

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ**

**Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ПРАКТИК»**

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБОУ ДПО МЦВП

М. П. Андрианова

Приказ от «12» апреля 2024 года №63



**ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ  
РАЗРАБОТКИ И РЕАЛИЗАЦИИ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ  
ПО КИБЕРСПОРТУ  
В УСЛОВИЯХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ**

**С ИНВАРИАНТНЫМ МОДУЛЕМ  
«ЦЕННОСТИ МОСКОВСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

дополнительная профессиональная программа  
(повышение квалификации)

## Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

**1.1. Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области организационно-методических основ разработки и реализации дополнительных общеобразовательных программ по киберспорту в условиях образовательных организаций

### 1.2. Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенции	Направление подготовки «Педагогическое образование» 44.03.01
		Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	ОПК-2
2.	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

### 1.3. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Уметь - знать	Направление подготовки «Педагогическое образование» 44.03.01
		Бакалавриат
		Код ФГОС
1.	<b>Знать:</b> требования к программам дополнительного образования; организационно-методические условия разработки и реализации образовательных программ по киберспорту в условиях образовательной организации <b>Уметь:</b> проектировать программы дополнительного образования для осуществления подготовки киберспортсменов в условиях образовательной организации и разрабатывать учебно-тренировочные занятия по программе дополнительного образования по киберспорту в соответствии с алгоритмом	ОПК-2
1.	<b>Знать:</b> Основные сведения о киберспорте: историю появления и развития киберспорта, правовое регулирование киберспорта, организацию киберспорта в системе образования (в том числе в городе Москва), содержание и жанры игр в киберспорте, классификацию компьютерных дисциплин, методику обучения дисциплинам киберспорта, основные требования к обеспечению безопасности учебно-	ОПК-8

	<p>тренировочного процесса по киберспорту, общую и специальную психофизическую подготовку в киберспорте</p> <p><b>Уметь:</b> осуществлять подготовку по дисциплинам киберспорта; составлять комплекс физической разминки с учетом особенностей киберспорта и организации совместной деятельности обучающихся, включая упражнения на развитие мелкой моторики, мышечной скорости и зрительной реакции, организовывать мероприятия соревновательной практики по киберспорту и участие в киберспортивных турнирах.</p>	
--	---	--

**1.4. Категория обучающихся:** уровень образования – высшее образование, направление – педагогическое образование; область профессиональной деятельности – дополнительное образование, общее образование, среднее профессиональное образование

**1.5. Форма обучения:** очная (с использованием ЭО и ДОТ).

**1.6. Режим занятий:** 1 академический час – 45 минут; не более 6 академических часов в день, не менее 2 недель обучения.

**1.7. Трудоемкость программы:** 72 часа.

## Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование модулей	Аудиторные занятия			Формы контроля
		Трудоемкость	Лекции	Практические занятия	
1.	Модуль 1. Основные сведения о киберспорте	36	6	30	Тестирование
2.	Модуль 2. Киберспорт в условиях образовательной организации: организационно-методические условия разработки и реализации образовательных программ	36	6	30	Проект программы
Итоговая аттестация					Зачет на основании результатов тестирования и выполнения проекта программы
ИТОГО		72	12	60	

### 2.2. Календарный учебный график

Обучение проводится в течение календарного года по мере зачисления обучающихся.

1 полугодие: 11 января – 30 июня.

Праздничные дни: 23 февраля, 8 марта, 1-10 мая, 12 июня.

Каникулы не предусмотрены.

2 полугодие: 1 июля – 25 декабря  
 Праздничные дни: 4 ноября, 12 декабря.  
 Каникулы не предусмотрены.  
 Период/ срок освоения программы:  
 Период обучения: не менее 12 учебных дней.

№ п/п	Наименование модулей	Всего часов	Виды УР	Учебные дни					
				1	2	3	4	5	6
1 неделя									
1.	Модуль 1. Основные сведения о киберспорте	36	Лекция	2	2	2			
			Практические занятия	4	4	4	6	6	6
Количество часов за неделю		36	-	6	6	6	6	6	6
2 неделя									
2.	Модуль 2. Киберспорт в условиях образовательной организации: организационно-методические условия разработки и реализации образовательных программ	36	Лекция	2	2	2			
			Практические занятия	4	4	4	6	6	6
Количество часов за неделю		36	-	6	6	6	6	6	6
Итого часов		72	-	12	12	12	12	12	12

### 2.3. Рабочая программа

Наименование разделов/ модулей, тем	Виды учебных занятий	Содержание
Модуль 1. Основные сведения о киберспорте	<i>Лекция 1 час</i>	История появления и развития киберспорта. Понятие компьютерного спорта (Киберспорт), содержание и характеристика. Киберспорт как феномен XXI века. История и тенденции развития компьютерного спорта (Киберспорт) в Российской Федерации. История становления, современное состояние и перспективы развития.
	<i>Лекция 1 час</i>	Правовое регулирование киберспорта. Правовое понятие Киберспорта: дисциплины и соревнования. Правила игр. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба), профессионального киберспортсмена.
	<i>Лекция 1 час</i>	Организация киберспорта в системе образования города Москвы. Федерация компьютерного спорта города Москвы. Московская Школьная Киберспортивная Лига. Организация киберспортивных состязаний в системе столичного образования. Подготовка киберспортсменов

		в школах. Турниры по киберспорту. Формат турниров. Как попасть на турнир. Киберспортивные организация города Москвы.
	<i>Лекция 3 часа</i>	Содержание и жанры игр в Киберспорте. Классификация компьютерных дисциплин. Боевая арена, соревновательные головоломки, стратегии в реальном времени, технические симуляторы, спортивные симуляторы, файтинг и другие жанры, которые можно использовать в том числе в образовательных программах для школьников.
	<i>Практическое занятие 30 часов</i>	Киберспортивный практикум. Освоение и выполнение манипуляций с клавиатурой и мышью, развитие скоростных навыков. Индивидуальная настройка оборудования. распределение ролей в команде; отработку командных стратегий и тактических приемов, которые требуют высокой скорости антиципации в принятии решений; решение игровых задач с виртуальным персонажем; использование программ для голосового общения в команде. Тестирование
Модуль 2. Киберспорт в условиях образовательной организации: организационно-методические условия разработки и реализации образовательных программ	<i>Лекция 2 часа</i>	Методика обучения дисциплинам киберспорта. Специфика технической подготовки обучающихся по киберспорту. Особенности тактической подготовки в киберспорте. Тактика и стратегия ведения игр. Особенности построения занятия по Киберспорту в условиях образовательной организации. Структура занятий, задачи, средства, продолжительность. Формы и методы занятий по компьютерному спорту. Методические решения задач применения игр различного жанра в Киберспорте на основных этапах обучения. Рациональное распределение средств и методов игр в Киберспорте по составным частям занятий: подготовительной, основной, заключительной. Организация соревновательных мероприятий по киберспорту. Алгоритм разработки проекта занятия по киберспорту с учетом организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся.
	<i>Практическое занятие 10 часов</i>	Разработка проекта учебно-тренировочного занятия по программе дополнительного образования по киберспорту в соответствии с алгоритмом

	<i>Лекция 1 час</i>	Основные требования к обеспечению безопасности учебно-тренировочного процесса по киберспорту. Нормативно-правовая база по охране труда. Правила техники безопасности и правила работы с компьютером. Вред здоровью при работе с компьютером и как его избежать. Инструкции по технике безопасности и охране здоровья обучающихся. Травматизм в Киберспорте. Профилактика травматизма.
	<i>Лекция 1 час</i>	Общая и специальная психофизическая подготовка в киберспорте. Особенности развития психических и физических способностей, ориентированных на занятия Киберспортом. Средства и методы общей и специальной физической подготовки в Киберспорте. Физическая разминка и ее роль в подготовке спортсменов. Стратегия составления комплекса физической разминки, с учетом особенностей Киберспорта и организации совместной деятельности учащихся.
	<i>Практическое занятие 4 часа</i>	Составление комплекса физической разминки с учетом особенностей киберспорта и организации совместной деятельности учащихся, включая упражнения на развитие мелкой моторики, мышечной скорости и зрительной реакции.
	<i>Лекция 2 часа</i>	Разработка программ дополнительного образования по киберспорту. Общие требования к программам дополнительного образования, особенности разработки программ дополнительного образования по киберспорту в условиях московского образования
	<i>Практическое занятие 16 часов</i>	Проект программы Практикум проектирования программы дополнительного образования по киберспорту
<b>Итоговая аттестация</b>		
Зачет на основании результатов тестирования и выполнения проекта программы		

### **РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Оценка качества освоения программы осуществляется в формах текущего контроля и итоговой аттестации.

#### **3.1. Текущий контроль**

##### **3.1.1. Тестирование 1**

Требования – не менее 17 правильных ответов.

Критерии оценивания и оценивание: 100% правильных ответов – тест пройден, менее 100% правильных ответов – тест не пройден, предоставляется 3 попытки.

17 баллов – зачтено, тест пройден, менее 17 баллов – не зачтено, тест не пройден.

Выберите один правильный ответ из предложенных:

1. Правда ли, что Россия первая официально признала киберспорт, а Казань провела первые «Игры будущего»?

- а) да
- б) нет

Комментарий к ответу 1:

*С 2001 года киберспорт включен в официальный перечень видов спорта в России. Да-да, именно мы вошли в 21 век, признав киберспорт на государственном уровне. С тех пор темпы развития индустрии растут с невероятной силой: в России проходят национальные чемпионаты по различным киберспортивным дисциплинам, а наши спортсмены - одни из самых титулованных в мире. А еще, совсем недавно в нашем городе прошел первый международный мультиспортивный турнир в концепции фиджитал-спорта (прим. «фиджитал» - сочетание физического и цифрового) и все это при поддержке Всероссийской федерации фиджитал-спорта. Турнир в Казани стал самым крупным в истории фиджитал-спорта. Он проводился по 21 дисциплине и привлек более двух тысяч участников из разных уголков мира. Все дисциплины разделены на пять кластеров, которые называют вызовами: «Спорт», «Стратегия», «Скорость», «Тактика» и «Технологии». Призовой фонд, между прочим, составил 10 миллионов долларов. Неплохой повод начать играть как в «стрелялки», так и заняться привычным нам спортом, правда?*

2. Правда ли, что в России существуют факультеты киберспорта?

- а) да
- б) нет

Комментарий к ответу 2:

*Вы не ослышались, играя в игры можно получить диплом. Например, в Московском физико-техническом институте стать магистром в сфере «Инновационных технологий в киберспорте». А в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма – бакалавром «Менеджмента в киберспорте». В Томском государственном университете существует своя профессиональная студенческая команда по DOTA2. Если поступать вы все же планируете на другое направление, а играть профессионально хочется, то школы киберспорта можно найти в Казани, Новосибирске, Екатеринбурге, Владивостоке, Ростове и других городах.*

3. Правда ли, что киберспорт полезен для здоровья?

- а) да
- б) нет

Комментарий к ответу 3:

*В детстве нам часто говорили, что проводить время перед компьютером вредно для здоровья. На самом деле благодаря играм в киберспорте можно развить когнитивные навыки. Ведь, чтобы успешно проходить испытания, требуется стратегическое мышление, быстрая реакция, внимательность и умение принимать решения в условиях ограниченного времени. А еще это чаще всего командный вид спорта, поэтому без коммуникационных навыков победы не видать. Не очевидный факт, но в киберспорте важна физическая подготовка. Несмотря на сидячий образ жизни, профессиональные киберспортсмены уделяют время фитнесу, поддержанию хорошей физической формы и развитию мелкой моторики.*

4. Правда ли, что за киберспортом будущее?

- а) да
- б) нет

Комментарий к ответу 4:

*По различным статистическим данным, если в конце 2022 года рынок киберспорта в России составлял 30 миллионов долларов, то в 2023 году он уже вырос до 100 миллионов. Эксперты прогнозируют прирост рынка на 20% ежегодно. В России проводятся национальные чемпионаты по различным киберспортивным дисциплинам, такие как Континентальная Лига, Russia Major Series и другие. Победители этих турниров представляют страну на крупнейших международных соревнованиях.*

5. В 1972 году Стэнфордская лаборатория искусственного интеллекта провела первый в истории турнир по видеоигре под названием Spacemar!. В соревнованиях участвовали студенты и научные сотрудники. За победу давали подписку на журнал Rolling Stone. Было?

- а) да
- б) нет

6. В 1980-е компания Atari организовала чемпионат мира по «Морскому бою» (в Америке игра называлась Periscope). Призовой фонд составил сумасшедшие \$100 тыс., а его победителем стали Эрик Гуннер и Оксана Хан в мужском и женском зачетах. Так ли это?

а) да

**б) нет**

7. В 1977 году компания Gremlin Industries для продвижения игры Hustle наняла двух девушек. Дуэт назвали Gremlin Girls. За все время дамы провели 1233 матча. Из них они уступили лишь 7 раз.

а) да

б) нет

8. В 1997 году состоялся чемпионат Red Annihilation по Quake. Победителю соревнований создатель игры Джон Кармак собирался вручить собственный автомобиль — Ferrari 328 GTS. Ну, что скажете на это: расстался он с машиной или нет?

а) да

б) нет

9. Шутеры в 90-е были очень популярным жанром. Особенно Counter-Strike, который вышел в начале десятилетия. Именно он и задал моду на соревнования и все то, что сейчас называют киберспортом. Было такое?

а) да

**б) нет**

10. В 2002 российская команда M19 взяла золото на киберспортивной Олимпиаде по CS. Про их выступление еще снял репортаж Андрей Лошак и показал его в «Намедни». Так ли это?

а) да

б) нет

11. В 2015 году состоялся чемпионат Gaming Paradise. Организаторы пригласили всех в роскошный отель с бассейном на крыше, создали необходимые условия, а после турнира выплатили все призовые. Практически через неделю. Ну, похоже на правду?

а) да

**б) нет**

12. Nintendo — единственная крупная игровая компания, которая никогда не проводила турниры по собственным играм. Ей вообще настолько безразличен киберспорт, что по всему миру есть всего несколько крупных сообществ энтузиастов.

а) да

**б) нет**

13. В каком году киберспорт признали официальным видом спорта?

а) 2001

б) 1995

14. Самый большой призовой фонд среди девушек выиграла ...

а) Варвара «Cuba Libre» Михайлова

**б) Саша Scarlett Хостин**

15. Какая команда выиграла самый большой призовой фонд в мировом киберспорте?

а) Team Spirit

б) Team envyuus

16. Первый турнир по киберспорту был проведен в ...

а) 1997

б) 1991

17. Самый крупный ежегодный чемпионат по киберспорту называется ...

а) The international

б) World Cyber Games

### **3.1.2. Проект программы дополнительного образования по киберспорту**

Практическая работа – не менее 4 баллов (5 - максимальный балл)

Разработайте проект программы дополнительного образования в соответствии с алгоритмом и рабочим макетом программы дополнительного образования (Приложение 1).

#### **Требования к практической работе:**

Проект должен содержать: титульный лист, пояснительную записку, цели, планируемые результаты, направленность, категорию обучающихся/возраст, форму обучения, режим занятий, трудоемкость, календарный учебный график, учебный план, рабочие программы курсов (модулей и пр.), контрольно-оценочные материалы, организационно-педагогические условия реализации программы и иные материалы (при необходимости).

#### **Примерная структура содержательной части программы по киберспорту:**

*Техника безопасности при работе с компьютерной техникой. Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Настройка ПК для комфортных тренировок. Игровые настройки, повышающие эффективность киберспортсмена. Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов. Спортивные нормативы для киберспортсменов. Практическая отработка комплексов упражнений для киберспортсменов. Киберспортивные дисциплины (по выбору). Специальная подготовка. Техничко-тактическая подготовка. Соревновательная подготовка. Турнирная практика.*

#### **Критерии оценивания и оценивание:**

Проект дополнительной общеобразовательной программы на 100% соответствует совокупным требованиям нормативно-правовых актов, регламентирующим дополнительные общеобразовательные программы, содержание программы соответствует примерной структуре содержательной части программы по киберспорту: – 5 баллов.

Проект дополнительной общеобразовательной программы не менее, чем 90% соответствует совокупным требованиям нормативно-правовых актов, регламентирующим дополнительные общеобразовательные программы, содержание программы не соответствует примерной структуре содержательной части программы по киберспорту: при устранении замечаний – 4 балла.

Максимально возможная оценка - 5 баллов.

Критерии оценивания и оценивание: программа должна соответствовать макету и включать указанное примерное содержание, оценивание: 4-5 баллов – зачтено, менее 4 баллов – не зачтено.

**3.2. Итоговая аттестация:** Зачет на основании результатов тестирования и выполнения проекта программы.

(слушателю необходимо набрать не менее 22 баллов).

Тестирование – автоматическая проверка.

Практические работы – с проверкой преподавателя.

#### **Оценивание:**

Зачтено – 21-22 балла.

Не зачтено – менее 21 балла.

## **Раздел 4. «ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ»**

### **4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы:**

#### **Нормативно-правовые акты и документы:**

1. ФЗ «Об образовании в РФ» № 273 от 29.12.2012 года [Электронный ресурс] <https://base.garant.ru/70291362/> (Дата обращения 25.03.2024)

2. Приказ Министерства спорта РФ от 22 января 2020 г. N 22 «Об утверждении правил вида спорта "Компьютерный спорт"». [Электронный ресурс] <https://base.garant.ru/73473699/> (Дата обращения 25.03.2024)

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/> (Дата обращения 25.03.2024)

#### **Методические документы:**

1. Методические рекомендации по созданию школьных и студенческих киберспортивных клубов. [Электронный ресурс]. <https://xn--b1atfb1adk.xn--p1ai/files/ioe/documents/WZ5157FRYYB9PNTZ2Z2X.pdf> (дата обращения: 23.03.2024).

2. Войков Л.М., Кузина Л.Б. Методические рекомендации по проведению студенческих киберспортивных турниров (с учётом опыта международного киберспортивного фестиваля «Битва за науку» – 2023) / Л.М. Войков, Л.Б. Кузина // Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus». 2023. № 2 (15). [Электронный ресурс]. URL: [http://journal.homocyberus.ru/Voikov\\_LM\\_Kuzina\\_LB\\_2\\_2023](http://journal.homocyberus.ru/Voikov_LM_Kuzina_LB_2_2023) (Дата обращения 25.03.2024)

#### **Основная литература:**

1. Ли Роланд. Киберспорт. М.: Издательство Эксмо, 2019. – 352 с.

2. Матвеева И.С., Дробот Е.А. Матвеева, И. С. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта / И. С. Матвеева, Е. А. Дробот // Современные вопросы биомедицины. – 2022. – Т. 6. – № 2. . [Электронный ресурс] <https://svbskfmba.ru/arkhiv-nomerov/2022-2/matveeva2022> (Дата обращения 23.03.2024).

3. Проектирование разноуровневых дополнительных общеразвивающих программ: учебн.-метод. пособие /Л. Б. Малыхина, Н. А. Меньшикова, Ю. Е. Гусева, М. В. Осипова, А. Г. Зайцев / под ред. Л. Б. Малыхиной. – СПб: ГАОУ ДПО «ЛОИРО», 2019. – 155 с.

4. Рылько, Н. М. Спортивная подготовка в киберспорте / Н. М. Рылько. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2022. — № 3 (398). — С. 271-273. — URL: <https://moluch.ru/archive/398/87997/> (дата обращения: 23.03.2024).

5. Эрик Цгли. Новый спорт. История становления киберспортивной индустрии. Издательские решения, 2023. – 272 с.

#### **Интернет-ресурсы:**

1. Московская школьная киберспортивная лига <https://cybermos.ru/meshl/> (дата обращения: 23.03.2024).

2. Федерация компьютерного спорта города Москвы <https://fcs.msk.ru/>.(дата обращения: 23.03.2024).

3. Школьная киберспортивная лига <https://www.xn--80aacijqclbifsl9a7hzctc.xn--p1ai/> (дата обращения: 23.03.2024).

4. Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus» <http://journal.homocyberus.ru/>(дата обращения: 23.03.2024).

#### **4.2. Материально-технические условия реализации программы.**

Цифровая образовательная платформа: [https:// dpo.mcvp.ru](https://dpo.mcvp.ru)

Веб-браузер Яндекс.

Сервис видеоконференцсвязи яндекс-телемост.

Компьютер/ноутбук, выход в интернет.

#### **4.3. Кадровое обеспечение программы**

Преподаватели, имеющие высшее базовое образование по профилю программы, в том числе участвующим на регулярной основе в мероприятиях по киберспорту, имеющим подготовку по направлению «Образование и педагогические науки», регулярно повышающих профессиональную квалификацию (не реже 1 раза в 3 года), привлекаемых к реализации программы на основании трудового договора.

**Макет дополнительной общеобразовательной программы**

**«НАИМЕНОВАНИЕ»**

**дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

## **Пояснительная записка**

**РАЗДЕЛ 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

« »

**1.1. Цель реализации программы****1.2. Планируемые результаты обучения**

Обучающиеся должны знать:

Обучающиеся должны уметь:

**1.3. Категория обучающихся/возраст:****1.4. Форма обучения:****1.5. Режим занятий:****1.6. Трудоемкость программы:****1.7. Календарный учебный график:****РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

« »

**2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ п/п	Наименование Модулей, курсов м т.п.	Внеаудиторные занятия			Формы контроля
		Всего	Лекции	Практические занятия	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
ИТОГО					

## 2.2. РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.2.1. Рабочая программа Модуль 1 « »

Рабочая программа Модуля 1. « » рассчитана на 16 академических часов, из которых .. часов – теоретическое занятие, .. часов - практические занятия. Промежуточная аттестация не предусмотрена. Текущий контроль в виде .....

#### Планируемые результаты освоения рабочей программы модуля 1 « »

Обучающиеся должны знать:

Обучающиеся должны уметь:

#### Содержание рабочей программы Модуль 1 « »

#### Тематическое планирование рабочей программы модуля 1 « »

№ темы		Виды учебных занятий, учебных работ	Количество часов	Форма контроля
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				

#### Контрольно-оценочные материалы рабочей программы модуля 1 « »

Текущий контроль:

**Информационно-методическое обеспечение рабочей программы  
Модуля 1 «»:**

**Литература:**

**Материально-технические условия реализации рабочей программы  
« »:**

- Веб-браузер Яндекс.
- Сервис видеоконференцсвязи яндекс-телемост.
- Компьютер/ноутбук, выход в интернет.

**2.2.2. Рабочая программа « »**

Рабочая программа Модуля 2 « » рассчитана на .. академических часов, из которых .. часа – теоретическое занятие, .. часа - практические занятия. Промежуточная аттестация не предусмотрена. Текущий контроль в виде ....

**Планируемые результаты освоения рабочей программы  
модуля 2 « »**

Личностные:

Метапредметные:

Предметные:

Обучающиеся должны знать:

Обучающиеся должны уметь:

**Содержание рабочей программы  
Модуля 2 « »**

**Тематическое планирование рабочей программы  
модуля 2 « »**

<b>№ темы</b>		<b>Виды учебных занятий, учебных работ</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Форма контроля</b>
1.				
2.				
3.				
4.				

**Контрольно-оценочные материалы рабочей программы  
модуля 2 « »**

Текущий контроль:

**Информационно-методическое обеспечение рабочей программы  
Модуля 2 « »:**

**Литература:**

**Материально-технические условия реализации рабочей программы  
Модуля 2 « »:**

- Цифровая образовательная платформа
  - Веб-браузер Яндекс.
  - Сервис видеоконференцсвязи яндекс-телемост.
  - Компьютер/ноутбук, выход в интернет.

**2.2.3. Рабочая программа « »**

....

**РАЗДЕЛ 3. «ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ»**

#### **РАЗДЕЛ 4. «ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ»**

##### **4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы:**

###### **Литература:**

##### **4.2. Материально-технические условия реализации программы.**

- Веб-браузер Яндекс.
- Сервис видеоконференцсвязи яндекс-телемост.
- Компьютер/ноутбук, выход в интернет.

##### **4.3. Кадровое обеспечение программы**

**«Ценности московского образования»  
Инвариантный модуль  
(2 ч.)**

**Раздел 1. «Характеристика программы»**

**1. Цель реализации модуля 1:** совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области ценностей московского образования.

**1.1. Совершенствуемые/новые компетенции**

№	Компетенции	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (бакалавриат)
		Код компетенции
1.	Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики	ОПК-1

**1.2. Планируемые результаты обучения**

№	Знать - уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
		Код компетенции
1.	<p><b>Знать:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные документы, задачи и механизмы, определяющие ценности и цели московского образования</li> <li>2. Управленческие инструменты как средства достижения целей московского образования</li> <li>3. Стратегию ориентации в основных документах, задачах, механизмах, инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования</li> </ol> <p><b>Уметь:</b> Ориентироваться в основных документах, задачах, механизмах, инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования</p>	ОПК-1

**1.3. Категория обучающихся:** уровень образования - высшее образование, область профессиональной деятельности – основное общее, среднее общее образование.

**1.4. Модуль реализуется с применением дистанционных образовательных технологий.**

**1.5. Трудоемкость обучения:** 2 часа.

**Раздел 2. «Содержание программы»**

**2.1 Учебно-тематический план**

№	Наименование	Внеаудиторные учебные занятия		Трудоемкость
				ь

п/п	разделов (модулей) и тем	Видео лекции/лекции и презентации	Практические занятия	Форма контроля	
1.1	Основные документы, задачи и механизмы, определяющие ценности и цели московского образования.	0,5	0,5	Тест №1.1	1
1.2	Управленческие инструменты как средства достижения целей московского образования.	0,5	0,5	Тест №1.2	1

## 2.2 Учебная программа

Темы	Виды учебных занятий/работ	Содержание
Тема 1.1 Основные документы, задачи и механизмы, определяющие ценности и цели московского образования.	Видео лекции/лекции презентации, 0,5 часа	Государственная программа города Москвы «Развитие образования города («Столичное образование»)). Приоритетные задачи московской системы образования. Основные механизмы повышения эффективности системы образования Москвы (Рейтинг вклада школ в качественное образование, аттестационная справка директора и др.). Городские проекты. Результаты системы образования города Москвы. Стратегия ориентации в основных документах, задачах, механизмах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования
	Практическая работа, 0,5 часа	Систематизация содержания лекции на основании стратегии ориентации в основных документах, задачах, механизмах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования <b>Тест №1.1</b>

Тема 1.2. Управленческие инструменты как средства достижения целей московского образования.	Видео лекции/лекции презентации, 0,5 часа	Содержание управленческой компетентности сотрудников образовательных организаций города Москвы (управленческие функции и инструменты для их реализации; управленческое решение; техники и приемы командной работы; способы предвидения и предотвращения конфликтных ситуаций). Социальные коммуникации как фактор эффективного взаимодействия всех участников образовательных отношений (принципы, способы передачи информации в ОО; построение грамотного взаимодействия участников образовательных отношений) Стратегия ориентации в основных инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования
	Практическая работа, 0,5 часа	Систематизация содержания лекции на основании стратегии ориентации в основных инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования <b>Тест №1.2</b>

### Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

В качестве контроля выступает промежуточная аттестация в форме тестирования. «Зачет» выставляется при условии выполнения не менее 60% верных ответов.

#### Тест №1.1

##### Пример вопросов тестирования:

1. Цель реализации Государственной программы города Москвы «Столичное образование»:

- А. Создание средствами образования условий для формирования личной успешности жителей города Москвы
- Б. Максимальное удовлетворение запросов жителей города Москвы на образовательные услуги
- В. Развитие государственно-общественного управления в системе образования
- Г. Обеспечение соответствия качества общего образования изменяющимся запросам общества

2. Основной целью существования рейтинга школ является:

- А. Поиск школ-лидеров для предоставления им повышенного финансирования, с помощью которого они смогут создать и развить свою уникальную атмосферу для предоставления качественного образования и массового развития таланта
- Б. Мотивация каждой школы на работу в интересах каждого ребенка, семьи, города
- В. Осуществление статистического мониторинга состояния образования

#### Тест №1.2

##### Пример вопросов тестирования:

1. Выберите ключевые составляющие личной эффективности?

- А. результативное достижение личных целей
- Б. способность человека с меньшими затратами ресурсов (труда, времени) достигать большего результата

- В. физическое здоровье
- Г. знания и опыт

2. Что является оценкой эффективности исполнения управленческого решения?

- А. Степень достижения цели
- Б. Состав источников финансовых ресурсов
- В. Количество исполнителей решения
- Г. Количество альтернатив

#### **Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»**

##### **4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы**

###### **Интернет-источники:**

1. **Школа. Москва** [Электронный ресурс] (URL: <https://shkolamoskva.ru/>) (дата обращения 23.01.2024 г.)
2. **Московская электронная школа** [Электронный ресурс] (URL: <https://school.mos.ru/>) (дата обращения 23.01.2024 г.)

##### **4.2. Материально-технические условия реализации модуля**

Для реализации модуля необходимо следующее материально-техническое обеспечение: мультимедийное оборудование (компьютер с выходом в Интернет).

**Ссылка для доступа к модулю:**

<https://sdo.corp-univer.ru/course/view.php?id=1467>