

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

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ДПО МЦВП

М.П. Андрианова

Приказ от «22» апреля 2026 года № 201



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

дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

**с инвариантным модулем
«Ценности московского образования»**

Автор: Залилов М.А., Данилова Т.Н.

Москва – 2026

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.	Знать: требования к программам дополнительного образования; организационно-методические условия разработки и реализации образовательных программ по киберспорту в условиях образовательной организации Уметь: 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.	Знать: 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-тренировочного процесса по киберспорту, общую и специальную психофизическую подготовку в киберспорте	ОПК-8

	Уметь: 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.	
--	--	--

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

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

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
		Лекции	Практические занятия	Трудоемкость	
1.	Модуль 1. Основные сведения о киберспорте	6	30	36	Тестирование
2.	Модуль 2. Киберспорт в условиях образовательной организации: организационно-методические условия разработки и реализации образовательных программ	6	30	36	Практическая работа
3.	Итоговая аттестация				Зачет на основании результатов тестирования и практической работы
ИТОГО		12	60	72	

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.

Каникулы не предусмотрены.

Период/ срок освоения программы: 72 часа, не менее 2 недель.

№ 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 обучающихся, 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.
	<i>Практическое занятие 16 часов</i>	Практическая работа. Практикум проектирования программы дополнительного образования по киберспорту
Итоговая аттестация		Зачет на основании результатов тестирования и выполнения практической работы

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

Требования – не менее 10 правильных ответов.

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

15 баллов – зачтено, тест пройден, менее 15 баллов – не зачтено, тест не пройден.

Примерные вопросы:

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

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

а) да

б) нет

3. Правда ли, что киберспорт полезен для здоровья?

а) да

б) нет

4. Правда ли, что за киберспортом будущее?

а) да

б) нет

Комментарий к ответу 4:

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

а) да

б) нет

6. В 1980-е одна компания организовала чемпионат мира по «Морскому бою». Призовой фонд составил сумасшедшие 100 тысяч долларов, 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 американская компания для продвижения игры наняла двух девушек. За все время дамы провели 1233 матча. Из них они уступили лишь 7 раз.

а) да

б) нет

8. Шутеры в 90-е были очень популярным жанром. Особенно «Контр-Страйк», 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

9. 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

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

а) 1997

б) 1991

3.1.2. Практическая работа

«Разработка проекта 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 оценки 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 15 баллов).

Тестирование – автоматическая проверка.

Практические работы – с проверкой преподавателя.

Оценивание:

Зачтено – 14–15 баллов.

Не зачтено – менее 14 баллов.

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 25.03.2026)

2. Приказ Министерства спорта РФ от 22 января 2020 г. № 22 «Об утверждении правил вида спорта "Компьютерный спорт"». [Электронный ресурс] <https://base.garant.ru/73473699/> (Дата обращения 25.03.2026)

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности о дополнительным общеобразовательным программам» <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/> (Дата обращения 25.03.2026)

Основная литература:

1. Демиденко А. Игровой интеллект: Секреты стратегического мышления в киберспорте. М.: Цифровая книга. – 2026. - 80с.

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 23.03.2026).

3. 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: 23.03.2026).

4. Эрик Цтли. Новый спорт. История становления киберспортивной индустрии. Издательские решения, 2023. – 272 с.

Интернет-ресурсы:

1. Московская школьная киберспортивная лига <https://cybermos.ru/meshl/> (дата обращения: 23.03.2026)

2. Федерация компьютерного спорта города Москвы <https://fcs.msk.ru/>.(дата обращения: 23.03.2026)

3. Школьная киберспортивная лига <https://www.xn--80aacijqclbifsl9a7hzctc.xn--plai/>.(дата обращения: 23.03.2026)

4.2. Материально-технические условия реализации программы.

Цифровая образовательная платформа <https://dpo.mcvp.ru/> .

Образовательная платформа Сферум.

Веб-браузер Яндекс.

Компьютер/ноутбук, выход в интернет.

4.3. Кадровое обеспечение программы

Преподаватель при наличии высшего профессионального образования и стажа работы в образовательном учреждении не менее 1 года, при наличии послевузовского профессионального образования (аспирантура, ординатура, адъюнктура) или ученой степени кандидата наук - без предъявления требований к стажу работы.

Старший преподаватель при наличии высшего профессионального образования и стажа научно-педагогической работы не менее 3 лет, при наличии ученой степени кандидата наук стаж научно-педагогической работы не менее 1 года.

Регулярно повышающие профессиональную квалификацию педагоги (не реже 1 раза в 3 года), привлекаемые к реализации программы на основании трудового договора.

Макет дополнительной общеобразовательной общеразвивающей 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 и 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 « »

№ темы		Виды учебных занятий, учебных работ	Количество часов	Форма контроля
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.	Знать: 1. Основные документы, задачи и механизмы, определяющие ценности и цели московского образования 2. Управленческие инструменты как средства достижения целей московского образования 3. Стратегию ориентации в основных документах, задачах, механизмах, инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования Уметь: Ориентироваться в основных документах, задачах, механизмах, инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования	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

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Внеаудиторные учебные занятия	Форма контроля	Трудоемкость
-------	---------------------------------------	-------------------------------	----------------	--------------

		Видео лекции/лекции презентации	Практические занятия		
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 Тест №1.1

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 Тест №1.2

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:

- Цель реализации Государственной программы города Москвы «Столичное образование»:
 - Создание средствами образования условий для формирования личной успешности жителей города Москвы
 - Максимальное удовлетворение запросов жителей города Москвы на образовательные услуги
 - Развитие государственно-общественного управления в системе образования
 - Обеспечение соответствия качества общего образования изменяющимся запросам общества
- Основной целью существования рейтинга школ является:
 - 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
 - Мотивация каждой школы на работу в интересах каждого ребенка, семьи, города
 - Осуществление статистического мониторинга состояния образования

Тест №1.2

Пример вопросов тестирования:

- Выберите ключевые составляющие личной эффективности?
 - результативное достижение личных целей
 - способность человека с меньшими затратами ресурсов (труда, времени) достигать большего результата
 - 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>