

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 8
с. Благодатное Петровского района Ставропольского края



«Утверждаю»:
Директор МКОУ СОШ № 8
Михайловичко/
Приказ № 143 от 30.08.2024 г.

«Согласовано»:
Руководитель Центра
/Л.В.Лысенко/
«30» августа 2024 г.

«Рассмотрено»
на заседании педагогического
совета
Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Киберспорт»

Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Уровень программы: базовый

(ознакомительный, базовый, углубленный)

Возрастная категория: 15 - 16 лет

Количество часов: 1 час в неделю (всего 34 часа)

Срок реализации: 1 год (2024-2025 учебный год)

Разработчик:

Плохих Михаил
Михайлович,
педагог дополнительного
образования
б/к

квалификационная
категория:

с. Благодатное,
2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик программы

- Пояснительная записка
- Цель и задачи программы
- Планируемые результаты освоения программы

1. Комплекс организационно - педагогических условий

- Учебный план
- Календарный учебный график
- Условия реализации программы
- Рабочая программа

Список литературы

Приложение 1. Оценка качества реализации дополнительной общеобразовательной программы

Приложение 2,3,4. Первичный опрос, критерии оценивания учащихся, содержание аттестации

Комплекс основных характеристик программы

▪ Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана на основе педагогического опыта автора - составителя программы, рабочей программы по направлению «Киберспорт и менеджмент» и нормативно - правовой документации:

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 (с изменениями и дополнениями; ред. от 02.07.2021 г.);
2. Федеральным законом от 31.07.2020 № 304 «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 г. № 122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 г.»;
4. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года;
5. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
6. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. 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»

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Киберспорт и менеджмент» базового уровня (далее – программа) относится

как к технической, так и к физкультурно - спортивной направленности и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей. Программа содержит профориентационную работу с учащимися к профессии менеджмента.

Новизна программы

Данный курс носит междисциплинарный характер, объединяя в себе технические, проектные, педагогические и управленческие аспекты. Он направлен на развитие у учащихся широкого спектра компетенций, необходимых для успешной организации и проведения киберспортивных мероприятий. В ходе освоения программы учащиеся приобретут практические навыки в области управления проектами, лидерства, командной работы и коммуникации. Эти знания и умения позволят им эффективно планировать, координировать и реализовывать различные киберспортивные события, будь то турниры, фестивали или другие мероприятия. Таким образом, курс готовит всесторонне развитых специалистов, способных успешно организовывать и продвигать киберспортивную индустрию.

Актуальность программы обусловлена растущей популярностью и значимостью киберспорта в современном мире. В 2020 году Президент России поддержал идею проведения киберспортивных турниров в образовательных учреждениях, подчеркнув огромный потенциал индустрии компьютерного спорта для создания новых рабочих мест, в том числе удаленных.

Программа направлена на всестороннее развитие учащихся, раскрывая как их спортивные, так и управленческие компетенции. Полученные знания и навыки становятся фундаментом для дальнейшего профессионального самоопределения и успешной карьеры в сфере киберспорта. Учащиеся не только овладевают практическими умениями организации и проведения киберспортивных мероприятий, но и осознают себя как активных участников этой динамично развивающейся индустрии, способных занять роли как профессиональных игроков, так и управленцев, менеджеров, организаторов.

Данная программа позволяет учащимся не только реализовать свой спортивный потенциал, но и раскрыть управленческие навыки, необходимые для успешной карьеры в сфере киберспорта, что делает ее особенно актуальной и востребованной.

Педагогическая целесообразность

Программа педагогически целесообразна и востребована. Реализация данной программы органично вписывается в единое образовательное пространство образовательной организации, соответствуя современным стандартам обучения. Ее отличительной особенностью является ориентация на всестороннее развитие личности учащихся, их социализацию и успешную адаптацию в обществе.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной программы заключаются в ее ориентации на выявление и развитие у обучающихся интереса к киберспорту и спортивному менеджменту. Программа позволяет не только сформировать у обучающихся устойчивый интерес к данным сферам, но и обеспечивает им

возможность приобретения необходимых теоретических знаний и практических навыков.

В процессе освоения программы по киберспортивному менеджменту, обучающиеся не только овладеют базовыми знаниями в области управления персоналом, но и получают возможность применить их в реальных условиях. Занятия по данной программе позволят учащимся:

- * совместно обучаться в рамках единой команды, развивать навыки командной работы;
- * участвовать в организации и проведении киберспортивных мероприятий, приобретать опыт организационно - управленческой деятельности;
- * распределять обязанности внутри своей команды, развивать лидерские качества и умение делегировать полномочия;
- * уделять особое внимание культуре и этике общения, воспитывать ответственность и уважение к окружающим;
- * проявлять творческий подход к решению поставленных задач, развивать креативность и нестандартное мышление;
- * применять полученные знания на практике, получать возможность увидеть реальные результаты своей работы.

Адресат программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной общеобразовательной программы: от 15 до 17 лет.

Условия набора учащихся: принимаются все желающие. Наполняемость в группах до 12 человек.

Сроки реализации программы

(34 часов в год).

Форма обучения: очная.

В программе сочетаются индивидуальные, групповые и коллективные формы работы.

Обучение опирается на следующие принципы:

1. принцип доступности материала (соответствие возрастным возможностям учащихся);
2. принцип возвращения к пройденному на более высоком исполнительском уровне;
3. принцип преемственности (передача опыта от старших к младшим);
4. принцип заинтересованности учащихся результатами своего труда;
5. принцип связи обучения с практикой (реализуется в процессе выполнения творческих проектов);
6. принцип единства обучения, воспитания и развития (реализуется в неразрывной связи этих компонентов на каждом занятии);

7. принцип личностно - ориентированного подхода в обучении с ориентацией на формирование индивидуально - творческой личности учащегося. Деятельность педагога на основе этих принципов развивает у учащихся художественное воображение, ассоциативную память, способности к техническому творчеству.

Основной дидактический принцип – обучение в предметно - практической деятельности.

Последовательность изучения тем представлена в логическом развитии, постепенно формируя новые практические умения и навыки учащихся, открывая возможности для творчества и позитивного отношения к труду.

Последовательность проведения занятий строится по следующей схеме:

8. организационные вопросы;
9. краткое повторение пройденного материала;
10. изложение новой темы;
11. подготовка к практической работе;
12. просмотр законченных этапов проектов и их анализ;
13. определение опережающих задач на следующий этап проектной работы.

Новый материал излагается доступно, сопровождается демонстрацией наглядных пособий, приемов работы на компьютере.

В процессе обучения используются следующие типы занятий:

14. вводный тип занятия;
15. занятие по изучению технологических приемов и навыков;
16. занятие по практической работе (по освоению сочетания выполняемых операций с технологическим процессом);
17. итоговое занятие.

Специфика занятий заключается в том, чтобы учащиеся на основе полученных знаний освоили приемы и способы выполнения практических действий, операций, необходимых для последующего формирования у них знаний, умений и навыков выполнения работ в области программирования робототехники.

Каждому типу занятий соответствуют разнообразные виды занятий, которые зависят от содержания учебной деятельности учащихся на занятии, от применения различных методических приемов, нетрадиционных форм проведения занятия, игровой методики и т.д.

18. занятие - конкурс.
19. занятие - практикум.
20. занятие с участием специалистов - профессионалов.
21. занятие - отчет (защита проектных работ).

Занятия включают в себя теоретические и практические части, проводимые в различных формах. Основное количество времени отводится практическим заданиям, что способствует формированию трудовых навыков и способностей, разгрузке умственного напряжения учащихся.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс осуществляется в группах с обучающимися разного возраста. Состав группы постоянный (количество обучающихся до 12 человек).

Программа предоставляет обучающимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом уровня их 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.

В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения: объяснительно - иллюстративный; практические работы репродуктивного и творческого характера; методы мотивации и стимулирования; обучающего контроля, взаимоконтроля и самоконтроля; проблемно - поисковый, ситуационный. Подход к обучению дифференцированный. Так как в группе могут заниматься учащиеся разного возраста, для некоторых тем подобран разный по сложности и объему материал.

Также при организации занятий в объединении используются активные и интерактивные методы.

Одной из главных задач преподавания является развитие способности к самопознанию и самоопределению, осознание своих внутренних возможностей.

▪ **Цель и задачи программы**

Целью программы является комплексное развитие интереса учащихся в сфере киберспорта и формировании у них профессиональных компетенций в области киберспортивного менеджмента. Программа направлена на подготовку будущих специалистов, способных эффективно организовывать и управлять киберспортивными мероприятиями.

Реализация цели программы осуществляется через триединство задач:

Образовательные:

1. сформировать у обучающихся базовые знания и понятийный аппарат в области киберспорта и менеджмента;
2. познакомить со стратегиями и тактиками компьютерных дисциплин, а также методами управления персоналом;
3. развивать практические навыки реализации игровых стратегий, организации киберспортивных мероприятий и применения основ менеджмента;
4. научить использовать высокотехнологичное оборудование при подготовке и реализации проектов;
5. расширить общеобразовательный кругозор учащихся в смежных областях (физкультура, физика, математика, технология, информатика, геометрия, география).

Развивающие:

6. развивать абстрактное мышление, управленческие навыки и компетенции эффективного использования интеллектуальных систем;
7. ориентировать обучающихся на получение технических и педагогических специальностей, связанных с киберспортом и менеджментом;
8. выявить, развивать и стимулировать организаторские способности учащихся;
9. сформировать умение планировать работу и самостоятельно контролировать ее поэтапное выполнение.

Воспитательные:

10. стимулировать самостоятельность учащихся в изучении теоретического материала и решении практических задач.
11. сформировать навыки эффективной командной работы над проектами.
12. воспитать такие качества личности, как: целеустремленность, творческая активность, самостоятельность, трудолюбие; воспитать волевые и лидерские качества.

▪ Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

По окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасной работы в киберспортивной среде;
- современные подходы к управлению киберспортивными организациями;
- методы достижения целей при рациональном использовании ресурсов;
- основы организации и проведения киберспортивных мероприятий;
- требования к участию в киберспортивных турнирах.

Необходимо уметь:

- ставить и принимать управленческие задачи, определять их цели;
- прогнозировать результаты управленческой деятельности;

- планировать и организовывать процесс выполнения управленческих задач;
- рационально распределять и использовать ресурсы;
- руководить работой киберспортивной команды или организации;
- обучать и развивать подчиненных в киберспортивной сфере;
- организовывать и проводить турниры по компьютерным играм.

Метапредметные:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- работать в группе и коллективе;
- уметь рассказывать о проекте;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности;
- работать над проектом индивидуально, эффективно распределять время.

Познавательные:

- умеет работать с литературой и другими источниками информации;
- умеет самостоятельно определять цели своего обучения.

Личностные:

- готовность к непрерывному образованию и саморазвитию в сфере киберспортивного менеджмента;
- осознание мотивов и целей при выполнении управленческих задач в киберспорте;
- развитие аналитического и креативного мышления, способности решать нестандартные проблемы в киберспортивной индустрии;
- формирование таких качеств, как внимательность, настойчивость, целеустремленность, умение преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, нестандартности подхода к управленческим решениям;
- профессиональная ориентация в сфере киберспортивного менеджмента и смежных профессий.

Развивающие:

- развита образная память и внимательность, умение идти от простого к сложному, двигаться вперед в познании;
- развита творческая активность и интерес к здоровому образу жизни;
- развита познавательная активность.

Социальные:

- умеет пользоваться приемами коллективного творчества;
- сформировано эстетическое восприятие мира и доброе отношение к окружающим.

Регулятивные:

- умеет ставить цели управленческой деятельности в киберспорте и планировать пути их достижения;
- умеет планировать последовательность шагов для реализации управленческих решений;
- осуществляет контроль и коррекцию результатов управленческой деятельности;
- умеет адекватно воспринимать оценки и обратную связь от руководителя;
- умеет различать способ и результат управленческих действий;
- умеет корректировать действия на основе оценки и анализа допущенных ошибок;
- проявляет познавательную инициативу в учебно - управленческом сотрудничестве;
- умеет оценить полученный управленческий продукт и соотнести его с изначальным замыслом.

Коммуникативные:

- умеет выдвигать идеи в технологии «мозгового штурма»;
- умеет организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками; работать индивидуально и в группе, контактировать со сверстниками.

Практические навыки:

- поиск, сбор и анализ информации, необходимой для управленческой деятельности в киберспорте;
- подготовка презентационных и текстовых материалов для управленческих проектов;
- разработка регламентов и документации для киберспортивных мероприятий.

1. Комплекс организационно-педагогических условий

- Учебный план

№п/п	Наименование модулей, тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		всего	теорет.	практ.	
1 год обучения					
1	Вводное занятие				Тестирование по пройденному материалу
2	Основы игровой и киберспортивной индустрии				Тестирование по пройденному материалу
3	Основы менеджмента				Тестирование по пройденному материалу
4	Менеджмент как составная часть компьютерного спорта				Тестирование по пройденному материалу
ИТОГО:					

Содержание учебного плана

Модуль 1. Введение в киберспортивный менеджмент.

Вводное занятие. Знакомство с программой курса «Киберспорт и менеджмент», а также расписанием занятий. Цели и задачи обучения. Изучение правил техники безопасности, пожарной и электробезопасности. Ознакомление с рабочими местами и необходимым программным обеспечением.

Модуль 2. Основы игровой и киберспортивной индустрии.

Данный модуль посвящен изучению ключевых аспектов управления в киберспортивной индустрии, включая структуру экосистемы, специфику менеджмента киберспортивных организаций и проектов, а также роль данных и технологий в эффективном киберспортивном менеджменте.

Модуль 3. Основы менеджмента.

Изучение научной основы менеджмента, представляющей собой сумму знаний об управлении в виде концепций, теорий, принципов, способом и форм управления людьми и их группами в процессе производства благ.

Модуль 4. Менеджмент как составная часть компьютерного спорта.

Обучение эффективному управлению киберспортивными организациями

и межотраслевыми комплексами компаний. Разбор функций и особенностей работы современного менеджера в сфере киберспорта.

2.2 Календарный учебный график

График разработан в соответствии с СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Положением об организации образовательной деятельности в творческих объединениях Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

График учитывает возрастные психофизические особенности обучающихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

Содержание Графика включает в себя следующее:

- продолжительность учебного года;
- количество учебных групп по годам обучения и направленностям;
- регламент образовательного процесса;
- продолжительность занятий;
- аттестация обучающихся;
- режим работы учреждения;
- работа Центра в летний период;

Продолжительность учебного года в Центре:

Начало учебного года – 01.09.2024 года.

Окончание учебного года – 31.05.2025 года.

Методы контроля и управления образовательным процессом — это наблюдение педагога в ходе занятий, анализ подготовки и участия членов коллектива в мероприятиях, оценка результатов проектной деятельности членами жюри, анализ результатов выступлений на различных областных, всероссийских мероприятиях, выставках, конкурсах и соревнованиях.

2.3. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

1. помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
2. качественное освещение;
3. столы, стулья по количеству учащихся и 1 рабочим местом для педагога. Оборудование:
4. ПК, монитор, клавиатура, компьютерная мышь, наушники с микрофоном.
5. доступ к сети Интернет.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Информационное обеспечение: фото и видео, ИНТЕРНЕТ - источники.

Необходимые умения: владеет формами и методами обучения; использует специальные подходы к обучению в целях включения в образовательный процесс всех обучающихся, в том числе одаренных обучающихся; организует различные виды внеурочной деятельности: игровую, культурно – досуговую; регулирует поведение обучающихся для обеспечения безопасной образовательной среды; реализовывает современные формы и методы воспитательной работы, как на занятиях, так и во внеурочной деятельности, ставит воспитательные цели, способствующие развитию обучающихся, независимо от их способностей; общаются с детьми, признавая их достоинство, понимая и принимая их. При продолжении обучения, планируют взаимодействие с родителями. Обладает необходимыми знаниями преподаваемого предмета; основными закономерностями возрастного развития; основными методиками преподавания, видами и приемами современных педагогических технологий; путями достижения образовательных результатов способами оценки результатов обучения.

- **Рабочая программа**

Таблица 3

Дата занятия	н.н	Теория	Практика	Другие формы работы	Кол-во часов
Модуль 1. Вводное занятие					
		Введение в киберспорт	Предварительная аттестация учащихся	Инструктаж по ТБ и ПДД	
Модуль 2. Основы игровой и киберспортивной индустрии					
		История развития киберспорта	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Перспективы развития киберспорта	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Актуальные киберспортивные дисциплины	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Мобильный и консольный гейминг	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
Модуль 3. Основы менеджмента					
		Основы управления персоналом	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Деловые коммуникации	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Теория менеджмента	Практическая реализация	Тестирование «Повторим изученное»	

		Тайм-менеджмент для СЕО	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Управление активами и пассивами киберспортивной организации	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Управление активами и пассивами киберспортивной организации	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Материально-технические условия реализации проектов на основе компьютерных игр	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		Организация и судейство киберспортивных турниров	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		Правовая природа киберспорта	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		Интеллектуальные права на компьютерную игру	Практическая реализация	Тестирование «Повторимизученное»	
		Игровой контент: защита детей	Практическая реализация	Тестирование «Повторимизученное»	
		Виртуальная собственность	Практическая реализация	Тестирование «Повторимизученное»	
		Персональные данные в игровой индустрии	Практическая реализация	Тестирование «Повторимизученное»	
		Правовые основы киберспортивных соревнований	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		Начало продвижения продукта	Практическая реализация	Практика работы за ПК	

		Каналы продвижения продукта	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		Подготовка анонса	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		После анонса, перед релизом	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		Выпуск продукта	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
		Маркетинг мобильного гейминга	Практическая реализация	Практика работы за ПК	
Модуль 4. Менеджмент как составная часть компьютерного спорта					
		Основы менеджмента в киберспорте	Практическая реализация	Тестирование «Повторимизученное»	
		Социология управления	Практическая реализация	Работа с презентациями	
		Необходимость организации в компании эффективной системы управления финансами	Практическая реализация	Практика игры по дисциплине	
		Базовые концепции и модели финансового менеджмента	Практическая реализация	Тестирование «Повторимизученное»	
		Принципы клиентского менеджмента	Практическая реализация	Практика игры по дисциплине	
		Ресурсы проекта	Практическая реализация	Практика игры по дисциплине	
		Digital-подрядчики	Практическая реализация	Тестирование «Повторимизученное»	
		Организация логистики	Практическая реализация	Практика игры по дисциплине	
		Особенности выездных мероприятий	Практическая реализация	Практика игры по дисциплине	
Всего часов : 34					

Список литературы для педагога

2. Бабаев, А. Киберспорт: как заработать на видеоиграх / А. Бабаев. – М.: Эксмо, 2019. – 256 с.
3. Галкин, Д.В. Киберспорт: первые шаги к признанию / Д.В. Галкин // Наука телевидения. – 2018. – Т. 14, № 2. – С. 180-195.
4. Дубинина, Н.А. Организация и проведение киберспортивных мероприятий: учебно-методическое пособие / Н.А. Дубинина, Е.А. Рыбакова. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 165 с.
5. Елисеев, Д. Киберспорт. Руководство по игре и жизни / Д. Елисеев. – М.: Эксмо, 2018. – 256 с.
6. Зайцев, А.А. Менеджмент в киберспорте: учебное пособие / А.А. Зайцев, Е.В. Чернова. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 150 с.
7. Кибер-атлеты. Профессия будущего: сборник статей / под ред. Д.В. Галкина. – Москва: Издательство Юрайт, 2020. – 160 с.
8. Коноплянский, Д.А. Основы менеджмента в сфере культуры и искусства: учебное пособие / Д.А. Коноплянский. – М.: Юрайт, 2020. – 265 с.
9. Лукашенко, М.А. Киберспорт: как превратить хобби в профессию / М.А. Лукашенко. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 256 с.
10. Мардер, Л.М. Менеджмент в сфере культуры и искусства: учебное пособие / Л.М. Мардер. – СПб.: Планета музыки, 2019. – 360 с.
11. Шарков, Ф.И. Коммуникология: основы теории коммуникации: учебник / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Дашков и К°, 2013. – 488 с.

Интернет-ресурсы

- Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – URL: <https://fksr.ru/>
- Портал [Esports.com](https://www.esports.com/). – URL: <https://www.esports.com/>.
- Статья "Киберспорт как новая индустрия: тенденции развития" на сайте РБК. – URL: <https://www.rbc.ru/trends/industry/5ef5c1a69a7947b7ef0d4c4d>
- Статья "Киберспорт: как это работает" на сайте Forbes. – URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii-i-innovacii-photogallery/391663-kibersport-kak-eto-rabotaet>
- Блог "Киберспортивный менеджмент" на сайте Medium. – URL: <https://medium.com/esports-management>
- Статья "Киберспорт как бизнес: модели монетизации и перспективы развития" на сайте vc.ru. – URL: <https://vc.ru/future/59948-kibersport-kak-biznes-modeli-monetizacii-i-perspektivy-razvitiya>
- Портал Esports Charts. – URL: <https://escharts.com/>

- Статья "Киберспорт: как стать профессиональным игроком" на сайте Skillbox. – URL: <https://skillbox.ru/media/games/kibersportkakstatprofessionalnymigrokom/>
- Статья "Киберспорт: как стать менеджером киберспортивнойкоманды" на сайте [GameIndustry.biz](https://www.gamesindustry.biz). – URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-06-24-how-to-become-an-esports-team-manager>
- Статья "Киберспорт: новая реальность" на сайте Российскойгазеты. – URL: <https://rg.ru/2020/07/20/kibersport-novaia-realnost.html>

Список литературы к рабочей программе воспитания

- Боровиков Л.И. Организация системы воспитательной работы и внеурочной деятельности образовательного учреждения в условиях реализации ФГОСа. Методическое пособие. – Новосибирск, 2013;
- Воспитательный процесс: изучение эффективности: методические рекомендации/под редакцией Е.Н. Степанова – М., 2011;
- Сборник методических рекомендаций. [сост.: Л.С. Львова, О.В. Гончарова] МП РФ, ФГБУК «ВЦХТ». – М.: Издательство Сеченовского Университета, 2019;

**Оценка качества реализации
дополнительной общеобразовательной программы
«Киберспорт и менеджмент. Базовый уровень»**

В ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области» оценку качества реализации дополнительной общеобразовательной программы, в т.ч. «Киберспорт и менеджмент. Базовый уровень» проводят, опираясь на исследования качества образования в дополнительном образовании в целом, и через оценку совокупности характеристик, отличающих его от других видов образования.

Одним из главных отличий является то, что в дополнительном образовании отсутствует государственный стандарт на образование, но при этом в каждой дополнительной общеобразовательной программе прогнозируются требования к ее освоению и тем самым задается свой уровень качества. Он отражен в анализе востребованности, в целях и ожидаемых результатах программы, а также в содержании, формах организации образовательной деятельности.

Их ориентиром, отправной точкой является мониторинг потребностей и ожиданий потребителей – детей, родителей, социума, а также анализ рынка образовательных услуг и нормативные требования государства к системе дополнительного образования (см. Приложение 5).

Задача управления качеством - максимально согласовать запросы потребителя (мониторинг запроса на образовательные услуги) и деятельность исполнителя (автора реализации программы). Результаты реализации дополнительной общеобразовательной программы можно считать качественными если они соответствуют социальному заказу.

Задача дополнительной общеобразовательной программы «Киберспорт и менеджмент. Базовый уровень»: обеспечение базовой подготовки учащихся в области киберспортивного менеджмента.

Целесообразность и результативность проведения оценки качества реализации дополнительной общеобразовательной программы «Киберспорт и менеджмент. Базовый уровень»:

- совершенствование профессиональной компетентности педагога, качества его работы;
- повышение мотивационной готовности учащихся к освоению компетенций предмета, участию в конкурсах, соревнованиях, чемпионатах различного уровня;
- повышение личностных, предметных и метапредметных результатов образовательной деятельности;
- проведение постоянной корреляции целей, задач, планируемой результативности освоения программы, совершенствование системы мониторинга качества;
- повышение удовлетворенности потребителей результатами реализации программы;
- способствование формированию самооценки ребенка и развитию его самоконтроля, умения анализировать и правильно оценивать свою деятельность, адекватно реагировать на оценку педагога;
- Формирование комфортной и безопасной образовательной среды.