

**УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА**

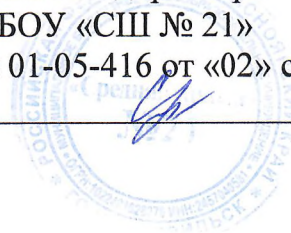
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 21»  
(МБОУ «СШ № 21»)**

**ПРИНЯТА**

на заседании методического  
совета от «31» августа 2024 г.  
Протокол № 1

**УТВЕРЖДЕНА**

приказом директора  
МБОУ «СШ № 21»  
№ 01-05-416 от «02» сентября 2024 г.  
С.Г. Мирош



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА «КИБЕРСПОРТ»**

Год обучения: 2024-2025 учебный год  
Возраст обучающихся: 11-17 лет (5-11 класс)  
Срок реализации: 1 год

Рабочую программу составил  
педагог дополнительного образования  
Брио А.А.

г. Норильск  
2024 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка.	3
1.2. Цель и задачи программы.	5
1.3. Содержание программы.	6
1.3.1. Учебный план.	8
1.4. Планируемые результаты.	16
<b>Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»</b>	<b>17</b>
2.1. Календарный учебный график.	17
2.2. Условия реализации программы.	17
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.	17
2.4. Методические материалы.	18
2.5. Рабочие программы (модули) курсов, дисциплин программы.	19
<b>Список литературы</b>	<b>24</b>

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Нормативные основания для разработки и реализации программы

1. Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»).
2. Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (в редакции от 30.09.2020 № 533).
3. Приказом Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
4. Приказом Министерства просвещения РФ от 17.03.2020 г. № 103 «Об утверждении временного Порядка сопровождения реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
5. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Приказом Министерства просвещения РФ от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
7. Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р.
8. Стратегией развития воспитания в РФ до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.
9. Приоритетным проектом «Доступное дополнительное образование детей», утвержденным протоколом заседания президиума при Президенте РФ 30.11.2016.
10. Паспортом федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденным на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018 (протокол № 3).
11. Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
12. Приказом министерства образования Красноярского края от 23.09.2020 № 434-11-05 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Красноярском крае».
13. Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных развивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
14. Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ (Письмо Министерства образования и науки РФ от 28.08.2015 г. № АК- 2563/05).
15. Методическими рекомендациям по реализации адаптированных дополнитель-

ных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016).

16. Методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Региональный модельный центр Красноярского края, 2021).

17. Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (МБУ «Методический центр» Муниципальный опорный центр дополнительного образования).

18. Уставом МБОУ «СШ № 21».

19. Локальными нормативными актами МБОУ «СШ № 21».

Дополнительная общеобразовательная программа «Киберспорт» имеет техническую направленность. По направленности образовательной деятельности программа носит технический характер, а также ориентирована на формирование творческой личности, умеющей адаптироваться в современном обществе и формирование мышления ребёнка, основанного на развитии логики посредством современных компьютерных технологий.

#### **По уровню освоения**

По уровню освоения программа «Киберспорт» является пропедевтической и предназначена для обучения детей школьного возраста (обучающихся 12-18 лет).

#### **Новизна программы**

Новизна программы заключается в разработке, изготовлении и применении дидактического материала, учитывающего возрастные особенности детей. Это позволяет создавать условия для более успешного развития технического потенциала каждого ребенка.

#### **Актуальность программы.**

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) - это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенностью киберспорта является его индифферентность 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.

Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной.

Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в офлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в

соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

**Направленность программы** - Физкультурно-спортивная

**Уровень освоения** - базовый

**Среди отличительных особенностей** Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

Исследования канадского психолога Грэга Уэста, опубликованные в журнале «Молекулярная психиатрия» показали, что «компьютерные игры могут улучшать работу некоторых участков мозга, связанных с вниманием и краткосрочной памятью, но при этом происходит деградация центра долговременной памяти», поэтому в программу курса включены занятия по тренировке долговременной памяти.

**Адресат программы** - Темы и содержание занятий по программе соответствуют возрасту учащихся 6-11 классов, проявляющих интерес к изучению киберспорта. Программа реализуется в соответствии с психофизиологическими особенностями школьников данной возрастной группы. Количество детей в группе 15 человек.

**Срок освоения программы** рассчитана на реализацию в группе из 20 обучающихся в возрасте 11-18 лет, отводится 2 час в неделю. Курс входит в раздел учебного плана «Дополнительное образование».

**Объем программы** - 72 часов

**Режим занятий** - продолжительность занятий - 2 час, периодичность - 1 раза в неделю.

**Формы организации образовательного процесса** - **групповые занятия.**

## **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.**

**Основная цель данной программы**-организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту). Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

**Задачи:**

- знакомство с основами киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка в учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;

- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПРОГРАММЫ

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.**

**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. Хеширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

#### **Раздел 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.**

**Теория.** Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики.

Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, деноминация кинематографа, компьютерная игра как фильм с участием зрителя.

Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергообеспечению.

**Практика.** Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

#### **Раздел 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров.**

**Теория.** Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию.

Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек. Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord.

Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему. Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы.

Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

**Практика.** Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

#### **Раздел 4. Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.**

**Теория.** Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока

в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам.

Многопользовательские игры и VR-чаты.

Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнований.

Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

**Практика.** Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

### **Раздел 5. Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.**

**Теория.** Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (World of tanks, Warfare, Warthunder).

Роли игроков по киберспортивным дисциплинам этого направления, сходства и различия между ними.

**Практика.** Работа за компьютером, игровая практика.

### **Раздел 6. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.**

**Теория.** Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Hearthstone, StarCraft 2, Warcraft 3, FIFA 2018).

**Практика.** Работа за компьютером, игровая практика.

### **Раздел 7. Киберспортивные дисциплины направления МОБА.**

**Теория.** Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Дисциплины этого направления. Знакомство с Dota 2 или League of legends. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними.

**Практика.** Работа за компьютером, игровая практика.

### **Раздел 8. Прочие киберспортивные дисциплины.**

**Теория.** Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

**Практика.** Работа за компьютером, игровая практика.

### **Раздел 9. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.**

**Теория.** На этом занятии учащиеся определяют с дисциплиной которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

**Практика.** Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

**Раздел 10.** Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.

**Теория.** Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

**Практика.** Работа за компьютером, игровая практика.

### **Раздел 11. Практика игры в команде. Распределение ролей.**

**Теория.** Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

**Практика.** Работа за компьютером, командная игровая практика.

### **Раздел 12. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.**

**Теория.** Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах. Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

**Практика.** Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

### **Раздел 13. Отработка командных стратегий и тактических приёмов.**

**Теория.** Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

**Практика.** Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

### **Раздел 14. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.**

**Теория.** Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

**Практика.** Работа за компьютером, командная игровая практика.

### **Раздел 15. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.**

**Практика.** Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

### **Раздел 16. Итоговое занятие. Награждение победителей.**

На этом занятии подводятся итоги первого года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

### **Раздел 17. Участие в соревнованиях по киберспорту.**



**1.3.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.  
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
Группа №1**

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	2	-	Первичная диагностика. Тестирование
2	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	2	-	Первичная диагностика. Тестирование
3	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	2	-	Текущий контроль. Тестирование
4	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	2	-	Текущий контроль. Тестирование
5	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	1	1	Текущий
6	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	1	1	Текущий
7	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	2	-	Промежуточная аттестация. Тестирование
8	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	2	-	Промежуточная аттестация. Тестирование
9	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
10	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет Текущий контроль. Выполнение нормативов
12	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет

13	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
14	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
15	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
16	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
17	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
18	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
19	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
20	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
21	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
22	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
23	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
24	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
25	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
26	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
27	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
28	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
29	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
30	Практика игры, подготовка ко-	2	-	2	Текущий контроль. Зачет

	манды к внутригрупповому чемпионату.				
31	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
32	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
33	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
34	Итоговое занятие.	2	2	-	Итоговая аттестация
35	Награждение победителей.	2	2	-	
36	Участие в соревнованиях по киберспорту	2	-	2	Соревнования
	<b>ИТОГО:</b>	72	42	30	

**Группа №2**

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	2	-	Первичная диагностика. Тестирование
2	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	2	-	Первичная диагностика. Тестирование
3	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	2	-	Текущий контроль. Тестирование
4	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	2	-	Текущий контроль. Тестирование
5	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	1	1	Текущий
6	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	1	1	Текущий
7	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	2	-	Промежуточная аттестация. Тестирование
8	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	2	-	Промежуточная аттестация. Тестирование
9	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
10	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет Текущий контроль. Выполнение нормативов
12	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
13	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
14	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
15	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
16	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет

17	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
18	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
19	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
20	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
21	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
22	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
23	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
24	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
25	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
26	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
27	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
28	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
29	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
30	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
31	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
32	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
33	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
34	Итоговое занятие.	2	2	-	Итоговая аттестация
35	Награждение победителей.	2	2	-	
36	Участие в соревнованиях по киберспорту	2	-	2	Соревнования
	<b>ИТОГО:</b>	72	42	30	

**Группа №3**

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Прак-	
1.	Вводное занятие. Безопасные методы и	2	2	-	Первичная диагно-
2	Вводное занятие. Безопасные методы и	2	2	-	Первичная диагно-
3	Виды компьютерных игр. Требования к	2	2	-	Текущий контроль.
4	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	2	-	Текущий контроль. Тестирование
5	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	1	1	Текущий
6	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	1	1	Текущий
7	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	2	-	Промежуточная аттестация. Тестирование
8	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	2	-	Промежуточная аттестация. Тестирование
9	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
10	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
12	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
13	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
14	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
15	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	2	-	Текущий контроль.
16	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	2	-	Текущий контроль.
17	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
18	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
19	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
20	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
21	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет

22	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	1	1	Текущий контроль. Зачет
23	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
24	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	2	-	Текущий контроль. Зачет
25	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
26	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
27	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
28	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
29	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
30	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
31	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
32	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
33	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	Текущий контроль. Зачет
34	Итоговое занятие.	2	2	-	Итоговая аттеста-
35	Награждение победителей.	2	2	-	
36	Участие в соревнованиях по киберспорту	2	-	2	Соревнования
	<b>ИТОГО:</b>	72	42	30	

## 1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### Личностные результаты:

В результате изучения курса обучающиеся должны *знать*:

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

*уметь*:

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

### Мета предметные результаты.

**Первый уровень** - формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

**Второй уровень** - развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

**Третий уровень** - учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

### Предметные результаты.

- тестирование;
- зачет;
- выполнение нормативов;
- соревнования



## РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

### 2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной аттестации
1.	1 год	04.09	25.05	36	32	72	40 мин	апрель
2.	1 год	05.09	21.05	36	32	72	40 мин	апрель
3.	1 год	06.09	22.05	36	32	72	40 мин	апрель

### 2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации программы необходимы:

- Высокопроизводительный персональный компьютер;
- эргономичное рабочее место;
- широкополосный доступ в Интернет;
- подборка научных и научно-популярных фильмов.

### 2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ О ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Разработан пакет диагностических методик - контрольные задания; вопросы викторин, ребусов, кроссвордов; тесты; анкеты; журнал наблюдений, позволяющий определить достижение учащимися планируемых результатов.

#### Формы подведения итогов реализации образовательной программы

- тестирование;
- зачет;
- соревнования

Для отслеживания результатов деятельности, обучающихся проводится первичная диагностика, промежуточная и итоговая аттестация.

Хорошим показателем работы является участие обучающихся в конкурсах и соревнованиях различного уровня.

### 2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предусматривает сочетание тренировочных занятий, различных игровых, развлекательных и познавательных программ, в содержание которых включаются упражнения из разных видов спорта и знания из различных областей наук. Тренировочные занятия проводятся в соответствии с календарно-тематическим планом основных мероприятий школы.

**2.5 РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ  
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА 2023-2024 УЧЕБНЫЙ ГОД**

**Группа № 1  
Год обучения 1**

№	Дата	Названия раздела/темы	Количество часов	Формы аттестации и контроля	Примечание
1.	4.09	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	Первичная диагностика. Тестирование	
2	11.09	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	Первичная диагностика. Тестирование	
3	18.09	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	Текущий контроль. Тестирование	
4	25.09	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	Текущий контроль. Тестирование	
5	2.10	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	Текущий	
6	9.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Текущий	
7	16.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Промежуточная аттестация. Тестирование	
8	23.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Промежуточная аттестация. Тестирование	
9	30.10	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	Текущий контроль. Зачет	
10	6.11	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	Текущий контроль. Зачет	
11	13.11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	Текущий контроль. Зачет	
12	20.11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	Текущий контроль. Зачет	
13	27.11	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	Текущий контроль. Зачет	
14	4.12	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	Текущий контроль. Зачет	
15	11.12	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	Текущий контроль. Зачет	
16	18.12	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	Текущий контроль. Зачет	
17	25.12	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	Текущий контроль. Зачет	
18	15.01	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	Текущий контроль. Зачет	
19	22.01	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
20	29.01	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	

21	5.02	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	Текущий контроль. Зачет	
22	12.02	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	Текущий контроль. Зачет	
23	19.02	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	Текущий контроль. Зачет	
24	26.02	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	Текущий контроль. Зачет	
25	4.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
26	11.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
27	18.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
28	1.04	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
29	8.04	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
30	15.04	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	Текущий контроль. Зачет	
31	22.04	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	Текущий контроль. Зачет	
32	29.04	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
33	6.05	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
34	13.05	Итоговое занятие.	2	Итоговая аттестация	
35	20.05	Награждение победителей.	2		
36	25.05	Участие в соревнованиях по киберспорту	2	Соревнования	
		<b>ИТОГО:</b>	72		

**По программе – 72ч.**

**Фактически дано – 72 ч.**

**Сокращено - \_\_\_\_\_ ч.**

**Сокращено - \_\_\_\_\_ ч.**

Больничный лист - \_\_\_\_\_ ч.

Праздничные дни – \_\_\_\_\_ ч.

Активированный день - \_\_\_\_\_ ч.

Другое \_\_\_\_\_

**Группа № 2**  
**Год обучения 1**

№	Дата	Названия раздела/темы	Количество часов	Формы аттестации и контроля	Примечание
1.	5.09	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	Первичная диагностика. Тестирование	
2	12.09	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	Первичная диагностика. Тестирование	
3	19.09	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	Текущий контроль. Тестирование	
4	26.09	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	Текущий контроль. Тестирование	
5	3.10	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	Текущий	
6	10.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Текущий	
7	17.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Промежуточная аттестация. Тестирование	
8	24.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Промежуточная аттестация. Тестирование	
9	31.10	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	Текущий контроль. Зачет	
10	7.11	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	Текущий контроль. Зачет	
11	14.11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	Текущий контроль. Зачет	
12	21.11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	Текущий контроль. Зачет	
13	28.11	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	Текущий контроль. Зачет	
14	5.12	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	Текущий контроль. Зачет	
15	12.12	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	Текущий контроль. Зачет	
16	19.12	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	Текущий контроль. Зачет	
17	26.12	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	Текущий контроль. Зачет	
18	9.01	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	Текущий контроль. Зачет	
19	16.01	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
20	23.01	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
21	30.01	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	Текущий контроль. Зачет	
22	6.02	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	Текущий контроль. Зачет	

23	13.02	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	Текущий контроль. Зачет	
24	20.02	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	Текущий контроль. Зачет	
25	27.02	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
26	5.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
27	12.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
28	19.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
29	02.04	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
30	09.04	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	Текущий контроль. Зачет	
31	16.04	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	Текущий контроль. Зачет	
32	23.04	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
33	30.04	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
34	07.04	Итоговое занятие.	2	Итоговая аттестация	
35	14.05	Награждение победителей.	2		
36	21.05	Участие в соревнованиях по киберспорту	2	Соревнования	
		<b>ИТОГО:</b>	72		

По программе – 72ч.

Фактически дано – 72 ч.

Сокращено - \_\_\_\_\_ ч.

Сокращено - \_\_\_\_\_ ч.

Больничный лист - \_\_\_\_\_ ч.

Праздничные дни – \_\_\_\_\_ ч.

Активированный день - \_\_\_\_\_ ч.

Другое \_\_\_\_\_

**Группа № 3**  
**Год обучения 1**

№	Дата	Названия раздела/темы	Количество часов	Формы аттестации и контроля	Примечание
1.	6.09	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	Первичная диагностика. Тестирование	
2	13.09	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы	2	Первичная диагностика. Тестирование	
3	20.09	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	Текущий контроль. Тестирование	
4	27.09	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	Текущий контроль. Тестирование	
5	4.10	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	Текущий	
6	11.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Текущий	
7	18.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Промежуточная аттестация. Тестирование	
8	25.10	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	Промежуточная аттестация. Тестирование	
9	1.11	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	Текущий контроль. Зачет	
10	8.11	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2	Текущий контроль. Зачет	
11	15.11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	Текущий контроль. Зачет	
12	22.11	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	2	Текущий контроль. Зачет	
13	29.11	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	Текущий контроль. Зачет	
14	6.12	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	2	Текущий контроль. Зачет	
15	13.12	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	Текущий контроль. Зачет	
16	20.12	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	Текущий контроль. Зачет	
17	27.12	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	Текущий контроль. Зачет	
18	10.01	Выбор командной соревновательной киберспортивной	2	Текущий контроль. Зачет	
19	17.01	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
20	24.01	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
21	31.01	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	Текущий контроль. Зачет	
22	7.02	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	Текущий контроль. Зачет	

23	14.02	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	Текущий контроль. Зачет	
24	21.02	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	Текущий контроль. Зачет	
25	28.02	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
26	6.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
27	13.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
28	20.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
29	27.03	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2	Текущий контроль. Зачет	
30	3.04	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	Текущий контроль. Зачет	
31	10.04	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	2	Текущий контроль. Зачет	
32	17.04	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
33	24.04	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	Текущий контроль. Зачет	
34	8.05	Итоговое занятие.	2	Итоговая аттестация	
35	15.05	Награждение победителей.	2		
36	22.05	Участие в соревнованиях по киберспорту	2	Соревнования	
		<b>ИТОГО:</b>	72		

**По программе – 72ч.**

**Фактически дано – 72 ч.**

**Сокращено - \_\_\_\_\_ ч.**

**Сокращено - \_\_\_\_\_ ч.**

Больничный лист - \_\_\_\_\_ ч.

Праздничные дни – \_\_\_\_\_ ч. ( )

Активированный день - \_\_\_\_\_ ч.

Другое \_\_\_\_\_

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. <http://www.minsport.gov.ru> - официальный сайт Министерства спорта Российской Федерации.
2. <http://www.ftr.org.ru> - официальный сайт Российской Федерации триатлона.
3. <http://www.sportedu.ru> - официальный сайт Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК).
4. <http://www.lesga.ft.spb.nl> - официальный сайт Национального государственного университета физической культуры, спорта и здоровья имени П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург.
5. <http://www.spbniifk.ru> - официальный сайт Санкт-Петербургского научно-исследовательского института физической культуры.
6. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. - М.: Издательство «Просвещение», 1964. - 84 с.
7. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. - М.: Эйдос, 2013.- С. 90-96.
8. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. - М., 2008. - С. 81-91.
9. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015.
10. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление
11. Windows 7 .- СПб.: Наука и Техника, 2013. - 192 с.

### Литература для учащихся

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года.
2. Александр «eL Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>
3. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>
5. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina)
6. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт - это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>