

Министерство образования и науки Смоленской области
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кирилловская средняя школа имени Героя Советского Союза Л.И.
Головлева» Рославльского района Смоленской области

«Принята» на заседании
методического (педагогического)
совета от «30» августа 2024 г.
Протокол № 1

«Утверждена»
приказом от
«30» августа 2024 г.
№ 123-ОД

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности**

«Кибер-лайн»

Возраст обучающихся: 12-14 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Никитенко Павел Дмитриевич,
педагог дополнительного
образования

д. Кириллы
2023

Пояснительная записка

Данная программа разработана на основе

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
2. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ от 27 июня 2022 г. № 629);
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение правительства РФ 31 марта 2022 г. № 678-р);
4. СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28);
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. № 09- 3242);
6. Устав МБОУ «Кирилловская средняя школа» на 2024 - 2025 учебный год.
7. Программой воспитания МБОУ «Кирилловская средняя школа»;
8. Социальным заказом родителей (законных представителей).

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют чёткие отличия от, так называемых, казуальных компьютерных игр. В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

Необходимо отметить, что не каждая игра подходит для киберспорта. Её математическая модель должна быть свободна от случайных событий, преобладающих над фактором умения игры. Все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях. Правила игры должны стимулировать состязание. Состязания происходят между игроками, людьми. Роль компьютера сводится к созданию игрового пространства, арены, на которой происходит соревнование. Все спортсмены в рамках соревнования поставлены в одинаковые условия. Компьютерная игра в киберспорте определяет лишь правила одинаковые для всех, далее победа в состязании зависит только от мастерства спортсмена и его команды.

История развития киберспорта совсем короткая по сравнению с другими видами спорта, но уже сейчас количество зрителей превышает количество зрителей многих популярных видов спорта, таких как баскетбол

или теннис. 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.

Актуальность

Актуальность программы заключается в том, что данное направление спорта до настоящего времени не развивалось. Но данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

Направленность программы: техническая.

Отличительные особенности программы заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке. В рамках сетевого взаимодействия предусмотрено участие обучающихся в турнирах и онлайн-турнирах в соответствии с планом непосредственно Российского движения школьников в сотрудничестве с Mail.ru Group, патриотическим движением «Юнармия». В ходе данного курса обучающиеся обучаются обращению с компьютером, как

средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут не только игроками, но и организаторами, судьями, комментаторами. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Адресат программы. Данная программа рассчитана на обучающихся 12-14 лет. В объединение принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков, по результатам которой возможно распределение на 2 подгруппы: группу начинающих и группу совершенствования. В первой группе занимаются ребята, не умеющие играть в компьютерные игры, во второй группе занимаются ребята, имеющие первоначальные основы игры, а также некоторый игровой опыт. Занятия будут строиться с учетом диагностики и распределения заданий по мере сложности.

Программа доступна для детей, проживающих в сельской местности и на труднодоступных и отдаленных территориях.

Объем программы. Количество программного курса – 36 часов.

Срок реализации программы 1 год.

Режим занятий. Занятия проводятся два раза в неделю и длятся 40 минут. Продолжительность непрерывного использования компьютера на занятиях не более 30 минут.

Уровень освоения программы: базовый.

Форма организации образовательного процесса: очная, групповая.

Язык обучения - обучение по программе осуществляется на русском языке.

Цель программы: формирование и развитие алгоритмического и логического стиля мышления, развитие коммуникативных навыков через приобщение к киберспорту.

Задачи:

образовательные:

- обучить понятийному аппарату: совместимость комплектующих компьютера, согласованность параметров одних устройств с другими;
- изучить основные классы компьютерных игр;
- сформировать понятие основных принципов командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Развивающие:

- развивать психические познавательные процессы: мышление, восприятие, память, воображение;
- развивать творческие способности, любознательность.

Воспитательные:

- воспитывать гражданские качества личности, активную гражданскую позицию, патриотизм;
- воспитывать информационную культуру учащихся; способствовать формированию активной жизненной позиции;
- формировать положительную мотивацию на культуру жизнедеятельности: уважительное отношение к людям, интерес к культуре и истории России, понимание личного и общественного значения труда.
- воспитывать умение планировать свою работу.

Планируемые результаты (личностные, метапредметные и предметные) освоения учебного курса

Личностные.

К окончанию обучения у учащихся будут сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счёт знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- лидерские качества;
- собственный жизненный опыт в области киберспорта в условиях развития информационного общества.

Метапредметные.

Познавательные УУД:

- умение работать с информацией на занятиях киберспортом;
- использование знако-символических средств;
- развитие логического мышления и информационно-логических умений.

Регулятивные УУД:

- умение управлять своей деятельностью на занятии объединения;
- осуществлять контроль и коррекцию своей деятельности на занятии;
- проявлять инициативность и самостоятельность.

Коммуникативные УУД:

- развитие коммуникативных способностей при работе в группе;
- развитие навыков сотрудничества при работе в команде.

Предметные.

К окончанию обучения по программе обучающиеся будут:

- уметь разбираться в совместимости комплектующих компьютера; согласованности параметров одних устройств с другими;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- научатся понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- научатся основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- познакомятся с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Воспитательный компонент

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберлайн» невозможна без осуществления воспитательной работы с обучающимися. Воспитание нравственных качеств (трудолюбия, настойчивости, целеустремленности) происходит непосредственно в процессе обучения во время совместной деятельности. Применение активных методов обучения (деловых игр, ситуационно-ролевых игр, тренингов, анализа конкретных ситуаций) способствует эмоциональному принятию процесса образовательной деятельности и заинтересованному участию в нем. Использование побуждающих педагогических средств (игры, слова, соревнования, создание эстетики воспитательного пространства) оказывают, как показывает практика, существенное влияние на формирование социальности ребенка.

Обучающиеся по программе дети рационально используют приобретенные знания, умения и навыки в самостоятельной деятельности, овладевают в процессе обучения такими чувствами как доброжелательность, чуткость, сострадание, сочувствие, и приобретают нравственные качества (честность, достоинство, и др.). Обучение по программе предусматривает работу по плану воспитательной программы учреждения (МБОУ «Кирилловская средняя школа»). Все это развивает ценностное отношение к

традициям православной культуры и нравственных основ, чувства любви к Родине, народу и культуре.

Учебный план

№ п/п	Название образовательных блоков, разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	Входящая диагностика
2.	Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	2	1	1	Беседа, практическое задание
3.	CS:GO				
3.1	Проведение отборочных игр среди обучающихся	2	1	1	Соревнование, чемпионат
3.2	Техническая подготовка.	2	1	1	Наблюдение, устный опрос, практическое задание
3.3	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache	3	1	2	Наблюдение, устный опрос, практическое задание
3.4	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы	3	1	2	Наблюдение Практическое задание
3.5	Отработка навыков, сыгранность команды.	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
3.6	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	2	1	1	Чемпионат

4.	DOTA2				
4.1	Проведение отборочных игр среди обучающихся	2	1	1	Наблюдение, практика в игре
4.2	Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	3	1	2	Наблюдение, устный опрос
4.3	Изучение героев и умений.	2	1	1	Собеседование, практическое задание
4.4	Тактическая подготовка.	3	1	2	Наблюдение, устный опрос
4.5	Отработка навыков, сыгранность команды	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
4.6	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	2	1	1	Наблюдение, чемпионат
5.	Итоговое занятие	1	0	1	Итоговая диагностика
	Всего:	36			

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие.

Теория: знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами.

Практика: игры на знакомство.

Промежуточный контроль. Беседа, практическое задание.

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

Практика: тестирование.

Промежуточный контроль.

3. CS:GO

3.1. Проведение отборочных игр среди обучающихся.

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре.

Практика: проведение отборочных игр среди обучающихся.

Промежуточный контроль. Соревнование, чемпионат.

3.2. Техническая подготовка.

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

Практика: тестирование.

Промежуточный контроль. Наблюдение, устный опрос, практическое задание.

3.3. Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache.

Теория: зучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache.

Практика: работа за компьютером, игровая практика.

Промежуточный контроль. Наблюдение, устный опрос, практическое задание.

3.4. Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы.

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

Практика: одиночная игра с использованием изученных методик.

Промежуточный контроль. Наблюдение Практическое задание.

3.5. Отработка навыков, сыгранность команды.

Теория: отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: работа за компьютером, игровая практика.

Промежуточный контроль. Наблюдение, практика в игре.

3.6. Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)

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

Практика: участие в соревнованиях.

Промежуточный контроль. Чемпионат.

4. DOTA2

4.1. Проведение отборочных игр среди обучающихся.

Теория: знакомство с играми и правилами в игре.

Практика: проведение отборочных игр среди обучающихся.

Промежуточный контроль. Наблюдение, практика в игре.

4.2. Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика.

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

Практика: тестирование.

Промежуточный контроль. Наблюдение, практика в игре

4.3. Изучение героев и умений.

Теория: изучение героев и умений.

Практика: тестирование.

Промежуточный контроль. Собеседование, практическое задание.

4.4. Тактическая подготовка.

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

Практика: тестирование.

Промежуточный контроль. Наблюдение, устный опрос.

4.5. Отработка навыков, сыгранность команды.

Теория: отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: работа за компьютером, игровая практика.

Промежуточный контроль. Наблюдение, практика в игре

4.6. Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях).

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

Практика: участие в соревнованиях.

Промежуточный контроль. Наблюдение, чемпионат.

Календарный учебный график

№п/п	Месяц	Тема занятия	Кол-во часов на группу	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
1.	сентябрь	Вводное занятие	1	Занятие-презентация	Анкетирование. Тестирование.	Компьютерный класс
2.	сентябрь	Техника безопасности при работе с компьютером.	1	Учебное занятие	Беседа, практическое задание	Компьютерный класс
3.	сентябрь	Безопасность в Интернете	1	Практическое занятие	Беседа, практическое задание	Компьютерный класс
4.	сентябрь	CS:GO. Проведение	2	Учебное	Соревнование,	Компьютер

	рь	отборочных игр среди обучающихся		занятие	чемпионат	ный класс
5.	октябрь	Техническая подготовка.	2	Учебное занятие	Наблюдение, устный опрос	Компьютерный класс
6.	октябрь	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke.	2	Учебное занятие	Собеседование, практическое задание	Компьютерный класс
7.	октябрь	Изучение карт de_overpass, de_cobblestone, de_cache	1	Практическое занятие	Собеседование, практическое задание	Компьютерный класс
8.	ноябрь	Тактическая подготовка.	2	Учебное занятие	Наблюдение Практическое задание	Компьютерный класс
9.	ноябрь	Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы	2	Учебное занятие	Наблюдение Практическое задание	Компьютерный класс
10.	ноябрь	Отработка навыков, сыгранность команды.	2	Практическое занятие	Наблюдение, практика в игре	Компьютерный класс
11.	декабрь	Отработка навыков, сыгранность команды.	2	Практическое занятие	Наблюдение, практика в игре	Компьютерный класс
12.	декабрь	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	2	Практическое занятие	Чемпионат	Компьютерный класс
13.	Январь	DOTA2. Проведение отборочных игр среди обучающихся	2	Учебное занятие	Наблюдение, практика в игре	Компьютерный класс
14.	Январь	Техническая подготовка. Гаджеты.	1	Учебное занятие	Наблюдение, устный опрос	Компьютерный класс
15.	Февраль	История создания и системные требования. Аббревиатуры.	1	Учебное занятие	Наблюдение, устный опрос	Компьютерный класс

		Экономика				
16.	февраль	Изучение героев и умений.	1	Учебное занятие	Собеседование, практическое задание	Компьютерный класс
17.	Февраль	Изучение героев и умений.	2	Учебное занятие	Собеседование, практическое задание	Компьютерный класс
18.	Март	Тактическая подготовка.	3	Учебное занятие	Наблюдение, устный опрос	Компьютерный класс
19.	Апрель	Отработка навыков, сыгранность команды	3	Практическое занятие	Наблюдение, практика в игре	Компьютерный класс
20.	Май	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	2	Практическое занятие	Наблюдение, чемпионат	Компьютерный класс
21.	Май	Итоговое занятие	1	Итоговая диагностика	Анкетирование. Тестирование.	Компьютерный класс
Итого за учебный год:			36			

Методическое обеспечение

Для проведения учебных занятий используются разнообразные формы и методы работы. Формы: - игры аркады;

- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- дискуссии;
- педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся (Приложение 4).

Методы:

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

Теоретические занятия проходят в форме лекций, на которых через 20 минут проводятся физкультминутки, а на практических занятиях – подвижные

упражнения для снятия психофизического напряжения в целях охраны здоровья.

Занятия заканчиваются рефлексивной деятельностью, закрепляющей и проверяющей знания учащихся и ориентирующей педагога на последующие действия. Для ребят обязательно участие в чемпионатах и конкурсах различного уровня.

Дидактические материалы:

- вспомогательная литература;
- папка с разработками теоретических материалов по темам программы;
- анкеты;
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на развитие креативности;
- разработки тренингов;
- разработочный материал (рекомендации, памятки, советы).
- применение в качестве дидактического материала уроков - онлайн-курсы для Киберспортсменов (Приложение 5);
- участие в проведении онлайн-чемпионатах по изученным играм.

Диагностический инструментарий

Педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся.

- **«Нажми кнопку»** обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится лампочка, и кнопка. Как только загорается лампочка, задача обучающегося сразу после этого, как можно быстрее нажать на кнопку. В этот момент, включается секундомер, и считается время с момента загорания лампочки до нажатия кнопки испытуемым, с точностью до десятых.
- **«Поиск цифр за 1 мин»**. В данном тесте обучающимся выполняется поиск цифр из представленного числового ряда, сумма которых равняется числу 10. Это необходимо выполнить в течении одной минуты. По истечению данного времени – определяется количество найденных значений.
- **«Частота нажатия мыши»**. Обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится компьютерная мышь. По команде педагога, обучающийся начинает выполнять нажатия пальцами рук, на клавиши мыши. В это время на секундомере засекается одна минута времени. По истечению одной минуты, фиксируется количество нажатий на кнопки мыши.
- **«Соблюдение ротации во время игры»** - обучающемуся предлагается выполнить за компьютером определенный алгоритм действий (пройти игровой уровень), который должен закончиться победой. На выполнение данного теста даётся десять попыток. После выполнения теста, фиксируется количество успешных попыток.

Результаты тестирования обучающегося

Тесты	Тестирования		
	Первоначальное	Промежуточное	Итоговое
Текст «Нажми кнопку»,			
Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз			
Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.			
Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток			

Тест «Нажми кнопку»,

- значение до «0,6 сек» - высокий уровень
- значение от 0,6 до 0,8 – средний уровень
- значение от 0,8 и больше – низкий уровень

Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.

- значение 24 раза и более – высокий уровень
- значение от 20 до 24 – средний уровень
- значение менее 20 – низкий уровень

Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.

- значение 190 раз и более – высокий уровень
- значение от 170 до 190 – средний уровень
- значение менее 170 – низкий уровень

Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток

- значение 7,8 побед и более – высокий уровень
- значение 5,6 побед – средний уровень
- значение менее 5 побед – низкий уровень

Карты в соревновательном режиме Counter Strike

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. Также одна из самых популярных карт, которая отправит пользователя в Италию. Есть две точки закладки и доступно множество

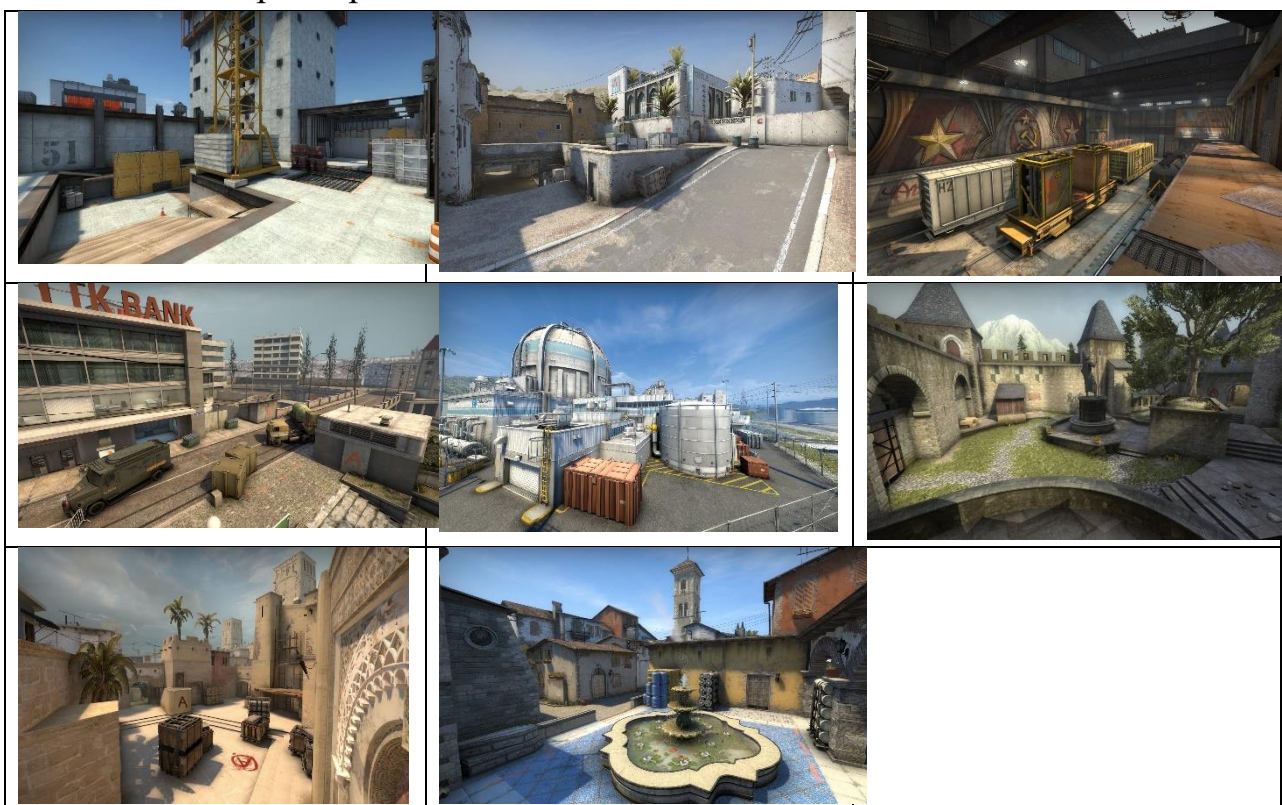
интересных локаций в целом. Как и на всех картах соревновательного режима, есть 2 точки для установки бомбы.

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.

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 минирюя бомбу. Карта поделена на две равномерные части, каждая из которых принадлежит той или иной команде. **De_nuke.**



Материально-техническое обеспечение.

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

Список литературы

Литература для педагога

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013. – С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7. – СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Литература для учащихся

- Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05/> (дата обращения 20.04.2021).
- 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).
- 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)
- Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2021)
- 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)

Интернет ресурсы

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.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWeu6sDM1czjhg>;
- <https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos>.