

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ НАДЕЖДИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО
РАЙОНА МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 ИМЕНИ А.
А. КУРБАЕВА С. ВОЛЬНО-НАДЕЖДИНСКОЕ НАДЕЖДИНСКОГО РАЙОНА»

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

на тему «Киберспорт»

по дисциплине «Информатика»

Автор: Петренко Константин Юрьевич 10
«А» класс

Руководитель проекта: Терентьева Л.Н.,
учитель

С. Вольно-Надеждинское

2021 г.

<http://presentation-creation.ru/>

Цели и задачи работы

● Цель:

изучить понятие «киберспорт», узнать какие виды игр существуют на данный момент и прийти к определенному выводу

● Задачи:

● Изучить что такое киберспорт

● Провести опрос и проанализировать результаты

● Выявить влияние компьютерного спорта на здоровье и психику человека

● Выявить положительные и отрицательные стороны киберспорта



Киберспорт

– это активно развивающееся современное молодёжное движение



Гипотеза - я, предполагаю, что киберспорт активно влияет на молодёжное общество и вскоре станет местом работы для многих.

Что такое киберспорт?



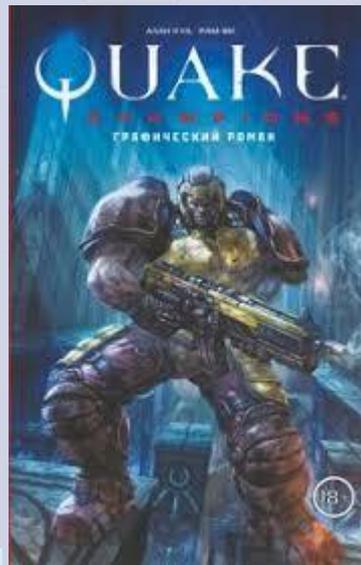
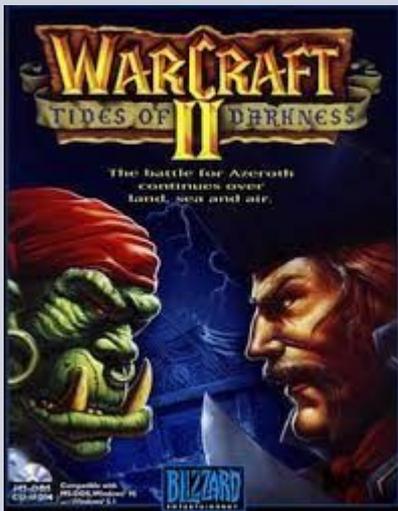
Киберспорт — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр.

С чего все начиналось?



Начало было положено тогда, когда появились первые локальные соединения, которые позволили геймерам сталкиваться в виртуальных баталиях в популярных играх

С чего все начиналось?



На тот момент это были такие игры, как Warcraft 2 и, конечно же, Quake, который мы смело можем назвать праотцом всего киберспорта.

С чего все начиналось?



В 2001 году произошел прорыв в киберспорте. Тогда в планы стремительно развивающейся Samsung Electronics вошло проведение первого глобального турнира по компьютерным играм - World Cyber Games (WCG). Для этого была создана отдельная одноименная организация, а ее главным спонсором стал Samsung. Общий призовой фонд составил небывалую по тем временам сумму —



Киберспорт и его история в России



Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта.

Киберспорт и его история в России



13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и включении во Всероссийский реестр видов спорта».

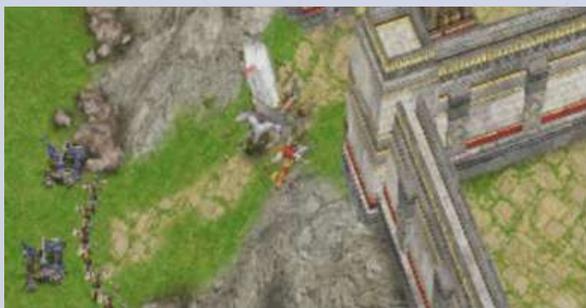


Виды игр:

Ролевые компьютерные
игры



Игры с видом извне на
"своего" компьютерного героя



Руководительские
игры



Игры с видом от первого лица
компьютерного героя

Типы игр

Аркадные игры



Киберспортивные ДИСЦИПЛИНЫ.



МОБА -
(Multiplayer Online
Battle Arena,
буквально
«многопользова
тельская
онлайновая
боевая арена»).

В киберспорте нельзя использовать любые
игры

Киберспортивные ДИСЦИПЛИНЫ.



в России
официально
признаны четыре
дисциплины: это
боевая арена,
соревновательн
ые головоломки,
стратегия в
реальном
времени и
технический
симулятор

Киберспортивные ДИСЦИПЛИНЫ.



Самыми популярными киберспортивными играми являются: Counter-Strike и DOTA 2.

Киберспортивные команды СНГ

В составе СНГ довольно большое количество киберспортивных составов по разным дисциплинам.



Virtus. Pro



Winstrike



Natus Vincere



forZe

Самые
популярны
е команды



Gambit

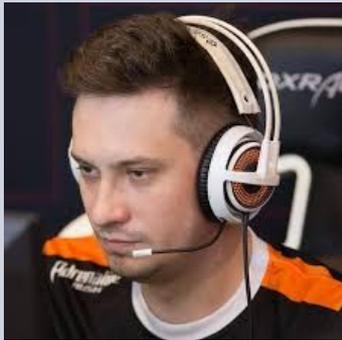
Популярные киберспортсмены мира



Данил «Dendi»
Ишутин



Владимир «No[o]ne»
Миненко



Алексей «Solo»
Березин



Роман «RAMZES666»
Кушнарев,

Влияние компьютерных игр на человека.

Психологические СИМПТОМЫ



Физические СИМПТОМЫ



ПЛЮСЫ И МИНУСЫ КИБЕРСПОРТА

Плюсы киберспорта

- Доступность
- Перспектива
- Киберспорт – это не только игры
- Ты действительно можешь быть успешным!

Минусы киберспорта

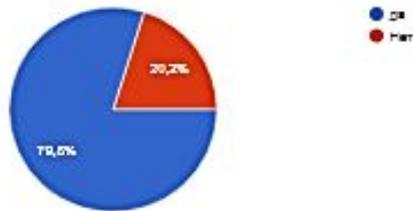
- Проблемы со здоровьем
- Недопонимание
- Свободное время



проведение опроса

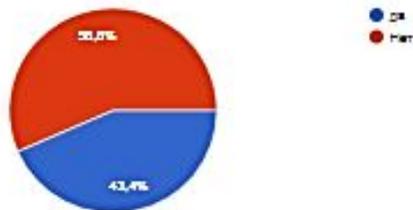
Слышали ли вы о киберспорте?

122 ответа



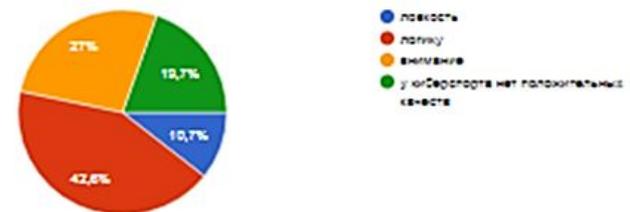
Считаете ли вы киберспорт спортом?

122 ответа



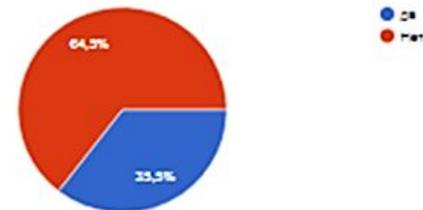
Как вы считаете, какие положительные качества развивает киберспорт?

122 ответа



Часто ли вы играете в компьютерные игры?

122 ответа



заклучение



Киберспорт активно развивается и вызывает интерес у населения, собирает миллионную аудиторию на прямых трансляциях и на трибунах.



Спасибо за внимание !

Список используемых источников и литературы

1. 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/>
2. Киберспорт как феномен. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sciencepor.ru/kibersport-kak-fenomen>.
3. Константин Ходаковский «Количество игроков Dota 2 превысило 10 млн» [Электронный ресурс] // Daily Digital Digest,
4. <https://www.wikipedia.org/>
5. <https://ru.dotabuff.com/>
6. <https://www.cybersport.ru/>
7. <https://presentation-creation.ru/powerpoint-templates/kompyutery-i-tekhnologii/542-shablon-presentatsii-arkanoid.html>
8. Цитаты из книги Майка Дайвера «Твой путь в киберспорт» <https://ru.bookmate.com/books/pBJyzkXi/quotes>
9. «Влияние компьютерных игр на человека. Исследование психологической зависимости человека от ролевых компьютерных игр» <https://studbooks.net/2277720/informatika/kibersport>
10. «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» <https://intalent.pro/article/kibersport-kak-vid-sporta-stanovlenie-i-razvitie.html>