

## Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Киберспорт» (2 модуль)

**Вид программы:** общеразвивающая.

**Уровень программы:** базовый.

**Направленность программы:** техническая.

Киберспорт – современное направление, которое активно внедрилось в нашу жизнь, причем в самые разные сегменты, в том числе перспективным направлением для детей. Приказом Министерства спорта РФ компьютерный спорт введен в раздел «Виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне» с 13 апреля 2016 года. В современном мире в соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования. Технические знания и навыки в данном направлении способны помочь обучающимся достичь значимых высот.

**Адресат программы:** дети 12-17 лет

**Наполняемость групп:** 8-12 человек.

**Срок реализации программы:** 9 месяцев.

**Форма обучения:** очная.

**Форма организации работы:** групповая работа.

**Форма и тип занятий:** групповые теоретические и практические занятия, конкурсы, соревнования.

**Объем программы:** 144 часа.

**Режим работы:** 2 раза в неделю по 2 академических часа, 1 академический час равен 40 минутам, перерыв между занятиями 10 минут.

**Цель программы:** организация команды киберспортсменов, участие в соревнованиях и турнирах разных уровней, организация правильной игровой дисциплины.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- обучение организованной командной работе в дисциплине;
- обучить применению на практике полученных знаний при участии в состязаниях;
- обучение рефлексии;
- обучение работе на компьютере;
- обучение строению и возможностям ПК и периферии;

*Развивающие:*

- развитие мыслительных процессов;
- развитие психических процессов;
- развитие памяти;
- развитие реакции;
- развитие концентрации;
- развитие логического мышления;
- развитие аналитического мышления;
- развитие креативного потенциала;
- развитие навыков командной игры.

*Воспитательные:*

- формирование опыта взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействие воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию;
- формирование правильного и целесообразного времяпрепровождения за ПК;
- формирование интереса к компьютерному спорту.

**Планируемые результаты освоения программы:**

*Личностные:*

- развитие памяти;
- развитие реакции;
- развитие концентрации;
- развитие мыслительных и психологических процессов;
- развитие логического и аналитического мышления.

*Метапредметные:*

- развитие навыков командной игры;
- знание стратегии;
- знание техники боя;
- знание режимов игр;
- членство и в участие в соревнованиях и турнирах ФКС РФ по возрастным нормам;
- функционирование команды киберспортсменов.

*Предметные:*

- практические знания по работе в онлайн-сервисе Steam;
- участие в соревнованиях и турнирах ФКС по дисциплине Dota 2;
- участие в соревнованиях и турнирах ФКС по дисциплине BrawlStars;
- умение пользоваться современным ПК;
- знание особенностей строения и возможностей современного ПК и инновационной периферии;
- практические знания по работе с ПК и специализированным ПО.
- развития практических умений и навыков.