



Департамент по социальным вопросам
администрации города Ишима

Организация дополнительного образования
«Муниципальное автономное учреждение
«Центр дополнительного образования детей города
Ишима»

Программа согласована и
рекомендована педагогическим советом
ОДО МАУ ЦДОДГИ
Протокол № 2 от 31.05.2023 г.

Утверждаю:

Директор ОДО МАУ ЦДОДГИ
Н.А. Башкирева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ПО ОСНОВАМ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА «КИБЕРСПОРТ»

сетевая

Направленность: физкультурно-спортивная
Объем программы: 144 часа
Срок реализации: 1 год
Возрастная категория: 12-18 лет

Автор-составитель:

Зайцева Юлия Михайловна,
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

г. Ишим
2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовой и документальной основой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Киберспорт» являются:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждённая распоряжением правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (приложение к письму Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Положение об единых требованиях к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам ОДО МАУ ЦДОДГИ.

Киберспорт (компьютерный спорт) – индивидуальное или командное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами игровых задач. Россия первая страна в мире признала киберспорт (компьютерный спорт) официальным видом спорта. Данный вид спорта включает шесть киберспортивных дисциплин: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «спортивный симулятор», «стратегия в реальном времени», «технический симулятор», «файтинг».

В ходе изучения программы вносится существенный вклад в развитие личностных результатов обучающихся.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; обучающиеся самостоятельно или во взаимодействии с педагогом, тренером-преподавателем, смогут разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов: обучающийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди

которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

Актуальность программы «Киберспорт» подтверждается:

- объективной заинтересованностью со стороны обучающихся и их родителей, являющихся заказчиками дополнительных образовательных услуг, в подвижном досуге, -результатами различных медицинских, психологических, педагогических исследований, определяющих компьютерные игры инструментом умственного развития.

Новизна и отличительные особенности программы «Киберспорт».

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

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

В объединении занимаются учащиеся 12-18 лет.

Язык обучения: русский.

Цель: организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

1. Обучающие:

- сформировать умения работать в различных жанрах киберспорта;
- овладеть основными навыками киберспорта;
- обогатить знания русского языка и речи обучающихся;
- выработать умения создавать собственное высказывание логически грамотно;
- обучить продуктивному использованию интернет-технологий.

2. Воспитательные:

- формировать эстетический вкус, как ориентир в самостоятельном воспитании искусства;
- формировать нравственные основы личности;
- воспитывать трудолюбие и доброе отношение к людям;
- воспитывать чувства ответственности, коммуникативности, толерантности;

3. Развивающие:

- развивать психофизические качества: мышление, память, внимание, скорость реакции;
- развивать образное и логическое мышление;
- развивать творческие способности;
- развивать умение работать в команде;
- развивать навыки самостоятельной работы и быстрого принятия решений;
- активизировать способность к анализу;
- формировать навыки организации самостоятельной работы.

Прохождение программы предполагает овладение обучающимися комплексом знаний, умений и навыков, обеспечивающих в целом практическую реализацию. Программа предусматривает преподавание материала по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным приемам на более высоком и сложном уровне.

Критерии оценки уровня подготовленности обучающихся:

- самостоятельность мышления;
- готовность работать в команде;
- уровень усвоения учебного материала;

- качество игры и скорость реакции.

Форма обучения: Очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения.

Формы организации занятий:

рассказ, беседа, практические занятия, самостоятельные работы, игры, , видеоуроки, мастер-классы, турниры.

Формы организации самостоятельной работы обучающихся: тесты, викторины, домашние задания, самостоятельные работы; получение обратной связи в виде скриншотов, стримов; онлайн-консультации.

Формы контроля:

Формы контроля результатов обучения:

- Стартовый (тест, тренинг, игра);
- Текущий (турнир, игра 1*1, 5*5);
- Итоговый (турнир, портфолио).

Организационные условия реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. В объединении занимаются дети от 12 до 18 лет. Количество обучающихся в группах от 10 до 15 человек.

В зависимости от особенностей группы обучающихся и условий организации учебного процесса программа предусматривает возможность реализации в различном объеме:

Уровень	Объем программы, часов	Кратность занятий в неделю	Продолжительность, часов	Возраст обучающихся	Наполняемость группы
ознакомительный	72	2	2*45 с перерывом 10 минут	12-18	10-15
стартовый	144	4	2*45 с перерывом 10 минут	12-18	10-15

Курс циклический: по каждому уровню данной программы любой учащийся может заниматься на протяжении нескольких лет, так как материал курса включает в себя основополагающие темы, к которым можно возвращаться на последующих этапах учебного процесса, привлекая все более сложный и обширный материал, поэтому программа предусматривает внутригрупповую дифференциацию для организации обучения на разных уровнях.

Для организации дистанционного обучения могут использоваться видеоуроки, видеозаписи, аудиозаписи, подготовленные педагогом по темам занятий. Организация общения с детьми и родителями будет осуществляться в группе «ВКонтакте» **«Ламповый киберспорт»** <https://vk.com/lampoviiybersport>, а также с помощью приложений-мессенджеров Viber/Telegram/Discord.

Вариант	Объем программы, часов	Кратность занятий в неделю	Продолжительность, часов	Возраст обучающихся	Особенности группы	Наполняемость группы
1	72	2	1*40	12-18	Обучающиеся без ОВЗ	10-12

2	144	2	2*40	12-18	Обучающиеся без ОВЗ	10-12
---	-----	---	------	-------	---------------------	-------

Форма обучения / Структурный компонент	Очно-заочная	Очная с использованием дистанционных технологий
Объём и сроки	Программа рассчитана на 72/144 часа	Программа рассчитана на 72/144 часа
Комплектование групп	Программа реализуется в группах обучающихся 10-15 человек одного возраста. Состав группы постоянный в течение учебного года	Занятия организуются индивидуально в свободном режиме
Режим занятий	Согласно расписанию учебных занятий	Задания публикуются 1 раз в неделю, 1-2 игры в неделю
Особенности организации образовательного процесса	Образовательный процесс организуется в урочной форме	Образовательный процесс организуется в форме видеоуроков (мастер-классов), которые педагог отправляет обучающимся в группе «ВКонтакте» или в голосовом чате Discord, также педагог участвует в тренировочных играх как участник и как наблюдатель
Организация физкультминуток, двигательной активности	Во время занятий предусмотрено проведение физкультминутки. Между академическими часами одного занятия проводится перерыв 10 минут	Между академическими часами одного занятия родителям нужно организовать для ребёнка перерыв 10 минут, помочь выполнить физминутку, обсудить прошедшее занятие
Характеристика контингента	Дети 12-18 лет	Дети 12-18 лет
Текущий контроль	Наблюдение за индивидуальной и групповой работой обучающихся, беседа, анализ сыгранных партий.	Беседа с обучающимися и родителями, скриншоты итогов игр, самоконтроль, онлайн-консультирование, рецензирование игр обучающегося, взаимопомощь обучающихся в форуме, текстовая и аудиорецензия
Итоговый контроль	Самоконтроль, взаимоконтроль, анализ сыгранных партий, игра-соревнование.	Самодиагностика, тестирование с автоматической проверкой, с проверкой педагогом, задания с ответом в виде файла, проектная деятельность, соревнование, творческая работа, фотоотчёт (анализ фото с выполненным заданием)
Условия применения формы обучения	Программа реализуется только в очной форме обучения	Дистанционные технологии при реализации программы применяются в исключительных случаях, когда обучающиеся не могут посетить занятия в учебном заведении (карантин, отмена занятий в случае активированных

Формы контроля:

Входной контроль (предварительная аттестация) – это оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса.

Текущий контроль – это оценка качества усвоения обучающимися учебного материала; отслеживание активности обучающихся.

Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися учебного материала по итогам учебного периода (этапа, раздела программы).

Итоговая аттестация – это оценка уровня достижений обучающихся по завершении освоения дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей; заключительная проверка знаний, умений, навыков. **Приложение 1.**

Программа «Киберспорт» реализуется как в рамках сетевого взаимодействия на базе образовательных учреждений города, так и на базе ОДО МАУ ЦДОДГИ. В рамках сетевого взаимодействия образовательное учреждение предоставляет помещения, оборудование и материалы для проведения занятий, оказывает содействие в организации набора обучающихся; ОДО МАУ ЦДОДГИ предоставляет образовательные услуги и осуществляем методическое сопровождение учебного процесса.

Ожидаемые результаты освоения программы

В результате освоения программы «Киберспорт» обучающийся приобретет определенный запас знаний, умений и навыков и будет иметь следующие результаты:

Предметные:

- научатся разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- будут уметь четко планировать;
- появятся навыки работы в коллективе;
- появятся доверительное дружеское отношение;
- появятся навыки познавательной активности, будут развиты коммуникативные навыки;
- появятся: аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- будут сформированы лидерские качества;
- научатся дисциплине, ответственности, планированию;
- появятся навыки работы в команде, научатся договариваться;
- появится благоприятный климат в детском коллективе.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН, ознакомительный уровень

№	Название раздела (темы)	Количество часов			Формы контроля	
		Всего	Теория	Практика	Очная	с применением дистанционных технологий
п/п						

Ознакомительный уровень						
1.	Вводное занятие	4	4	-	Беседа	Тест
2.	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	14	7	7	Тест. Тренировочная игра.	Тест. Тренировочная игра.
3.	Dota 2/ Теория и практика	52	16	36	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.
4.	Итоговое занятие	4	1	3	Внутренний чемпионат	Внутренний чемпионат
ИТОГО		72	28	44		

УЧЕБНЫЙ ПЛАН, стартовый уровень

п/п		Всего	Теория	Практика		
					Очная	Очная с применением дистанционных технологий
Ознакомительный уровень						
1.	Вводное занятие	4	4	-	Беседа	Тест
2.	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	28	14	14	Тест. Тренировочная игра.	Тест. Тренировочная игра.
3.	Dota 2/ Теория и практика	108	30	78	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.
4.	Итоговое занятие	4	1	3	Внутренний чемпионат	Внутренний чемпионат
ИТОГО		144	49	95		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Название раздела, темы	Теория	Практика
Ознакомительный, стартовый, базовый уровень			
1	Вводное занятие. Материалы и	Организация места за компьютером (расстояние от	

	инструменты, инструктаж	<p>глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов Интернете.</p>	
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	<p>Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей. Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. Создание аккаунта в Steam, регистрация в Discord</p>	<p>Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.</p>
3	Dota 2/ Теория и практика	<p>Правила игры. Роли в игре, их функции. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Терминология. Особенности каждой линии в игре. Особенности вардинга и девардинга. Различные режимы игры. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде. Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника. Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату.</p>	<p>Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов. Участие во внутригрупповом чемпионате, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.</p>
4	Итоговое занятие	Внутригрупповой чемпионат	Внутригрупповой

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Наименование группы/ год обучения	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Кол-во занятий в неделю, продолж. одного занятия (мин.)	Всего ак. часов в год	Кол-во ак. часов в неделю
Группа 1 1 год обучения	с 1 сентября по 31 мая (36 уч. недель)	2*40 мин.	72	2
Группа 2 1 год обучения	с 1 сентября по 31 мая (36 уч. недель)	4*40 мин.	144	4

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**1. Формы и методы реализации программы.**

Форма обучения очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения.

Формы организации занятий: видеоуроки, мастер-классы, видеоконференции, наблюдение за игрой, совместная игра.

Формы организации самостоятельной работы обучающихся:

- тесты, домашние задания, игра в команде; получение обратной связи в виде реплеев игры, скриншотов итогов, видеозаписей; онлайн-консультации через Discord, текстовые и аудиорецензии.

Средства реализации программы:

- учебно-тематические планы;
- методическое обеспечение программы;
- обучающие видео;
- стримы профессиональных игроков;

Формы реализации программы:

- уроки;
- групповые занятия;
- индивидуальные занятия;
- турнирная практика;
- работа с компьютером.

Методы реализации программы:

- беседы
- совместные игры;
- конкурсы;
- самостоятельные задания.
- Метод обучения посредством взаимодействия обучаемого, с образовательными ресурсами при минимальном участии (самообучение);
 - Метод, в основе которого лежит изложение учебного материала преподавателем, при этом обучаемые не играют активную роль в коммуникации (обучение «один к многим»);
 - Метод индивидуализированного преподавания и обучения, для которого характерны взаимоотношения одного учащегося, с одним педагогом (обучение «один к одному»);
 - Метод проектов предполагает комплексный процесс обучения, позволяющий обучаемому проявить самостоятельность в планировании, организации и контроле своей

учебно-познавательной деятельности, результатом которой является создание какого-либо продукта или явления.

2. Система уровней сложности содержания программы и соответствующие им достижения обучающихся

Занятия объединения «Киберспорт» могут проводиться как в организации дополнительного образования, так и в рамках межведомственного взаимодействия на базе образовательных учреждений. В зависимости от условий организации образовательного процесса в конкретной учебной группе программой предусмотрены следующие уровни сложности (ступени):

1 год обучения (стартовый уровень сложности)

1 ступень – 72 часа (ознакомительный уровень);

2 ступень – 144 часа (стартовый уровень);

Материально-техническое обеспечение и требования техники безопасности в процессе реализации программы

В процессе реализации программы используется оборудование для обучающихся в возрасте от 12-18 лет. Оборудование удовлетворяет основным требованиям техники безопасности и СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Технические средства, необходимые для освоения программы — это сотовые телефоны с сенсорным экраном и доступом в интернет (смартфоны).

№ п/п	Средства обучения	Количество
1.	ПК (ноутбук) с минимальными требованиями для игры, с принтером и доступом в высокоскоростной интернет	10-15
2.	Стулья	10-15
3.	Стол	10-15
4.	Учебный кабинет с искусственным и естественным освещением	1

Рабочее место обучающегося при освоении программы с использованием дистанционных технологий должно быть организовано дома и соответствовать необходимым нормативам и требованиям, быть оборудовано компьютером, имеющим доступ к сети Интернет, колонками, рабочей поверхностью, необходимыми инструментами.

Общий *инструктаж по технике безопасности* обучающихся проводит ответственный за группу педагог: в начале обучения, на вводном занятии – вводный (ИОТ №№ 3, 14, 31, 62), в конце обучения – инструктаж по ПДД ИОТ-014-19. Вводный инструктаж также проводится для обучающихся, пропустивших инструктаж по уважительной причине, – в первый день их занятий. Этот инструктаж включает в себя: информацию о режиме занятий, правилах поведения обучающихся во время занятий, во время перерывов в помещениях, на территории учреждения, инструктаж по пожарной безопасности, по электробезопасности, правила поведения в случае возникновения чрезвычайной ситуации, по правилам дорожно-транспортной безопасности и т.д.

Кроме этого в процессе реализации программы проводятся *целевые инструктажи* непосредственно перед каждым видом деятельности. Требования техники безопасности в процессе реализации программы «Киберспорт» приведены в **Приложении 2.**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Для усиления воспитательного эффекта, формирования ценностей и развития личностных качеств обучающихся в рамках образовательной программы проводятся мероприятия профилактического и досугового характера.

Воспитательная работа осуществляется в соответствии с Планом работы ОДО МАУ ЦДОДГИ на учебный год по следующим направлениям:

- Формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявления и поддержки талантливых детей
- Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры обучающихся, профилактика экстремизма и радикализма
- Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация:
- Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, профилактики употребления ПАВ, безнадзорности, правонарушений несовершеннолетних, детского дорожно-транспортного травматизма
- Формирование и развитие информационной культуры и информационной грамотности

Календарный план воспитательной работы

Месяц	Мероприятия, организуемые для обучающихся и их родителей
Сентябрь	- Организационное собрание в объединении. Знакомство детей с Правилами внутреннего распорядка для обучающихся ОДО МАУ ЦДОДГИ. - Родительские собрания по профилактике дорожно-транспортного травматизма, профилактике вирусных инфекций, правонарушений несовершеннолетних. - Выявление детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации. Составление программ индивидуального обучения для проведения занятий на дому с детьми-инвалидами
Октябрь	- Выявление одарённых детей. Проектирование индивидуальных образовательных маршрутов. - Мероприятие, беседы по формированию здорового образа жизни, профилактике вирусных инфекций, курения, алкоголизма и употребления ПАВ
Ноябрь	- Мероприятия, посвящённые Международному Дню толерантности.
Декабрь	- Новогодние мероприятия. - Посещение киберспортивного клуба. - Родительские собрания по профилактике пожароопасных ситуаций в новогодние праздники и дорожно-транспортного травматизма в зимний период.
Январь	- Посещение киберспортивного клуба.
Февраль	- Мероприятие «Все профессии нужны, все профессии важны». Праздники февраля.
Март	- Родительские собрания по профилактике экстремизма и радикализма в молодёжной среде, информационной безопасности.
Апрель	Проектно-творческая работа.
Май	- Беседа «Детский телефон доверия». - Посещение киберспортивного клуба. - Беседа «День отказа от курения». - Родительские собрания по профилактике жестокого обращения с детьми.

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ, КУРСОВ, ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Киберспорт» (далее - РП «Киберспорт») разработана на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» физкультурно-спортивной направленности.

Особенности реализации программы

РП «Киберспорт» реализуется на ОДО МАУ ЦДОДГИ. Срок реализации программы один год.

Объём программы, часов	Кратность занятий в неделю	Продолжительность одного занятия, часов.	Возраст обучающихся	Особенности группы	Наполняемость группы
72	2	1*40	8-17	Обучающиеся без ОВЗ	10-15
144	2	2*40	8-17	Обучающиеся без ОВЗ	10-15

Форма организации занятий - фронтально-индивидуальная, групповая.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения. Для организации дистанционного обучения могут использоваться видеоуроки, видеозаписи, аудиозаписи, подготовленные педагогом по темам занятий. Задания выкладываются в группе «ВКонтакте» <https://vk.com/lampovii.cybersport>.

Цель: организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

1. Обучающие:

- сформировать умения работать в различных жанрах киберспорта;
- овладеть основными навыками киберспорта;
- обогатить знания русского языка и речи обучающихся;
- выработать умения создавать собственное высказывание логически грамотно;
- обучить продуктивному использованию интернет-технологий.

2. Воспитательные:

- формировать эстетический вкус, как ориентир в самостоятельном воспитании искусства;
- формировать нравственные основы личности;
- воспитывать трудолюбие и доброе отношение к людям;
- воспитывать чувства ответственности, коммуникативности, толерантности;

3. Развивающие:

- развивать психофизические качества: мышление, память, внимание, скорость реакции;
- развивать образное и логическое мышление;
- развивать творческие способности;
- развивать умение работать в команде;
- развивать навыки самостоятельной работы и быстрого принятия решений;
 - активизировать способность к анализу;
 - формировать навыки организации самостоятельной работы.

Прохождение программы предполагает овладение обучающимися комплексом знаний, умений и навыков, обеспечивающих в целом практическую реализацию. Программа предусматривает преподавание материала по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным приемам на более высоком и сложном уровне.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате освоения программы «Киберспорт» обучающийся приобретет определенный запас знаний, умений и навыков и будет иметь следующие результаты:

Предметные:

- научатся разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;

- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- будут уметь четко планировать;
- появятся навыки работы в коллективе;
- появятся доверительное дружеское отношение;
- появятся навыки познавательной активности, будут развиты коммуникативные навыки;
- появятся: аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- будут сформированы лидерские качества;
- научатся дисциплине, ответственности, планированию;
- появятся навыки работы в команде, научатся договариваться;
- появится благоприятный климат в детском коллективе.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН, ознакомительный уровень

№	Название раздела (темы)	Количество часов			Формы контроля	
		Всего	Теория	Практика	Очная	Очная с применением дистанционных технологий
Ознакомительный уровень						
5.	Вводное занятие	4	4	-	Беседа	Тест
6.	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	14	7	7	Тест. Тренировочная игра.	Тест. Тренировочная игра.
7.	Dota 2/ Теория и практика	52	16	36	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.
8.	Итоговое занятие	4	1	3	Внутренний чемпионат	Внутренний чемпионат
	ИТОГО	72	28	44		

УЧЕБНЫЙ ПЛАН, стартовый уровень

п/п		Всего	Теория	Практика	
-----	--	-------	--------	----------	--

					Очная	Очная с применением дистанционных технологий
Ознакомительный уровень						
5.	Вводное занятие	4	4	-	Беседа	Тест
6.	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	28	14	14	Тест. Тренировочная игра.	Тест. Тренировочная игра.
7.	Dota 2/ Теория и практика	108	30	78	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.	Наблюдение. Анализ игр. Внутренний чемпионат.
8.	Итоговое занятие	4	1	3	Внутренний чемпионат	Внутренний чемпионат
	ИТОГО	144	49	95		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Название раздела, темы	Теория	Практика
Ознакомительный, стартовый, базовый уровень			
1	Вводное занятие. Материалы и инструменты, инструктаж	Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.	
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей. Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. Создание аккаунта в Steam, регистрация в Discord	Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на

			своем игровом месте.
3	Dota 2/ Теория и практика	<p>Правила игры. Роли в игре, их функции. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Терминология. Особенности каждой линии в игре. Особенности вардинга и девардинга. Различные режимы игры. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде. Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника. Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату.</p>	<p>Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов. Участие во внутригрупповом чемпионате, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.</p>
4	Итоговое занятие	Внутригрупповой чемпионат	Внутригрупповой чемпионат

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Наименование группы/год обучения	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Кол-во занятий в неделю, продолж. одного занятия (мин.)	Всего ак. часов в год	Кол-во ак. часов в неделю
Группа 1 1 год обучения	с 1 сентября по 31 мая (36 уч. недель)	2*40 мин.	72	2
Группа 2 1 год обучения	с 1 сентября по 31 мая (36 уч. недель)	4*40 мин.	144	4

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Для обучающихся:

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиум/>, (дата обращения 18.06.2018).
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).
3. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2018).
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
6. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina (дата обращения 18.06.2018)
7. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 18.06.2018)

Форма контроля

Стартовый, промежуточный, итоговый контроль. Форма каждого контроля освоения материала с целью оценки становление личностных характеристик – наблюдение. По его результатам педагог в начале, середине и в конце учебного года заполняет таблицу с этими характеристиками (Таблица 1) с точки зрения их проявления для каждого ребёнка.

Таблица 1

Характеристика	стартовый уровень (проявляются иногда)	базовый уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им)	продвинутый уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других)
Принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта			
Самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре			
Сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций			
Умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности			
Доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение			
Соблюдение правил здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни			

ИНСТРУКЦИИ по технике безопасности и охране труда**ИНСТРУКЦИЯ № 3
по пожарной безопасности
для обучающихся ОДО МАУ ЦДОДГИ
ИОТ – 003 – 19**

Для детей младшего школьного возраста

1. Нельзя трогать спички и играть с ними.
2. Опасно играть с игрушками и сушить одежду около печи.
3. Недопустимо без разрешения взрослых включать эл. приборы и газовую плиту.
4. Нельзя разводить костры и играть около них.
5. Если увидел пожар, необходимо сообщить об этом родителям или другим взрослым.

Для детей среднего и старшего школьного возраста

1. Следите, чтобы со спичками не играли маленькие дети, убирайте их в недоступные для малышей места.
2. Не нагревайте незнакомые предметы, упаковки из-под порошков и красок, особенно аэрозольные упаковки.
3. Не оставляйте электронагревательные приборы без присмотра. Не позволяйте малышам самостоятельно включать телевизор. Уходя из дома, отключайте электроприборы от сети.
4. Помните, что опасна не только бочка с бензином, но и пустая бочка из-под него или другой легковоспламеняющейся жидкости; зажженная спичка может привести к тяжелым ожогам и травмам.
5. Не разжигайте печь или костер с помощью легковоспламеняющейся жидкости (бензин, солярка).
6. Не оставляйте не затушенных костров.
7. Не поджигайте сами и не позволяйте младшим поджигать тополиный пух и сухую траву.
8. При обнаружении пожара сообщите взрослым и вызовите пожарных.

**ИНСТРУКЦИЯ № 10
по правилам поведения и действиям сотрудников ОДО МАУ ЦДОДГИ
при угрозе или осуществлении террористического акта
ИОТ-010-19**

При получении сообщения об угрозе террористического акта в зданиях ОДО МАУ ЦДОДГИ или при обнаружении в помещениях или на территории учреждения предмета, напоминающего взрывное устройство, необходимо:

1. Не подходить к предмету близко.
2. Организовать оповещение о возникшей опасности всех помещений здания.
3. Организовать охрану подозрительного предмета.
4. Не подпускать людей, не позволять им трогать, перемещать, прикасаться к подозрительному предмету.
5. Сообщить в милицию по телефону 02 или в Управление по делам ГО и ЧС (специалисту по делам ГО и ЧС территории), Департамент по социальным вопросам (**при сообщении не используйте мобильные телефоны**).
6. Организовать вывод людей из опасного места.

Признаки, указывающие на наличие взрывного устройства

1. Наличие на обнаруженном предмете проводов, веревок, изолянты.
2. Подозрительные звуки, щелчки, тиканье часов, издаваемые предметом.

3. От предмета исходит характерный запах миндаля или другой необычный запах.

Если произошел взрыв:

- не поддавайтесь панике;
- выходите, выводите людей с чрезвычайной осторожностью;
- не трогайте повреждённые конструкции и провода;
- для освещения не пользуйтесь открытым огнём;
- при задымлении защитите органы дыхания влажной тканью;
- по возможности помогите пострадавшим;
- окажите первую медицинскую помощь.

Если Вас завалило обломками стен:

- дышите глубоко и ровно, стуком и голосом привлекайте внимание людей;
- если вы находитесь глубоко под завалом, перемещайте влево - вправо любой металлический предмет для обнаружения вас металлоискателем;
- если пространство вокруг вас свободно, не зажигайте спички, свечи, берегите кислород;
- если есть возможность, укрепите потолок от обрушения с помощью подручных предметов и дожидайтесь помощи.

ИНСТРУКЦИЯ № 14
по правилам дорожного движения
ИОТ-014-19

1. Правила следования организованных групп детей по улицам и дорогам:

- 1.1. Дети должны следовать по правой стороне тротуара или пешеходной дорожки.
- 1.2. Если тротуар или пешеходная дорожка отсутствует, разрешается вести детей по левой обочине навстречу движения транспортных средств и только в светлое время суток.
- 1.3. Дети сопровождаются двумя взрослыми. Один взрослый идёт впереди колонны, второй — позади.
- 1.4. Каждый сопровождаемый должен иметь красный флажок.
- 1.5. Переходить улицу и дорогу группами детей разрешается только на перекрестках и в местах перехода. Руководитель группы поднятием флажка предупреждает водителей транспорта о переходе группы детей.
- 1.6. В случае смены сигнала светофора до окончания пересечения детьми проезжей части сопровождающие остаются на ней с детьми до разрешающих сигналов светофора.

2. Правила, необходимые при переходе улицы:

- 2.1. Переходить улицу только в установленных местах на перекрестках и пешеходных переходах. Самое главное — обеспечить себе хороший обзор дороги справа и слева, а там где обзор плохой (стоят машины, деревья и прочие помехи), необходимо отойти подальше от преград, мешающих осмотреть дорогу.
- 2.2. Прежде, чем перейти дорогу, надо остановиться, посмотреть в обе стороны и, убедившись в безопасности, переходить дорогу под прямым углом, постоянно контролируя ситуацию. Лучше рассчитать путь так, чтобы перейти дорогу, не останавливаясь на середине, но, если попал в такую ситуацию, то лучше оставаться на середине дороги и не делать шаг ни вперед, ни назад, чтобы водитель решил, как вас объехать.
- 2.3. Переходить дорогу только на зеленый сигнал светофора.
- 2.4. Переходя через пешеходный переход, надо помнить: зебра не дает пешеходу право перебежать дорогу, как вздумается. Надо сначала остановиться, убедиться, что транспорт пропускает тебя, дойти до середины дороги, придерживаясь правой стороны, убедиться, что встречный транспорт остановился, быстро завершить путь.
- 2.5. Переходя дорогу на перекрестке, надо быть предельно внимательным — на зеленый сигнал светофора разрешается поворот транспорта с главной дороги.
- 2.6. Дорожный знак «дети» не дает право пешеходу переходить улицу, где установлен

этот знак, он только информирует водителей о возможности появления детей в районе детских учреждений.

3. Как обойти автобус или другое транспортное средство:

3.1. Подождать пока автобус или другое транспортное средство отъедет на безопасное расстояние или переходить в другом месте, где дорога хорошо просматривается обе стороны.

4. Часто задаваемые вопросы

Как вести себя во дворе?

- Выходя из подъезда, из школы надо быть внимательным. Играть подальше от дороги, там, где нет машин.

Где пешеходу запрещено переходить дорогу?

- В местах с плохим обзором проезжей части: перед мостом, крутым поворотом, в местах, где установлены запрещающие знаки для пешеходов.

Что пешеходу поможет правильно ориентироваться в сложной обстановке дорожного движения?

- Светофоры, дорожная разметка и дорожные знаки.

Что самое опасное на дороге?

- Стоящая машина - за ней может быть не видна другая, которая едет.

Что обозначают сигналы светофора для пешехода?

- Красный «движение запрещено»;

- Желтый «Внимание, движение еще запрещено»;

- Зеленый «движение разрешено, если машины остановились».

Ребята, не подражайте пешеходам, нарушающим правила дорожного движения!

ИНСТРУКЦИЯ № 15 по правилам дорожного движения «Особенности дорожного движения и поведение детей в зимний период». ИОТ-015-14

I. Вступительное слово:

Какие опасности подстерегают зимой?

Их много. Но самое главное – это образование колеи и сужение дороги из-за неубранного обычно снега у края проезжей части, а также значительное снижение сцепных качеств колеса с дорогой. Вероятность оказаться в аварии зимой в 3-4 раза выше, чем летом. Снежный накат или гололед – серьезное препятствие для транспорта, повышается вероятность «юза» и, самое главное, непредсказуемо увеличивается тормозной путь.

II. Основные правила.

2.1. При движении по зимней дороге должна быть умеренная скорость осторожность в выполнении маневров, соблюдение безопасных боковых интервалов с другими транспортными средствами, отказ от резких торможений.

2.2. Основное правило для пешеходов в условиях гололеда – осторожность и еще раз осторожность, нельзя спешить при переходе улицы.

2.3. Передвижение пешехода в темное время суток запрещается по обочинам дорог, переход в слабо и в неосвещенных участках дороги, т.к. создается опасность наезда на пешехода.

2.4. Нельзя пешеходу находиться на бордюре, краю остановочной площадки, т.к. нога может соскользнуть на проезжую часть, и можно попасть под колеса движущемуся транспорту.

ИНСТРУКЦИЯ № 31
по охране труда для пользователей персональных компьютеров
ИОТ-031-14

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящая инструкция разработана на основе типовой инструкции для работников (далее пользователей), занятых эксплуатацией персональных электронно-вычислительных машин, совмещающих работу оператора с основной работой и занятыми работой с персональным компьютером (далее ПК) не менее половины своего рабочего времени.

1.2. Работа пользователя относится к категории работ, связанных с опасными и вредными условиями труда. В процессе труда на пользователя ПК оказывают действие следующие опасные и вредные факторы:

- Повышенные уровни электромагнитного излучения;
- Повышенный уровень статического электричества;
- Напряжение зрения;
- Эмоциональные нагрузки;
- Большой объем информации.

1.3. К работам допускаются лица в возрасте не моложе 18 лет, прошедшие обязательный медицинский осмотр при поступлении на работу, а также вводный, а затем первичный инструктажи на рабочем месте и прошедшие проверку знаний, в том числе по электробезопасности с присвоением 1-й группы допуска, а также прошедшие специальное обучение по работе на персональном компьютере с использованием конкретного программного обеспечения

2. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТЫ

2.1. Перед началом работы пользователь обязан:

осмотреть и привести в порядок рабочее место, а также расположение элементов компьютера в соответствии с требованиями эргономики и в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела;

убедиться в достаточности освещенности, отсутствии отражений на мониторе, отсутствии встречного светового потока, при необходимости протереть специальной салфеткой поверхность монитора;

проверить правильность подключения оборудования в электросеть;

2.2. При включении компьютера пользователь обязан соблюдать следующую последовательность включения оборудования:

включить блок питания;

включить периферийные устройства (принтер, монитор, сканер и др.);

включить системный блок.

3. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ

3.1. **Пользователь во время работы обязан:** выполнять только ту работу, которая ему была поручена, и по которой он был проинструктирован; в течение всего рабочего дня содержать в порядке и чистоте рабочее место; держать открытыми все вентиляционные отверстия устройств; при необходимости прекращения работы на некоторое время корректно закрыть все активные задачи; соблюдать правила эксплуатации вычислительной техники в соответствии с инструкциями по эксплуатации; выполнять санитарные нормы и соблюдать установленные режимом рабочего времени регламентированные перерывы в работе и выполнять в физкультпаузах и физкультминутках рекомендованные упражнения для глаз, шеи, рук, туловища, ног; соблюдать расстояние от глаз до экрана в пределах 60 - 80 см.

3.2. **Пользователю во время работы запрещается:** прикасаться к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании; переключение разъемов кабелей периферийных устройств при включенном питании; загромождать верхние панели

устройств бумагами и посторонними предметами; допускать захламленность рабочего места бумагой в целях недопущения накопления органической пыли; производить отключение питания во время выполнения активной задачи; производить частые переключения питания; допускать попадание влаги на поверхность системного блока, монитора, рабочую поверхность клавиатуры, дисководов, принтеров и др. устройств; включать сильноохлажденное (принесенное с улицы в зимнее время) оборудование; производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования.

4. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ В АВАРИЙНЫХ СИТУАЦИЯХ

4.1. Пользователь обязан:

во всех случаях обнаружения повреждений электрооборудования, появления запаха гари немедленно отключить питание и сообщить об аварийной ситуации администрации учреждения и электрику;

при обнаружении человека, попавшего под напряжение, немедленно освободить его от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь;

при любых случаях сбоя в работе технического оборудования или программного обеспечения немедленно сообщить об этом администрации учреждения;

в случае появления рези в глазах, резком ухудшении видимости, появлении боли в пальцах и кистях рук, усилении сердцебиения немедленно покинуть рабочее место, сообщить о происшедшем администрации учреждения и обратиться к врачу;

при возгорании оборудования отключить питание и принять меры к тушению очага пожара при помощи углекислотного или порошкового огнетушителя, вызвать пожарную команду и сообщить о происшествии администрации учреждения.

5. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ РАБОТЫ

5.1. По окончании работ пользователь обязан соблюдать следующую последовательность выключения ПК:

- произвести закрытие всех активных задач;
- убедиться, что в дисководах нет дискет;
- выключить питание системного блока;
- выключить питание всех периферийных устройств;
- отключить блок питания.

5.2. По окончании работ пользователь обязан осмотреть и привести в порядок рабочее место и вымыть с мылом руки и лицо.

ИНСТРУКЦИЯ № 62 по охране труда при работе в кабинете информатики ИОТ-062-14

1. Общие требования безопасности

1.1. К работе в кабинете информатики допускаются обучающиеся с 1-го класса, прошедшие инструктаж по охране труда, медицинский осмотр и не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

1.2. При работе в кабинете информатики обучающиеся должны соблюдать правила поведения, расписание учебных занятий, установленные режимы труда и отдыха.

1.3. При работе в кабинете информатики возможно воздействие на обучающихся следующих опасных и вредных производственных факторов:

- неблагоприятное воздействие на организм человека неонизирующих электромагнитных излучений видеотерминалов;
- неблагоприятное воздействие на зрение визуальных эргономических параметров видеотерминалов, выходящих за пределы оптимального диапазона;
- поражение электрическим током.

1.4. Кабинет информатики должен быть укомплектован мед. аптечкой с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств для оказания первой помощи при травмах или при плохом самочувствии.

1.5. При работе в кабинете информатики соблюдать правила пожарной безопасности, знать места расположения первичных средств пожаротушения. Кабинет информатики должен быть оснащен двумя углекислотными огнетушителями.

1.6. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая обязан немедленно сообщить педагогу. При неисправности оборудования прекратить работу и сообщить об этом педагогу.

1.7. В процессе работы с видеотерминалами учащиеся должны соблюдать порядок проведения работ, правила личной гигиены, содержать в чистоте рабочее место.

1.8. Учащиеся, допустившие невыполнение или нарушение инструкции по охране труда, привлекаются к ответственности и со всеми обучающимися проводится внеплановый инструктаж по охране труда.

2. Требования безопасности перед началом работы

2.1. Тщательно проветрить кабинет информатики и убедиться, что температура воздуха в кабинете находится в пределах 19 - 21° С, относительная влажность воздуха в пределах 62 - 55%.

2.2. Убедиться в наличии защитного заземления оборудования, а также защитных экранов видеотерминалов.

2.3. Включить видеотерминалы и проверить стабильность и четкость изображения на экранах.

3. Требования безопасности во время работы

3.1. Не включать видеотерминалы без разрешения педагога

3.2. Недопустимы занятия за одним видеотерминалом двух и более человек.

3.3. При работающем видеотерминале расстояние от глаз до экрана должно быть 0,6 - 0,7 м, уровень глаз должен приходиться на центр экрана или на 2/3 его высоты.

3.4. Тетрадь для записей располагать на подставке с наклоном 12 - 15° на расстоянии 55 - 65 см от глаз, которая должна быть хорошо освещена.

3.5. Изображение на экранах видеотерминалов должно быть стабильным, ясным и предельно четким, не иметь мерцаний символов и фона, на экранах не должно быть бликов и отражений светильников, окон и окружающих предметов.

3.6. Занятия в кружках с использованием видеотерминалов должны проводиться не раньше, чем через 1 час после окончания учебных занятий в школе, не чаще 2-х раз в неделю общей продолжительностью: для учащихся 2-5 классов – не более 60 мин., для учащихся 6-х классов и старше – до 90 мин.

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях

4.1. В случае появления неисправности в работе видеотерминала выключить его, сообщить об этом педагогу.

4.2. При плохом самочувствии, появлении головной боли, головокружения и пр. прекратить работу и сообщить об этом педагогу.

4.3. При поражении электрическим током немедленно отключить электросеть, оказать первую помощь пострадавшему, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

5. Требования безопасности по окончании работы

5.1. С разрешения педагога выключить видеотерминалы и привести в порядок рабочее место.

5.2. Тщательно проветрить помещение и провести влажную уборку кабинета информатики.

