**План-конспект педагога дополнительного образования МБУ ДО ЦДТ «Радуга»**

**г.Александровск-Сахалинский**

**Денисенко Ивана Владимировича по мероприятию «Интерактивные Киберсостязания»**

**Цель**: провести турнир среди учащихся по видеоиграм для реализации следующих **задач**:

1. Популяризация соревновательных и кооперативных видеоигр.
2. Тренировка и развитие произвольного, селективного внимания, концентрации, устойчивости, распределения внимания, когнитивного контроля, когнитивной гибкости, скорость реакции в увлекательной форме с помощью развивающих видеоигр.
3. Развитие и поддержание дружеских отношений в коллективе.

**Материалы:** игровой ПК и/или игровые консоли, 2-4 игровых контроллера, лицензионные игровые приложения.

**Примечания**:

**Произвольное внимание** – это сознательно регулируемое сосредоточение на объекте, направляемое требованиями деятельности.

**Селективное внимание** – Процесс, возникающий в ситуациях, когда человек сталкивается с действием множественных стимулов и должен выбрать только один их аспект и сосредоточить внимание на нем.

**Когнитивный контроль** – комплекс исполнительных функций, позволяющих индивиду регулировать поведение согласно текущим задачам.

**Когнитивная гибкость** – умственная способность переключаться с одной мысли на другую, а также обдумывать несколько вещей одновременно.

**Ход мероприятия**

Соревнование или кооперативное взаимодействие проводится между парами участников либо группами до 4 человек, в каждой из которых определяется один победитель/ команда выигравших/общая победа игроков при достижении цели.

Интерактивные Киберсостязания – это набор видеоигр, использующих в игровом процессе навыки аналитического, тактического мышления, решения головоломок с помощью логического мышления, умение работать в команде.

Игры развивает различные виды внимания и мышления, популяризирует интерактивные соревновательные и кооперативные видеоигры, являются увлекательной формой развивающего досуга.