

РЕЦЕНЗИЯ

на материалы методических рекомендаций по теме
«Турнир по киберспорту «Тетрис» как инновационный вид соревновательной
дисциплины» педагога дополнительного образования
муниципального бюджетного образовательного учреждения
дополнительного образования центр детского технического творчества «Юный
техник» муниципального образования город Краснодар
Колесник Андрея Сергеевича

Разработка рецензируемых методических рекомендаций стала результатом работы педагога дополнительного образования МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник» Колесник Андрея Сергеевича.

Содержание рекомендаций соответствует заявленной теме «Турнир по киберспорту «Тетрис» как инновационный вид соревновательной дисциплины». Этот материал является методическим сопровождением программ, в которые входит направление «Программирование».

Целью методических разработок является привлечение одаренных обучающихся в сферу информационных технологий посредством участия в киберспортивных мероприятиях.

Методический материал представляет собой сборник рекомендаций по подготовке обучающихся к турниру по киберспорту, определяет особенности работы с программным обеспечением, необходимым именно для данного вида турнира, а также содержит рекомендации и требования, необходимые для реализации любого киберспортивного мероприятия.

Рецензируемый методический материал заслуживает положительной оценки и может быть рекомендован для использования в работе педагогами дополнительного образования, работающими по программам технической направленности, в которых присутствуют элементы программирования, а также как учебно-методическое пособие к дисциплине «Педагогика дополнительного образования» при обучении студентов по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование» (с двумя профилями подготовки), профиль «Обществоведческое образование. Дополнительное образование».

01.11.2024 г.

Рецензент:

канд. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой
общей и социальной педагогики
ФГБОУ ВО КубГУ




О.А. Ус

Подпись О.А. Ус заверяю _____

секретарь ФППК Е.Ю. Руденко

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
центр детского технического творчества
"Юный техник"
муниципального образования город Краснодар**



Методическая разработка
«Турнир по киберспорту «Тетрис»
как инновационный вид соревновательной дисциплины»

Автор: педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»
Колесник Андрей Сергеевич

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация.....	2
Введение.....	3
Основная часть.....	6
Заключение.....	12
Приложения.....	14
Список использованных источников.....	35

Аннотация

Данная методическая разработка будет полезна для педагогов дополнительного образования, работающих в технической направленности со средними и старшими школьниками (5-11 класс), проявляющими повышенный интерес к киберспорту, информационным технологиям в целом, стремящимися к саморазвитию, профессиональному самоопределению.

Методическая разработка подготовлена на основе имеющегося у автора опыта. В ней описаны все этапы подготовки и проведения турнира по киберспорту – от истории данного вида спорта, знакомства обучающихся с виртуальной сетевой платформой, которая подходит для реализации данного турнира, до особенностей выявления призеров и победителей. В данный методический материал также входят способы и методы реализации данных рекомендаций на примере планов-конспектов занятий с обучающимися.

Введение

Актуальность.

Игра – это осмысленная деятельность в условной ситуации, направленная на воспроизведение и усвоение опыта в определенной области. С самого рождения игровой процесс сопровождает ребенка на всех этапах его взросления. И логично, что геймификация стала одним из важных элементов обучения детей. А применение компьютерных игр в образовательном процессе уже заняло уверенные позиции при достижении учебных и метапредметных целей.

Популярность компьютерных игр объясняется тем, что они создают у игроков ощущение причастности к чему-то общему, стимулируют стремление достичь определённых вымышленных целей. В таких условиях игра становится мощным мотиватором, который помогает детям быстрее осваивать новые знания. Но не все компьютерные игры одинаково могут приносить пользу. Сегодняшней проблемой является то, что часть подростков находятся под влиянием компьютерных игр, которые могут оказывать пагубное воздействие на психику детей.

Как альтернативу бездумно проведенным часам в компьютерных играх, ребенку можно предложить подготовку и участие в киберспортивных мероприятиях. Киберспорт – это командные или индивидуальные соревнования между людьми в компьютерных видеоиграх. Еще в 2001 году Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Киберспорт сейчас можно рассматривать как форму самозанятости. Интерес к нему помогает улучшить навыки в разных дисциплинах, которые важны для других профессий. Компьютерные игры развивают интерес к информатике, программированию, математике, праву и истории, ведь существуют игры, где нужно знать, например, исторических личностей и связанные с ними факты.

Существует множество различных видов турниров и соревнований в области киберспорта: от соревновательных головоломок до стратегий в

реальном времени. Чаще всего данные мероприятия предполагают командное участие, с большим количеством игроков. При реализации киберспортивных турниров в дополнительном образовании зачастую сложно собрать большую команду игроков, которая сможет продолжительное время готовиться в полном составе к состязаниям, что вносит свои коррективы при выборе киберспортивных игр.

Новизна данной методической разработки заключается в описании реальных проблем при реализации киберспортивных направлений в образовательном процессе и предоставления путей их решения.

Цель методической разработки – обобщение педагогического опыта педагога и создание условий для развития интереса обучающихся к изучению информационных технологий посредством знакомства с киберспортом.

Задачи:

Целевая аудитория – педагоги.

– показать педагогам на собственном примере все полезные навыки, умения и знания, которые могут приобрести их обучающиеся, вовлеченные в киберспортивные дисциплины;

– пополнить методическую копилку практическими советами по организации киберспортивных турниров;

– показать способы применения форм и методов работы с обучающимися по данному направлению.

Целевая аудитория – обучающиеся.

Образовательные:

– формирование новых знаний, умений и компетенций у обучающихся в области инновационных технологий;

– пропаганда киберспорта как учебной дисциплины;

– знакомство с историей киберспорта и его особенностями;

– подготовка к участию в киберспортивных турнирах.

Развивающие:

- развитие у молодежи представления о современных компьютерных, информационных и графических технологиях;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления.

Воспитательные:

- воспитание культуры участия в соревновательных мероприятиях;
- воспитание ответственности и дисциплины;
- воспитание потребности в систематических знаниях, повышающих уровень образованности и самооценку.

При реализации турнира могут использоваться следующие *методы и технологии*:

здоровьесберегающие технологии – чередование различных видов деятельности на занятии, чередование различных видов работ;

объяснительно-иллюстративный метод – предъявление информации различными способами;

программированный метод – набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ;

проблемный метод обучения – это совокупность приёмов и действий, направленных на повышение эффективности усвоения знаний и умений учащимися через их активную мыслительную деятельность.

Основная часть

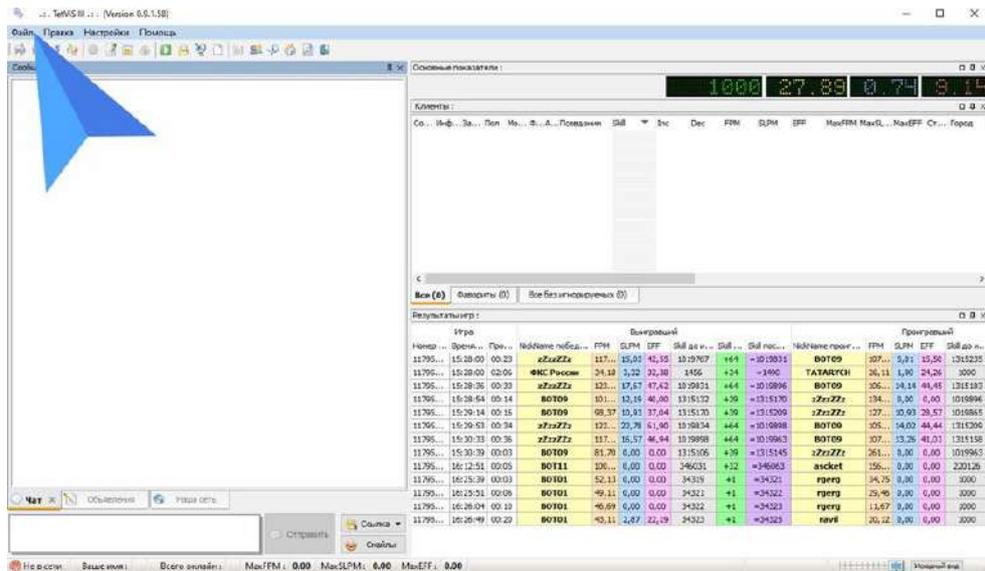
Одной из основных задач дополнительного образования является воспитание обучающихся, в том числе и патриотическое. Такой формат проведения мероприятия, как киберспортивный турнир, также может решить эту задачу. Как пример, проводимые уже турниры, посвящались и памятным датам, и знаменитым деятелям России. Например, можно сформировать тематику мероприятия, привязав к факту того, что «Тетрис» – это компьютерная игра, изобретённая и разработанная советским программистом Алексеем Пажитновым, выпущена в 1985 году.

Минимальный возраст обучающихся, которым можно начать заниматься киберспортом – 10 лет, что связано с возможностью негативного влияния занятий на организм младших школьников.

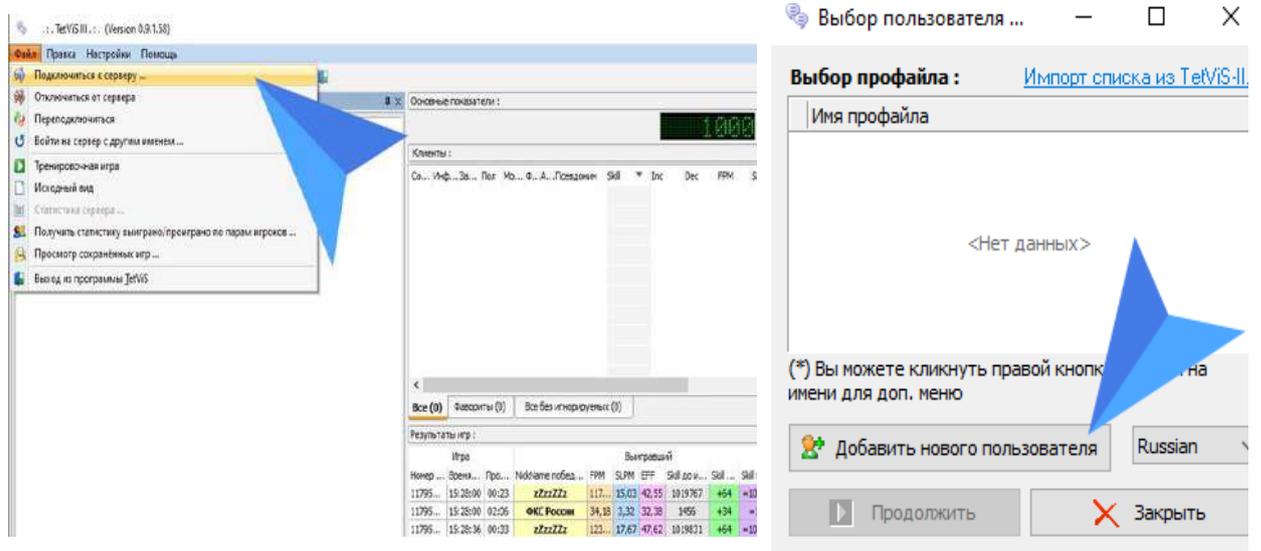
Подготовка обучающихся к киберспортивному турниру начинается с изучения истории этого вида спорта, его особенностей. Это необходимо для того, чтобы развить познавательные способности, эрудицию и понимание ценности данного вида спорта в жизни общества у обучающихся (Приложение 1).

После того, как у обучающихся сформируется теоретическое представление о том, чем они будут заниматься, можно переходить к изучению игровой платформы.

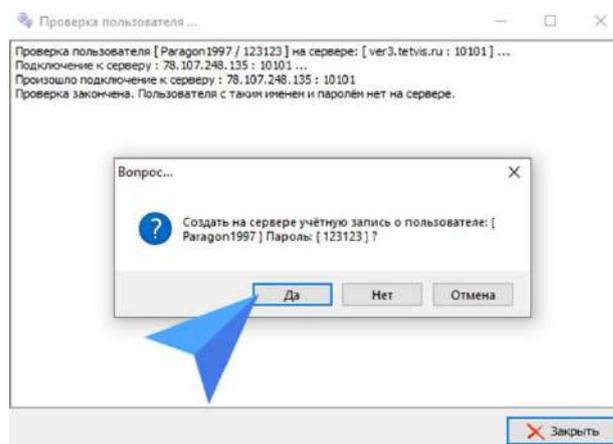
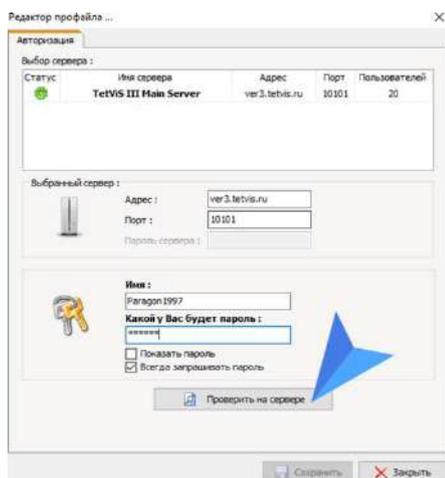
Для проведения киберспортивного турнира «Тетрис» используется виртуальная сетевая платформа TetVis. Для ее установки на компьютер скачивается специальное приложение с одноименным названием. После установки каждому игроку необходимо создать свой аккаунт, для этого в открывшемся окне нужно зайти в раздел «Файл».



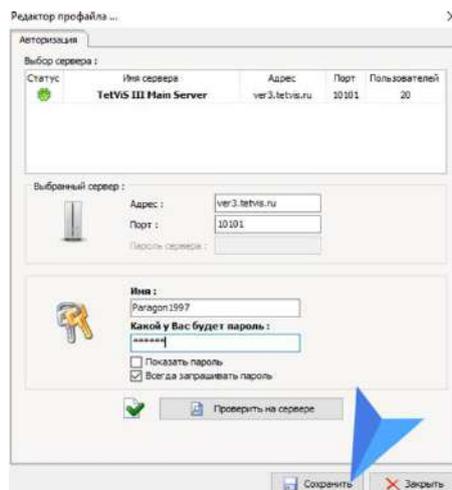
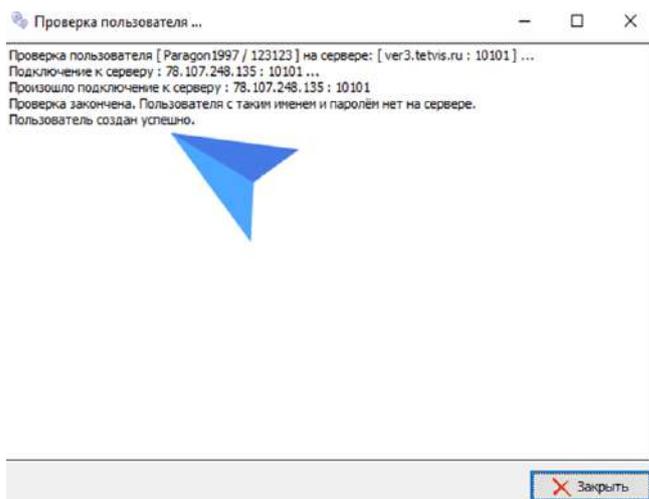
Следующим шагом является переход к кнопке «Подключиться к серверу». После чего на экране высветится диалоговое окно «Выбор пользователя», в котором выбирается раздел «Добавить нового пользователя».



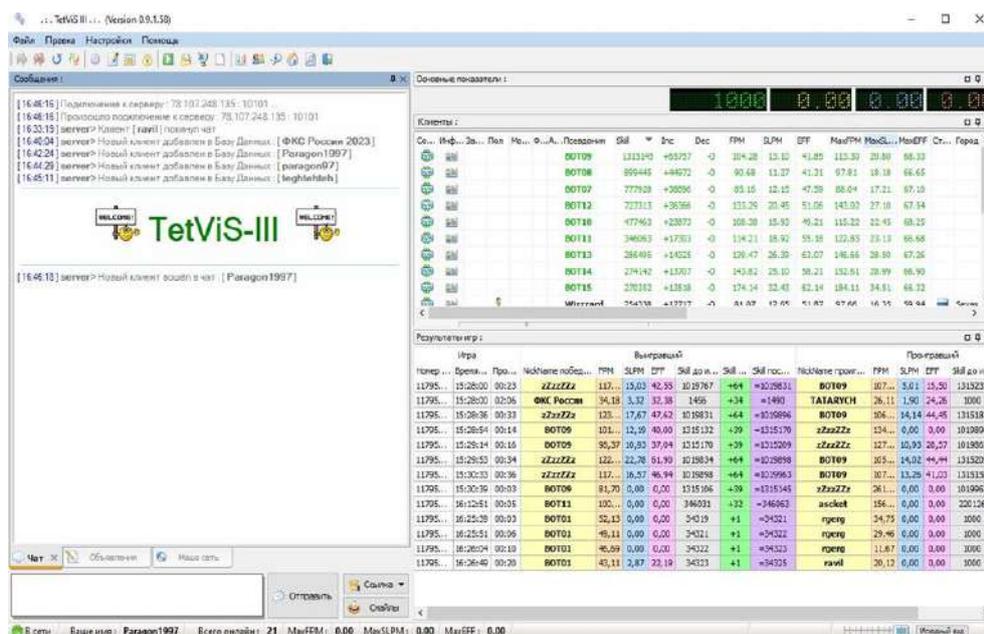
После того, как будет выбран раздел «Добавить нового пользователя», появится новое диалоговое окно «Авторизация». Нужно оставить адрес и порт без изменений, или указать адрес сервера: 78.107.248.135 (или ver3.tetvis.ru), порт: 10101 – основной. После чего нужно ввести желаемое имя и пароль, а далее нажать кнопку «Проверить на сервере», затем подтвердить указанные данные, нажав кнопку «Да».



После успешного создания профиля программа сообщит вам об этом и откроется следующее окно, в котором необходимо будет сохранить свой созданный профиль.



После чего необходимо нажать «Подключится к серверу», появится окно «Выбор пользователя» и в нем выбрать созданный профиль, затем нажать кнопку «Продолжить». Перед вами высветится основное меню, которое разделено на три окна: игровой чат, список игроков, которые в данный момент зашли в игру, и результаты игр.



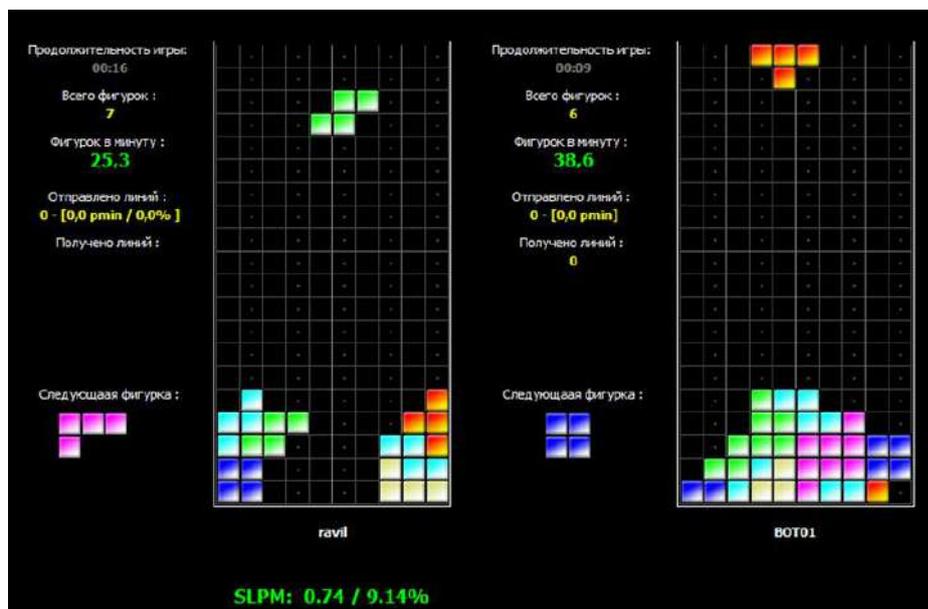
В подменю «Тетрис» можно выбрать внешний вид игрового поля, а также настроить клавиши управления. В подменю «Анкета» можно дополнять информацию о себе, например указать город. После выполнения всех действий необходимо нажать «Сохранить».

Для того, чтобы найти соперника и начать игру, в клиенте необходимо нажать левой кнопкой на ник соперника, появится статус, что он приглашен в игру. Либо соперник может это сделать, тогда у вас появится статус приглашения. После принятия – игра начнется. Ниже приведена расшифровка статусов, которые могут отображаться перед началом игры:

<i>Статус</i>	<i>Расшифровка</i>
Player 1 1621	Соперник ни с кем не играет, не приглашает вас к игре, и вы его не приглашаете.
Player 2 0000	Вы пригласили соперника на игру.
Player 3 8434	Соперник приглашает вас к игре.
Player 4 1709	Устанавливается соединение для игры.
Player 5 1982	Соперник уже с кем-то играет.

	Соперник уже с кем-то играет, и вы приглашаете его к игре.
	Соперник приглашает вас к игре, но в данный момент недоступен, потому что играет с кем-то другим.

Начало игры. Игра ведется на два поля. Поле игрока находится слева, а поле противника справа. На поле непрерывно падают фигурки (тетрамино), при полном заполнении одной строки она пропадает. Игра заканчивается, когда один из игроков заполнит свое поле (сам или при помощи противника) настолько, что следующая фигурка не сможет появиться.



Есть одна особенность, которая отличает игровой процесс от стандартных правил тетриса: если игрок убирает одновременно более чем одну строку, то у противника на нижней части поля появляются «бонусные» строчки, заполненные с вероятностью 50/50. Количество строк, которые могут появиться у оппонента, на одну меньше количества строк, которые вы убрали. Максимальное количество добавляемых одновременно строк равно трём.

Эта особенность игры не прописана в игровых правилах. Поэтому при подготовке обучающихся к турниру рекомендуется не оглашать этот факт

заранее, чтобы дать возможность будущим киберспортсменам опытным путем найти ответ, каким образом возникают эти «бонусные» строки. Таким простым, но интересным способом быть реализован проблемный метод обучения.

Турнир может проводиться по двум системам – олимпийская (игра на вылет, продолжает турнир лишь тот игрок, который победил в матче) и круговая система (все со всеми, то есть каждый игрок играет с каждым участником турнира). Олимпийская система сокращает время проведения матчей и, как следствие время выявления победителей. Но у этой системы есть минус в том, что игроки не распределяются по силе и опыту, а все решает лишь случайное распределение пар, в которых могут оказаться как оба сильных или слабых игрока, так и более сильный противник со слабым. Круговая же система исключает случайные пары, в ней играют все игроки со всеми, что дает возможность каждому участнику побороться какое-то продолжительное время за призовые места. Однако у такой системы тоже есть минус – количество матчей становится очень большим, что значительно увеличивает время турнира и увеличивает объем работы судейской коллегии.

При проведении турниров по типу «Тетрис» могут возникнуть некоторые риски и трудности, которые легко решить опытным путем, сформировав ряд условий, которые могут помочь при проведении данных мероприятий, а именно:

1. Матчи проходят среди игроков, находящихся одном помещении. Это необходимо для того, чтобы исключить перебои в игровом процессе и для облегчения контроля турнира со стороны судей.
2. Необходимо разделение игроков на возрастные категории. Например: средняя – 10-13 лет; старшая 14-17 лет.
3. Судья объявляет участнику какой ник у профиля его соперника. Один из соперников вызывает другого на дуэль. После принятия приглашения сразу начинается матч.

4. Проигравшим в матче считается участник, игровое поле которого заполнилось фигурами раньше, чем у соперника.

5. Победивший участник получает 1 балл и выходит в следующий этап.

6. На время проведения турнира лучше внести запрет на использование внутреннего чата платформы TetVis, так как это может сбивать игроков и создавать ненужные конфликтные ситуации.

7. Управление в игре осуществляется клавиатурой. Рекомендуется заранее обговорить какими клавишами для управления пользоваться участникам. Это необходимо для того, чтобы при перенастройке клавиш во время турнира не возникало ситуаций, при которых участников случайно выберет не та клавиша.

8. Клавиши управления, которые наиболее удобны игрокам:

A – перемещение фигуры влево;

D – перемещение фигуры вправо;

W – вращение фигуры;

S – опустить фигуру вниз;

Space – сбросить фигуру;

Ctrl – быстро сбросить фигуру.

Заключение

Проведение турнира по киберспорту «Тетрис» способствует выявлению талантливых игроков и развитие их потенциала, повышению интереса к интерактивным формам занятий. «Тетрис» развивает быстроту реакции и стратегического мышления, умение принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника. У обучающихся, которые участвуют в киберспортивных турнирах, повышаются коммуникативные навыки, а также уровень социализации.

Данная методическая разработка может помочь молодым педагогам сделать первые шаги в освоении данного направления, учитывая способы

нивелирования рисков, указанных выше. Данный материал может способствовать проявлению интереса к другим видам инновационных технических направлений деятельности, а также сделать образовательный процесс более увлекательным и интерактивным.

План-конспект занятия
«История возникновения киберспорта»

Количество обучающихся: 12 человек.

Возраст обучающихся: 10-14 лет.

Тип занятия: обучающий.

Форма организации занятия: коллективная.

Цель занятия: изучение истории и основных принципов командных соревновательных дисциплин киберспорта различных направлений.

Задачи:

Образовательные

формирование представлений о истории зарождения киберспортивных соревнований и стадии их развития на сегодняшний день;

разъяснение различия между киберспортом и обычным времяпровождением в компьютерных играх.

Развивающие

развитие умения самостоятельно выстраивать логические цепочки, делать выводы;

развитие навыков межличностного общения с уважением к себе и другим в условиях сетевых игр;

анализ взаимного влияния киберспорта, культуры, СМИ, технологий, и других факторов.

Воспитательные

воспитание морально-волевых качеств обучающихся;

формирование коммуникативной культуры, внимания и уважения к людям;

создание благоприятного климата в коллективе обучающихся.

Методы обучения:

Словесные методы (рассказ об истории возникновения киберспорта, объяснение отличия правил в киберспортивных дисциплинах, а также нюансов киберспортивных мероприятий);

Наглядный метод (демонстрация фрагментов киберспортивных мероприятий).

Оборудование:

Персональный компьютер, мультимедийная доска, видеопрезентация.

Ход занятия:

- *Обучающиеся рассаживаются за парты, приветствие с педагогом.*

- *Демонстрация фрагмента видеопрезентации «Как это устроено. Киберспорт». (URL источника: <https://yandex.ru/video/preview/16615883829212079353>).*

- Ребята, как вы думаете, какая будет тема нашего занятия? (Ответы обучающихся).

Объявление цели и задач занятия.

- *Обсуждение с обучающимся понятия «Киберспорт». Педагог задает вопрос «Кто как понимает значение термина «Киберспорт» - ответы обучающихся.*

- *Давайте разберемся, можно ли считать киберспорт – спортом. Что такое спорт? Спорт - организованная по определённым правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении их физических или интеллектуальных способностей, а также подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в её процессе.*

Итак, организованная по определенным правилам деятельность имеется? Конечно. Физические или интеллектуальные способности задействованы? Может быть физические способности не имеют непосредственной связи с киберспортом, но интеллектуальные - безусловно. Подготовка деятельности?

Обязательно. Ну а что насчет межличностных отношений? Это, конечно же, подписание командами или игроками спонсорских контрактов, гарантирующих последующее сотрудничество. В современном мире существует огромное множество организаций, занимающихся продвижением киберспорта.

- Мы можем сформировать ряд отличительных черт, которые присущи киберспорту (*посредством диалога с обучающимися и использования наводящих вопросов формируются признаки*):

1. Организованная структура. Команды тренируются и соревнуются в турнирах, лигах и матчах, подобных традиционным видам спорта.

2. Все участники находятся в равных условиях. Соревнования проводятся не в онлайн, а на площадке организаторов, куда привозятся одинаковые компьютеры, чтобы ни у кого из участников не было преимуществ.

3. Отсутствие случайных чисел. Люди играют именно против людей, а не против запрограммированных персонажей или внутриигровой механики.

4. Необходимость в тренировках и ответственности. В отличие от непринуждённого времяпровождения с друзьями, киберспорт требует крепкой силы воли и большого количества времени для тренировок.

- Теперь, когда мы уже с вами знаем, что же такое «Киберспорт», давайте обсудим историю его зарождения в России.

В России история киберспорта началась в 70-х годах с появлением игровых автоматов. В начале 90-х мало кто из россиян мог похвастаться наличием персонального компьютера, зато почти в каждом доме можно было встретить игровую консоль или приставку Dandy. Она являлась аппаратным клоном приставки третьего поколения Famicom японской компании Nintendo.



Dandy представляла собой систему управления с проводами для подключения к телевизору, картриджи с играми и контроллеры «джойстики», с помощью которых можно было управлять тем, что происходит в игре. Именно по Dandy проходили первые соревнования в местных игровых клубах. После Dandy появились другие популярные консоли, на которых проходили соревнования, например такие как: Sega Mega Drive, Sony Playstation и другие.

С появлением в конце 90-х в России компьютерных клубов началось и формирование первых игровых команд, стали организовываться соревнования.

В 2000 году в России появилась Федерация компьютерного спорта (ФКС).



Почти за 25 лет работы на счету ФКС России более 1000 проведенных турниров с участием свыше 500 тысяч игроков. Среди крупнейших соревнований: Чемпионат России по компьютерному спорту (20 тысяч участников в 2022 году), Кубок России по киберспорту (свыше 26 тысяч участников в 2019 году), Всероссийская киберспортивная студенческая лига (более 250 вузов-участников в сезоне 2019-2020 гг.) и Чемпионат России по компьютерному спорту.

Кроме организации турниров, ФКС занимается набором киберспортивных команд, обучением тренеров и судей и продвижением киберспорта. Отделения ФКС открыты почти во всех регионах страны.

Перспективы виртуального спорта. Мировой киберспорт развивается параллельно с компьютерными технологиями. Любительские турниры переросли в профессиональные Лиги. Крупные международные чемпионаты проводят на живых стадионах Многие страны, такие как Южная Корея, США и Россия, приравнивают виртуальный спорт к традиционным видам. По этому же пути уже идет и ряд других стран в Европе и Азии. В 2018 году Международный Олимпийский комитет официально признал киберспорт. В 2022 году в России утвердили государственный стандарт по подготовке киберспортсменов, по которому, игроки должны уделять время не только тренировкам на компьютере, но и физической подготовке. Предполагается, что она будет занимать от 25 до 40 % общего тренировочного процесса.

В феврале 2023 года на базе Научно-технологического университета «Сириус» открылась лаборатория компьютерного спорта. Здесь будут проводить масштабные исследования психофизиологических возможностей и особенностей киберспортсменов.

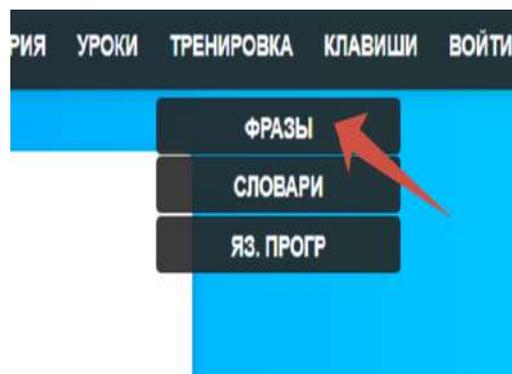
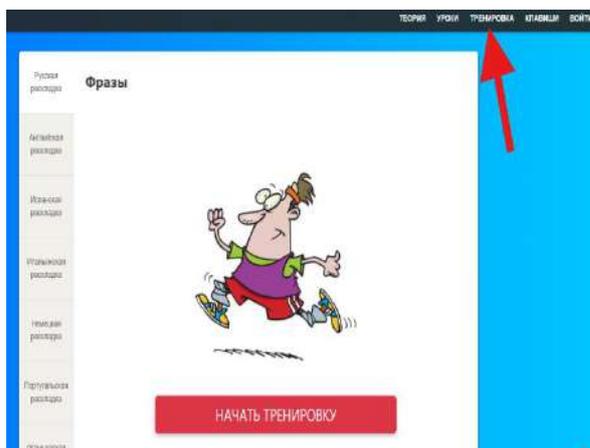


В «Сириусе» уже реализуется подобный проект в рамках направления «Междисциплинарные исследования спорта» на примере игры Dota 2. Приборы регистрируют движения глаз спортсменов и снимают электроэнцефалограмму во время игры. Данные должны помочь в применении киберспортивных навыков в гражданской сфере.

Практическая часть.

-Важнейшими навыками, необходимыми для участия в киберспортивных мероприятиях, является владение раскладкой компьютерной клавиатуры и знание так называемых «горячих клавиш». Сейчас я вам предлагаю проверить свои знания в этой области и потренироваться в скоростной печати текста на клавиатуре (обучающиеся пересаживаются за персональные компьютеры).

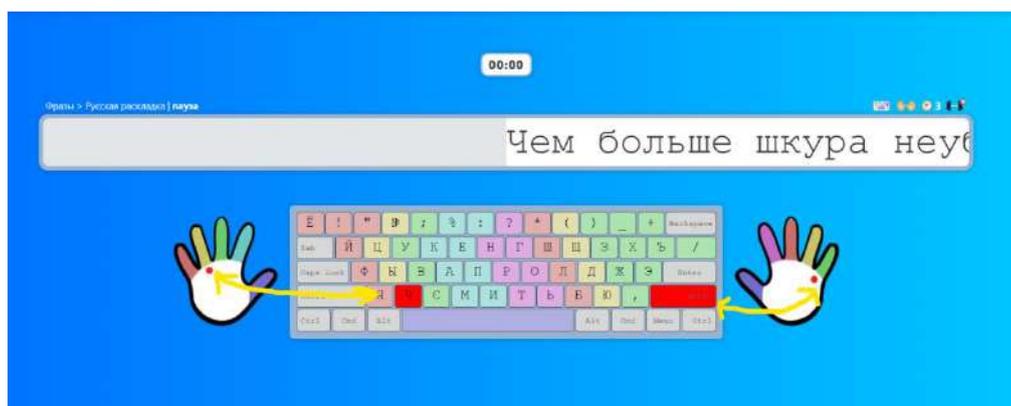
Для тренировки мы используем специальное приложение, которое называется Stamina. Открываем приложение и переходим во вкладку «Тренировка» и выбираем раздел «Фразы».



После чего мы нажимаем большую красную кнопку «Начать тренировку». Перед вами открывается следующее окно:



На экране компьютера вы видите клавиатуру, поделенную на сектора. Каждый сектор имеет свой цвет. Также же вы видите по бокам клавиатуры ладошки с пальцами, которые окрашены в определенные цвета. Как вы думаете, что означают цвета? (Ответы обучающихся)



Итак, мы видим, что каждому пальцу рук принадлежит своя область на клавиатуре. Обратите внимание, что только большие пальцы рук отвечают за одну и ту же область, у остальных пальцев своя зона. Ваша задача набирать текст, который будет появляться в строке, расположенной выше клавиатуры. Программа будет вам подсказывать – расположение на клавиатуре клавиш, которые необходимы для написания фраз, буду подсвечиваться красным цветом на экранной клавиатуре. Будь внимательны: важна не только скорость письма, но и грамотность! Программа не разрешит вам писать предложение дальше, пока не будут нажаты необходимые клавиши. Приступаем к работе!

Заключение. Подведение итогов, закрепление нового материала, путем задавания обучающимся вопросы по вышеизложенному материалу, а также интересуется есть ли у кого-то из обучающихся дополнительные вопросы, на которые не нашлось ответа в процессе занятия.

План-конспект занятия
«Особенности систем оценки киберспортивных мероприятий.
Правила спортивного поведения»

Количество обучающихся: 12 человек.

Возраст обучающихся: 10-14 лет.

Тип занятия: обучающий.

Форма организации занятия: коллективная.

Цель занятия: формирование представления об участии в киберспортивных мероприятиях в соответствии с регламентированными правилами.

Задачи:

Образовательные

изучение различных систем проведения соревнований;

освоение основных принципов и правил, лежащих в основе проведения любого соревновательного мероприятия;

формирование опыта подготовки к участию в киберспортивных соревнованиях в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки.

Развивающие

развитие умения самостоятельно выстраивать логические цепочки, делать выводы;

развитие навыков межличностного общения с уважением к себе и другим в условиях сетевых игр;

развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта.

Воспитательные

воспитание спокойствия и уверенности в своих силах;

воспитание спортивного поведения и дисциплины;

формирование спортивной культуры обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

Методы обучения:

Словесные методы (рассказ, беседа с обучающимися);

Наглядный метод (демонстрация презентации)

Оборудование:

Персональный компьютер, мультимедийная доска, презентация.

Ход занятия:

Обучающиеся рассаживаются за парты, приветствие с педагогом.

Объявление темы занятия, цели и задач.

- *Актуализация знаний обучающихся, полученных на предыдущих занятиях в рамках подготовки к киберспортивному турниру, с помощью викторины (презентация).*

Викторина на тему <<Киберспорт>>

Вопрос №1

Киберспорт основан на соревнованиях в компьютерных играх, но существуют ли мобильный киберспорт, где матчи проводятся уже в мобильных играх?

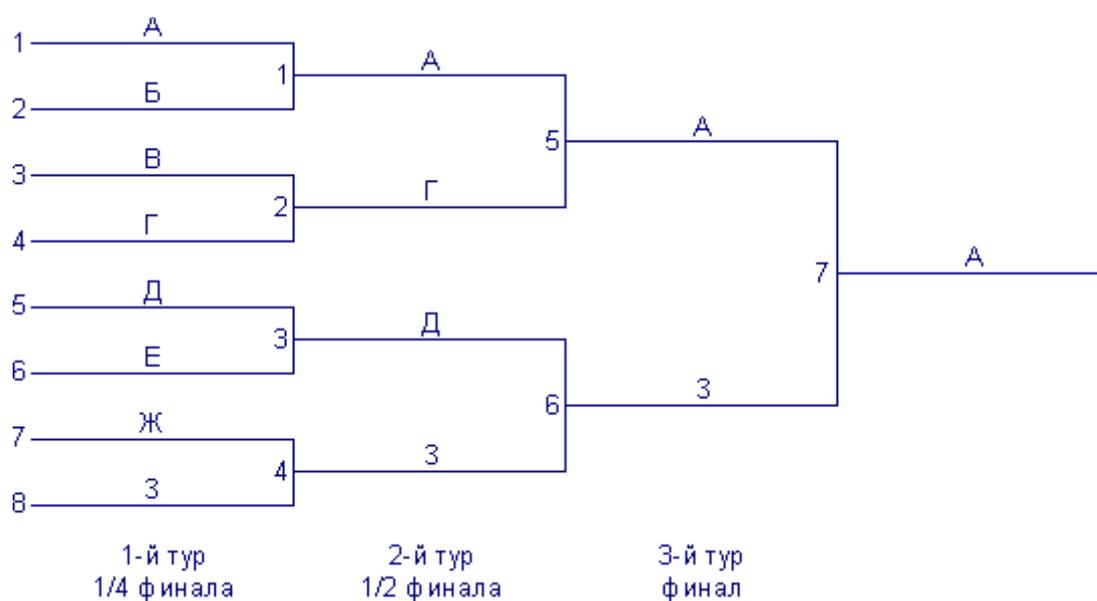
Варианты ответа:

- 1) Нет, такого быть не может
- 2) Да, игры на телефонах тоже имеют своё участие в киберспорте!



- *Объяснение нового материала.* Давайте познакомимся с тем, какие виды систем используют для проведения киберспортивных соревнований: олимпийская, олимпийская с выбыванием после двух поражений и круговую. В крупных соревнованиях, как правило, используют смешанную систему проведения, то есть на разных этапах соревнований применяют разные системы, например – на предварительном этапе игры проводят в подгруппах по круговой системе, а в финале – по олимпийской. Олимпийская система

применяется для быстрого выявления победителя соревнований. Здесь при жеребьевке необходимо расставить игроков в номерах таблицы в соответствии с их классом игры. Применение этой системы удобно для массовых соревнований с большим количеством участников (до 100 и более). Недостатком такого способа проведения является то, что игроки не получают достаточного соревновательного опыта и, сыграв одну - две встречи, выбывают из борьбы.



Несколько более удобна олимпийская система с выбыванием после двух поражений. Здесь участник может встретиться с сильнейшим соперником не сразу. Однако и эта система проведения соревнований не всегда позволяет выявить объективную картину соотношения сил.

Более удобна в этом отношении круговая система, которая позволяет наиболее достоверно определить места участников, так как здесь все участники должны сыграть друг с другом. Однако количество встреч, которые предстоит сыграть участникам, значительно больше, чем в других системах.

	ФИО	1	2	3	4	5	6	Сумма	Место
1.		■							
2.			■						
3.				■					
4.					■				
5.						■			
6.							■		

При проведении игр по круговой системе результаты всех встреч вносят в таблицу. При равенстве очков у двух или нескольких участников предусматривается:

- при равенстве выигранных встреч у двух участников преимущество отдается победителю встречи между ними;

- при равенстве выигранных партий у трех и более участников места распределяются в зависимости от количества выигранных партий между этими участниками; если разницы между партиями нет, учитывается разница выигранных и проигранных очков во встречах между ними.

Для проведения соревнований создается судейская коллегия, которая отвечает за проведение соревнований и решает все спорные вопросы. Давайте обсудим, какие обязанности есть у участников и судей соревнований (*формулирование пунктов путем обсуждения с обучающимися*).

Участник соревнований обязан:

1. Строго соблюдать нормы поведения, быть вежливым по отношению к судьям, соперникам, зрителям.
2. Знать и точно соблюдать правила соревнований.
3. Начав соревнование, сыграть все предусмотренные встречи.
4. По окончании встречи поблагодарить рукопожатием соперника и судью.

Участник соревнований не имеет права:

1. Своими действиями мешать судье и сопернику в проведении встречи.
2. Делать нетактичные замечания в адрес судей, соперников, зрителей.

3. Покидать игровую площадку до окончания мероприятия без разрешения судьи.

Участник соревнований имеет право:

1. Обращаться в ходе мероприятия к судье за разъяснением или просьбой.
2. Просить вызова на площадку главного судьи для решения спорного вопроса.

Права и обязанности судьи мероприятия.

Судья должен:

1. Руководить мероприятием, самостоятельно решая в соответствии с правилами вопросы, возникающие в его ходе.
2. Следить за состоянием игровой площадки.
3. Информировать участников и зрителей об условиях мероприятиях, составе участников, их спортивной квалификации, принадлежности к спортивной организации и результатах игры.
4. Следить за помехами в игре.
5. Вести счет всех матчей (партий), отмечая в протоколе результат, объявлять окончание каждого матча.

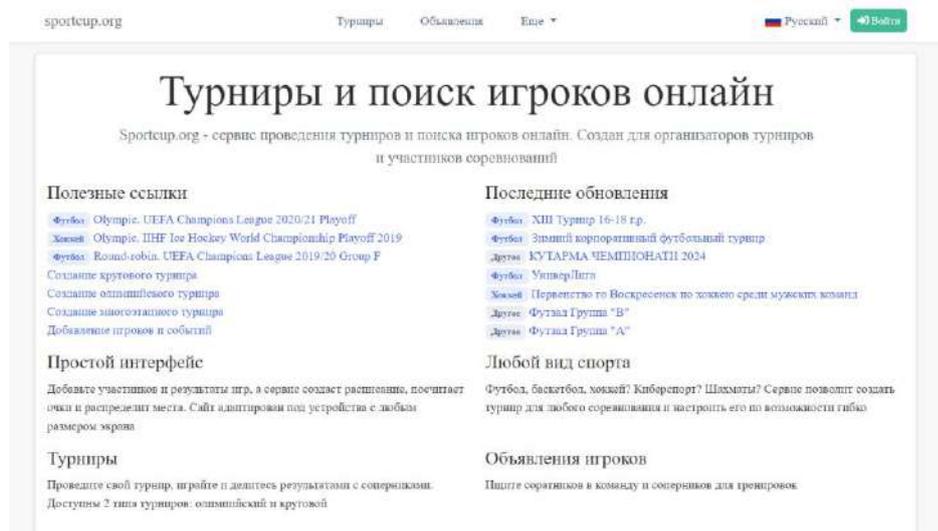
Практическая часть. А теперь я вам предлагаю побыть самим в роли судей. Вам предстоит составить турнирные сетки для мероприятий, которые будут проходить по олимпийской и круговой системам и на практике увидеть различие этих систем.

Для составления протоколов соревнований каждому из вас необходимо заполнить регистрационную таблицу, которая будет содержать: дисциплину, по которой будет проводиться ваше соревнование, название мероприятия, а также имена участников (не менее 6 участников).

Пример таблицы:

<u>Дисциплина, название соревнования:</u>	
Киберспорт, турнир по онлайн-шахматам «Битва умов»	
№	ФИО участника
1	Федоров Иван
2	Иванов Федр
3	Ильин Петр
4	Петров Илья
5	Сергеев Максим
6	Максимов Сергей

После того, как каждый подготовит таблицу регистрации, мы можем приступать к созданию протоколов соревнований. Для этого мы используем виртуальную платформу Sportcup.org (URL: <https://sportcup.org/ru/>).



В открывшемся окне нажимаем кнопку «Еще» и выбираем вкладку «Демоверсия». Перед нам открывается окно, в котором необходимо вписать название придуманного вами мероприятия и выбрать одну из систем проведения соревнований.

Название

Тип *

Круговой

Олимпийский

Круговой турнир - каждый участник играет с каждым и получает очки. Места распределяются по количеству очков и другим показателям

[Далее](#) [Назад](#)

После того, как мы нажмем кнопку «Далее» появляется новое диалоговое окно, в которое необходимо внести имена игроков из ваших таблиц регистрации.

Турнир по онлайн-шахматам «Битва умов»

При обновлении страницы все данные будут потеряны

[Главная](#) [Игры](#) [Участники](#)

#	Название	
1	Иванов Федр	▾
2	Ильин Петр	▾
3	Максимов Сергей	▾
4	Петров Илья	▾
5	Сергеев Максим	▾
6	Федоров Иван	▾

[+ Добавить](#)

Нажимаем вкладку «Игры», после чего нажимаем «Сгенерировать расписание». Перед нами откроется готовая сетка игроков.

1 тур	Иванов Петр	Максимов Сергей
	Сергеев Максим	Ильин Федр
	Федоров Иван	Петров Илья
2 тур	Ильин Федр	Ильин Петр
	Максимов Сергей	Петров Илья
	Сергеев Максим	Федоров Иван
3 тур	Петров Илья	Ильин Петр
	Федоров Иван	Ильин Федр
	Максимов Сергей	Сергеев Максим
4 тур	Ильин Петр	Федоров Иван
	Сергеев Максим	Петров Илья
	Ильин Федр	Максимов Сергей
5 тур	Ильин Петр	Сергеев Максим
	Федоров Иван	Максимов Сергей
	Петров Илья	Ильин Федр

[+ Добавить](#) [Сгенерировать расписание](#)

Нажав на строчку с ФИО участников, можно вписать им заработанные очки за игру. Таким образом перед нами будет готовая турнирная таблица, которую можно использовать для проведения соревнований по круговой системе.



Теперь сделаем все те же шаги, что мы уже сделали, но для олимпийской системы. Турнирная таблица должна выглядеть примерно так:



Заключение. Подведение итогов, закрепление нового материала (вопросы):

Какие существуют системы судейства?

Обязанности участников соревнований?

Какие права имеют участники соревнований и какие не имеют?

Права и обязанности судьи?

Благодарю вас за занятия! Желаю всем спортивного настроения!

Положение о проведении турнира по киберспорту «Новогодний переполох»

1. Общие положения

Турнир по киберспорту «Новогодний переполох» (далее – Мероприятие) проводится муниципальным бюджетным образовательным учреждением дополнительного образования центр детского технического творчества «Юный техник» муниципального образования город Краснодар (далее – МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»).

2. Цели и задачи

2.1. Цель Мероприятия – привлечение обучающихся к инновационному виду соревновательной дисциплины – киберспорту, стимулирование интереса детей школьного возраста к сфере инноваций и высоких технологий.

2.2. Задачи Мероприятия:

пропаганда киберспорта как учебной дисциплины;

развитие у молодежи представления о современных компьютерных, информационных и графических технологиях;

формирование новых знаний, умений и компетенций у обучающихся в области инновационных технологий.

3. Руководство Мероприятия

3.1. Организатором Мероприятия является МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник».

3.2. Подготовка и проведение Мероприятия возлагается на МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник» и оргкомитет с правами судей (далее – Оргкомитет).

3.3. Оргкомитет определяет состав судей Мероприятия, утверждает список победителей и призеров Мероприятия.

4. Участники Мероприятия

К участию в Мероприятии допускаются обучающиеся МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник», в трех возрастных группах:

младшая возрастная группа – 10-12 лет;

средняя возрастная группа – 13-15 лет;

старшая возрастная группа – 16-18 лет.

Возраст участника определяется на момент проведения Мероприятия.

5. Порядок проведения Мероприятия

5.1. Срок проведения Мероприятия: 20 декабря 2023 года.

Место проведения: муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования центр детского технического творчества «Юный техник» муниципального образования город Краснодар, ул. Сормовская 114а.

5.2. Порядок проведения Мероприятия:

09:30 – Регистрация участников;

10:00 – Открытие Мероприятия;

10:15 – Начало матчей;

13:00 – Подведение итогов Мероприятия.

Организатор Мероприятия оставляет за собой право вносить изменения времени проведения этапов Мероприятия в зависимости от количества заявленных участников в каждой возрастной группе.

5.3. Мероприятие проводится на виртуальной сетевой платформе TetVis.

5.4. Форма проведения Мероприятия (олимпийская или круговая системы) определяется в день проведения Мероприятия, исходя из фактического количества участников.

5.5. Проведение матчей.

5.5.1. В матче принимают участие 2 спортсмена.

5.5.2. Матчи проходят на заранее созданных Организатором профилях. Пользоваться своими профилями на Мероприятии нельзя.

5.5.3. Судья объявляет участнику какой ник у профиля его соперника. Один из соперников вызывает другого на дуэль. После принятия приглашения сразу начинается матч.

5.5.4. Проигравшим в матче считается участник, игровое поле которого заполнилось фигурами раньше, чем у соперника.

5.5.5. Победивший участник получает 1 балл и выходит в следующий этап.

5.5.6. На время проведения Мероприятия использования внутреннего чата платформы TetVis запрещено.

5.6. Игровые правила.

5.6.1. Матч ведётся на два поля. На поле непрерывно падают фигурки, при заполнении строки она пропадает.

5.6.2. Игровое поле участника находится слева, а игровое поле соперника – справа.

5.7. Игровое управление.

5.7.1. Управление в игре осуществляется клавиатурой. Клавиши управления, которые используются для проведения матчей описаны в пункте

5.8.2. Смена клавиш управления во время Мероприятия запрещена.

5.7.2. Клавиши для управления:

A – перемещение фигуры влево;

D – перемещение фигуры вправо;

W – вращение фигуры;
S – опустить фигуру вниз;
Space – сбросить фигуру;
Ctrl – быстро сбросить фигуру.

6. Награждение

6.1. Участники, набравшие наибольшее количество баллов в каждой возрастной группе, становятся победителями (1-е место) и призерами (2-е, 3-е место) Мероприятия.

6.2. Победители и призеры Мероприятия награждаются грамотами МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник».

Список использованных источников

1. Болдырева, С. П. Киберспорт [Текст] /С.П.Болдырева, А.С.Гришачев//Вестник научных конференций. – 2017 – № 3-6 (19). – С. 24- 25.
2. Зубова Е. А. Киберспорт в современной жизни [Текст]/Е.А. Зубова, Е.Н.Чуйкова, Д. Н. Резеньков //НаукаПарк. – 2021 – № 3 (54). – С.34-36.
3. Сафин И.И. Киберспорт: понятие, роль, польза и вред, развитие в мире как спортивной дисциплины [Текст]/И. И. Сафин//Совершенствование системы физического воспитания, спортивной тренировки, туризма, психологического сопровождения и оздоровления различных категорий населения: материалы XVIII Всерос. науч.-практ. конф. – Сургут: Россиздат, 2021 – С. 383-386.
4. Мартынов К., Game Studies: как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 09.10.2024)
5. Робототехнику и киберспорт предложили включить в список «уроков будущего» [электронный ресурс] // URL <https://www.rbc.ru/society/07/09/2019/5d7270d09a79470b54cb13a3> (дата обращения: 30.09.2024).

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АРМАВИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ
ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ «ТЕХНОЛОГИЯ»**

*Материалы XIV Всероссийской научно-практической
конференции с международным участием*

2 ноября 2022 года

Армавир
АГПУ
2022

УДК 378.02:669.01

ББК 74.48:74.269

А 43

Рецензенты:

Е.А. Дьякова – доктор педагогических наук, профессор,
ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет»

М.М. Татаренко – директор МАОУ СОШ № 18 с углубленным изучением
отдельных предметов, г. Армавир

Научный редактор –

Н.В. Зеленко – доктор педагогических наук, профессор,
заведующий кафедрой технологии и дизайна
ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет»

Ответственный редактор –

Н.С. Штейнгардт – кандидат технических наук, доцент кафедры технологии и дизайна
ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет»

А 43 **Актуальные проблемы развития предметной области «Технология» :**
материалы XIV Всероссийской научно-практической конференции с международным
участием (2 ноября 2022 года) / научный редактор Н. В. Зеленко ; ответственный редактор
Н. С. Штейнгардт. – Армавир : РИО АГПУ, 2022. – 322 с.

ISBN 978-5-89971-915-8

В сборнике представлены материалы докладов, включённых в программу
XIV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием
«Актуальные проблемы развития предметной области „Технология“».

УДК 378.02:669.01

ББК 74.48:74.269

ISBN 978-5-89971-915-8

© Авторы статей, 2022

© Оформление. ФГБОУ ВО

«Армавирский государственный
педагогический университет», 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1 Инновации в технологическом образовании

Петрова Н.П., Вязьмин А.А., Гшиянци Р.Э. Применение средств образовательной робототехники в дополнительном образовании детей: особенности и новации	7
Кустов А.И., Швырева А.А., Бакланов И.О. Разработка и применение концептуальных основ развития технологического образования в процессе подготовки современных инженерных кадров	10
Голодов Е.А., Гроцкая И.В. Искусственный интеллект в образовании	18
Астрейко С.Я., Клубук И.И., Молостов А.С., Семененко В.А. Формирование интереса к техническому труду у обучающихся при разработке и изготовлении головоломок»	22
Гребенникова В.М., Гребенников О.В. Педагогические условия формирования готовности к предпринимательской деятельности в процессе изучения «Технологии»	28
Зеленко Н.В., Гончарова У.Ю., Калинина М.А. Социально-образовательное партнерство учреждений общего и профессионального образования	32
Чернышева Е.И., Брехова А.В. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения кулинарии	35
Кустов А.И., Швырева А.А., Бакланов И.О. Оптимизация эколого-экономических основ современного технологического образования с использованием информационных технологий	37
Сэрээтэрдорж Дугэррагчаа, Оргодол Оюунбаатар. Некоторые результаты инноваций в среде и технологии: образование по дизайн-технологии в старших классах, содержание и методология подготовки учителей в Монголии	43
Тумэнхишиг Пурэвдорж, Баяржаргал Ванчинсүрэн. Исследование способности студентов понимать изобразительную информацию	49
Зеленко Г.Н., Зеленко Н.В., Мальцев А.А. Формирование профессиональных компетенций у студентов в условиях цифровой трансформации образования	55
Дикая И.В., Дикой А.А. 3D-моделирование – универсальная база для инженерного творчества бакалавров	59
Дикая И.В., Дикой А.А. Роль образовательной робототехники в современном образовании	63
Кузьмина М.В., Зырянова В.В. Варианты использования наборов робототехнических конструкторов ЛАРТ в образовательном процессе	66
Дегтярева С.С. Современные инновационные технологии в преподавании основ безопасности жизнедеятельности	72
Кузнецова Е.И. Применение световозвращающих элементов в одежде для организации безопасного поведения обучающихся на дорогах	76
Красовская Л.В. Приемы и методы организации рефлексивной деятельности студентов на занятиях по методике преподавания обслуживающего труда	79
Аджей Н.В., Голодов Е.А., Зеленко Н.В. Образовательная среда педагогического вуза как фактор формирования профессиональных компетенций	81
Эпоева К.В., Иваницкая И.С. Процессы становления педагога в системе непрерывного педагогического образования	83
Эпоева К.В., Пасько Н.В. Перспективы развития педагога в условиях современного образования	87
Колесник А.С. Использование виртуальной технологии обучения OpenRobertaLab на классических занятиях по образовательной робототехнике LegoEducation	91
Жирякова А.В. Применение цифровых технологий в контексте обновления технологического образования	94
Михайлова Е.А., Некрасова Г.Н. Формирующее оценивание как средство формирования регулятивных универсальных учебных действий обучающихся на уроках технологии	97
Лапин С.А., Герлах И.В. Влияние применения цифровых технологий на развитие способностей учащихся младшего школьного возраста	101
Антипина Е.А. Применение информационных технологий в обучении как средство повышения качества образования	105

Филиппова Н.В. Методика преподавания радиотехнических дисциплин для технических специальностей СПО	108
Брюханова Е.И., Штейнгардт Н.С. Методика руководства проектной деятельностью на уроках технологии	110
Брюханова Е.И., Штейнгардт Н.С. Изготовление цветов из фоамирана	113
Новосёлова Л.В. Развитие творческих способностей в процессе обучения вязанию	116
Белова Ю.А., Галустов Р.А., Герлах И.В. Содержание управления познавательной деятельностью обучающихся на уроках технологии	119
Малыгин М.С., Штейнгардт Н.С. Актуальные проблемы технологического образования школьников	125
Лобко Р.А., Зеленко Н.В. Формирование готовности будущих специалистов к профессиональной деятельности	128
Дмитриева С.Е. Организация работы в программе «CorelDRAW» при выполнении творческих работ с обучающимися 7–9-х классов	130
Одинцова А.С. Актуальные проблемы преподавания «Технологии» в условиях реализации ФГОС	136
Зеленко Н.В., Татаренко Л.М., Зеленко Г.Н. Экскурсия как инновационная технология обучения	138
Переpletчикова П.П. Робототехника как инструмент формирования технологической грамотности на уроках технологии	141
Нурисламова А.В., Асланова О.А. Интерактивные средства обучения школьников на уроках экономики	145
Рогова Т.С., Чернышева Е.И. Использование компьютерной графики в дополнительном образовании как условие социализации обучающихся	149
Бокарева Л.А., Пономарева В.В. Применение социальных технологий в работе с талантливой молодежью	151
Гагиев И.Г., Макаренко О.В. Одаренная молодежь в сфере кибернетики	154
Лаптинова Е.Р. Проектирование интерьера с помощью 3D моделирования	157
Татаренко Л.М., Зеленко Н.В. Урок-экскурсия в строительную организацию	160

Раздел 2 Работа с одаренными детьми и их ориентация на профессии будущего

Литова З.А. Создание системы профориентационной работы в школе на профессии технического направления	165
Синицын Ю.Н., Окладникова М.Г., Дубовик М.А. Сформированность способности к самоуправлению у бакалавров по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки – Технологическое образование, Физика)	168
Нордгеймер Ю.Р., Шныров И.В. Реализация системы непрерывного профессионально-ориентированного образования в техникуме средствами ИКТ-насыщенной развивающей среды	171
Антипина А.А., Вакуленко Е.Г. Проектная деятельность по выявлению одаренных детей и студентов в сфере народного искусства Кубани	175
Асланова Е.С., Шумейко А.А. Формирование профессионально-профильных компетенций студентов направления подготовки Педагогическое образование предметно-методического модуля «Технология» в условиях реализации ФГОС	177
Байдецкая Е.А. Опыт и перспективы профессиональной ориентации и профориентации на примере Краснодарского края	181
Брехова А.В., Никитина С.М. Проблемы и способы профессиональной адаптации начинающего учителя	186
Пустыльник П.Н. Проектный подход к организации работы по профессиональной ориентации учащихся в школе 258	189
Фиалко А.И., Сенан А.М. Формирование профессиональных компетенций бакалавров – будущих преподавателей технических дисциплин на основе транспрофессионального подхода	192
Штейнгардт Н.С., Болдырева Л.М. Формирование профессиональных компетенций у будущих учителей технологии	194

Кустов А.И., Куликова А.С., Лебская А.С. Внеурочная деятельность как средство изучения художественно-эстетической культуры родного края в процессе патриотического воспитания обучающихся	197
Щеглова Т.М. Актуализация и интеграция в образовательный процесс СПО технологий WorldSkills	201
Щеглова Т.М. Современные требования к профессиональной подготовке будущих дизайнеров в условиях СПО	204
Дикая И.В., Дикой А.А. Роль студенческой выставки в обучении бакалавров по направлению «Декоративно-прикладное искусство и дизайн»	207
Домрачева К.С., Дикая И.В., Дикой А.А. Мастер-класс «Бумагопластика»	210
Болдырева Л.М., Кашмина З.Ю. Развитие творческого потенциала личности обучающегося в технологическом образовании	213
Квачева З.К., Фисенко Д.А. Программа дополнительного образования детей «Шаг в профессию» – профессиональная ориентация учащихся на профессию будущего	216
Парахина Ж.Ф., Валуева Т.В. Ранняя профессиональная ориентация учащихся в рамках программы «Путешествие в профессию»	219
Петрова М.В. Формирование готовности учителя технологии к работе с одаренными детьми	222
Сиверская И.В., Мартынова А.Л., Матюхина Л.Г. Патриотическое воспитание школьников средствами народной культуры на уроках технологии	225
Сиверская И.В., Болдырева Л.М., Алейникова Е.С., Олейникова А.С. Развитие творческих способностей учащихся на уроках технологии через виды декоративно-прикладного творчества	228
Пономарева В.В., Костарная Д.А. Развитие творческого воображения в подростковом возрасте средствами декоративно-прикладного искусства	231
Квачева З.К. Сохранение и развитие национальных традиций и народной культуры в обучении детей бисероплетению	235
Брунько Н.А. Профессии будущего как важнейший компонент системы профориентации в условиях школы	240
Ельшина О.В. Развитие декоративно-прикладного творчества: перспективные направления	242
Дьяченко Е.В. Социально-педагогическая поддержка одаренных и талантливых детей с ограниченными возможностями здоровья	246
Перенижко О.В. Трансформация технологий отечественного дополнительного образования	248
Шхойн М.Г. Профессиональная ориентация школьников на профессии будущего	251
Бурцева Е.Д. Проект интерактивной игры для диагностики и развития одаренности у подростков и молодежи «Какой твой талант?»	254
Набокова Н.А. Перспективные направления изучения и развития декоративно-прикладного искусства в культуре дома	257
Сметанина Л.В., Дульчаева И.Л. Формирование технических способностей учащихся при обучении авиамоделированию	260
Збинякова М.И., Дикая И.В., Дикой А.А. Художественные средства оформления выставки	263
Набокова Е.И., Зимина О.А. Перспективное направление изучения, сохранения и развития дизайна костюма по мотивам традиций кубанского казачества	265
Дмитриева С.Е., Сиверская И.В. Мастер-класс «Элементы декора из трикотажной пряжи»	268
Дудина Г.Н. Концептуальные основы развития технологического образования в свете актуализации подготовки инженерных кадров России	275
Тамазова И.А. Эколого-экономические основы технологической деятельности	277

Раздел 3 Социально-педагогические проблемы образования

Пшмахова М.И., Морквина В.С. Основные проблемы и методы организации экономического образования в современных условиях	280
Мартынова А.Л., Асланова О.А. Преподавание экономики и современные технологии обучения	282
Новосёлова Л.В., Комарь Р.А. Методика обучения и воспитания духовно-нравственной личности на занятиях технологии	285
Кудрявцева Н.А. Экономические основы технологической деятельности в программе «Предпринимательство»	288
Бутова С.И. Технологии экологизации пространства современной городской квартиры ...	291
Мгдсян Е.З., Чернышева Л.Г. Использование средств профилактики на занятиях с юными дзюдоистами с применением соревновательного метода	294
Сергеева О.Н. Физкультурные минуты на уроках в общеобразовательной школе	297
Кузнецова А.Е., Гутова В.В., Пономарева А.В. Влияние экологических проблем на современную экономику	302
Ткаченко Н.М. Организация подготовки обучающихся к действиям в чрезвычайных ситуациях	305
Постильник Е.А., Кравченко А.Р. Формирование экономической компетентности у современных подростков	310
Сведения об авторах	316

ский дебют" – ежегодный региональный конкурс, открытая площадка, где происходит обмен опытом, рождаются новые традиции, раскрывается творческий потенциал молодых педагогов. Каждый участник проходит ряд серьезных испытаний: это открытый урок, защита педагогического "стартапа", а также демонстрация педагогического таланта.

Желание молодого учителя, участника конкурса профессионального мастерства, саморазвитие, самопознание, формирование педагогических компетенций и навыков – все это способствует не только личностному развитию учителя, но и всей отечественной системе школьного образования в глобальном смысле, развитию внедрение инновационных методов и подходов в практику. Участвуя в подобных мероприятиях, целеустремленный учитель заявляет о себе широкой общественности, совершенствует педагогическое мастерство и распространяет свой опыт работы.

Доказано, что успех – это для учителей, которые постоянно ищут что-то новое, несочетаемые сочетания, обнаруживают сходство в вещах, которые, на первый взгляд, совершенно разные. Ярким результатом такого творческого подхода стала победа в 2019 году на профессиональном конкурсе педагогического мастерства "Учитель года" нашей соотечественницы Ларисы Гивиевны Арачашвили. По словам победителя, главной составляющей успеха талантливого преподавателя является желание понимать современных учащихся, учитывать их интересы при выборе дидактического материала, отказаться от "работы по инструкции". Оказывается, недостаточно просто знать предмет, нужно постоянно искать творческие нестандартные решения, "выходить из зоны комфорта", пробовать, развиваться, думать.

Сегодняшний молодой учитель – это учитель будущего, человек, который через десять лет сам станет лидером – наставником для нового поколения учителей. Поэтому от того, каким будет уровень отечественного образования и какой будет национальная система профессионального образования в нашей стране, будет зависеть уровень его профессиональной компетентности, стремление к непрерывному педагогическому образованию, умение искать точки роста, извлекать необходимую информацию, анализировать и прогнозировать результаты собственной деятельности.

Литература

1. Бордовский Г.А. Особенности развития современного педагогического образования // Педагогика. – 2019. – № 5.
2. Марголис А.А., Рубцов В.В. Учитель для новой школы: модернизация педагогического образования в России // Образовательная политика. – 2019.
3. Марголис А.А., Рубцов В.В. Психолого-педагогическая подготовка учителя для новой школы // Образовательная политика. – 2019. – № 5-6.
4. Собкин В.С., Белова О.В. Качество педагогического образования глазами // Педагогика. – 2019. – № 5.

УДК 378.147:004.8

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ OPENROBERTALAB НА КЛАССИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РОБОТОТЕХНИКЕ LEGOEDUCATION

Колесник А.С.

*Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
центр детского технического творчества «Юный техник»
г. Краснодар, Россия*

Аннотация. В данной статье рассматривается возможность применения виртуальной технологии OpenRobertaLab на классических занятиях по образовательной робототехнике LegoEducation. Представлены цели и задачи применения данной технологии, а также расширен функционал использования средств визуальной алгоритмизации на базе языков программирования семейства Scratch. Данная статья будет полезна как практикующим, так и начинающим педагогам дополнительного образования технической направленности.

Ключевые слова: образовательная робототехника, информатика, визуальное программирование, виртуальная технология обучения, OpenRobertaLab, LegoEducation, Scratch.

THE USE OF OPENROBERTALAB VIRTUAL LEARNING TECHNOLOGY IN THE CLASSICAL EDUCATIONAL ROBOTICS CLASSES OF LEGOEDUCATION

Kolesnik A.S.

*Municipal budget educational institution of supplementary education
center of children's technical creativity "Young technician"
Krasnodar, Russia*

Abstract. This article discusses the possibility of using the virtual technology OpenRobertaLab in the classic classes on educational robotics LegoEducation. The goals and objectives of using this technology are presented, as well as the functionality of using visual algorithmization tools based on the programming languages of the Scratch family is expanded. This article will be useful for both practicing and novice teachers of additional education of a technical orientation.

Keywords: educational robotics, computer science, visual programming, virtual learning technology, Open Roberta Lab, LegoEducation, Scratch.

В настоящее время на занятиях по образовательной робототехнике активно применяется целый спектр различных технологий обучения. Помимо стандартного системно-деятельностного подхода, а также наглядной методики обучения на занятиях, нам удалось интегрировать в сам процесс обучения виртуальную технологию OpenRobertaLab.

Облачная платформа для виртуального программирования робота OpenRobertaLab позволяет педагогу развить у обучающихся навык визуальной алгоритмизации, конкретно по робототехнической специальности. Помимо стандартного процесса программирования на базе SCRATCH-языка мы также можем наблюдать процесс симуляции и выполнения поставленных для робототехнической тележки задач в режиме реального времени.

Для того чтобы получить доступ к виртуальной робототехнической платформе OpenRobertaLab, достаточно в адресной строке браузера ввести следующих URL: <https://lab.open-roberta.org>, в результате чего после входа на данный интернет-ресурс отобразится окно выбора робототехнической платформы, после чего можно уже приступить к процессу программирования. Данный ресурс позволяет обучающимся работать кроссплатформенно, не ограничиваясь какой-то одной маркой образовательного робототехнического конструктора [1].

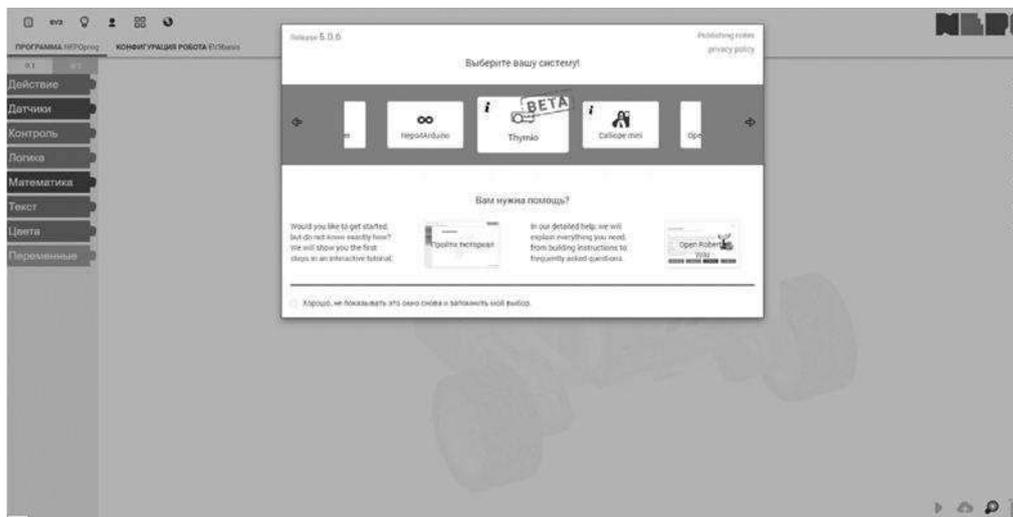


Рисунок 1 – Загрузка виртуальной среды OpenRobertaLab, выбор платформы для работы

Open Roberta Lab – это облачная платформа, позволяющая использовать её в любое время и с любого устройства, где есть браузер и подключение к Интернету. На сегодняшний день здесь можно программировать только роботов LEGOMINDSTORMS EV3. Программирование графическое, что позволяет новичкам начать программировать очень плавно. Графический язык программирования разработчики назвали NEPO.

Платформа OpenRobertaLab полностью бесплатна и имеет открытые исходные коды. Программное обеспечение и инструменты разработчика доступны на серверах данной платформы.

В большинстве случаев обучающиеся используют образовательный робототехнический конструктор LEGOMINDSTORMSEV3. В OpenRobertaLab присутствует достаточное количество прошивок для работы с данным конструктором, это сокращает процесс настройки программной среды, так как нам можно выбрать сразу определённый робототехнический код. Стоит также отметить, что прошивка EV3dev позволяет взаимодействовать с языком программирования Python. Данный функционал и кроссплатформенность среды позволяет с успехом заинтересовать обучающихся средней и старшей школы.

Интерфейс программирования OpenRobertaLab – это пространство, в котором «разговаривают» на NEPO. Как для начинающих, так и для опытных пользователей, «лаборатория» предлагает возможность программирования не только микроконтроллеров, таких как Calliore mini, но и других компьютерной техники, такой как, например, роботы LEGO или «Bot'n Roll». При этом «лаборатория» всегда выглядит одинаково: слева расположены отдельные категории блоков программирования, сгруппированных в единой цветовой гамме [2].

Справа расположены четыре символа, которые по клику открывают вид с советами, с документацией, с исходным кодом вашего собственного программирования или с симуляцией. Симуляция в основном используется для тестирования вашей собственной программы перед передачей или если у вас нет собственного оборудования (железа).

Таким образом дети могут использовать «лабораторию» без Calliore или других систем, например, для решения домашнего задания. Еще два меню расположены в левом верхнем и левом нижнем углу страницы: меню в правом верхнем углу ведет к общим настройкам, таким как подключение к оборудованию, учетная запись пользователя или выбор языка. Меню в правом нижнем углу используется, например, для загрузки или удаления вашей собственной программы.

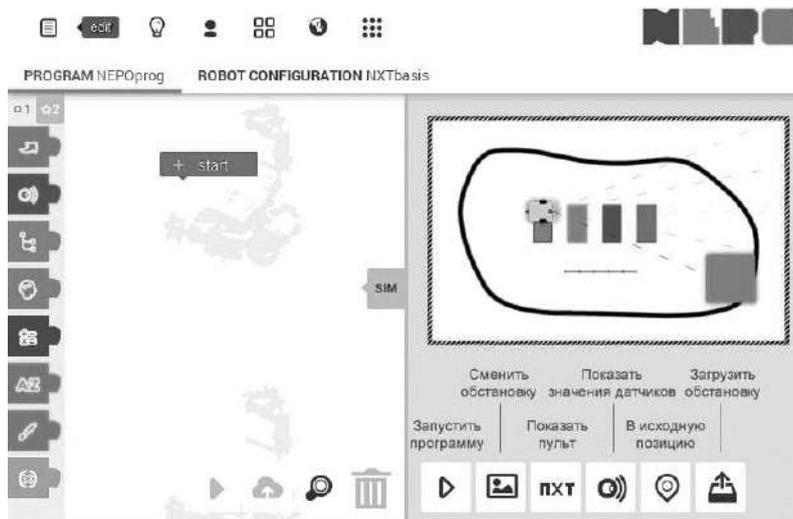


Рисунок 2 – Интерфейс OpenRobertaLab, основные разделы для роботовизуализации

В качестве исполнителя используется робот, который имеет в своей конфигурации:

- два колеса с моторами;
- светодиод;
- датчик цвета;
- ультразвуковой датчик расстояния;
- датчик касания на бампере.

Процесс наглядной робототехнической визуализации – это активный инструмент взаимодействия на классических занятиях по робототехнике. Педагог экономит наличие реальных робототехнических платформ, помимо уже имеющихся, а обучающийся уже работает в кроссплатформенной среде визуального программирования [3].

Отдельной проблемой является сложность тестирования и отладки роботизированных систем. Эти процессы требуют значительных затрат времени и ресурсов, особенно при разработке роботов для применения в специальных условиях, например, подводных роботов или ро-

ботов для тушения пожаров. Ускорить и удешевить проектирования робототехнической системы можно с помощью предварительного тестирования алгоритмов управления и конструирования виртуальной модели такой системы [4].

Средства проектирования, имитации и испытания робототехнических систем обобщаются в понятии «симулятор», что частично разрешает вышеописанные проблемы. Симуляторы позволяют решить проблему моделирования особых (опасных или сложно воспроизводимых в реальных испытаниях) условий, а также предоставляют возможность одновременной работы над проектом нескольким членам команды, что невозможно при работе с реальной моделью, так как она обычно выполняется в единичном экземпляре.

Применение симуляторов робототехники в разработке робототехнических систем является перспективным и активно развивающимся направлением в области программных средств поддержки автоматизации и роботизации производства [5].

Исходя из приведенной выше информации, можно сделать вывод, что для программирования устройств и роботов существует немало сред визуальной разработки, но преимущество платформы Open Roberta Lab состоит в том, что она позволяет познакомиться с разными устройствами без необходимости их покупки. Очень часто под словом "робот" ошибочно понимаются устройства, которые к роботам не имеют никакого отношения, что вносит путаницу и затрудняет выбор. При помощи NEPO IDE вы можете познакомиться с разными устройствами, оценить их возможности. Классические занятия по образовательной робототехнике с использованием OpenRobertaLab позволяют ещё больше включить детей и подростков в сам процесс обучения конструирования и программирования робототехнических устройств. OpenRobertaLab – это на порядок комплексная технология, которая интегрирована в наши занятия.

Литература

1. Виртуальная робототехника EV3 в OpenRobertaLab [электронный ресурс]. – Режим доступа: https://uchebnik.mos.ru/composer3/document/61060539/view?articleid=ckeu7imt900103a5x77ghjhr2&u_coord=3296

2. OpenRobertaLab – новый способ Scratch-подобного программирования роботов LegoMindstorms EV3 [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.proghouse.ru/article-box/86-open-roberta-lab>

3. Виртуальная робототехника в реальности: большая подборка программ [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://edurobots.ru/2020/05/virtual-toolkits>

4. Пустыльник, П.Н. Развитие методологии обучения студентов педагогического университета в области технологического образования: влияние робототехники / П.Н. Пустыльник // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2020. – № 1 (64). – С. 110-118. DOI 10.26105/SSPU.2020.64.1.005.

5. Иванова, С. Б. Роботизированные компьютерно-аппаратные комплексы широкого назначения: необходимость и проблемы создания [Текст] / С. Б. Иванова, И. С. Сальников, Р. И. Сальников // Искусственный интеллект. – 2015. – № 0 (1). – С.50–62.

УДК 004:378.14

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОНТЕКСТЕ ОБНОВЛЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Жирякова А.В.

Южный федеральный университет

г. Ростов-на-Дону, Россия

Аннотация. В статье рассматриваются возможности применения цифровых технологий в контексте обновления технологического образования. Актуализирована проблема цифровой трансформации технологического образования. Обоснован выбор цифровых технологий на различных этапах учебного процесса, приведены примеры использования цифровых инструментов и сервисов на уроках технологии.

Ключевые слова: цифровые технологии, технологическое образование, цифровые инструменты и сервисы.



АДМИНИСТРАЦИЯ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОД КРАСНОДАР
**«КРАСНОДАРСКИЙ НАУЧНО-
МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»**
(МКУ КНМЦ)

ИНН/КПП 2310063396 / 231001001
ОГРН 1022301614565, ОКПО 55110945
Дунайская ул., 62, г. Краснодар, 350059
Тел/факс: (861) 235-15-53
E-mail: info@knmc.kubannet.ru

От 23.09.2024 г. № 020
На № _____ от _____

СПРАВКА

дана педагогам муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Центра детского технического творчества «Юный техник» муниципального образования город Краснодар в том, что опыт их работы был представлен в электронном сборнике городского методического объединения педагогов дополнительного образования технической направленности «Библиотечка педагога дополнительного образования. Материалы семинара-практикума «Цифровизация образовательного процесса в техническом творчестве». Выпуск 25», опубликованном в 2024 году.

№	Ф.И.О. педагога	Место работы, должность	Тема выступления
1.	Аверина Елена Сергеевна	методист	«Применение интерактивной рабочей тетради на занятиях сценическими дисциплинами как инновационный фактор развития сенсорных способностей детей»
2.	Аносова Ирина Юрьевна	педагог-организатор	«Инновационные технологии в работе педагога-организатора»
3.	Боровкова Александра Артуровна	педагог дополнительного образования	«Использование тренажёров на занятиях английского языка»
4.	Гайич Марина Валерьевна	педагог дополнительного образования	«Использование цифровых ресурсов на занятиях по программе «Увлекательный английский»
5.	Гончаренко Ирина Владимировна	педагог-организатор	«Цифровые инструменты при работе с родителями»

6.	Даниленко Мария Сергеевна	педагог дополнительного образования	«Электронное тестирование как средство промежуточного контроля уровня усвояемости материала»
7.	Колесник Андрей Сергеевич	педагог дополнительного образования	«Перспективы развития нейросетей и искусственного интеллекта в образовательной робототехнике»
8.	Умрихин Михаил Игоревич	педагог-организатор, педагог дополнительного образования	«Современные компьютерные технологии для обучения детей игре в шахматы»
9.	Якименко Светлана Дмитриевна	педагог-организатор	«Создание анимации как средство развития творческого потенциала ребенка»

Заместитель директора МКУ КНМЦ



C. Кистанова

С.В.Кистанова

Герасименко И.Н., *И.Н.*
 главный специалист МКУ КНМЦ,
 т. 8(861) 235 15 44

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Колесник Андрей Сергеевич

Педагог дополнительного образования

МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

План-конспект творческой лаборатории «Современная
информационная эстетика»

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/plan-konspekt-tvorcheskoj-laboratorii-sovremennaya-informacionnaya-estetika-7352829.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

25.10.2024

КЖ02659118

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Колесник Андрей Сергеевич

Педагог дополнительного образования

МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

**План-конспект образовательного события «Наш
помощник - светофор!»**

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/plan-konspekt-obrazovatel'nogo-sobytiya-nash-pomoshnik-svetofor-7352827.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

24.10.2024

ШФ53535743

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Колесник Андрей Сергеевич

Педагог дополнительного образования

МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

**План-конспект воспитательного мероприятия «Урок
безопасности в сети Интернет!»**

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/plan-konspekt-vozpitatelnogo-meropriyatiya-urok-bezopasnosti-v-seti-internet-7352822.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

24.10.2024

ЭЛ16204590



РЕГИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МАСТЕРСТВА
РАБОТНИКОВ СФЕРЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Сердце отдаю детям» – 2023



ДИПЛОМ

ПОБЕДИТЕЛЯ

В НОМИНАЦИИ

**«Педагог дополнительного образования
по технической направленности»**

НАГРАЖДАЕТСЯ

Колесник Андрей Сергеевич

педагог дополнительного образования
муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного
образования центр детского технического творчества «Юный техник»
муниципального образования город Краснодар



Министр образования, науки
и молодежной политики
Краснодарского края
Е.В. Воробьева



Председатель Краснодарской краевой
организации Общероссийского
Профсоюза образования
С.Н. Даниленко

Краснодар
2023

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования Краснодарского края
«Дворец творчества»
(ГБУ ДО КК «Дворец творчества»)

ПРИКАЗ

от 28.04.2023

№ 219-П

г. Краснодар

**Об итогах регионального финального (очного) этапа
регионального конкурса профессионального мастерства
работников сферы дополнительного образования
«Сердце отдаю детям» в 2023**

На основании итогового протокола II тура регионального финального (очного) этапа регионального конкурса профессионального мастерства работников сферы дополнительного образования «Сердце отдаю детям» в 2023 году (далее – Конкурс) п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить список победителей регионального финального (очного) этапа Конкурса, согласно приложению 1.

2. Утвердить список лауреатов регионального финального (очного) этапа Конкурса, согласно приложению 2.

3. Утвердить список дипломантов регионального финального (очного) этапа Конкурса, согласно приложению 3.

4. Довести результаты регионального финального (очного) этапа Конкурса до сведения руководителей управлений образованием муниципальных образований Краснодарского края.

5. Рекомендовать к участию во Всероссийском конкурсе профессионального мастерства работников сферы дополнительного образования «Сердце отдаю детям» в 2023 году претендентов, согласно списку приложения 4.

6. Контроль за выполнением настоящего приказа возложить на руководителя центра регионального модельного центра дополнительного образования детей Краснодарского края В.С. Сабирову.

Приложение: на 9 л. в 1 экз.

Директор



Л.М. Величко

С приказом ознакомлена:

В.С. Сабирова

Приложение к приказу № 1
ГБУ ДО КК «Дворец творчества»
от 28.04.2023 № 219-П

СПИСОК
победителей регионального конкурса профессионального мастерства
работников сферы дополнительного образования
«Сердце отдаю детям» в 2023 году

№ п/п	МО	ФИО участника	Наименование ОДО
1. Номинация «Педагог дополнительного образования по технической направленности»			
1.1	г. Краснодар	Колесник Андрей Сергеевич	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования центр детского технического творчества «Юный техник» муниципального образования город Краснодар
2. Номинация «Педагог дополнительного образования по художественной направленности»			
2.1	Каневской район	Чаленко Дарья Вадимовна	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Центр творчества «Радуга» муниципального образования Каневской район
3. Номинация «Педагог дополнительного образования по естественно-научной направленности»			
3.1	г. Краснодар	Кабешева Надежда Николаевна	Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования муниципального образования город Краснодар «Межшкольный эстетический центр»
4. Номинация «Педагог дополнительного образования по туристско-краеведческой направленности»			
4.1	Усть-Лабинский район	Козиняшева Ольга Владимировна	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр компетенций «Ориентир»
5. Номинация «Педагог дополнительного образования по физкультурно-спортивной направленности»			
5.1	г. Новороссийск	Николаев Николай Александрович	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеская спортивная школа «Каисса» муниципального образования город Новороссийск



**Министерство образования, науки и
молодёжной политики Краснодарского края**

**Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)**

П Р И К А З

От 06.12. 2022

№ 673

г. Краснодар

**Об утверждении итогов краевого конкурса
«Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году**

В соответствии с приказом государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Институт развития образования» Краснодарского края от 09 ноября 2022 г. № 629 «О проведении краевого конкурса «Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году» на основании протоколов счетной комиссии п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить итоги краевого конкурса «Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году согласно приложению.
2. Центру сопровождения общественно значимых мероприятий (Лосева Е.А.), информационно-издательскому ресурсному центру (Яковлев Е.В.) разместить информацию о победителе, призерах и лауреатах Конкурса на сайте ГБОУ ИРО Краснодарского края.
3. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на проректора по воспитательной деятельности, дополнительному образованию и цифровой трансформации Л.Н. Терновую.
4. Настоящий приказ вступает в силу со дня его подписания.

Ректор

Т.А. Гайдук

Приложение

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом ГБОУ ИРО
Краснодарского края
от 06.12.2022 № 673

**ИТОГИ
краевого конкурса**

«Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году

1. Признать победителем краевого конкурса «Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году:

Павлычеву Ксению Борисовну, педагога-психолога муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детский сад № 1 «Сказка»;

2. Признать призерами краевого профессионального конкурса «Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году:

1) Юрченко Кристину Сергеевну, учителя начальных классов муниципального автономного общеобразовательного учреждения муниципального образования Динской район "Средняя общеобразовательная школа № 35 имени 46-го Гвардейского орденов Красного Знамени и Суворова 3-й степени ночного бомбардировочного авиационного полка";

2) Середу Марию Николаевну, педагога-организатора муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования дома детского творчества станицы Калининской;

3. Признать лауреатами краевого профессионального конкурса «Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году:

1) Рослову Анастасию Константиновну, старшего вожатого муниципального автономного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы №24;

2) Ашхотову Марию Юрьевну, учителя-логопеда государственного казенного общеобразовательного учреждения Краснодарского края специальной (коррекционной) школы-интерната станицы Спокойной;

4. Признать участниками краевого профессионального конкурса «Лучшая креативная разработка в воспитании обучающихся» в 2022 году:

1) Халиуллину Марину Игоревну, педагога-психолога муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 14 «Тополек» муниципального образования город-курорт Анапа ;

2) Аванесова Арама Самвеловича, учителя русского языка и литературы муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 3;

3) Козленко Ирину Ивановну, учителя русского языка и литературы муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 3;

4) Осокину Арину Эдуардовну, учителя истории и обществознания муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 17;

5) Раскинд Диану Александровну, старшего вожатого муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 16;

6) Скрипниченко Евгению Юрьевну, учителя начальных классов муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 13 муниципального образования города Армавира;

7) Якупову Елену Сергеевну, учителя русского языка и литературы муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 3;

8) Сумскую Ирину Валерьевну, педагога-психолога муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения гимназии № 1;

9) Дугашвили Наталью Сергеевну, учителя русского языка и литературы муниципального автономного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 4;

10) Карамушка Юрия Сергеевича, учителя английского языка муниципального автономного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 4;

11) Бутяеву Ирину Андреевну, учителя начальных классов муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения - средней общеобразовательной школы № 17;

12) Долматова Илью Анатольевича, учителя физической культуры муниципального автономного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы № 45 г. Краснодара им. адмирала Фёдора Ушакова ;

13) Антонову Кристину Игоревну, воспитателя муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения муниципального образования город Краснодар «Центр развития ребенка - детский сад №200»;

14) Барабашеву Анастасию Игоревну, учителя начальных классов муниципального автономного общеобразовательного учреждения муниципального образования город Краснодар средней общеобразовательной школы № 101 имени героя советского союза Степана Андреевича Неустроева;

15) Гордиенко Александру Сергеевну, воспитателя муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения муниципального образования город Краснодар «Детский сад комбинированного вида № 94» ;

16) Колесник Андрея Сергеевича, педагога дополнительного образования муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования центра детского технического творчества «Юный техник» муниципального образования город Краснодар;

17) Проскурякову Марию Игоревну, педагог дополнительного образования муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

Колесник Андрей Сергеевич

ООО "Центр инновационного
образования и воспитания"

Образовательная программа
включена в информационную
базу образовательных программ
ДПО для педагогических
работников, реализуемую при
поддержке Минобрнауки России.

Город Саратов.
Дата выдачи: 19 11 2023

459-1381424

Прошёл(ла) обучение по программе
повышения квалификации

"Обработка персональных данных
в образовательных организациях"
в объеме 36 часов.

Генеральный директор



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

183104637808

Документ о квалификации

Лицензия №040487 на осуществление
образовательной деятельности 77Л01 № 0011405

Регистрационный номер

Р-9542

Город

Москва

Дата выдачи

15.07.2024 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Колесник Андрей Сергеевич

в период с 20.06.2024 г. по 15.07.2024 г.

прошел(а) повышение квалификации в

ООО «РЕГИОНСТАНДАРТ»

по дополнительной профессиональной программе

**«Инновационные подходы к организации
воспитательно-образовательного процесса
в дополнительном образовании»**

в объеме

144 учебных часа

Генеральный директор

Герлах Л.А.

Секретарь

Бронникова М.А.

