательность), которые, как показывает опыт многих стран, формируются в школьном возрасте. Интересы нашей страны на данном этапе развития требуют, чтобы внимание обучающихся было обращено на проектную деятельность. Обществу необходима личность, способная самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения; особую значимость приобретают умения работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку. Современный человек должен ориентироваться в окружающем мире как сознательный субъект, адекватно воспринимающий появление нового, умеющий ориентироваться в окружающем, постоянно изменяющемся мире, готовый непрерывно учиться.

В настоящий момент в России развиваются нанотехнологии, электроника, механика и программирование, т.е. созревает благодатная почва для развития компьютерных технологий, 3D моделирования, прототипирования и др.

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни людей нашей планеты. Из-за многообразия жанров и стилистических решений они перестают являться только инструментом развлечения, но также становятся площадкой для соревнований.

С 2016 года в России компьютерный спорт признан на официальном уровне в качестве спортивной дисциплины приказом Министерства спорта. В данный момент проводится множество турниров не только регионального

и всероссийского, но и мирового уровня. Бюджеты и развитие данного направления привлекают все больше людей в индустрию компьютерного спорта: игроков, менеджеров, маркетологов, инвесторов. Создаются пространства с продвинутой материально технической базой для проведения тренировок и турниров.

Стремительное развитие индустрии киберспорта объясняется также и исследованиями данной области. Ведь компьютерный спорт оказывает положительное влияние на развитие многогранной личности, развивает креативное и критическое мышление во время решения игровых задач, улучшает коммуникативные и коллаборативные навыки обучающихся за счет взаимодействия с игровой командой или с соперниками. Киберспорт способствует развитию логики, реакции, обучаемости, изучению иностранных языков. В современном мире эти навыки необходимы для конкурентного пребывания на рынке труда.

В индустрии компьютерных игр киберспорт является лишь одним из следствий их использования. Стоит уделить большое внимание тому, кто стоит за разработкой всего многообразия видео игр. Это колоссальное количество разработчиков: программисты, визуализаторы, менеджеры и т.д.

3D моделирование для компьютерных игр – прогрессивная отрасль современного мира информационных технологий, позволяющая осуществлять процесс создания трехмерной модели объекта для игровой индустрии при помощи специальных компьютерных программ. Любая инженерная профессия требует владения современными компьютерными технологиями. Моделируемые объекты выстраиваются на основе чертежей, рисунков, подробных описаний и другой информации. Если раньше, представить то, как будет выглядеть дом или интерьер комнаты, автомобиль и корабль можно было по чертежу или рисунку, то с появлением компьютерного трехмерного моделирования стало возможным создать объемное изображение спроектированного объекта. Изображение отличается фотографической точностью и позволяет лучше представить себе, как будет выглядеть проект, воплощенный в жизни и своевременно внести определенные коррективы. 3D модель обычно производит гораздо большее впечатление, чем все остальные способы презентации будущего проекта.

Во время Всероссийского открытого урока «Помнить – значит знать» президент России в 2020 году поддержал идею проведения киберспортивных турниров в образовательных учреждениях.

Начать разрабатывать трехмерные модели для компьютерных игр невозможно без непосредственного погружения в мир компьютерных игр со стороны игрока.

Современный гейм-дизайнер рисует, моделирует и анимирует трехмерные модели в разных стилях и программах, а также отвечает за все аспекты разработки правил и содержания игрового процесса. Ему необходимо, получив концепцию, преобразовать её в трехмерную сетку, используя при этом весь спектр своих навыков, принимая решения относительно геометрии и

прочим факторам модели. Дизайнер должен разбираться в принципах концептуального дизайна и анимации, а также уметь создавать и анимировать игровые объекты.

Области работы специалистов данной индустрии обширны: компьютерные игры, кинематограф, анимационные фильмы, виртуальная реальность.

Данное направление получило активное развитие с 2017 года за счет создания в рамках движения WorldSkills Russia компетенции «3D-моделирование для компьютерных игр».

Полученные на занятиях знания становятся для учащихся необходимой теоретической и практической основой их дальнейшего участия в техническом творчестве, выборе будущей профессии, в определении жизненного пути.

Овладев же навыками творчества сегодня, они в дальнейшем сумеют эффективно применить их в своей жизни.

Данная программа помогает раскрыть творческий потенциал учащихся, определить их резервные возможности, осознать себя в окружающем мире, способствует формированию стремления стать не только представителем индустрии компьютерного спорта, но и дизайнером в мире компьютерных игр.

Педагогическая целесообразность

Программа педагогически целесообразна, т.к. ее реализация органично вписывается в единое образовательное пространство школы. Программа соответствует новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью, способствующей личностному росту учащихся, его социализации и адаптации в обществе.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она позволяет выявить заинтересованных учащихся, проявляющих интерес к компьютерным играм, оказать им помощь в формировании устойчивого интереса к киберспорту и построению моделей с помощью 3D-редакторов. В процессе создания моделей, учащиеся научатся объединять реальный мир с виртуальным, что способствует повышению уровня пространственного мышления, воображения.

Занятия по данной программе позволят учащимся:

- совместно обучаться в рамках одной команды;
- участвовать в организации киберспортивных турниров;
- распределять обязанности в своей команде;
- проявлять повышенное внимание к культуре и этике общения;
- проявлять творческий подход к решению поставленной задачи;
- создавать модели реальных объектов и процессов;
- видеть реальный результат своей работы.

Адресат программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы от 8 до 17 лет.

Условия набора учащихся: принимаются все желающие. Наполняемость в группах до 10 человек.

Сроки реализации программы

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность занятия – 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха учащихся.

Режим занятий

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа, недельная нагрузка – 6 часов (216 часов в год).

Форма обучения: очная, (возможна дистанционная форма обучения), обучение проводится на русском языке.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс осуществляется в группах с детьми разного возраста.

Программа предоставляет учащимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом их уровней общего развития, способностей, мотивации. В рамках программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из участников.

Цель и задачи программы

Цель программы – удовлетворение интереса учащихся к сфере компьютерных игр, формирование интеллектуального и творческого потенциала учащихся в процессе моделирования и освоения киберспортивных дисциплин.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд образовательных, развивающих и воспитательных **задач:**

Образовательные:

1. Обучить основным понятиям и терминам, которые используются в киберспорте и гейм-дизайне.
2. Сформировать теоретические знания в области стратегий и тактик компьютерных дисциплин, а также трехмерном моделировании.
3. Научить реализовывать в игровом процессе тактики и стратегии, организовывать киберспортивные турниры, создавать трехмерные модели.

Развивающие:

1. Развить инженерное мышление, навыки конструирования, черчения и эффективного использования интеллектуальных систем.
2. Сориентировать учащихся на получение технической специальности.

3. Развить творческий потенциал учащихся, пространственное мышление и воображение.

Воспитательные:

1. Стимулировать самостоятельность учащихся в изучении теоретического материала и решении графических задач.
2. Сформировать навыки командной работы над проектом.
3. Воспитать настойчивость, целеустремленность, творческую активность, самостоятельность, трудолюбие, волевые и лидерские качества личности.

Учебно-тематический план

1 год обучения					
№ п/п	Наименование модулей, тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		всего	теорет.	практ.	
1	Вводное занятие	2	2	-	Тестирование по пройденному материалу
2	Основы компьютерной грамотности	16	4	12	Тестирование по пройденному материалу
3	Основы компьютерного спорта и трехмерного моделирования	44	16	28	Тестирование по пройденному материалу
4	Изучение инструментов для трехмерного моделирования в программе Autodesk Tinkercad	54	14	40	Тестирование по пройденному материалу
5	Создание проектов в среде Autodesk Tinkercad	56	14	42	Тестирование по пройденному материалу
6	Изучение компьютерной дисциплины в жанре «Стратегия в режиме реального времени»	36	8	28	Организация и участие в турнире внутри объединения
7	Итоговое занятие	8	-	8	Участие в турнире по дисциплине «Стратегия в режиме реального времени»
ИТОГО:		216	58	158	

Содержание учебного плана

Модуль 1. Вводное занятие.

Вводное занятие. Знакомство с программой работы объединения, расписанием занятий. Цели и задачи обучения. Знакомство с правилами охраны труда, правилами пожарной и электробезопасности.

Ознакомление с рабочими местами и программным обеспечением.

Модуль 2. Основы компьютерной грамотности.

Создание учетных записей для работы над проектами в Autodesk Inventor, а также в «Стратегии в режиме реального времени». Изучение основ кибербезопасности. Освоение облачных хранилищ.

Модуль 3. Основы компьютерного спорта и трехмерного моделирования.

История компьютерного спорта. Многообразие специальностей современной индустрии компьютерного спорта. Изучение условий участия в турнирах по компьютерному спорту. Изучение процесса организации турнира по киберспорту. Изучение функционала персонала, судейской коллегии и комментаторов при организации турнира по киберспорту. Изучение основ гейм-дизайна и многообразия специальностей индустрии. Освоение разновидностей программного обеспечения.

Модуль 4. Изучение инструментов для трехмерного моделирования в программе Autodesk Tinkercad.

Изучение основных инструментов в Autodesk Tinkercad. Интерфейс программы. Построение и редактирование объектов. Работа с текстом. Освоение принципов моделирования в Autodesk Tinkercad. Создание моделей по примеру. Создание моделей по техническому заданию.

Модуль 5. Создание проектов в среде Autodesk Tinkercad.

Применение полученных навыков работы в среде Autodesk Tinkercad для создания проектов. Самостоятельный выбор учащимися проектов, разработка плана его реализации. Моделирование персонажей и объектов из компьютерных игр. Моделирование персонажей и объектов из анимационных фильмов. Презентация проектных работ учащимися.

Модуль 6. Изучение компьютерной дисциплины в жанре «Стратегия в режиме реального времени».

Прохождение обучающего занятия по основам игры в компьютерной дисциплине в жанре «Стратегия в режиме реального времени». Изучение основных персонажей и их возможностей. Изучение основных стратегий противостояний. Тренировочный процесс по дисциплине в жанре «Стратегия в режиме реального времени».

Модуль 7. Итоговое занятие.

Организация обучающимися турнира по дисциплине в жанре «Стратегия в режиме реального времени». Участие обучающимися в организованном турнире. Анализ прошедшего турнира, противостояний и результатов.

Планируемые результаты

Основными **личностными** результатами, формируемыми при изучении инженерного дизайна являются:

- готовность к повышению своего образовательного уровня;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с гейм-индустрией.

Метапредметные:

- Регулятивные универсальные учебные действия:
- формировать умения ставить цель и планировать достижение этой цели;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль результата;
- адекватно воспринимать оценку педагога;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с прогнозируемым результатом на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять, по необходимости, коррекции либо продукта, либо замысла.

Предметные:

по окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасной работы;
- интерфейс программного обеспечения Autodesk Tinkercad;
- моделирование, особенности различных моделей компьютерных игр и анимационных фильмов;
- применение созданных моделей;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе моделирования объектов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с

- использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.);
- основы организации киберспортивного турнира;
 - необходимые и достаточные условия для участия в киберспортивном турнире.
 - уметь:
 - принимать или намечать учебную задачу, ее конечную цель;
 - проводить сборку моделируемых объектов;
 - прогнозировать результаты работы;
 - планировать ход выполнения задания;
 - рационально выполнять задание;
 - руководить работой группы или коллектива;
 - создавать реально действующие модели при помощи специальных элементов;
 - проводить турнир по компьютерному спорту по дисциплине в жанре «Стратегия в режиме реального времени»;
- Практические навыки:
- поиск, сбор и обработка информации в сети Интернет;
 - подготовка презентационного материала по индивидуальному проекту;
 - подготовка текстового материала согласно требованиям оформления доклада (проекта).

Форма аттестации

Педагогический мониторинг включает в себя: предварительную аттестацию, текущий контроль, промежуточную аттестацию.

Текущий контроль осуществляется регулярно в течение учебного года. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью педагогического наблюдения, тестов, опросов, дидактических игр. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения работ учащихся, где анализируются положительные и отрицательные стороны работ, корректируются недостатки.

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных кейсов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития обучающегося.

В конце учебного года, обучающиеся проходят защиту индивидуальных/групповых проектов. Индивидуальный/групповой проект оценивается формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), администрация учебной организации, приветствуется привлечение IT профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Компонентами оценки индивидуального/группового проекта являются (по мере убывания значимости): качество ИП, отзыв руководителя проекта, уровень презентации и защиты проекта. Если проект выполнен группой

обучающихся, то при оценивании учитывается не только уровень исполнения проекта в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

Критерии оценивания учащихся

№ группы: _____ Дата: _____

Таблица 2

№	ФИО обучающегося	Сложность продукта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие продукта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация продукта. Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во вопросов и затруднений (шт. за одно занятие)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

В конце учебного года, учащиеся проходят защиту индивидуальных/групповых проектов.

Оценочный лист результатов предварительной аттестации учащихся

Срок проведения: сентябрь

Цель: исследования имеющихся навыков и умений у учащихся.

Форма проведения: собеседование, тестирование, практическое задание.

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии оценки уровня: положительный или отрицательный ответ.

Таблица 3

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Технология	Соблюдение всех технологических приемов	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
2.	Воплощение технического образа	Технический образ воплощен в работе	Неубедительное воплощение технического образа в работе	Отсутствие в работе творческого замысла
3.	Личностный рост (на основе наблюдений педагога)	Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность, умение работать в коллективе, тщательность проработки изделий, развитие фантазии и творческого потенциала	Слабая усидчивость, неполная самостоятельность в работе	Неусидчивость, неумение работать в коллективе и самостоятельно
4.	Личные достижения (участие в различных конкурсах, выставках, соревнованиях)	Участие	Не учитывается	Не учитывается

Методическое обеспечение

Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. объяснительно-иллюстративный;
2. метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
3. проектно-исследовательский;
4. наглядный:
 - демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм;
 - использование технических средств;
 - просмотр видеороликов;
5. практический:
 - практические задания;
 - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня

готовности учащихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Формы обучения:

- фронтальная – предполагает работу педагога сразу со всеми учащимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Активно используются Интернет-ресурсы.

- групповая – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;

- индивидуальная – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним учащимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем учащийся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;

- дистанционная – взаимодействие педагога и учащихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и учащихся в социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференции или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации учащегося при самостоятельной работе дома. Налаженная система сетевого взаимодействия подростка и педагога, позволяет не ограничивать процесс обучения нахождением в учебной аудитории, обеспечить возможность непрерывного обучения в том числе, для часто болеющих детей или всех детей в период сезонных карантин (например, по гриппу) и температурных ограничениях посещения занятий.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09	25.05	36	108	216 часа	3 занятия по 2 часа в неделю

Методы контроля и управления образовательным процессом - это наблюдение педагога в ходе занятий, анализ подготовки и участия членов коллектива в мероприятиях, оценка результатов проектной деятельности.

При работе по данной программе предварительная аттестация проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня учащихся, их способностей. Он может быть в форме собеседования, тестирования или решения кейсовых задач. Текущий контроль проводится для определения уровня усвоения содержания программы. Формы контроля - традиционные: конференция, фронтальная и индивидуальная беседа, выполнение дифференцированных практических заданий, участие в конкурсах и выставках технической направленности, защиты проектов и т.д.

Календарно-тематический план

1 год обучения							
Дата провед. занятия	Теория	Время (мин.)	Практика	Время (мин.)	Другие формы работы	Время (мин.)	кол-во часов
Модуль 1. Вводное занятие							
	Введение. Что такое компьютерные игры?	45	Просмотр обзоров киберспортивных турниров	30	Инструктаж по ТБ	15	2
Модуль 2. Основы компьютерной грамотности							
	Настройка рабочего пространства	40	Практическая реализация	35	Игра «Я художник»	15	2
	Безопасная работа за персональным компьютером	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	Средства ввода	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	Средства вывода	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	Пакет Microsoft Office	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	Пакет Microsoft Office	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	Основы кибербезопасности	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	Использование облачных ресурсов	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
Модуль 3. Основы компьютерного спорта и трехмерного моделирования							
	История развития киберспорта	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	Действующие дисциплины	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	Примеры дисциплин	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	Перспективы развития киберспорта	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	Условия участия в турнирах по компьютерному спорту	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2

Необходимое оборудование для киберспорта	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Настройка оборудования для киберспорта	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
Доступные сервисы для проведения киберспортивных турниров	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
Доступные сервисы для проведения киберспортивных турниров	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Онлайн-сервисы цифрового распространения компьютерных игр	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
Онлайн-сервисы цифрового распространения компьютерных игр	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
Онлайн-сервисы цифрового распространения компьютерных игр	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Регистрация индивидуальных аккаунтов на онлайн-сервисах	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
Интерфейс и навигация в онлайн-сервисах	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
Установка компьютерных и мобильных игр	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
История 3D-моделирования	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Различие 2D и 3D объектов	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
Плоскости трехмерного пространства	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
Оси трехмерного пространства	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
Измерения в трехмерном пространстве	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
Координаты в трехмерном пространстве	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Объект в трехмерном пространстве	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
Модуль 4. Изучение инструментов для трехмерного моделирования в программе Autodesk Tinkercad						
Интерфейс программы Autodesk Tinkercad	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
Способы входа в команду. Способы выхода из команды	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Возможности видового куба	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2

	Команда «Исходный вид»	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	Команда «Вписать в вид»	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	Команда «Увеличить/уменьшить»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	Команда «Плоский/ортогональный вид»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	Команда «Копировать/вставить объект»	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	Создание рабочей плоскости	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	Создание дополнительных плоскостей	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	Использование линейки	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	Исследование основных форм	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	3D-объект «Параллелепипед»	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	3D-объект «Цилиндр»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	3D-объект «Сфера»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	3D-объект «Произвольное рисование»	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	3D-объект «Крыша»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	3D-объект «Конус»	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	3D-объект «Круглая кровля»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	3D-объект «Текст»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	3D-объект «Клин»	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	3D-объект «Пирамида»	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	3D-объект «Полусфера»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	3D-объект «Многоугольник»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	3D-объект «Параболоид»	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	3D-объект «Тор»	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	3D-объект «Труба»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Модуль 5. Создание проектов в среде Autodesk Tinkercad							
	3D-объект «Сердце»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2

	3D-объект «Звезда»	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	3D-объект «Икосаэдр»	35	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	3D-объект «Кольцо»	35	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
	Пересечение 3D-объектов	35	Практическая реализация	40	Игра «3D модель»	15	2
	Перемещение 3D-объектов по осям	35	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
	Объединение 3D-объект	45	Практическая реализация	50		-	2
	Группировка 3D-объект	35	Практическая реализация	40	Игра «звездное небо из точек в параметрах»	15	2
	Разгруппировка 3D-объект	45	Практическая реализация	45		-	2
	Сохранение проекта	30	Практическая реализация	40	Игра «кто точнее?»	15	2
	Экспорт модели	30	Практическая реализация	40	Игра «прилипки к линии»	15	2
	Создание проекта летательного аппарата	30	Практическая реализация	40	Игра «3D принтер»	15	2
	Создание проекта летательного аппарата	30	Практическая реализация	40	Игра «оригами в машиностроении»	15	2
	Создание проекта летательного аппарата	30	Практическая реализация	40	Игра «от лего до самолета»	15	2
	Создание проекта благоустройства территории	40	Практическая реализация	50		-	2
	Создание проекта благоустройства территории	30	Практическая реализация	40	Тестирование «что вы знаете о крепеже»	15	2
	Создание проекта благоустройства территории	40	Практическая реализация	50		-	2
	Создание объекта из мира компьютерных игр	30	Практическая реализация	40	Игра «от эскиза до моста»	15	2
	Создание объекта из мира компьютерных игр	30	Практическая реализация	40	Игра «проектное бюро»	15	2
	Создание объекта из мира компьютерных игр	40	Практическая реализация	50		-	2
	Создание персонажа из мира компьютерных игр	30	Практическая реализация	40	Игра «закрепи балку»	15	2
	Создание персонажа из мира компьютерных игр	30	Практическая реализация	40	Тестирование «типы сварки»	15	2
	Создание персонажа из мира компьютерных игр	30	Практическая реализация	40	Игра «как собрать стол»	15	2
	Создание командного проекта квест-комнаты	50	Практическая реализация	40		-	2

	Создание командного проекта квест-комнаты	30	Практическая реализация	40	Тестирование «нанесение размеров на чертеж»	15	2
	Создание командного проекта квест-комнаты	30	Практическая реализация	40	Игра «как собрать полку»	15	2
	Создание командного проекта квест-комнаты	30	Практическая реализация	40	Игра «Я художник»	15	2
	Создание командного проекта квест-комнаты	30	Практическая реализация	40	Игра «3D game»	15	2
Модуль 6. Изучение компьютерной дисциплины в жанре «Стратегия в режиме реального времени»							
	Интерфейс игры	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Интерфейс игры	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Основы стратегии игры	30	Практическая реализация	45		15	2
	Разновидности персонажей	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Разновидности персонажей	40	Практическая реализация	35	Практика игры по дисциплине	15	2
	Возможности персонажей	30	Практическая реализация	45		15	2
	Возможности персонажей	40	Практическая реализация	35	Практика игры по дисциплине	15	2
	Анализ прошедших турниров	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Анализ прошедших турниров	30	Практическая реализация	45		15	2
	Тренировочный процесс по дисциплине	40	Практическая реализация	35	Практика игры по дисциплине	15	2
	Тренировочный процесс по дисциплине	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Тренировочный процесс по дисциплине	30	Практическая реализация	45		15	2
	Применение тактик в противостояниях	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Применение тактик в противостояниях	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Применение тактик в противостояниях	30	Практическая реализация	45		15	2
	Тренировочный турнир	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
	Разбор итогов турнира	40	Практическая реализация	35	Практика игры по дисциплине	15	2
	Рефлексия	30	Практическая реализация	45		15	2
Модуль 7. Итоговое занятие							
	Подготовка положения турнира	30	Подготовка и представление презентации	60	-	-	2
	Подготовка технических правил	30	Практическая реализация	60	-	-	2
	Подготовка площадки и оборудования	30	Практическая реализация	60	-	-	2

Подготовка судей и комментаторов	30	Практическая реализация	60	-	-	2
Проведение отборочного этапа турнира	30	Практическая реализация	60	-	-	2
Проведение финального этапа турнира	40	Практическая реализация	50	-	-	2
Проведение награждения и подведение итогов	30	Практическая реализация	60	-	-	2
Анализ поведенного турнира	40	Практическая реализация	50	-	-	2
Итого: 216 часов						

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству учащихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- специальные столы и эргономичные кресла;
- ПК с монитором, клавиатурой и мышью;
- гарнитура с микрофоном;
- VR-очки 2 шт;
- планшет;
- доступ к сети Интернет.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Информационное обеспечение: фото и видео, Интернет источники.

Воспитательная работа

Для выстраивания адресной образовательной деятельности необходимо хорошо понимать логистическую и содержательную структуру работы, включающей обучение и воспитание учащихся.

Рабочая программа воспитательной работы Центра едина для всех творческих объединений и создает единую воспитательную среду учреждения, которая объединяет всех участников образовательного процесса. Практическая реализация цели и задач воспитания учащихся осуществляется в рамках направлений воспитательной работы образовательной организации, представленных в соответствующем модуле.

При составлении календарного плана воспитательной работы творческого объединения было адаптировано содержание модулей календарного плана программы для работы с учащимися творческого объединения по приоритетным направлениям различного уровня с учетом конкретных условий и особенностей деятельности.

Пояснительная записка

Вызовы времени заставили снова активно заговорить о воспитании личности. С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания учащихся».

Политика государства в сфере образования определяет воспитание как первостепенный приоритет в образовании, а в качестве важнейших задач выдвигает формирование гражданской ответственности, правового самосознания, духовности и культуры, инициативности, самостоятельности, толерантности, способности к успешной социализации в обществе.

В Федеральном законе акцентировано внимание на том, что система образования не только учит, но и воспитывает, формирует личность, передает ценности и традиции, на которых основано общество, что смысл предлагаемых поправок — «укрепить, акцентировать воспитательную составляющую отечественной образовательной системы».

В соответствии с Федеральным законом № 304-ФЗ вводится механизм организации воспитательной работы (программа воспитания), который является частью общеобразовательной (общеразвивающей) программы педагога.

Актуальность. Актуальность разработки программы воспитания направления «Киберспорт и 3D-моделирование» определяется остротой социальных и педагогических проблем современного общества.

Необходимость разработки воспитательной программы направления «Киберспорт и 3D-моделирование» продиктована вызовами времени, изменением структуры и содержания деятельности Центра и обусловлена переходом учреждения в режим инновационного развития.

В то же время дополнительное образование детей в целом и его воспитательную составляющую в частности нельзя рассматривать как процесс, восполняющий пробелы воспитания в семье и образовательных учреждениях разных уровней и типов.

Новизна

Инновации в воспитании – это системы или долгосрочные инициативы, основанные на использовании новых воспитательных средств, способствующих социализации детей и подростков и позволяющих нивелировать асоциальные явления в детско-юношеской среде.

В программе предусмотрена блочно-модульная структура реализации, что добавляет ей мобильности и вариативности в соответствии с вызовами времени.

Педагогическая целесообразность

Организуя индивидуальный процесс воспитания, педагог дополнительного образования решает целый ряд педагогических задач:

- помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе;
- выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности способности учащегося;
- помогает определиться в ранней профессиональной навигации;
- формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;
- способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;
- развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными показами (выставками, выступлениями, презентациями и др.);
- формирует у учащегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- создает условия для развития творческих способностей учащегося.

Влиять на формирование и развитие детского коллектива в объединении педагог может через:

- создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значимым;
- создание «ситуации успеха» для каждого учащегося, чтобы научить самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом;
- использование различных форм массовой воспитательной работы, в которых каждый учащийся мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях;
- создание в творческом объединении органов детского самоуправления, способных реально влиять на содержание его деятельности.

Цель и задачи программы

Цель программы: создание единого воспитательного пространства объединения, условий для саморазвития и развития талантов учащихся,

воспитание гармонично развитой личности, гражданина и патриота нашего государства.

Задачи программы:

- организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей общества и государства;

- организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;
- воспитание свободной, высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества;
- формирование у учащихся чувства патриотизма, гражданственности, уважение к памяти защитников Отечества, закону и правопорядку, готовности к мирному созиданию и защите Родины;
- воспитание уважения к человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного уважения к культурному наследию и традициям многонационального народа РФ, природе и окружающей среде;
- приобщение учащихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;
- формирование умения самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;
- воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;
- обеспечение поддержки социальных инициатив и достижений учащихся.

Содержание, методы, формы и технологии реализации модульных алгоритмов воспитательной программы

№	Содержательное наполнение модуля	Воспитательная программа в процессе образования	Формы и методы воспитательной активности
Модуль «Гражданско-патриотическое и правовое воспитание»			<p>Формы – это варианты организации конкретного воспитательного процесса, в котором объединены и сочетаются цель, задачи, принципы, закономерности, методы и приемы воспитания.</p> <p>Делятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>по количеству участников</u> – индивидуальные (взаимодействие в системе педагог - учащийся); групповые (творческие коллективы, проектные группы и т. д.), массовые (фестивали, ярмарки, олимпиады, праздники, чемпионаты, соревнования и т. д.); - <u>по целевой направленности</u> – позиции участников, дела, тематические игры; - <u>по времени проведения</u> – кратковременные, продолжительные, традиционные; - <u>по видам деятельности</u> – трудовые, проектно-практические, художественные, научные, общественные и др.; - <u>по результату воспитательной работы</u> – социально значимый результат, информационный
	<p>Формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам РФ, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к культурным представлениям российского народа, стремление защищать свою Родину, работать не только для собственного блага, но и во имя процветания государства, повышения его авторитета в мировом сообществе; организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями.</p>	<p>Реализуются такие личностные качества, как правовая и политическая культура учащихся, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах самоорганизации, самоуправления, общественно-значимой деятельности; нравственные и смысловые установки личности, позволяющие противостоять коррупционным явлениям, экстремизму, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам, межэтнической и межконфессиональной нетерпимости, другим негативным социальным явлениям.</p>	
Модуль «Духовно – нравственное и эстетическое воспитание»			
	<p>Формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблема нравственного выбора, достоинство, любовь, уважение к родителям, педагогам, людям старшего поколения, другим людям, признание их достоинств и др.), о духовных</p>	<p>Играет важную роль в становлении характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса, интерес к творческой деятельности; воспитание моральных качеств и этического сознания путём использования искусства и художественно-творческой деятельности для повышения культурного уровня учащихся; воспитание у учащихся стремления к</p>	

	ценностях народов России, уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.	полезному времяпрепровождению, саморазвитию через творчество; развитие креативности учащихся.	обмен, выработка решения.
Модуль «Научно-познавательное и образовательное воспитание»			Методы - пути или способы организации ВР, совместной деятельности педагогов и учащихся, направленной на решение задач воспитания.
	Формирование таких личностных качеств, как исследовательское и критическое мышление, мотивация к научно-исследовательской деятельности; навыки высокой работоспособности и самоорганизации, умение действовать самостоятельно, активно и ответственно; развитие внимания, восприятия, памяти, мышления, творческого воображения.	Воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, развивает интерес к творческой деятельности, способность выдвигать новые идеи, формулировать основные цели выполняемой работы, владеть информационными, экономическими и социальными технологиями.	– <u>методы формирования сознания личности</u> – беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение и др.; – <u>методы организации деятельности и формирования опыта поведения</u> – задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.; – <u>методы мотивации деятельности и поведения</u> - одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально-нравственных переживаний, соревнование и др.
Модуль «Профессионально-ориентированное воспитание»			
	Формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления учащихся; уважение к труду, людям труда, трудовым достижениям и подвигам; содействие профессиональному самоопределению, приобщение к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии; формирование умений и навыков самообслуживания, добросовестного, ответственного и творческого отношения к труду.	Формирование у учащихся готовности самостоятельно планировать и реализовывать перспективы персонального образовательно-профессионального маршрута; формирование у учащихся положительного отношения к труду как высшей ценности в жизни, высоких социальных мотивов трудовой деятельности; воспитание высоких моральных качеств, трудолюбия, долга и ответственности, целеустремленности и предприимчивости, деловитости и честности; вооружение учащихся разнообразными трудовыми умениями и навыками.	

Модуль «Здоровьесберегающее воспитание»	
<p>Формирование у учащихся ответственного отношения к своему здоровью и потребности в здоровом образе жизни, занятиям физической культурой и спортом, развитие культуры здорового питания, развивающего отдыха и оздоровления, сохранение и укрепление нравственного, психического и физического здоровья; профилактика употребления вредных веществ</p>	<p>Пропаганда и содействие здоровому образу жизни включает все направления деятельности образовательной организации по формированию, сохранению и укреплению здоровья учащихся; содействие сплочению родительско-ученического коллектива.</p>

Ожидаемые результаты организации воспитательной программы:

1.	<p>Планируемые личностные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> – воспитание всесторонне развитой конкурентоспособной социализированной личности; – выполнение учащимися обязанностей гражданина Российской Федерации с высокой общей культурой на основе духовно-нравственных ценностей, исторических и национально-культурных традиций; – овладение способностью выбора деятельности, которая поможет учащимся достичь наибольшего профессионального успеха; – приобретение социального опыта учащимися, (социальная активность, социальная ответственность); – желание участвовать в работе творческого объединения по окончании реализации программы; – чувство гордости и сопричастности к жизни учреждения.
2.	<p>Позиции педагогического наблюдения</p>	<ul style="list-style-type: none"> – обеспечение равноправного взаимодействия всех участников образовательного процесса учреждения; – обеспечение благоприятного нравственно-психологического климата в коллективе; – расширение границ социокультурного образовательного пространства; – позиционирование себя членом коллектива творческого объединения; – развитие сетевого взаимодействия в условиях современной стратегии воспитания; – стремление к совершенствованию результатов в выбранном профиле деятельности; – осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях.

**Календарный план воспитательной работы
на 2023-24 учебный год**

№	Наименование мероприятия	Приоритетные направления ВР	Цель мероприятия	Дата проведения
ИНВАРИАНТНАЯ ЧАСТЬ				
1.	День знаний	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Формирование у учащихся представления о значении знаний в жизни человека	01.09-04.09
2.	День учителя	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.		01.10 - 05.10
3.	День народного единства	Гражданско-патриотическое воспитание	Формирование интереса и уважение к истории страны	04.11
4.	День матери в России	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине	22.11-28.11
5.	День неизвестного солдата	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у учащихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.	29.11-03.12
6.	День волонтера	Гражданское воспитание.		05.12
7.	День Конституции РФ. Всероссийская акция «Мы - граждане России»	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание		12.12
8.	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у учащихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.	20.01– 27.01

9.	День российской науки	Умственное, нравственное и гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности.	01.02– 08.02
10.	День памяти о россиянах, исполнявших служебный долг за пределами отечества	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у учащихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.	15.02
11.	День защитника отечества	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.		23.02
12.	Международный женский день	Нравственное и эстетическое воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине.	01.03– 08.03
13.	День воссоединения Крыма с Россией	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание	Формирование патриотических чувств	18.03
14.	День Космонавтики	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности.	05.04– 12.04
15.	День памяти о геноциде советского народа нацистами	Правовое, патриотическое воспитание	Формирование патриотических чувств	19.04
16.	Всемирный день Земли	Умственное, нравственное и гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование экологической культуры	18.04– 22.04
17.	Праздник весны и труда	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование гражданского воспитания	01.05
18.	Международный день семьи	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование правильных представлений о семейном воспитании	09.05– 15.05
19.	День защиты детей	Нравственное воспитание. Гражданско-патриотическое воспитание. Творческая деятельность.	Формирование моральных качеств: долг, ответственность, честь, любовь к Родине, к истории своей страны	01.06-02.06
20.	День России. Всероссийская акция «Мы – граждане России»			12.06
21.	День памяти и скорби			22.06
22.	День государственного флага России			22.08

Мониторинг эффективности реализации «Рабочей программы воспитательной программы»

Критерии оценки эффективности реализации

Мониторинг представляет собой систему диагностических исследований, направленных на комплексную оценку результатов эффективности реализации «Рабочей программы воспитательной программы».

Основные результаты духовно-нравственного развития и воспитания учащихся оцениваются в рамках мониторинговых процедур, в которых ведущими методами являются экспертные суждения (родителей, партнеров образовательного учреждения); анонимные анкеты, позволяющие анализировать (не оценивать) ценностную сферу личности, различные тестовые инструменты, созданные с учетом возраста, самооценочные суждения детей.

Цель мониторинга – изучение динамики процесса воспитания и социализации учащихся в условиях специально организованной воспитательной деятельности.

Основные показатели объектов исследования эффективности реализации Программы выступают:

1. Особенности развития личностной, социальной, экологической, трудовой (профессиональной) и здоровьесберегающей культуры учащихся.
2. Социально-педагогическая среда, общая психологическая атмосфера и нравственный уклад детской жизни в образовательном учреждении.
3. Особенности детско-родительских отношений и степень включенности родителей (законных представителей) в образовательный и воспитательный процесс.

Основные принципы организации мониторинга эффективности реализации образовательным учреждением Программы воспитания и социализации учащихся:

- принцип системности предполагает изучение планируемых результатов развития учащихся в качестве составных (системных) элементов общего процесса воспитания и социализации учащихся;
- принцип личностно-социально-деятельностного подхода ориентирует исследование эффективности деятельности образовательного учреждения на изучение процесса воспитания и социализации учащихся в единстве основных социальных факторов их развития — социальной среды, воспитания, деятельности личности, её внутренней активности;
- принцип объективности предполагает формализованность оценки (независимость исследования и интерпретации данных) и предусматривает необходимость принимать все меры для исключения пристрастий, личных взглядов, предубеждений, корпоративной солидарности и недостаточной профессиональной компетентности специалистов в процессе исследования;

Работа с родителями (законными представителями)

Работа с родителями (законными представителями) несовершеннолетних учащихся осуществляется для более эффективного достижения цели воспитания, которая обеспечивается согласованием позиций семьи.

Работа с родителями или законными представителями осуществляется в рамках следующих видов и форм деятельности:

- организация родительской общественности, участвующая в управлении Центром и решении вопросов воспитания и социализации их детей;
- взаимодействие с родителями посредством сайта и социальных сетей;
- присутствие родителей на отчетных мероприятиях.

Родительские собрания проходят на следующие темы: «Наша страна – Россия», «День народного единства», «Мы разные, но мы вместе», «Символы России» и другие.

Периодичность проведения родительских собраний:

- организационное собрание – сентябрь;
- итоговое собрание – май;
- индивидуальные встречи – в течение года.

Список литературы для педагога

1. Аббасов, И.Б. Двухмерное и трехмерное моделирование в 3ds MAX / И.Б. Аббасов. - М.: ДМК, 2012. - 176 с.
2. Ганеев, Р.М. 3D-моделирование персонажей в Maya: Учебное пособие для вузов / Р.М. Ганеев. - М.: ГЛТ, 2012. - 284 с.
3. Зеньковский, В. 3D-моделирование на базе Vue xStream: Учебное пособие / В. Зеньковский. - М.: Форум, 2011. - 384 с.
4. Зеньковский, В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream: Учебное пособие / В.А. Зеньковский. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 384 с.
5. Климачева, Т.Н. Autodesk Inventor. Техническое черчение и 3D-моделирование. / Т.Н. Климачева. - СПб.: ВHV, 2008. - 912 с.
6. Пекарев, Л. Архитектурное моделирование в 3ds Max / Л. Пекарев. - СПб.: ВHV, 2007. - 256 с.
7. Петелин, А.Ю. 3D-моделирование в Google Sketch Up - от простого к сложному. Самоучитель / А.Ю. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2012. - 344 с.
8. Погорелов, В. Autodesk Inventor 2009: 3D-моделирование / В. Погорелов. - СПб.: ВHV, 2009. - 400 с.
9. Полещук, Н.Н. Autodesk Inventor 2007: 2D/3D-моделирование. / Н.Н. Полещук. - М.: Русская редакция, 2007. - 416 с.
10. Сазонов, А.А. 3D-моделирование в Autodesk Inventor: Самоучитель / А.А. Сазонов. - М.: ДМК, 2012. - 376 с.
11. Бурлаков, И. В. Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. - М.: Наука и жизнь, 2006.
12. Эльконин, Д. Б. Психология игры. - М., 1978.
13. Стрельникова, Г. В. Психозмоциональное состояние киберспортсменов перед соревнованием / Г. В. Стрельникова, И. В. Стрельникова // Вопросы функциональной подготовки в спорте высших достижений. - 2013. - № 1. - С. 322-324. 16

Интернет-ресурсы

1. Федеральный портал «Российское образование» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.edu.ru>.
2. Международная федерация образования [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.mfo-rus.org>.
3. Образование: национальный проект [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.rost.ru/projects/education/education_main.shtml
4. Сайт министерства образования и науки РФ [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru>.
5. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.planetaedu.ru>.

6. ГОУ Центр развития системы дополнительного образования детей РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dod.miem.edu.ru>.

7. Российское школьное образование [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>

8. Портал «Дополнительное образование детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vidod.edu.ru>

Список литературы к рабочей программе воспитания

1. Боровиков Л.И. Организация системы воспитательной работы и внеурочной деятельности образовательного учреждения в условиях реализации ФГОСа. Методическое пособие. – Новосибирск, 2013;

2. Воспитательный процесс: изучение эффективности: методические рекомендации/под редакцией Е.Н. Степанова – М., 2011;

3. Сборник методических рекомендаций. [сост.: Л.С. Львова, О.В. Гончарова] МП РФ, ФГБУК «ВЦХТ», М.: Издательство Сеченовского Университета, 2019;

4. Интеграция общего и дополнительного образования: Практическое пособие. – М., 2006;

5. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. – Волгоград, 2011;

6. Нормативно-правовые основы воспитания и дополнительного образования детей (актуальные нормативно-правовые акты и документы): Методическое пособие для системы повышения квалификации. Сост. Л.Н. Буйлова. – М., 2014;

7. Кутеева О. Планирование воспитательной работы на основе личностно-ориентированного обучения/О.Кутеева// Классный руководитель. – 2009;

8. Каргина З.А. Практическое пособие для педагога дополнительного образования. – Изд. доп. – М.: Школьная Пресса, 2008;

9. Маленкова, П.И. Теория и методика воспитания/П.И.Маленкова. - М., 2012;

10. Цветкова И.В. Как создать программу воспитательной работы: Методическое пособие. – М., 2016;

11. Слостенин В.А. Методика воспитательной работы/В.А.Слостенин. - изд.2-е.-М., 2017;

12. Евладова Е.Б., Петракова Т.И. Содержание и организация воспитания и дополнительного образования в школе. – М.:ВЛАДОС , 2010;