



ОРГАНИЗАЦИЈА НА РАЗВОЈНИ ПРОГРАМИ (ВКЛУЧУВАЈЌИ ПРОГРАМИ ЗА МЛАДИ)

1. Вовед: Општествено значење на еспортот во Република Северна Македонија

Еспортот во последните години се развива во значајна глобална појава што ги поврзува спортот, технологијата и образованието. Во Република Северна Македонија, интересот кај младите за дигитални игри и онлајн натпреварување е во постојан пораст, што создава потреба од структуриран и одговорен пристап кон оваа област.

Преку правилно насочување, еспортот може да придонесе за развој на дигитални вештини, тимска работа, дисциплина и почитување на правилата, како и за создавање нови можности за младите во рамки на современата дигитална економија.

Со оваа иницијатива, Македонската Еспорт Федерација има за цел да воспостави основа за одржлив развој на еспортот како едукативна и општествено корисна активност, започнувајќи со пилот-програма во Град Скопје и перспектива за поширока национална примена.

2. Визија и стратешки цели

Македонската Еспорт Федерација има за цел да воспостави долгорочен и структуриран систем за развој на младите преку еспорт, кој ќе придонесе за унапредување на дигиталната култура, социјалните вештини и спортските вредности кај учениците.

Со воведување на едукативни програми во училиштата, Федерацијата настојува да:

- поттикне одговорно и свесно користење на дигиталните технологии
- развие култура на тимска работа, дисциплина и меѓусебна почит
- промовира принципи на фер-плеј, интегритет и етичко однесување
- ја зголеми информираноста за можностите што ги нуди еспорт индустријата

Програмата е предвидено да започне како пилот-иницијатива во соработка со Град Скопје, со намера за постепено проширување на национално ниво.



3. Концепт и структура на програмата

Програмата е поделена во два образовни сегменти, приспособени на возраста и потребите на учениците:

Образовно ниво	Целна група	Основен фокус
Основно образование	ученици од 10 до 14 години	запознавање со еспортот и дигиталната култура
Средно образование	ученици од 15 до 18 години	разбирање на конкуритивниот еспорт, правила и интегритет

4. Програма за основно образование - Запознавање со еспортот

4.1. Поим и значење на еспортот

Учениците ќе стекнат основно разбирање за еспортот како организирана активност.

Темите опфаќаат:

- поимот еспорт и неговата улога во современата дигитална култура
- разликата меѓу рекреативно играње и организирано натпреварување
- значењето на тренингот, дисциплината и тимската координација
- улогата на тренери, судии и организациски структури

4.2. Основни еспорт дисциплини

Преку практични примери учениците ќе се запознаат со различните жанрови на конкуритивни игри, како што се:

- Акција во прво лице
- Акција во трето лице
- Повеќекорисничко натпреварување во боречка арена
- Симулација на спортска дисциплина
- Боречка дисциплина
- Тркачка дисциплина

Во рамки на овој модул посебен акцент ќе биде ставен на:

- развој на дигитална култура
- безбедно однесување во онлајн средина
- почитување на други учесници во играта



5. Програма за средно образование - Компетитивен еспорт и спортски вредности

5.1. Организација на еспорт натпревари

Учениците ќе се запознаат со основните принципи на организирање натпревари, вклучувајќи:

- структура на турнири и натпреварувачки системи
- поимот натпревар и серија натпревари
- начини на одредување победник во изедначени ситуации
- различни турнирски формати и нивната примена

5.2. Интегритет и фер-плеј во спортот

Во овој сегмент учениците ќе стекнат увид во принципите на спортскиот интегритет.

Темите опфаќаат:

- улогата на меѓународните организации за заштита на фер-плејот
- значењето на антидопинг политиките во спортот
- примената на овие принципи во еспортот
- одговорноста на натпреварувачите кон здравјето и чесната игра

5.3. Правила, етика и одговорност

Овој модул има за цел да ја истакне важноста на регулативата и одговорното однесување во натпреварувачка средина.

Учениците ќе се запознаат со:

- улогата на правилниците во натпреварувањето
- кодексите на однесување и етичките стандарди
- значењето на борбата против измами и недозволени практики
- последиците од нарушување на интегритетот

6. План за реализација

6.1. Почетна фаза – Пилот програма во Град Скопје

- избор на училишта партнери
- координација со наставниот кадар



МАКЕДОНСКА ЕСПОРТ ФЕДЕРАЦИЈА

- одржување на едукативни работилници и презентации
- организирање демонстративни активности

Предвидено времетраење: **3 до 6 месеци**

6.2. Фаза на евалуација

- собирање повратни информации од ученици и наставници
- анализа на ефектите од програмата
- унапредување на наставните материјали

6.3. Фаза на национално проширување

- постепено вклучување на училишта од други општини
- институционална соработка со релевантни државни органи
- формирање училишни еспорт клубови
- создавање систем на училишни натпревари

7. Очекувани придобивки

Со реализацијата на програмата се очекува:

- подобрување на дигиталната писменост кај младите
- развој на социјални и комуникациски вештини
- поттикнување на одговорни навики при користење технологии
- создавање основа за развој на национален еспорт систем

8. Улога на федерацијата

Македонската еспорт федерација ќе може да:

- обезбеди наставна рамка и материјали
- ангажира обучени предавачи
- обезбеди стручна поддршка за училиштата
- следи и унапредува стандарди за интегритет и етика
- иницира активности за понатамошен развој на младинскиот еспорт

Бобан Тотовски
Претседател

