

# SIMPLE GAMING

XXXXXX  
XXXXXX  
XXXXXX  
XXXXXX

TEB B W



# Актуальность проекта:

Медийная культура современных школьников и их цифровые запросы не соответствуют возможностям и условиям, созданным в нашей школе. Необходима трансформация образовательного пространства, а также сознания современных педагогов и учеников для практикоориентированности образовательного процесса. Мы создали наш проект именно потому что компьютерные игры несут в себе большой образовательный потенциал, способствуют развитию логического и тактического мышления, работе детей в команде, развивают интеллект, а также помогут некоторым школьникам при выборе профессии.

ТБ ВШ



xx  
xx  
xx  
xx  
xx

# Описание проекта:



Основная концепция заключается в популяризации киберспорта среди молодежи, с дальнейшей возможностью выхода на городские мероприятия и соревнования. На базе нашего проекта будет проводиться обучение киберспорту и программированию заинтересованных учеников нашего учебного заведения, а также всех желающих, на базе лицензии об оказании платных услуг. Данное направление в настоящий момент времени является актуальным и развивающимся. Таким образом, в дальнейшем мы сможем сформировать компьютерный интеллект общество, в котором нуждается наше государство.



× × × × ×  
× × × × ×  
× × × × ×  
× × × × ×  
× × × × ×



# Событийный календарь



01

## Открытие

Открытие и начало работы клуба

02

## Организация работы клуба

Составление расписания, назначение технического специалиста клуба

03

## Отборочный турнир

Формирование школьной команды

04

## Турниры

Подготовка к турнирам и участие в них

05

## Мастер-классы

Мастер-классы по играм: CS:GO, Dota 2, Valorant, Apex Legends



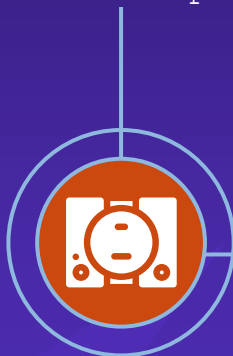
# Этапы реализации проекта



## 1 этап -

### подготовительный

- 1) Постановка цели и задачи проекта
- 2) Анализ условий
- 3) Разработка проекта



## 2 этап -

### деятельностный

- 1) Проведение строительных и отделочных работ
- 2) Приобретение необходимых материалов, оборудования и т.д.



## 3 этап -

### заключительный

- 1) "Обживание" нового пространства
- 2) Представление результатов проекта



## Ресурсы, необходимые для реализации проекта:



### Команда специалистов

Специалисты имеющие специализированное



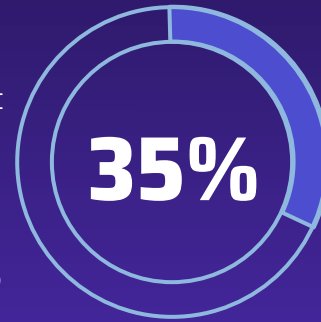
### Партнеры

Договор сетевого взаимодействия с СПбГЭУ

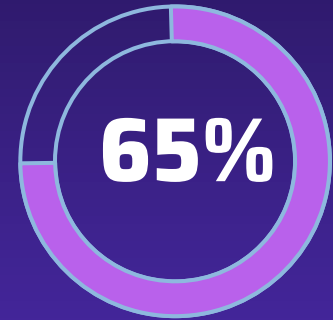


# Данные проведенного опроса:

Мы с нашей командой создали опрос, в котором спросили учащихся школы «Хотели бы вы видеть киберспорт в нашей школе». В опросе участвовали ученики 7-11 классов и учителя. Число опрошенных – 248. 163 человека ответили – «да», а 85 человек – «нет».



Ответ  
«нет»



Ответ  
«да»

## Результаты проекта



### Количественные

- 347 учащихся 7-11 классов получают возможность заниматься в клубе и принимать участие в турнирах



### Качественные

- Повысится успеваемость учащихся, организация их досуга вне занятий
- Повышение логического и креативного мышлений, способности работать в команде
- Проведение мастер-классов
- Сетевое взаимодействие





# Команда проекта

Обязанности в нашей команде были распределены поровну

- Журавлев Георгий
- Заика Егор
- Рагулин Андрей
- Гакал Иван
- Петров-Горбатовский Гаий

