

Диагностическая работа для учащихся 8 класса

Читательская грамотность

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ ВАРИАНТ

В демонстрационном варианте представлены конкретные примеры заданий, не исчерпывающие всего многообразия возможных формулировок заданий на каждой позиции варианта диагностической работы

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

Дорогие восьмиклассники!

Вам предстоит выполнить работу, оценивающую, насколько внимательно и вдумчиво вы умеете читать разные тексты. На выполнение всей работы даётся 90 минут.

Нужно будет прочитать несколько текстов и выполнить задания к ним.

В некоторых заданиях необходимо выбрать один ответ из нескольких предложенных и обвести цифру/слово, которое вы считаете верным.

В других требуется записать краткий ответ и обосновать его.

Есть задания, где нужно дать развернутый ответ.

Выполняя работу, вы можете постоянно обращаться к текстам, перечитывать их.

Если вы не знаете, как выполнить задание, пропустите его и переходите к следующему. Если останется время, попробуйте выполнить пропущенные задания. Если вы ошиблись и хотите исправить свой ответ, то зачеркните его и запишите нужный ответ.

Желаем успеха!

Прочитайте статью с одного из сайтов, посвящённых киберспорту, и два комментария к этой теме. Выполните задания 1-11

Киберспорт (международное название eSports) – командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года. По киберспорту в нашей стране уже можно получить спортивный разряд. Некоторые вузы открыли программы подготовки киберспортсменов и киберменеджеров.

Мировые спортивные организации все чаще говорят о том, что киберспорт нужно приравнять к традиционным видам спорта. С 2018 года киберспорт включён в программу Азиатских Олимпийских игр. Но это не значит, что всеобщее признание киберспорта началось. Шахматы, например, в основную программу Олимпиады до сих пор не попали.

Как ни удивительно, до сегодняшнего дня не существует общепринятого определения спорта, четко отделяющего его от других видов досуга. Большая олимпийская энциклопедия определяет спорт так: «Спорт – форма организации и проведения состязаний или занятий, предусмотренных тренировочным планом, по всевозможным физическим упражнениям. Данная форма или система основной своей задачей ставит достижение наивысших результатов в соревнованиях, а также, помимо этого, повышение уровня здоровья и общее физическое развитие людей»



В декабре 2018 года Международный олимпийский комитет (МОК) заявил, что ведущие представители олимпийского движения считают преждевременным включение киберспортивных дисциплин в программу Олимпийских игр. В за-

явлении МОК отмечается, что некоторые компьютерные игры несовместимы с олимпийскими ценностями, а сама индустрия основана на коммерции и развивается быстрыми темпами с меняющейся популярностью игр; при этом олимпийское движение не должно игнорировать рост популярности киберспорта и продолжит взаимодействие с его представителями для изучения совместных проектов.

Комментарий Михаила

«Быстрее, выше, сильнее» - лозунг всех тех, кто за спорт. О какой физической нагрузке идёт речь, если человек жмёт на кнопки клавиатуры?

Только спорт – не одна физическая нагрузка. В киберспорте сыгранность, быстрота реакции, умение просчитать ситуацию на несколько ходов вперед и тактика играют громадную роль. Он становится спортом уже на стадии выбора героев. Это шахматы нового поколения, где важно не только знать, куда двигать фигурки.

Давайте, действительно, шахматы перестанем спортом считать. Там же тоже нет нагрузок, так? Шахматисты ведь не проводят десятки часов в день, изучая все эти комбинации, схемы и матчи соперника? Шахматисты же не преодолевают громадные психологические нагрузки. Они только фигурки двигают, да?

Ну а эти парни из компьютерных клубов иногда тренируются и 5, и 10 часов в день – больше, чем футболисты. Они продумывают ходы не по четырёхугольному полю, а по нелинейным трехмерным картам. Они проводят больше официальных матчей в неделю, чем футболисты. И достижения у них высокие. И популярность.

Половину традиционных видов спорта невозможно смотреть, потому что движение – ноль. Это скучно и нединамично. В киберспорте вечный экшн, постоянное движение и борьба – на всех участках карты. Реальность XXI: спорт, где люди сидят за компом, жарче любой полуподвижной баталии.

Комментарий Кирилла

Авиамоделирование, вертолетный фристайл – такие вот замечательные занятия стоят в одном ряду с киберспортом. Потому что юридически в России все это – спорт.

Чувствуется абсурд? Неважно, какой у вас вертолет - радиоуправляемый или настоящий, - вы можете гордо звать себя атлетом. Спортивную идеологию идеально транслируют Олимпийские игры:

они прославляют микс физической подготовки и тактического мышления. Именно поэтому на Играх никогда не будет ни бодибилдинга(физика без тактики). Логика и стратегия у героев клавиатуры есть, но согласитесь: физподготовка в виртуальном футболе и реальном несопоставимы. А азарт и соревновательный дух можно испытать даже у проруби для зимней рыбалки.

Теперь о главном. Киберспорт – не спорт. Это продукт эпохи наблюдателей, которым проще воспринимать окружающее глазами: через телевизор, монитор или гаджет, а не через чувства или личный опыт. Раньше, чтобы изучить космос, нужно было отправить туда космонавтов. Чтобы изучить космос сейчас, достаточно выйти в Сеть. Футбольные симуляторы открывают возможность пинать мяч, не выходя во двор и не тратясь на шиповки. Очень символично – в эпоху аватарок спортсмены рубятся не за себя, а за аватарки. Управляют не телом, а пикселями.

Популярность киберспорта в том, что он доступнее и проще традиционных видов. Но это же и противоречит философии спорта. Спорт – это ещё и история про преодоление трудностей и обстоятельств. Про парней, которые не могли позволить себе бутсы, а потом выиграли чемпионат страны.

Победу киберспорта над традиционным спортом прогнозируют уже лет 10, но её всё нет. И не будет. Какое бы соревнование ни перенесли в виртуальный мир, выбор между оригиналом и подобием всегда очевиден.

Задание 1. Является ли киберспорт спортом, если судить по определению из Большой олимпийской энциклопедии? Запишите «Да» или «Нет» и объясните свой ответ.

Задание 2. По каким причинам Международный олимпийский комитет (далее - МОК) считает преждевременным включение киберспортивных дисциплин в программу Олимпийских игр? Отметьте **все** верные ответы

- 1) Киберспорт развивается не слишком быстрыми темпами
- 2) Содержание ряда видеоигр не соответствует олимпийским ценностям
- 3) Киберспортивные игры – это бизнес компаний-разработчиков
- 4) Киберспорт популярен не во всех странах
- 5) Любая видеоигра может потерять популярность и перестать существовать

б) В киберспортивных соревнованиях нет настоящих физических нагрузок

Задание 3. Какие утверждения, приведённые в таблице, верны? В каждой строке обведите слово «Верно» или «Неверно».

| Утверждение | Верно или неверно | |
|---|-------------------|---------|
| 1. В России киберспортсмен официально считается спортсменом | Верно | Неверно |
| 2. МОК заявил, что никогда не включит киберспорт в основную программу Олимпийских игр | Верно | Неверно |
| 3. Шахматы – олимпийский вид спорта | Верно | Неверно |
| 4. В России можно получить высшее образование в области киберспорта | Верно | Неверно |

Задание 4. Какие утверждения Михаила нужно понимать наоборот – они имеют в тексте противоположный смысл? Отметьте все верные ответы.

- 1) Давайте, действительно, шахматы перестанем считать спортом.
- 2) Киберспорт становится спортом уже на стадии выбора героев.
- 3) Киберспорт это шахматы нового поколения.
- 4) Шахматисты уже преодолевают громадные психологические нагрузки.
- 5) Спорт, где люди сидят за компом, жарче любой полуподвижной баталии.

Задание 5. Почему, высказывая свою точку зрения о киберспорте, Михаил ссылается на шахматы?

Задание 6. Кирилл соглашается с тем, что у киберспортсменов развиваются «логика и стратегия». А какие другие важные качества киберспортсменов выделяет Михаил? Приведите **два** примера

Задание 7. Почему, по мнению Кирилла, на Олимпийских играх никогда не будет соревнований по бодибилдингу?

Задание 8. Кто из авторов комментариев согласился бы с утверждениями, приведенными в таблице? В каждой строке обведите один ответ.

| Утверждение | Кто согласился бы с этим утверждением | | |
|--|---------------------------------------|--------|-----|
| 1. Для киберспорта характерны азарт и соревновательный дух | Михаил | Кирилл | Оба |
| 2. Физические нагрузки – необязательный элемент спорта | Михаил | Кирилл | Оба |
| 3. Киберсоревнования проще традиционных видов спорта | Михаил | Кирилл | Оба |
| 4. Спорт – это совершенствование и выносливость, и тела | Михаил | Кирилл | Оба |

Задание 9. Почему Кирилл в своём комментарии называет киберспортсменов «героями клавиатуры»?

Задание 10. Почему Кирилл уверен, что победы киберспорта над традиционным спортом не будет никогда?

Задание 11. Михаил и Кирилл ответили на вопрос, стоит ли признать киберспорт спортом. Кто из них показался вам более убедительным и почему? Объясните свою точку зрения, опираясь на информацию из комментариев.

Критерии оценивания отдельных заданий и работы в целом

| Номер задания | Ответ, элементы содержания верного ответа | Балл |
|---------------|---|------|
|---------------|---|------|

| | | |
|---|---|---|
| 1 | <p>Ответ «Нет». В объяснении говорится о том, что целью киберспорта не является физическое развитие людей или повышения уровня здоровья и/или что киберспорт напрямую не связан с физическими упражнениями.</p> <p>Пример ответа: <i>Нет. Киберспорт не включает в себя физические упражнения</i></p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – дан верный ответ, но нет пояснения</p> |
| 2 | <p>Ответ: 2,3,5</p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – выбраны любые два верных ответа, другие ответы не выбраны</p> <p>2 – выбраны три ответа</p> |
| 3 | <p>Ответ:</p> <p>1 – верно</p> <p>2 – неверно</p> <p>3 – неверно</p> <p>4 – верно</p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – допущена одна ошибка;</p> <p>2 – даны все верные ответы;</p> |
| 4 | <p>Ответ: 1,4</p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – выбран один ответ;</p> <p>2- выбраны два ответа</p> |
| 5 | <p>В ответе указана любая причина из следующих:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) шахматы и киберспорт схожи(и в том, и в другом виде соревнований физическая подготовка играет не главную роль); 2) если признать спортом шахматы, то нужно признать спортом и киберспорт, и наоборот. <p>Пример ответа: <i>Шахматы считаются близкими к киберспорту из-за отсутствия больших физических нагрузок и преобладания умственных качеств.</i></p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – дан верный ответ</p> |
| 6 | <p>Ответ: сыгранность и быстрота реакции</p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – дан верный ответ</p> |
| 7 | <p>Ответ: по мнению Кирилла, в бодибилдинге нет необходимой для спорта составляющей – тактического мышления.</p> <p>Примерные ответы: <i>Потому что бодибилдинг – это физика без тактики.</i></p> <p><i>Потому что Кирилл считает, что это соревнования, где работает только тело, а не тактическое мышление</i></p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – указан верный ответ</p> |
| 8 | <p>Ответ:</p> <p>1 – оба;</p> <p>2 – Михаил;</p> <p>3- Кирилл;</p> <p>4- Кирилл.</p> | <p>0 –нет ответа или дан неверный ответ;</p> <p>1 – допущена 1 ошибка</p> <p>2 – даны верные ответы.</p> |

| | | |
|----|---|--|
| 9 | <p>Ответом может считаться указание на то, что так выражена ирония, отношение к киберспорту как ненастоящему, «негеройскому» спорту.</p> <p>Примеры ответов: <i>Он иронизирует</i> <i>Игроки играют как герои меча и магии(название игры), а на самом деле они герои клавиатуры</i> <i>Кирилл так выражает своё отношение к киберспорту</i></p> | <p>0 –нет ответа или дан другой ответ; 1 – дан верный ответ.</p> |
| 10 | <p>В ответе указано на то, что для Кирилла виртуальный спорт – слабое подобие реального, или на то, что для него гораздо значимее реальное преодоление трудностей, развитие себя самого, а не персонажа в виртуальной игре</p> <p>Примеры ответов: <i>Кирилл считает киберспорт «подделкой», спортом для ленивых</i> <i>Киберспорт для Кирилла противоречит философии спорта, он считает, что там нет настоящего преодоления трудностей</i></p> | <p>0 –нет ответа или дан другой ответ; 1 – дан верный ответ;</p> |
| 11 | <p>В ответе объясняется, почему именно доводы одного из авторов комментария либо построение его текста в целом удачнее, чем у другого, и нет неточностей, искажения позиций Михаила и Кирилла.</p> | <p>0 -дан другой ответ или ответ отсутствует.</p> <p>Примеры ответов: Мне ближе точка зрения Кирилла(нет обоснования). Лучше написал Михаил. Читать интереснее. (не сказано, за счет чего интереснее, ответ слишком общий) Михаил прав. Надо киберспорт и шахматы перестать считать спортом(неверно понята позиция Михаила). Убедительнее Кирилл. Если киберспорт признать спортом, то с дивана вообще не зачем будет вставать.(Нет обращения к тексту).</p> <p>1 - указан автор, чей комментарий кажется более убедительным, и верно процитирован или пересказан его аргумент, но собственного анализа нет.</p> <p>примеры ответов: Я согласен с Михаилом. Киберспорт – это шахматы XXI века. Кирилл убедительнее. Киберспортсмены и, правда, рубятся за автарки.</p> <p>2 - Убедительнее Михаил: он привел больше фактов, чувствуется, что он знает киберспорт изнутри Кирилл убедил больше. Он думает не только о том, что чувствует игрок и как это смотрится</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>на экране, но для чего вообще существует спорт.</p> <p>Михаил. Он показал, что киберспорт ни в чем не уступает другим видам спорта.</p> <p>Мне ближе позиция Кирилла, но текст Михаила убедительнее. У него доказательства (он говорит о тренировках, о самой игре, о результатах), а у Кирилла только личное мнение</p> |
|--|--|---|