**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ**

**«ШКОЛА № 1593»**

О Г Р Н 1037739413667, ИНН 7731173259, http://sch1593.mskobr.ru

121614, г. Москва, ул. Крылатские холмы, д. 28, корп. 1

Е-mail: 1593@edu.mos.ru, тел.: 8 (495) 413-85-55

**Основные этапы реализации программы**

**«Киберспортивная школьная лига».**

**Преподаватель Игнатова М.В.**

**Введение**

**Новизна** программы **предполагает** новые педагогические технологии в проведении занятий, нововведения в формах диагностики и подведения итогов реализации программы.

**Опирается** на понимание приоритетности воспитательной работы направленной на развитие:

- практико-ориентированной работы и навыков системного мышления в игровой форме;

- навыков командной работы, обеспечивая вариативность и непрерывность образовательных программ и содержания образования в соответствии с возрастными особенностями и персональным целеполаганием обучающихся.

Программа **направлена** на формирование важных компетенций обучающихся:

- понимание концепций, операций и отношений;

- навыки гибкого и аккуратного выполнения операций;

- способность формулировать, представлять и решать проблемы; логическое мышление, рефлексия, объяснение и аргументация;

- склонность рассматривать предмет как разумный, полезный и ценный наряду с верой в собственную эффективность.

Программа **обеспечивает** достижение следующих основных эффектов и результатов для различных целевых аудиторий

1. Для обучающихся и их родителей:

- формирование практических навыков проектной и исследовательской деятельности, конструирования, программирования, моделирования, прототипирования;

- формирование активной жизненной позиции;

- повышение самостоятельности и инициативности обучающихся в получении новых знаний и компетенций;

- минимизация рисков и последствий виртуализации сознания обучающихся за счет их привлечения к развивающей профессиональной деятельности;

2. Для общеобразовательной организации:

- возможность увеличения вариативности образовательных программ (элективные курсы, профильные программы и пр.);

- возможность привлечения дополнительного контингента обучающихся;

- возможность привлечения высококвалифицированных специалистов для работы с обучающимися;

- возможность реализации сетевых образовательных программ с организациями общего, среднего и высшего профессионального образования;

- возможность сотрудничества с индустриальными партнерами по выполнению их заказов на исследования и разработки.

**Описание основных этапов реализации программы.**

**1 этап (август-сентябрь).**

**Формирование программы по дополнительному образованию.**

**Общими принципами отбора содержания** материала Программы является: актуальность, доступность, наглядность, целостность, системность содержания вопросов и заданий, прослеживание метапредметных связей, практико-ориентированная направленность.

**Цели, задачи и планируемые результаты дополнительной общеразвивающей программы.**

**Цели программы**:

* способствовать становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей;
* сделать обучение интересным, создать мотивацию к саморазвитию;
* развитие стратегического мышления.

**Задачи программы:**

* совершенствование у детей цифровых компетенций;
* развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической  деятельности;
* получение удовлетворения от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
* умение осознанно решать творческие  задачи; стремиться к  самореализации.

**Планируемые результаты освоения обучающимися Программы:**

**Личностные результаты освоения программы курса.**

* Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
* Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
* Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
* Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
* Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

**Метапредметные результаты освоения программы курса.**

* Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
* Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
* Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
* Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха проектной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
* Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
* Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
* Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные результаты освоения программы курса.**

* Освоение терминологии индустрии киберспорта;
* Освоение умением участия в киберспортивных турнирах;
* Овладение умением вести стримерскую деятельность;
* Овладение умением правильно разрабатывать документацию киберспортивных мероприятий;
* Освоение основных этапов реализации авторского проекта;
* Овладение умением презентовать себя потенциальным работодателям;
* Овладение умением правильно и эффективно коммуницировать с товарищами по команде, реализовывать основные командные композиции.

**2 этап (сентябрь).**

**Вовлечение учащихся в программу дополнительного образования «Киберспортивная школьная лига».**

**Возраст учащихся:** на данную программу были приняты учащиеся предкадетских и кадетских классов.

**Форма организации занятий и сроки реализации программы.** Во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход. Срок реализации Программы – 2 года.

**3 этап (октябрь-декабрь).**

**Отбор, подача и участие в турнирах.**

С сентября по декабрь учащиеся приняли участие в двух турнирах:

**1 турнир: стартовый сезон** **МКШЛ** (московская школьная киберспортивная лига) организованная Московским центром «Патриот.Спорт» и ГБОУ «КиберШкола» при поддержке Федерации Компьютерного спорта города Москвы. В данной лиге участие приняли 6 команд от школы, в трех игровых дисциплинах: Brawl Stars, PUBG mobile и шахматы. Обучающиеся еженедельно в течении двух месяцев принимали участие в турнире. После игры проводился разбор и выполнялась «работа над ошибками». На тренировках, обучающиеся собирались командами и отрабатывали стратегию игры. Обучающиеся учились коммуницировать с товарищами по команде, выбирать игровую тактику, которая приводила команду к победе, так же изучали стратегию других игроков. Во время тренировки учащиеся осваивали стримерскую деятельность (учились комментировать происходящее на экране).

**2 лига «Турнир Победы»** — это соревнования по компьютерному спорту, среди обучающихся образовательных организаций Москвы, организованное Московским центром «Патриот.Спорт». В данной лиге приняли участие 3 команды в игровых дисциплинах: Tanks Blitz, Brawl Stars, Mobile Legends: Bang Bang. Учащиеся изучали игровые карты, осваивали возможности разного вида оружия, его технические характеристики и возможности.

**4 этап (декабрь).**

**Подведение промежуточных итогов.**

МКШЛ:

5 место в игровой дисциплине «PUBG mobile»

2 место в игровой дисциплине «Шахматы»

«Турнир Победы»:

4 место в игровой дисциплине Tanks Blitz

8 место в игровой дисциплине Brawl Stars

5 место в игровой дисциплине Mobile Legends: Bang Bang

**5 этап (январь – май).**

**Планирование. Повышение результатов. Увеличение охвата обучающихся.**

На данном этапе ставятся следующие задачи:

1. Улучшение результатов участия в турнирах;
2. Вовлечение учащихся кадетских классов в данную программу.
3. Формирование и регистрация в новых турнирах:
   * Первая московская школьная киберспортивная лига (МШКЛ).
   * Турнир большого города («Патриот.Спорт»)
   * **Всероссийская киберспортивная лига (РШД).**