



СПб ГБ ПОУ «Колледж «Звёздный»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
«ОТДЕЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ»

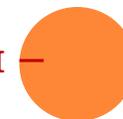


ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Объединение «Киберспорт»



Педагог дополнительного образования –
Николов Лев Михайлович



Актуальность программы

Дополнительная общеразвивающая программа дает возможность каждому подростку получать дополнительное образование, исходя из интересов и желаний, склонностей и способностей. Актуальность программы состоит в том, что она отвечает потребностям современных детей, ориентирована на эффективное решение актуальных проблем ребенка в подростковом возрасте. Киберспорт относится к виду соревнования и подготовки к соревнованиям с использованием компьютерных технологий, где игра предоставляет среду, создающую равные условия соперничества игрока с игроком или между киберспортивными командами.



ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

Главной целью является создание условий для социального и культурного самоопределения, развитие творческих способностей подростков..



ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

(ОБУЧАЮЩИЕ, РАЗВИВАЮЩИЕ, ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ):

Для достижения данной цели формируются следующие задачи:

- обучить основам создания киберспортивного проекта;*
- создание сообщества среди учащихся, интересующихся киберспортом;*
- организация киберспортивных мероприятий;*
- обучить основам настройки и обслуживания оборудования;*
- приобщение к здоровому образу жизни.*



Обучение в кружке представляет собой своеобразное средство самоутверждения подростка. Форма организации деятельности детей: обучение проходит в коллективных и групповых формах организации деятельности (организация тренировочного процесса, реализация киберспортивных соревнований), а также в индивидуальном порядке (организация интернет трансляции и художественное оформление киберспортивного мероприятия). Программа ориентирована на повышение компетенций в сфере компьютерного спорта (далее – киберспорт), а также инициирует развитие таких качеств среди учащихся, как ответственность и работа в команде. Включает в себя комплекс знаний, умений и навыков, направленных на решение различных задач киберспорта, начиная от подготовки материально-технической базы и заканчивая выступлением киберспортсменов на соревнованиях.

