**АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ**

**Название программы:**«КИБЕРСПОРТ DOTA 2»

**Направленность**: техническая

**Возраст обучающихся**: 12-18 лет

**Срок реализации программы**: 1 год

**Форма обучения:** очная

**Автор-составитель:** Кириченко Никита Владиславович

**Разделы программы**:

1.Введение в курс.

2. Обучение игре Dota 2.

**Основная цель программы** : создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

**Задачи**

**Обучающие:**

научить разбираться в совместимости комплектующих компьютера для киберспорта;

познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины;

научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;

изучить основы игры Dota 2.

**Метапредметные:**

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.

**Личностные:**

формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;

стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;

научить строить доверительные дружеские отношения.

**Форма занятий:** практическое занятие, учебное занятие

**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 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:**

 В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающихся будут уметь:

1. планировать – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели;
2. прогнозировать – предвосхищение результата;
3. осуществлять контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
4. осуществлять коррекцию – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
5. осуществлять оценку – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
6. осуществлять поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
7. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме.

**Предметные:**

1. умение определять оптимальную конфигурацию комплектующих компьютера для киберспорта;
2. изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины;
3. понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр;
4. освоение основ игры Dota 2.

**Личностные:**

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
3. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; проявление лидерских качеств;
4. готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности, продуктивной и доброжелательной работе в команде;
5. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

В результате образовательной деятельности при решении разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.