

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Исетская средняя общеобразовательная школа № 1
Исетского района Тюменской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАОУ Исетской СОШ № 1
Исетского района Тюменской области

О.П. Гожко

Приказ № 27 от «01» 09 2023г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Технической направленности
«КиберСпорт»

Возраст воспитанников: 12-18 лет

Срок реализации: 1 год

Объем программы 140 часа

Разработчик:

Плешков Павел Александрович

педагог дополнительного образования

с. Исетское

2023г.

Пояснительная записка

Программа объединения «Киберспорт» для учащихся возраста 12-18 лет реализуется в рамках деятельности Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МАОУ Исетской СОШ №1. Программа составлена в соответствии с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, составители: Попова И.Н., Славин С.С. и в соответствии с нормами, установленными следующей нормативно-правовой базой:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 № 52831)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрированного от 18.12.2020 №61573)
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)
- Письмо Минобрнауки России от 18 августа 2017 г. № 09-1672 «О направлении методических рекомендаций по организации содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности
- Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам и методические рекомендации по их применению.

Современные компьютерные технологии предоставляют огромные возможности для развития процесса образования. К.Д.Ушинский заметил: «Детская природа требует наглядности». Сегодня это уже не схемы и таблицы, а более близкая детской природе игра. Учитывая интерактивность общества и технический прогресс, игра становится компьютерной. Отсюда острая необходимость показать детям и подросткам возможности «правильных», научно-познавательных компьютерных игр. Все более популярным в современной образовательной среде становится «киберспорт» в котором особое внимание уделено внедрению компьютерных игр в образовательный процесс, а именно симуляторов, имитирующих управление какими-либо транспортными средствами или аппаратами. Целью таких средств обучения является точное воспроизведение особенностей определенной тематической области и объекта симуляции в частности.

В основе разработки дополнительной общеобразовательной программы «Киберспорт» лежит компьютерная игра «Мир танков». Это один из самых высокотехнологичных и исторически правдивых симуляторов за всю историю жанра. Игра повествует о наиболее широкомасштабных сражениях, произошедших во время Великой Отечественной войны.

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.

Актуальность программы Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии, продаж и управления. Помимо этого актуальность киберспорта для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

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

Новизна программы заключается в необходимости показать детям и подросткам возможности «правильных», научно-познавательных компьютерных игр. **Отличительной особенностью** данной программы является возможность применения в образовательном процессе компьютерной игры – создающей базу для удовлетворения образовательных потребностей обучающихся. Логика реализации программы, спиральная последовательность усвоения материала обеспечивают условия постоянного повышения интереса к предлагаемому материалу. В игровой деятельности, актуальной и интересной для современных подростков, ведется активная исследовательская деятельность. Появляется возможность для самореализации обучающихся, закрепления познавательных и профессиональных интересов в привычной информационной среде, что создает актуальную ситуацию успеха и комфортный психоэмоциональный климат как в коллективе группы, так и индивидуально для каждого участника творческого объединения. В ходе нашего 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 в соревнованиях не только в качестве игроков, но и как организаторы и составители регламента. Это предоставляет учащимся опыт, который они не могут получить где-то еще, так как в нашей стране нет какой-либо лиги киберспорта для школьников.

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной

социализации подрастающего поколения. В работе клуба принимают участие одаренные подростки и старшеклассники, мотивированные на получение профессионального высшего и среднего образования в области IT-технологий и естественно-научного цикла дисциплин.

Цель программы:

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

Задачи:

Обучающие:

- обучить практическим знаниям в киберспорте и применению их на практике.
- обучить приемам управления танком на тренажере-симуляторе «Мир танков»;
- познакомить с историей танкостроения периода 1930-1960 годов;
- подготовить обучающихся к участию в соревнованиях и конкурсах киберспортивной направленности на уровне образовательного учреждения, района и области.

Воспитательные:

- сформировать умение грамотно организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий;
- воспитать усидчивость, аккуратность и терпение;
- воспитать умение работать в команде;
- воспитать у обучающихся чувство патриотизма и любви к Родине

Развивающие:

- развить интерес к изучению истории танкостроения и конструкторской деятельности;
- развить познавательные и профессиональные интересы.

Категория воспитанников: освоение программы рассчитано на обучающихся двух возрастных групп 1 – 12-14 лет 2 - 15-18 лет. В объединение принимаются все желающие без специального отбора. Общее количество в группе 8-10 человек.

Форма организации деятельности обучающихся на занятии: индивидуально-групповая.

Методы обучения

Для освоения содержания программы используются репродуктивные и продуктивные методы обучения:

- словесный (рассказ, беседа);
- наглядный (показ, работа по образцу);
- практический (упражнение, выполнение работы по алгоритму, схеме);
- объяснительно-иллюстративный (применяется в сочетании с другими методами, для восприятия и усвоения учащимися готовой информации);

- репродуктивный (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);

- частично-поисковый (учащиеся принимают участие в коллективном поиске, решают поставленные задачи совместно с педагогом);

- игровой (развивающие упражнения, игры).

Методы воспитания - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

Тип занятия - комбинированный, теоретический, практический, диагностический, а так же возможны и иные формы, способствующие повышению эффективности обучения при освоении программы в различных условиях;

Программный материал построен так, чтобы поддерживался постоянный интерес к занятиям у всех детей.

Основной формой является занятие. Отчет о работе проходит в форме открытых занятий, мастер-классов. Способы определения результативности – тестирование, практические задания.

В процессе обучения возможно проведение корректировки сложности заданий и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

Направленность программы: техническая

Объем программы – 140 часов.

Режим занятий – занятия проводятся в 2 возрастных группах (1 – 12-14 лет, 2 - 15-18 лет)

2 раза в неделю по 2 учебному часу каждая группа.

Уровень сложности программы – стартовый.

Формы обучения – очная (групповая)

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

К концу обучения будут сформированы следующие знания:

- правила и приемы управления танком на тренажере-симуляторе «Мир танков»;
- историю развития отечественного танкостроения ;
- биографию некоторых конструкторов, танкистов-героев ВОВ;
- основы механики компьютерной игры «Мир танков» ;
- основные исторические сведения и тактико-технические характеристики отечественных танков ;
- правила безопасности труда и пожарной безопасности, требования корганизации рабочего места.

К концу обучения будут сформированы следующие умения:

- пользоваться органами управления ПК;

- ориентироваться по картам, компасу;
- взаимодействовать в группе;
- организовать рабочее место, соблюдать правила безопасности.

Личностные результаты:

- навыки создания личного информационного пространства;
- способность к продуктивному общению и сотрудничеству со взрослыми и сверстниками в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности
- умение грамотно организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий

Метапредметные результаты:

- умение планировать работу, способность предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы.
- развитие интереса к изучению истории танкостроения и конструкторской деятельности, воспитать у обучающихся чувство патриотизма и любви к Родине
- формирование умения работать в команде, потребности сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению других
- толерантность (разновозрастное сотрудничество на основе общего коллективного творчества)

Мониторинг результатов освоения программы

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов анкетирования, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях,

Формы подведения итогов

Контроль эффективности образовательного процесса проходит посредством практических занятий по каждой теме.

На занятиях применяются тематический и итоговый контроль. Уровень освоения материала выявляется в беседах, в выполнении практических работ и творческих заданий. В течение срока обучения ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за развитием каждого обучающегося. Важными показателями успешности освоения программы можно считать развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

В образовательном процессе используются следующие виды контроля:

-входной - проводится в начале обучения по программе, предусматривает изучение личности обучающегося с целью знакомства с ним (наблюдение, устный опрос, анкетирование).

-текущий– проводится после прохождения какой-нибудь темы, для определения уровня освоения программного материала и дальнейшей корректировке действий педагога (наблюдение, устный опрос, творческое задание).

-промежуточный – проводится в середине обучения с целью определения уровня компетентности обучающихся (наблюдение, творческое задание).

-итоговый – проводится в конце обучения по программе с целью определения качества усвоения программного материала и проводится в виде выполнения творческих заданий.

Методическое обеспечение программы

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 приветствия, 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;
- совместно 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 (со второго года в составе команды по киберспорту), с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

Для текущего контроля знаний используются тесты, практические задания. Изучение каждого раздела заканчивается итоговой практической работой, с целью самоопределения детьми уровня усвоения учебного материала.

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. <u>“Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. История развития киберспорта”</u>					
1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	0,5	1,5	
2	История развития киберспорта	2	0,5	1,5	
Раздел 2. <u>“Выбор и настройка игровых аксессуаров”</u>					
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров	2	0,5	1,5	
Раздел 3. <u>“Программы, используемые для голосового общения в команде”</u>					
4	Программы, используемые для голосового общения в команде	2	0,5	1,5	
5	Установка и настройка ТС	2	0,5	1,5	
Раздел 4. <u>“Программное обеспечение оптимизации персонального компьютера”</u>					
6	Программное обеспечение для оптимизации персонального компьютера	2	0,5	1,5	

7	Настройка программного обеспечения для онлайн трансляций матчей	2	0,5	1,5	
Раздел 5 «<u>Добро пожаловать в Мир фтанков, боец</u>»					
8	техническими характеристиками игры	2	0,5	1,5	
9	Управление и стрельба	2	0,5	1,5	
10	Игровая экономика	2	0,5	1,5	
11	Тактические советы	2	0,5	1,5	
12	Общение в игре	2	0,5	1,5	
13	Улучшение и приобретение техники	2	0,5	1,5	
Раздел 6. «<u>Распределение ролей в команде</u>»					
14	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине	2	0,5	1,5	
15	Распределение ролей в команде	2	0,5	1,5	
16	Отработка тактических приемов для реализации своей роли в команде	2	0,5	1,5	
17	Практика командных игр	10	0	10	
Раздел 7. «<u>Отработка тактических приемов для реализации своей роли в команде</u>»					
18	Правила организации и проведения чемпионатов по киберспортивной дисциплине	2	0,5	1,5	
19	Практика командных игр	10	0	10	
Раздел 8. «<u>Практика командных игр</u>»					
20	Практика командных игр	50	0	50	
Раздел 9. «<u>Просмотр и обсуждение профессиональных матчей</u>»					
21	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	4	4	0	
Раздел 10. «<u>Подготовка команды к чемпионату</u>»					
22	Подготовка команды к чемпионату	20	5	15	
Раздел 11. «<u>Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине Мир танков</u>»					
23	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине Мир танков	10	0	10	
Раздел 12. «<u>Итоговое занятие. Награждение победителей</u>»					
24	Итоговое занятие. Награждение победителей	2	0	2	
Всего		140	17,5	122,5	

Календарный учебный график

Месяц	Число	Кол-во часов	Наименование тем и разделов содержание занятия	Мероприятия за рамками учебного плана
Раздел 1. <u>“Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. История развития киберспорта”</u>				
		2	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	
		2	История развития киберспорта	
Раздел 2. <u>“Выбор и настройка игровых аксессуаров”</u>				
		2	Выбор и настройка игровых аксессуаров	
Раздел 3. <u>“Программы, используемые для голосового общения в команде”</u>				
		2	Программы, используемые для голосового общения в команде	
		2	Установка и настройка ТС	
Раздел 4. <u>“Программное обеспечение оптимизации персонального компьютера”</u>				
		2	Программное обеспечение для оптимизации персонального компьютера	
		2	Настройка программного обеспечения для онлайн трансляций матчей	
Раздел 5 <u>«Добро пожаловать в Мир танков, боец»</u>				
		2	техническими характеристиками игры	
		2	Управление и стрельба	
		2	Игровая экономика	
		2	Тактические советы	
		2	Общение в игре	
		2	Улучшение и приобретение техники	
Раздел 6. <u>“Распределение ролей в команде”</u>				
		2	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине	
		2	Распределение ролей в команде	
		2	Отработка тактических приемов для реализации своей роли в команде	
		10	Практика командных игр	
Раздел 7. <u>“Отработка тактических приемов для реализации своей роли в команде”</u>				
		2	Правила организации и проведения чемпионатов по киберспортивной дисциплине	
		10	Практика командных игр	
Раздел 8. <u>“Практика командных игр”</u>				
		50	Практика командных игр	
Раздел 9. <u>“Просмотр и обсуждение профессиональных матчей”</u>				
		4	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	
Раздел 10. <u>“Подготовка команды к чемпионату”</u>				
		20	Подготовка команды к чемпионату	
Раздел 11. <u>“Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине Мир танков”</u>				

		10	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине Мир танков	
Раздел 12. <u>“Итоговое занятие. Награждение победителей”</u>				
		2	Итоговое занятие. Награждение победителей	
		140	Всего	

Содержание курса

Раздел 1. **“Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. История развития киберспорта”** знакомит учащихся с:

- безопасными методами и приемами работы за персональным компьютером;
- правилами поведения в клубе, уставом клуба;
- историей развития киберспорта;
- основными чемпионатами по киберспортивным дисциплинам.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов.

Раздел 2. **“Выбор и настройка игровых аксессуаров”** знакомит учащихся с:

- ассортиментом современных игровых аксессуаров;
- их техническими характеристиками, и особенностями;
- способами и приемами их детальной настройки.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

Раздел 3. **“Программы, используемые для голосового общения в команде”** знакомит учащихся с:

- разнообразными программами для голосового общения;
- принципами работы, настройками и особенностями использования программы Skype;
- принципами работы, настройками и особенностями использования программы TeamSpeak;
- детальными настройками серверной программы TeamSpeak.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения.

Раздел 4. **“Программное обеспечение оптимизации персонального компьютера”** знакомит учащихся с:

- техническими характеристиками игровых персональных компьютеров, и их влиянием на реальную его производительность;
- разнообразными программами для оптимизации персонального компьютера;
- принципами работы этих программ;
- детальными настройками и путями повышения производительности персонального компьютера.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками, настройка персонального компьютера.

Раздел 5 **Добро пожаловать в Мир танков, боец**

знакомит учащихся со следующими разделами игры:

- техническими характеристиками игры

- Управление и стрельба
- Тактические советы
- Игровая экономика
- Улучшение и приобретение техники
- Общение в игре
- Тактические советы

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками, настройка персонального компьютера под игру Мир танков .

Раздел 6. **“Распределение ролей в команде”** знакомит учащихся с:

- различными ролями в команде по киберспортивной дисциплине;
- особенностями игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине;
- различными тактическими приемами, используемыми при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 7. **“Отработка тактических приемов для реализации своей роли в команде”** знакомит учащихся с:

- тактическими приемами, используемыми при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине;
- тактическими приемами помешать противнику реализовать его роль в команде;
- тактическими приемами помочь союзнику реализовать его роль в команде.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 8. **“Практика командных игр”** знакомит учащихся с:

- командными стратегиями и тактическими приемами при игре в команде
- особенностями реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 9. **“Просмотр и обсуждение профессиональных матчей”**

знакомит учащихся с:

- командными стратегиями и тактическими приемами, применяемыми профессиональными игроками на чемпионатах;
- особенностями их реализации в различных игровых моментах;
- изменениями стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 10. **“Подготовка команды к чемпионату”** знакомит учащихся с:

- особенностями тренировки команды при подготовке к чемпионату;
- изучением предполагаемых противников по чемпионату;
- подготовкой стратегий под конкретных противников.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 11. **“Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине”**

Практические занятия: участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 12. **“Итоговое занятие. Награждение победителей”**

На этом занятии подводятся итоги второго года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата. возможны изменения в составах команд в соответствии с уровнем игры и психологическими особенностями учащихся.

Материальное обеспечение

1. Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.
2. Подборка научных и научно-популярных фильмов.
3. Материалы сайта <https://worldoftanks.ru/>

Список литературы

использованной при составлении программы:

1. Н.Д.Угринович, Информатика и ИКТ, Москва, БИНОМ.Лаборатория знаний, 2008
2. Трубникова А.В., Прокди Р.Г., Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7, СПб, Bhv, 2013г.
3. Клаус Фопель, Создание команды, Москва, Генезис, 2012г.
4. Юрий Клещев, Подготовка команды к соревнованиям, Москва, Дивизион, 2014г.
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс]\postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 24.09.2015)
6. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс]\postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 24.09.2015)
7. Материалы сайта <https://worldoftanks.ru/>

Приложения

Контрольно-измерительные (оценочные) материалы

Таблица оценивания результатов

Оцениваемые параметры	Низкий	Средний	Высокий
Уровень теоретических знаний			
Теоретические знания	Воспитанник знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.	Воспитанник знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуется дополнительные вопросы.	Воспитанник знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.
Уровень практических навыков и умений			
Работа с оборудованием (персональный компьютер), техника безопасности	Требуется постоянный контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.	Требуется периодическое напоминание о том, как работать с оборудованием.	Четко и безопасно работает с оборудованием.
Способность выполнения поставленной задачи	Не может выполнить поставленную задачу педагога	Может поставленной задачи образцу при подсказке педагога.	Способен выполнить поставленную задачу педагога.
Степень самостоятельности выполнения задания	Требуется постоянные пояснения педагога при выполнении задания.	Нуждается в пояснении последовательности работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.	Самостоятельно выполняет задание
Качество выполнения работы			
	Задание выполнено , но требует серьезной доработки.	Задание выполнено требует незначительной корректировки.	Задание выполнено, не требует исправлений.

**Инструкция
по технике безопасности для учащихся при работе с персональным компьютером**

1. Общие требования

1.1. К работе в кабинете допускаются учащиеся, прошедшие инструктаж по охране труда.

1.2. Работа учащихся за компьютером разрешается только в присутствии преподавателя.

1.3. Во время занятий посторонние лица могут находиться в классе только с разрешения преподавателя.

1.4. Во время перемен между занятиями проводится обязательное проветривание компьютерного кабинета с обязательным выходом учащихся из класса.

1.5. При работе в кабинете возможно воздействие на учащихся следующих опасных и вредных производственных факторов:

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

1.6. Кабинет комплектуется медаптечкой с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств для оказания первой помощи при травмах или при плохом самочувствии.

1.7. При работе в кабинете необходимо соблюдать правила пожарной безопасности, знать места расположения первичных средств пожаротушения.

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

2. Требования безопасности для учащихся перед началом работы.

2.1. Перед началом занятий необходимо:

- убедиться в отсутствии видимых повреждений на рабочем месте;
- разместить на столе тетради, учебные пособия так, чтобы они не мешали работе на компьютере;
- принять правильную рабочую позу;
- посмотреть на индикатор монитора и системного блока и определить, включён или выключен компьютер;
- переместите мышь, если компьютер находится в энергосберегающем состоянии или включить монитор, если он был выключен.

3. Требования безопасности во время работы.

3.1. При работе с персональным компьютером учащимся категорически запрещается:

- находиться в классе в верхней одежде;
- класть одежду и сумки на столы;
- находиться в классе с напитками и едой;
- располагаться сбоку или сзади от включенного монитора;
- присоединять или отсоединять кабели, трогать разъемы, провода и розетки;
- передвигать компьютеры и мониторы;
- открывать системный блок;
- включать и выключать компьютеры самостоятельно.
- пытаться самостоятельно устранять неисправности в работе аппаратуры;
- перекрывать вентиляционные отверстия на системном блоке и мониторе;
- ударять по клавиатуре, нажимать бесцельно на клавиши;
- класть книги, тетради и другие вещи на клавиатуру, монитор и системный блок;
- удалять и перемещать чужие файлы;

- приносить и запускать компьютерные игры.

3.2. Находясь в кабинете, учащиеся обязаны:

- соблюдать тишину и порядок;
- выполнять требования преподавателя;
- находясь в сети работать только под своим именем и паролем;
- в кабинете при выполнении практических работ, необходимо строго

соблюдать инструкцию для учащихся.

• при появлении рези в глазах, резком ухудшении видимости, невозможности сфокусировать взгляд или навести его на резкость, появления боли в пальцах и кистях рук, усиления сердцебиения немедленно покинуть рабочее место, сообщить о происшедшем преподавателю и обратиться к врачу.

3.3. Работая за компьютером, необходимо соблюдать правила:

- расстояние от экрана до глаз – 60 – 80 см (расстояние вытянутой руки);
- вертикально прямая спина;
- плечи опущены и расслаблены;
- ноги на полу и не скрещены;
- локти, запястья и кисти рук на одном уровне;
- локтевые, тазобедренные, коленные, голеностопные суставы под прямым углом;
- приветствовать входящих в класс во время урока сидя.
- длительность работы за компьютером не должна превышать санитарные нормы.

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях в кабинете.

• при появлении программных ошибок или сбоях оборудования учащийся должен немедленно обратиться к преподавателю.

• при появлении запаха гари, необычного звука немедленно прекратить работу, и сообщить преподавателю.

5. Требования безопасности для учащихся по окончании работы в кабинете.

- после окончания работы завершить все активные программы и корректно выключить компьютер;
- оставить рабочее место чистым.