



## Оглавление

<b>1. Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты	9
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>9</b>
2.1. Календарный учебный график	9
2.2. Условия реализации программы	10
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы	10
2.4. Методическое обеспечение	12
2.5. Список литературы	14
Приложение 1	15
Приложение 2	16

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

#### **Нормативно-правовая основа разработки дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Киберспорт»:**

- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 в РФ, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении информации (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

- Приказ Министерства образования и науки Алтайского края от 30.08.2019г. № 1283 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Алтайском крае»;

- Приказ Главного Управления образования и молодежной политики Алтайского края от 19.03.2015г. № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ»;

- Устав и локальные акты МБУ ДО «КМОЦ».

#### **Введение в образовательную программу**

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр. В 2001 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики. Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии и педагогики. В интеллектуальных видах

спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, стрессоустойчивость, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе. Киберспорт является индифферентным к физическим данным участников соревнований люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их. При реализации программы принципиальным является то, что учреждение дополнительного образования не заставляет ребенка учиться, а создает условия для грамотного выбора каждым содержания изучаемого предмета и темпов его освоения. Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка.

**Направленность программы** – техническая.

**Уровень освоения программы** – стартовый.

**Актуальность программы**

Киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

В ходе данного курса ребята обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики, получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся участвуют не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет обучающимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

**Отличительные особенности и новизна** заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Работа с детьми по данной программе делится на теоретические практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего усвоения материала. В программе представлены отдельные темы, где предусмотрено участие в соревнованиях и проведение их среди обучающихся объединения, что позволяет детям в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

### **Практическая значимость**

Изучение стратегий, командной игры, умение быстрого принятия решений, аналитические данные (прогнозирование и предугадывание действий соперника), дополнительное изучение английского языка, скорость реакции, развитие моторики пальцев — вот что получают обучающиеся, придя на занятия. Участие в турнирах способствует социализации, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

**Адресат программы.** Данная программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста, от 11 до 17 лет, проявляющие интерес к киберспорту, в том числе одаренные дети и дети с ограниченными возможностями здоровья. Количественный состав группы: не менее 12 человек. Состав группы является постоянным. В объединение принимаются все желающие.

Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями обучающихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки могут отрицательно сказаться на психологической деятельности ребенка, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером.

### **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения, общий объем часов по программе – 144 часа.

**Форма обучения:** очное занятие.

**Особенности организации образовательного процесса:**

**Формы реализации образовательной программы:** традиционная.

**Организационная форма обучения:** групповая.

Работа по данной программе делится на теоретические и практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего усвоения материала.

В случае если обучающий приступил к занятиям не с начала учебного года, с ним проводится собеседование с целью определения уровня его способностей и личностных качеств для освоения Программы.

В случае введения ограничительных мер на реализацию дополнительных общеобразовательных программ в очном формате, связанных с санитарно - эпидемиологической обстановкой предлагается использование дистанционных образовательных технологий

### **Режим занятий**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с десятиминутным перерывом.

## 1.2 Цель и задачи программы

**Цель программы:** формирование у детей стойких навыков командной работы, развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах компьютерного спорта.

### Задачи:

#### Личностные:

- учить основам самоконтроля, самооценки, принятия решений;
- способствовать обретению веры в свои силы и возможности;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность);
- формировать способность к самооценке, включая осознание своих возможностей в обучении, способности адекватно судить о причинах своего успеха/не успеха.

#### Метапредметные:

- учить соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- учить определять понятия;
- учить работать индивидуально и в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- учить формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формировать компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий.

#### Предметные:

- познакомить обучающихся с основами киберспорта, как спортивной дисциплины;
- учить основы игры CS:GO;
- познакомить с основами теории и практики в DOTA 2 (интерфейс, роли, задачи, простейшие тактические приемы, определение плана действий и т. д.);
- формировать навыки игры, позволяющие успешно вести соревновательную деятельность.
- учить разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметры одних устройств с другими;
- учить понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений.

## 1.3. Содержание программы

### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Введение</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Беседа, практическое задание
1.1.	Вводное занятие	2	1	1	

1.2.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	4	2	2	
1.3.	История развития киберспорта в России, виды соревнований	2	1	1	
<b>2.</b>	<b>CS: GO</b>	<b>68</b>	<b>20</b>	<b>48</b>	Наблюдение, опрос, практическое задание
2.1.	Проведение отборочных игр	10	2	8	
2.2.	Техническая подготовка	10	2	8	
2.3.	Изучение карт	12	6	6	
2.4.	Тактическая подготовка	12	4	8	
2.5.	Отработка навыков	12	4	8	
2.6.	Участие в соревнованиях	12	2	10	
<b>3.</b>	<b>DOTA2</b>	<b>58</b>	<b>18</b>	<b>40</b>	Наблюдение, опрос, практическое задание
3.1.	Отборочных игры	10	2	8	
3.2.	Техническая подготовка	10	2	8	
3.3.	Изучение героев и умений	12	6	6	
3.4.	Тактическая подготовка	12	4	8	
3.5.	Отработка навыков	14	4	10	
<b>4.</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	Наблюдение, чемпионат
4.1.	Итоговое занятие	10	2	8	
	Итого	<b>144</b>	44	100	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Введение.

#### Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория: Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.

Практика: тестирование.

#### Тема 1.2. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете

Теория: Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

Практика: Работа за компьютером.

### **Тема 1.3. История развития киберспорта в России, виды соревнований.**

Теория: Знакомство с историей «Как зародился киберспорт». Знакомство с видами соревнований. Плюсы киберспорта. Признания в России.

Практика: Тестирование.

### **Раздел 2. CS: GO.**

#### **Тема 2.1. Проведение отборочных игр.**

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре.

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся.

#### **Тема 2.2. Техническая подготовка.**

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика.

Практика: Тестирование.

#### **Тема 2.3. Изучение карт.**

Теория: Изучение карт de\_inferno, de\_mirage, de\_train, de\_nuke, de\_overpass, de\_cobblestone, de\_cache.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

#### **Тема 2.4. Тактическая подготовка.**

Теория: Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы.

Практика: Одиночная игра с использованием изученных методик.

#### **Тема 2.5. Отработка навыков.**

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

#### **Тема 2.6. Участие в соревнованиях.**

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования.

Практика: Участие в соревнованиях.

### **Раздел 3. DOTA2.**

#### **Тема 3.1. Отборочные игры.**

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре.

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся.

#### **Тема 3.2. Техническая подготовка.**

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика.

Практика: Тестирование.

#### **Тема 3.3. Изучение героев и умений.**

Теория: Изучение героев и умений.

Практика: Тестирование.

#### **Тема 3.4. Техническая подготовка.**

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика.

Практика: Тестирование.

#### **Тема 3.5. Отработка навыков.**

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

#### **Раздел 4. Промежуточная аттестация.**

##### **Тема 4.1. Итоговое занятие.**

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнований.

Практика: Участие в соревнованиях.

##### **1.4. Планируемые результаты**

###### **Личностные:**

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений;
- обретение веры в свои силы и возможности;
- сформированность нравственных качеств по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность);
- наличие способности к самооценке, включая осознание своих возможностей в обучении, способности адекватно судить о причинах своего успеха/неуспеха.

###### **Метапредметные:**

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- умение определять понятия;
- умение работать индивидуально и в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий.

###### **Предметные:**

- знание основ киберспорта, как спортивной дисциплины;
- владение основами игры CS:GO;
- знание основ теории и практики в DOTA 2 (интерфейс, роли, задачи, простейшие тактические приемы, определение плана действий и т. д.);
- владение навыками игры, позволяющие успешно вести соревновательную деятельность;
- умение разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметры одних устройств с другими;
- умение понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1 Календарный учебный график**

Год обучения и уровень освоения программы	Дата начала освоения программы	Дата окончания освоения программы	Количество учебных часов	Количество учебных недель	Срок проведения промежуточной аттестации обучающихся
Базовый уровень, 1 год обучения	15.09.	31.05.	144	36	Последняя неделя мая

## 2.2. Условия реализации программы

### **Материально-техническое обеспечение:**

- кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- оборудование учебного помещения;
- столы и стулья для учащихся и педагога;
- компьютеры; - аптечка;

Для зрительного восприятия материала имеются наглядные пособия, таблицы. Для разработки планов-конспектов занятий, проведения бесед, игр используются интернет-ресурсы.

### **Информационное обеспечение:**

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации). Для более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие информационные ресурсы:

- <https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos>;
- <https://www.twitch.tv/csruhub>;
- [https://www.twitch.tv/esl\\_csgo](https://www.twitch.tv/esl_csgo);
- <https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWeu6sDM1czjhg>;
- <https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos>.

**Кадровое обеспечение** – педагог с высшим или специальным образованием, владеющий компьютерной грамотностью и имеющий подготовку в сфере информационных технологий или по направлению компьютерного спорта.

## 2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы контроля: текущий контроль и промежуточная аттестация.

Текущий контроль позволяет определить степень усвоения обучающимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой обучающихся, беседы, опроса и практических заданий.

Промежуточная аттестация проводится с целью определения степени достижения результатов обучения. Так же результаты промежуточной аттестации используются в качестве обратной связи для совершенствования программы и методов обучения. Определить результативность освоения программы позволяют устные опросы, проверка алгоритма решения задач и программной реализации алгоритма, групповой анализ решения и сравнительный анализ эффективности вариантов, контроль по тестовым данным, временной контроль быстродействия, результаты участия в любых турнирах по компьютерному спорту. Промежуточный контроль – чемпионат. Результаты контроля заносятся в оценочный лист аттестации (Приложение 1).

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** беседа, наблюдение, опрос и практическое задание.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

С целью оценки технико-тактической подготовки на игровой процесс необходимо использовать существующие средства аналитики, это сервисы аналитики игровых данных, такие как [click-storm](#), [opendota](#) и [dotabuff](#).

Для проведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона (Приложение 2).

**Перечень (пакет) диагностических методик:**

- оценочный лист аттестации (Приложение 1).

**Критерии оценки уровня освоения образовательной программы**

Оценка уровня освоения программы осуществляется по следующим параметрам и критериям.

**Высокий уровень освоения программы:** обучающиеся не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других.

По показателю теоретической подготовки: обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.

По показателю практической подготовки: обучающийся овладел на 100-80% предметными умениями, навыками и метапредметными учебными действиями, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; самостоятельно выполняет практические задания и сдаёт на отлично нормативы.

По показателю творческой активности: обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи, является участником и призером конкурсных мероприятий высшего уровня.

**Средний уровень освоения программы:** обучающиеся понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им.

По показателю теоретической подготовки: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой.

По показателю практической подготовки: у обучающегося объём усвоенных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца, хорошо сдаёт нормативы.

По показателю творческой активности: обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, является участником конкурсного мероприятия учрежденческого и муниципального уровня.

### **Низкий уровень освоения программы:**

По показателю теоретической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины.

По показателю практической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий; испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания с помощью педагога, сдаёт нормативы на удовлетворительно;

По показателю творческой активности: обучающийся пассивен, безынициативен, со сниженной мотивацией, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, не может работать самостоятельно, отказывается участвовать в конкурсных мероприятиях.

## **2.4. Методические материалы.**

### **Методы обучения:**

- игры аркады;
- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- дискуссии;
- педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся.

### **Формы организации учебного занятия:**

- словесные методы: объяснение, диалог, беседа, лекция, рассказ, консультация;
- наглядный метод: таблицы, схемы;
- методы эмоционального стимулирования;
- метод игры;
- метод программированного обучения;
- творческие задания.

### **Педагогические технологии**

1. ИКТ-технологии, предполагающие выстраивание педагогического процесса на основе использования ресурсов Интернет, технических устройств, электронного оборудования.

В рамках курса готовятся видеопрезентации, обучающее видео, модели, которые предъявляются обучающимся и интенсифицируют педагогический процесс.

2. Игровая технология. Применение игровой технологии обусловлена спецификой самого вида деятельности по программе – компьютерные игры.

3. Здоровьесберегающие технологии – необходимое условие организации спортивной деятельности, особенно в условиях такого специфичного вида спорта, как киберспорт., когда спортсмену необходимо контролировать свое психологическое состояние и поддерживать свою физическую форму в условиях стрессовых ситуаций и ограниченной физической активности.

### **Алгоритм учебного занятия**

- **Водная:** Организация начала занятия, сообщение темы, цели, этапов учебного занятия, мотивация учебной деятельности.

- **Основная:** Изложение нового материала, применение полученных приемов и навыков, для самостоятельного выполнения заданий.

- **Заключительная:** анализ и оценка успешности достижения цели.

**Дидактические материалы.**

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации). Для более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие информационные ресурсы:

- <https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos>;
- <https://www.twitch.tv/csruhub>;
- [https://www.twitch.tv/esl\\_csgo](https://www.twitch.tv/esl_csgo);
- <https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWeu6sDM1czjhg>;
- <https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos>

## 2.5 Список литературы

### Список литературы, рекомендованной обучающимся

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>, (дата обращения 20.04.2021).
2. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 20.04.2021) - Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021).
3. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2 (11) / А. А. Деникин – М.: Эйдос, 2013. – 90-96 с.
4. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» (дата обращения 20.04.2021).
5. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina) (дата обращения 20.04.2021) [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05/>.
6. Панфилов К., почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021).

### Список литературы, рекомендованной педагогу

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– 90-96 с.
2. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // А. Липков Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – 81-91 с.
3. Мартынов К., Game Studies: как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018).

### Список литературы, использованной при составлении программы

1. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
2. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. – М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с. 20. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Мин просвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>.

Оценочный лист аттестации обучающихся

Название программы: \_\_\_\_\_

Группа: \_\_\_\_\_

Педагог: \_\_\_\_\_

Время: \_\_\_\_\_

Площадка: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО	Теоритические знания	Практические знания	Уровень освоения		
				Высокий	Средний	Низкий

**Высокий уровень (3 балла)** – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

**Средний уровень (2 балла)** – средний уровень развития компетенции, работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца, сдаёт нормативы на хорошо; сочетает специальную терминологию с бытовой.

**Низкий уровень (1 балл)** – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

## Опрос

## Карты в соревновательном режиме Counter Strike

1. Напиши над каждой картой правильное название карты:

**De\_dust2.** Наиболее популярная карта еще со времен самых первых версий Counter Strike. Основное действие происходит на ближнем востоке. Предусмотрено две точки закладки.



**De\_train.** Карта, где основное действие происходит в России, на железнодорожных путях. Вся карта буквально построена на поездах: здесь на них можно устанавливать бомбу, прятаться, использовать в своих целях, как только захочется.



**De\_inferno.** Одна из самых популярных карт, которая отправит пользователя в Италию. Есть две точки закладки и доступно множество интересных локаций в целом. Как и на всех картах соревновательного режима, есть 2 точки для установки бомбы.



**Vertigo.** Сейчас она занимает место de\_cache. На этом карте действие будет происходить на стройке многоэтажного комплекса офисов. Карту больше ненавидят, нежели, чем любят. Она не очень сбалансирована, имеет множество недочетов, ошибок.

**De\_mirage.** Самая популярная карта после de\_dust2. Она идеально сбалансирована, имеет две точки закладки, огромное множество локаций. Сейчас же она также находится в доработке. В соревновательном режиме она присутствует во второстепенном смысле. У профессионалов нет возможности играть на ней.



**De\_overpass.** Достаточно мрачная и большая карта, где есть множество туннелей, длинная улица, подземка и даже специальный парк с развлечениями. Все это — причины, по которым de\_overpass так любят.



**De\_cobblestone.** Одна из самых старых и интересных карт в игре. Действие происходит в огромном замке, где пользователь способен воевать, устанавливая и минирова бомбу. Карта поделена на две равномерные части, каждая из которых принадлежит той или иной команде.



**De\_nuke.** Очень несбалансированная карта, на которой также нужно устанавливать бомбу. Есть две точки закладки, где одна находится на верхнем этаже небольшого ангара. Вторая же находится в самом низу, можно.