

**Пояснительная записка**

Программа разработана в муниципальном учреждении дополнительного образования Кубринском центре детского творчества (сокр. – МУ ДО Кубринский ЦДТ) Переславского района согласно требованиям основных нормативно-правовых документов федерального уровня [5-10] и рекомендациям федерального и регионального уровня по разработке дополнительных общеобразовательных программ в условиях перехода на персонифицированное дополнительное образование.

**Направленность программы: физкультурно-спортивная**

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды деятельности, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования.

Киберспорт – 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 программах, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционных:

- профессионализм,

- целеустремлённость,

- инициативность,

- дисциплинированность,

- решительность,

- смелость,

- выдержка и воля к победе.

**Форма реализации программы:** Очно-заочная

**Очная часть:** 180 часов

**Заочная часть:** 36 часов

Находясь на заочном обучении, учащиеся практикуют отработку командных стратегий и тактических приёмов, а также игры и подготовку к внутригрупповому чемпионату.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа** «Киберспорт» направлена на создание сообщества профессионалов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки:

- 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, так и из учащихся одного возраста.

**Новизна и отличительные особенности программы**

Основной отличительной особенностью данной программы является то что программа может проводится как дистанционная форма обучения, которая предоставляет детям возможность получения дополнительного образования через образовательную платформу **Sway,** изучать учебный материал программы в выбранном темпе и объёме с обеспечением самоконтроля полученных знаний, так и в очном режиме.

Таким образом программа «Киберспорт» будет проводится в режиме дистанционного обучения и очного, в специально оснащенном кабинете. Зачисление на программу «Киберспорт» происходит в соответствии с положением об организации образовательного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, по заявлению родителей, при условии прохождения медицинского отбора и при наличии допуска (медицинской справки) занятиям.

Для доступа к программе дистанционно обучающиеся должны иметь персональный компьютер или ноутбук.

В ходе обучения 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 отражениям.

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.

**Актуальность программы** подтверждается:

- объективной заинтересованностью со стороны учащихся и их родителей, являющихся заказчиками дополнительных образовательных услуг, в подвижном досуге,

-результатами различных медицинских, психологических, педагогических исследований, определяющих компьютерные игры инструментом умственного развития.

**Вид программы: модифицированная.** Программа разработана на основании содержания дидактических материалов по созданию организационно-педагогических условий для физического воспитания учащихся.

**Возрастная категория учащихся: 12-18 лет**

**Цель и задачи программы**

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

**Задачи:**

**Предметные:**

- знакомство с основами киберспорта;

- развитие интеллектуальных способностей учащихся;

- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;

**Метопредметные:**

- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

- выработка в учащихся командного духа и базового понимание того, что такое «стратегия»;

**Личностные:**

- формирование межличностных отношений;

- тренировка умения работать в команде и договариваться;

**Условия реализации программы:**

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Режим реализации программы:** 144 часа.

36-учебных недель.

Занятия проводятся 2 дня в неделю по 2 часа.

Занятие длится 45 минут.

**Особенности комплектования групп:**

**-** Наполняемость группы15-25 человек;

- набор учащихся производится по их желанию без предварительного конкурсного отбора при условии прохождения медицинского отбора и при наличии допуска (медицинской справки) к занятиям.

**Ожидаемые результаты**

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных 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).

- развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

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

### Метапредметные результаты

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

**В результате обучающиеся должны**

***знать*:**

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;

- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;

- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;

- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;

- основные классы компьютерных игр;

- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений.

***уметь*:**

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;

- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;

- создавать аккаунт;

- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

**Аттестация:** итоговая (тестирование, беседа, игра, турнир и учет посещения занятий).

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата начала | Дата окончания | Количество учебных недель | Количество часов в год | Место проведения | Режим занятий |
| 01.09. | 31.05. | 36 | 144  Из них:  очное обучение-120  заочное обучение-24 | Кубринский центр детского творчества | 2 дня в неделю по 2 часа, с перерывом 15 минут. |

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **п/п** | Название разделов, тем | Количество часов всего | Теория | Практика | Формы аттестации/контроля |
| **1.** | Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете | **2** | **2** |  | Тест |
| **2.** | Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре | **2** | **1** | **1** | Тест |
| **3.** | Выбор и настройка игровых аксессуаров | **2** | **1** | **1** | Тест |
| **4.** | Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин | **8** | **2** | **6** | Беседа |
| **5.** | Киберспортивные дисциплины TPS/  аркадные симуляторы | **12** | **2** | **10** | Игра |
| **6.** | Киберспортивные дисциплины направления стратегии | **6** | **2** | **4** | Игра |
| **7.** | Киберспортивные дисциплины направления MOBA | **12** | **2** | **10** | Игра |
| **8.** | Прочие киберспортивные дисциплины | **12** | **2** | **10** | Игра |
| **9.** | Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины | **6** | **2** | **4** | Тестирование |
| **10.** | Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине | **8** | **2** | **6** | Игра |
| **11.** | Практика игры в команде. Распределение ролей | **26** | **4** | **22** | Турнир |
| **12.** | Просмотр и обсуждение профессиональных матчей | **10** | **2** | **8** | Беседа |
| **Заочная форма обучения** | | | | | |
| **13.** | Отработка командных стратегий и тактических приёмов | **12** | **2** | **10** | Турнир |
| **14.** | Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату | **12** | **2** | **10** | Турнир |
| **Очная форма обучения (продолжение)** | | | | | |
| **15.** | Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине | **12** | **2** | **10** | Чемпионат |
| **16.** | Итоговое занятие, награждение победителей | **2** |  | **2** |  |
|  | Итого:  Очная форма обучения:  Заочная форма обучения | **144**  **120**  **24** | **30**  **26**  **4** | **114**  **94**  **20** |  |

**Содержание учебно-тематического плана**

**Раздел 1.** **Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (2 часа)**

**Теория:** 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. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов Интернете.

**Раздел 2.** **Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре (2часа)**

**Теория:** Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики.

Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, динамизация кинематографа, компьютерная игра как фильм с участием зрителя.

Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергоснабжению.

**Практика:** Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

**Раздел 3.** **Выбор и настройка игровых аксессуаров (2 часа)**

**Теория:** Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию.

Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек.

Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord.

Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему.

Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы.

Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

**Практика:** Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

**Раздел 4.** **Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин (8 часов)**

**Теория:** Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам.

Многопользовательские игры и VR-чаты.

Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнованиям.

Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

**Практика:** Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

**Раздел 5.**  **Киберспортивные дисциплины направления  TPS/аркадные симуляторы (12 часов)**

**Теория:** Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (World of tanks, Warfare, Warthunder).

Роли игроков по киберспортивным дисциплинам этого направления, сходства и различия между ними.

**Практика**: Работа за компьютером, игровая практика.

**Раздел 6.** **Киберспортивные дисциплины направления стратегии** **(6 часов)**

**Теория:** Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Hearthstone, StarCraft 2, Warcraft 3, FIFA 2018).

**Практика:** Работа за компьютером, игровая практика.

**Раздел 7.** **Киберспортивные дисциплины направления MOBA** **(12 часов)**

**Теория:** Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Дисциплины этого направления. Знакомство с Dota 2 или League of legends. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними.

**Практика:** Работа за компьютером, игровая практика.

**Раздел 8.** **Прочие киберспортивные дисциплины** **(12 часов)**

**Теория:** Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin’s Сreed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

**Практика:** Работа за компьютером, игровая практика.

**Раздел 9.** **Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (6 часов)**

**Теория:** На этом занятии учащиеся определяются с дисциплиной которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

**Практика:** Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

**Раздел 10.** **Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине** **(8 часов)**

**Теория:** Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

**Практика:** Работа за компьютером, игровая практика.

**Раздел 11.** **Практика игры в команде. Распределение ролей** **(26 часов)**

**Теория:** Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

**Практика:**  Работа за компьютером, командная игровая практика

**Раздел 12.** **Просмотр и обсуждение профессиональных матчей** **(10 часов)**

**Теория:** Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах.

Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

**Практика:**  Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

**Заочный режим обучения**

**Раздел 13.** **Отработка командных стратегий и тактических приёмов** **(12 часов)**

**Теория:** Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

**Практика:** Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

**Раздел 14.** **Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату** **(12 часов)**

**Теория:** Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

**Практика:** Работа за компьютером, командная игровая практика,

**Очный режим обучения (продолжение)**

**Раздел 15.** **Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине** **( 10 часов)**

**Практика:** Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов

**Раздел 16.** **Итоговое занятие. Награждение победителей** **(2 часа)**

На этом занятии подводятся итоги первого года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

**Обеспечение программы**

**Материально-техническое оснащение:**

- кабинет для проведения занятий

- персональный компьютер или ноутбук.

**Методическое обеспечение**

Каждый раздел включает в себя темы, состоящие из лекции или беседы с постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением).

**Теоретические занятия** **начинаются с**

- лекции о технике безопасности и информационной гигиене,

- далее разминка, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти.

Сами занятия начинаются с вопросов по пройденному материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции, беседы, просмотра видеоматериалов, закрепления материала и подведение итогов.

**Практические занятия состоят из:**

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;

- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;

- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;

- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

**Мониторинг образовательных результатов**

Реализация поставленных целей и задач реализуется через:

- систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания;

- организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.

- компьютерные игры – это цель реализации программы.

**Формы аттестации**

Для подведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия учащихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона.

Педагог, реализующий программу, может использовать собственную систему оценки, учитывающую количество посещённых занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

**Контрольно-измерительные материалы**

**Оценочные материалы**

Форма контроля освоения материала с целью оценки становление личностных характеристик:

**- наблюдение (очная форма);**

**- турнир (заочная форма).**

По результатам педагог заполняет таблицу с этими характеристиками с точки зрения их проявления для каждого ребёнка.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Стартовый уровень** | **Базовый уровень** | **Продвинутый уровень** |
| (проявляются иногда).  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). | (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им).  Уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине. | (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других).  Уровень результатов: учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками. |

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.

**Список информационных источников**

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. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПБ.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

**Нормативно-правовые документы**

Федеральный уровень

1.Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».

3. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 6 июля 2018 г. N 1375, об утверждении Плана основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства.

5. План основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства, утвержденный распоряжением Правительства РФ от 6 июля 2018 г. № 1375-р.

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

7. Приказ Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки РФ от 14 августа 2020 г. N 831 "Об утверждении Требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и формату представления информации".

8. Приказ Mинздравсоцразвития России от 26 августа 2010 г. N 761н "Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. N 298 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 8 декабря 2011 г. № 2227-р.

11. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

12. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.

13. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов на 2015-2020 годы (утверждена Президентом Российской Федерации 3 апреля 2012 г. № Пр-827) и комплекс мер по ее реализации (утвержден Правительством Российской Федерации 27 мая 2015 г. № 3274пП8).

14. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденной Постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 года № 1642.

16. Национальный проект «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).

17. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 3 сентября 2018 года № 10).

18. План мероприятий по реализации федерального проекта "Учитель будущего", приложением № 1 протокола заседания проектного комитета по национальному проекту "Образование" от 07 декабря 2018 г. № 3.

19. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении Санитарных правил 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

20. [Методические рекомендации  Минпросвещения РФ](http://iro.yar.ru/fileadmin/iro/rmc-dop/2020/260320-MinprosveshchenijaRF-Metodrekom.pdf) 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

21. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"

22. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722)

23. ПИСЬМО МИНОБРНАУКИ РФ от 11 декабря 2006 г. N 06-1844 О ПРИМЕРНЫХ ТРЕБОВАНИЯХ К ПРОГРАММАМ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

24. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

Региональный уровень

·         [Постановление Правительства Ярославской области от 06.04.2018 №235-п](http://iro.yar.ru/fileadmin/iro/RMCentr/Post-ie_PYaO_2018-04-069_235_g.pdf)О создании регионального модельного центра дополнительного образования детей

·         [Постановление правительства № 527-п 17.07.2018](http://iro.yar.ru/fileadmin/iro/RMCentr/Koncepcija-i-Postanovlenie-o-PFDO-527-p.pdf) О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей (Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области)

·         [Приказ департамента образования ЯО от 27.12.2019 №47-нп](http://iro.yar.ru/fileadmin/iro/rmc-dop/2020/prikaz-271219-47-np.pdf)Правила персонифицированного финансирования ДОД

·         Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий