

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: Программа «Киберспорт. Продвинутый уровень.»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: от 12 до 17 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Праздничных Григорий Олегович, педагог дополнительного образования

Разделы программы: Программа «Киберспорт. Продвинутый уровень.» включает в себя следующие учебные разделы :

1. Повторение основных механик игры
2. Разбор детальных механик игры
3. Детальный разбор соревновательных карт с применением гранат, стратегий и тактик
4. Промежуточная аттестация
5. Комплексное обучение: от индивидуальных навыков до профессиональной игры
6. Подготовка к участию в турнирах по игре в Counter Strike 2
7. Итоговая аттестация

Основная цель программы: создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством компьютерного спорта.

Задачи:

обучающие:

- познакомить с базовыми понятиями киберспорта и теорией компьютерных игр;
- систематизировать знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и научить ребенка свободно и безопасно обращаться с компьютером;
- познакомить с основными правилами и особенностям проведения киберспортивных игр;
- содействовать овладению навыками обработки, систематизации и представления информации в компьютерной среде.
- закрепить в самостоятельной деятельности умение применять теорию и практику в соревнованиях по компьютерному спорту;
- формировать навыки игры в выбранной дисциплине у обучающихся разного уровня подготовки;
- повысить у обучающихся уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- формировать опыт подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях;

развивающие:

- развивать творческие способности и логическое мышление;
- создать условия для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в киберспортивной направленности;
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;

- развивать творческую активность через индивидуальное раскрытие спортивных способностей каждого обучающегося;
- развивать естественный интерес к разработке и построению различных тактических решений;
- развить здоровый интерес к соревновательной деятельности;
- развивать навыки совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение;
- формирование лидерских качеств, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
- развитие дисциплины, ответственности, навыков планирования своей деятельности;
- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- познавательный интерес;
- формирование умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе, команде.

воспитательные:

- воспитать ответственное отношение к процессу профессионального обучения;
- формировать бережное отношение к своему здоровью;
- воспитывать культуру поведения в коллективе, в учреждении и общественных местах; воспитывать отзывчивость и уважение к другому человеку.

Форма занятий:

- лекционные занятия
- практические занятия
- лабораторные занятия

Краткое содержание: Киберспорт в России признан официальным видом спорта. Киберспорт – игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Обучение по программе направлено на овладение различными формами ведения спортивной борьбы в процессе соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами.

Ожидаемые результаты: Освоение необходимой терминологии, приобретение базовых навыков игры в CS 2, а также тактических и стратегических навыков при планировании соревнований. Изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины. Понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр.