



ИТМО

МЕТОДИЧЕСКИЕ ИНСТРУКЦИИ

**ПО ПРОВЕДЕНИЮ ОТКРЫТОГО
ДИГИТАЛ УРОКА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ОРГАНИЗАЦИЯХ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

2023

Содержание

Введение	3
Организация и проведение открытого фиджитал урока	6
Оценка результатов проведения фиджитал урока.....	12
Приложения.....	14
Сущность фиджитал спорта.....	14
История формирования фиджитал спорта	16
Всероссийская федерация фиджитал спорта	18
«Игры будущего» – новый формат соревнований	20
Дисциплины Игр Будущего	23
Перспективы развития фиджитал спорта	29
Примерная анкета для регистрации на открытый фиджитал урок	32

Введение

Указом Президента Российской Федерации от 19 декабря 2022 года № 927 запланированы мероприятия по проведению Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего» в 2024 году в г. Казани (далее – Указ Президента), направленного на поддержку движения по развитию инновационных видов спорта, сочетающих цифровые технологии и физическую активность, и их интеграции с традиционными видами спорта.

Во исполнение Указа Президента и п. 15 Плана основных мероприятий, связанных с подготовкой и проведением Международного мультиспортивного турнира «Игры Будущего» в 2024 году в г. Казани, а также положительной резолюцией Президента Российской Федерации «о создании Концепции движения «Фиджитал» до 2030 года», разработан проект Концепции движения по развитию инновационных видов спорта, сочетающих цифровые технологии и физическую активность, и их интеграции с традиционными видами спорта до 2030 года (далее – Концепция). Целью создания Концепции является внедрение философии движения «Фиджитал», способствующей формированию гармонично развивающегося общества, отвечающего вызовам современности, во все сферы жизнедеятельности граждан Российской Федерации, с последующей консолидацией лучших практик и их имплементацией за рубежом.

31 января 2023 года приказом Министерства спорта Российской Федерации № 58 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт) (далее – фиджитал спорт) признан и включен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта, куда входят виды спорта, не являющиеся национальными, военно-прикладными и служебно-прикладными, а также видами спорта, развитие которых осуществляется на общероссийском уровне.

22 февраля 2023 года зарегистрирована Всероссийская федерация фиджитал спорта. На данный момент региональные федерации фиджитал спорта созданы в 51 субъекте Российской Федерации.

Во исполнение пункта 5 поручения Заместителя Председателя Правительства Российской Федерации Д.Н. Чернышенко от 11 января 2023 года № ДЧ-П44-2пр, предусматривающего участие в подготовке Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего» в 2024 году в г. Казани, Министерством науки и высшего образования Российской Федерации совместно с АНО «Агентство развития компьютерных и иных видов спорта» инициирован проект «Фиджитал образование». Основной целевой аудиторией проекта «Фиджитал образование» являются обучающиеся образовательных организаций высшего образования.

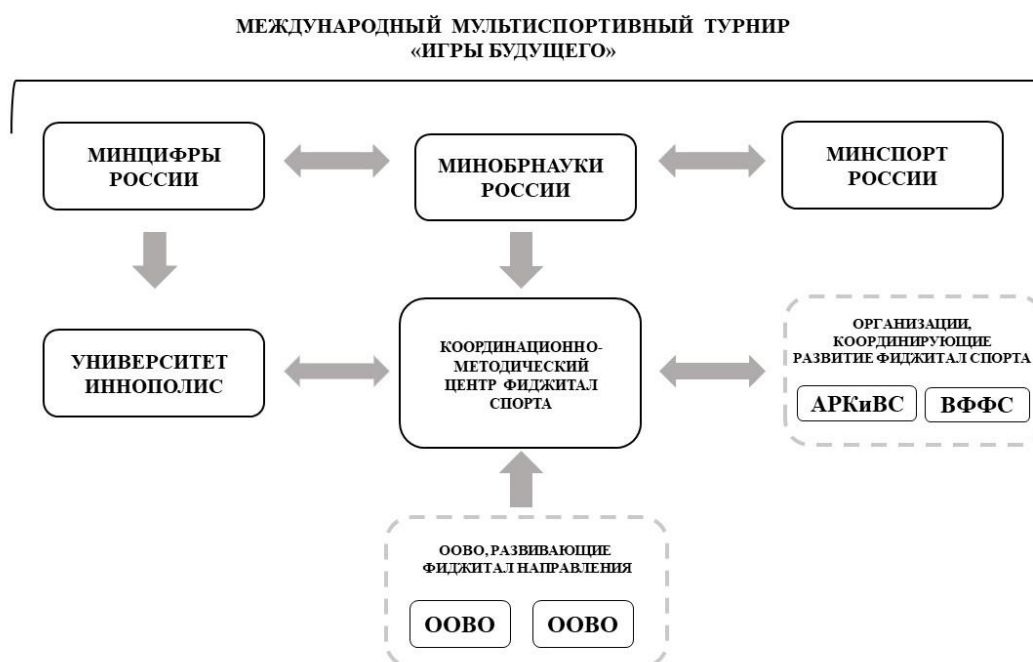


Рис.1. Взаимодействие основных субъектов системы фиджитал образования в Российской Федерации

На сегодняшний день система фиджитал образования включает в себя (рис.1):

- федеральные органы исполнительной власти (Министерство цифрового развития Российской Федерации, Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Министерство спорта Российской Федерации);
- негосударственные организации (Агентство развития компьютерного и иных видов спорта, Всероссийская федерация фиджитал спорта);
- координационно-методический центр фиджитал спорта;
- образовательные организации высшего образования, развивающие фиджитал направление.

Реализация проекта «Фиджитал образование» осуществляется Министерством науки и высшего образования Российской Федерации совместно с Агентством развития компьютерного и иных видов спорта, координационно-методическим центром фиджитал спорта, функции которого выполняет Национальный исследовательский университет ИТМО, а также Университетом Иннополис.

Основными задачами координационно-методического центра являются:

- сбор информации и подготовка еженедельных дайджестов о проведении мероприятий по развитию фиджитал спорта в образовательных организациях высшего образования;
- разработка методических пособий и инструкций по развитию фиджитал спорта в образовательных организациях высшего образования;
- координация разработки и реализации образовательными организациями высшего образования дополнительных профессиональных программ повышения квалификации по вопросам фиджитал спорта;
- проведение деловых мероприятий по вопросам развития фиджитал спорта в образовательных организациях высшего образования;

– интеграция вопросов фиджитал спорта в научные конгрессы и конференции в области физического воспитания молодежи и студенческого спорта, цифровых и инженерных технологий.

Поручением Заместителя Председателя Правительства Российской Федерации от 28 марта 2023 года № ДЧ-П44-4325 предусмотрено проведение «открытого фиджитал урока», посвященного 300 дням до старта Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего», во всех образовательных организациях высшего образования **28 апреля 2023 года**.

Во исполнение вышеуказанного поручения, разработаны методические инструкции по проведению открытого фиджитал урока в образовательных организациях высшего образования.

Организация и проведение открытого фиджитал урока

Общая информация об открытом фиджитал уроке

Целью проведения фиджитал урока является повышение осведомленности и привлечение внимания студенческой молодежи к новым форматам проведения спортивных соревнований по направлению фиджитал.

Задачами проведения фиджитал урока являются:

- предоставление обучающимся сведений о сущности фиджитал спорта;
- информирование обучающихся о проведении международного мультиспортивного турнира «Игры Будущего»;
- обучение участников основам дисциплин Игр Будущего;
- формирование у обучающихся положительного отношения и интереса к фиджитал спорту.

Фиджитал урок состоит из двух частей – просветительской и практической. Общая продолжительность фиджитал урока составляет **2 ак.ч.**, продолжительность каждой части урока составляет **1 ак. ч.**

Описание содержания просветительской и практической частей фиджитал урока и длительность каждой из них представлено в табл. 1.

Таблица 1. Содержание открытого фиджитал урока.

Часть урока	Содержание	Длительность	Учебно-методические материалы
Просветительская часть	Сущность фиджитал спорта	35 минут	Приложение 1
	История формирования фиджитал спорта		Приложение 2
	Всероссийская федерация фиджитал спорта		Приложение 3
	«Игры будущего» - новый формат соревнований		Приложение 4
	Дисциплины Игр Будущего		Приложение 5
	Перспективы развития фиджитал спорта		Приложение 6
	Интерактив в формате опроса, квеста или иных форматах	10 минут	
Практическая часть	Объяснение правил выбранной дисциплины	5 минут	
	Практическое занятие с внедрением соревновательных элементов	35 минут	
	Подведение итогов	5 минут	

Планирование и организация открытого фиджитал урока

Основные этапы планирования и организации фиджитал урока аналогичны другим мероприятиям, проводимым в образовательной организации высшего образования. Вместе с тем, с учетом специфики фиджитал спорта, следует обратить внимание на следующее.

1. Прежде чем планировать проведение фиджитал урока, необходимо оценить текущее состояние материально-технического обеспечения образовательной организации высшего образования. Для проведения функционального формата требуется имеющаяся спортивная инфраструктура, однако для цифрового формата требуется технологическое оснащение и программное обеспечение, позволяющее проводить занятия по

компьютерному спорту на территории образовательной организации высшего образования. В случае недостаточности имеющейся инфраструктуры, рекомендуется выбирать дисциплины Игр Будущего для проведения практической части исходя из минимальных требований к программному обеспечению, либо обеспечить коллаборацию с другими образовательными организациями высшего образования, развивающими компьютерный спорт.

2. Для информирования обучающихся необходимо создание афиш и иных материалов, распространяемых на территории образовательной организации высшего образования или размещаемых в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет». В рамках информационного освещения фиджитал урока необходимо использовать логотип, а также фирменные цвета, шрифты и графические элементы Игр Будущего в соответствии с рекомендациями по управлению стилем Игр Будущего. Брендбук Игр Будущего доступен по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/RNYNzXhTv9Ja_g. Для использования фирменных шрифтов в подготовке информационных материалов, рекомендуется заранее установить указанные шрифты.

Помимо этого, необходимо учитывать, что в виду начальной стадии развития фиджитал спорта, обучающиеся могут не понимать сущности фиджитал спорта. Соответственно, обучающиеся не будут реагировать на информационные материалы, посвященные неизвестному виду спорта. Поэтому рекомендуется также использовать методы привлечения, задачей которых, помимо непосредственно информирования о проведении фиджитал урока, является донесение первичной информации о фиджитал спорте. К таким методам относится, в частности, формирующий опрос. Помимо этого, рекомендуется создание коротких видеоклипов или постов в социальных сетях, описывающих сущность фиджитал спорта.

Для публикации анонсов о проведении фиджитал урока, иных материалов о фиджитал спорте в социальных сетях также необходимо использовать хэштеги #ИгрыБудущего и #Фиджитал.

Проведение фиджитал урока

1. Просветительская часть.

Первая половина фиджитал урока должна быть посвящена проведению интерактивной ознакомительной лекции с обучающимися по вопросам фиджитал спорта, включающей информацию:

- о сущности фиджитал спорта и истории его зарождения;
- о структуре системы фиджитал спорта в Российской Федерации;
- о дисциплинах Игр Будущего;
- о планах по проведению международного мультиспортивного турнира «Игры Будущего»;
- о перспективах развития фиджитал спорта, в том числе касающихся подготовки специалистов нового формата.

Общая продолжительность интерактивной ознакомительной лекции составляет 35 минут и предполагает подключение к прямому телемосту со студией, располагающейся в Москве (при невозможности подключения будет доступна запись эфира). В студии присутствуют амбассадоры фиджитал движения, представители органов государственной власти, спортсмены, студенты и школьники.

Презентационные материалы к лекции готовятся в соответствии с предлагаемым содержанием лекции и учебно-методическими материалами, представленными в приложениях к настоящим методическим инструкциям.

Следует отметить, что большинство обучающихся могут быть не осведомлены о фиджитал спорте, что может негативно влиять на их дальнейшую мотивацию – соответственно, ключевой задачей

просветительской части является не только донесение информации, но и повышение заинтересованности обучающихся в фиджитал спорте. В этой связи рекомендуется приглашать к участию спикеров из числа сотрудников и (или) активистов студенческого спортивного клуба, обладающих достаточными навыками публичной речи и способных заинтересовать обучающихся своими выступлениями. В частности, в случае отсутствия на данный момент сотрудников или активистов по фиджитал спорту, в качестве спикеров могут быть приглашены представители компьютерного спорта.

По итогам проведения лекции, необходимо провести интерактив с участниками в формате опроса или квеста по вопросам, посвященным фиджитал спорту, или иных форматах. Формат и содержание интерактивного опроса/квеста определяется самостоятельно образовательными организациями высшего образования на основании учебно-методических материалов. При формировании формата и содержания интерактива рекомендуется использовать следующие примерные темы:

1. Специфика фиджитал спорта, его отличия от компьютерного спорта.
2. Игры Будущего – масштабное спортивное событие на стыке спорта, науки и технологий.
3. Казань – первый город проведения нового высокотехнологичного турнира международного уровня.
4. Форматы участия в Играх Будущего для обучающихся образовательных организаций высшего образования.

2. Практическая часть

Практическая часть направлена на получение обучающимися знаний и практических навыков по одной из дисциплин Игр Будущего.

Выбор дисциплины Игр Будущего рекомендуется осуществлять с учетом состояния материально-технического обеспечения образовательной организации высшего образования, а также с учетом потенциала соответствующей дисциплины к привлечению максимального количества участников. К таким дисциплинам относятся, в частности, фиджитал-футбол и фиджитал-баскетбол. Полный перечень дисциплин Игр Будущего представлен в Приложении 5.

Практическая часть фиджитал урока состоит из объяснения правил, практического занятия, подведения итогов. В начале практической части необходимо раскрыть ключевые особенности и правила выбранной дисциплины. В настоящий момент правила функционально-цифрового спорта находятся в разработке. Вместе с тем, правила соревнований функционального и/или цифрового формата определяются приказами Министерства спорта Российской Федерации по соответствующим видам спорта (в том числе по интерактивным дисциплинам) и/или по компьютерному спорту. Описание дисциплин Игр Будущего и основных правил представлено в Приложении 5. Технические правила проведения соревнований по дисциплинам Игр Будущего доступны по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/Muu0TH-f92XhXA>.

Основная часть состоит из практического занятия, которое подразумевает участие обучающихся в соревновании по выбранной дисциплине. Включение соревновательного формата необходимо для повышения заинтересованности обучающихся в участии в практической части фиджитал урока. Также, фиксация результатов позволит сформировать поименный список участников фиджитал урока.

По итогам соревновательного формата, осуществляется награждение лучших участников памятным призами.

Оценка результатов проведения фиджитал урока

Проведение ознакомительного фиджитал урока является первым шагом к вовлечению обучающихся в участие в мероприятиях и систематические занятия фиджитал спортом. Поэтому, на этапе планирования фиджитал урока необходимо провести регистрацию обучающихся на урок, которая также будет включать сведения о возрасте, поле, опыте занятий физической культурой и спортом, интересе к компьютерным играм, осведомленности о фиджитал спорте и Играх будущего.

Примерная анкета для обучающихся представлена в Приложении 7. Регистрацию на фиджитал урок и заполнение анкеты рекомендуется обеспечивать посредством электронных форм.

Для того, чтобы понять результативность проведенного фиджитал урока, необходимо обеспечить учет ряда количественных и качественных показателей.

В качестве **количественных показателей** рекомендуются определить следующие:

- охват информационных материалов о проведении фиджитал урока в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (какое количество обучающихся посмотрело анонсы фиджитал урока, поучаствовало в формирующих опросах и т.д.);

- количество обучающихся, зарегистрировавшихся на фиджитал урок;

- количество обучающихся, фактически посетивших фиджитал урок.

Для **качественной оценки** проведения фиджитал урока рекомендуется зафиксировать следующие показатели:

- готовность обучающихся порекомендовать участие в фиджитал уроке своим однокурсникам по 10-балльной шкале;

- общая оценка уровня проведения фиджитал урока по 10-балльной шкале;

– готовность продолжить участие в мероприятиях и занятия фиджитал спортом (да/нет).

Помимо этого, в ходе развития фиджитал спорта в образовательной организации высшего образования, рекомендуется отслеживать вовлеченность обучающихся в фиджитал спорт, которая состоит из следующих уровней:

1. Осведомленность о фиджитал спорте.
2. Участие в ознакомительном фиджитал уроке.
3. Участие в спортивных соревнованиях по фиджитал спорту, проводимых студенческим спортивным клубом.
4. Посещение спортивных секций по фиджитал спорту в студенческом спортивном клубе.
5. Участие в студенческих спортивных соревнованиях по фиджитал спорту в составе сборных команд студенческого спортивного клуба.
6. Участие в развитии фиджитал спорта в образовательных организациях высшего образования в качестве активистов студенческого спортивного клуба.

Чтобы отслеживать динамику вовлеченности обучающихся, необходимо придерживаться персонализированного подхода – поэтому, в рамках оценки результатов фиджитал урока рекомендуется вести поименный список участников. Это позволит в дальнейшем оценить, насколько, по итогам проведенного урока, обучающиеся заинтересовались в фиджитал спорте.

Сущность фиджитал спорта

Фиджитал спорт объединяет классический спорт, компьютерный спорт и VR/AR технологии. Во время соревнований участники демонстрируют физическую подготовку и навыки в цифровом пространстве.

Фиджитал (функционально-цифровой спорт) – это новый вид спорта, который официально признан в России 31 января 2023 года и представляет собой функционально-цифровое двоеборье.

В мае 2022 года проведено исследование, которое показало, что причинами проявления интереса к фиджитал спорту со стороны обучающихся являются:

- релевантные ассоциации с современностью, технологичностью и комбинацией различных элементов;
- новизна ощущений, а именно совмещение любимого спорта и любимого развлечения в разных реальностях в рамках одного этапа соревнований, а также необходимость владения навыками как в реальном спорте, так и в компьютерной игре;
- возможность открытия нового вида развлечений или вида спорта в другом реальном или цифровом пространстве.

Также причинами участия спортсменов в соревнованиях по дисциплинам Игр Будущего являются:

- наличие определенного опыта на непрофессиональном уровне и сохранение интереса к любимой дисциплине в настоящее время;
- профессиональная спортивная деятельность в настоящее время;
- увлечение компьютерным спортом в настоящее время на непрофессиональном уровне или имеющийся опыт участия в соревнованиях по компьютерному спорту, а также наличие сыгранной команды;

– возможность победы в общем зачете при средних показателях в каждом направлении за счет баланса способностей команды / участников в двух реальностях;

– существующая спортивная конкуренция между образовательными организациями высшего образования.

История формирования фиджитал спорта

Фиджитал спорт является относительно новым видом спорта, однако в настоящий момент уже есть опыт участия международного сообщества в фиджитал-играх в Казани в различных дисциплинах. Быстрое развитие фиджитал спорта обусловлено высоким уровнем внимания на государственном уровне.

Так, 8 сентября 2021 года в рамках Международного форума «Россия – спортивная держава» в г. Казани проведена презентация Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего».

14-15 мая 2022 года прошли Первые открытые студенческие Игры в формате Игр Будущего на базе Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодёжи и туризма (ГЦОЛИФК) (в настоящий момент – Российский университет спорта «ГЦОЛИФК») в г. Москве.

21-23 сентября 2022 года состоялись первые Фиджитал Игры в г. Казани. Соревнования проведены по дисциплинам фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, Beat Saber, дрон-рейсинг.

29 сентября 2022 года в рамках Международного форума «Россия – спортивная держава» в г. Кемерове открыт первый в России фиджитал центр на базе многофункционального спортивного комплекса «Кузбасс-Арена».

24, 26 ноября и 9-10 декабря 2022 года состоялись вторые Фиджитал Игры в г. Казани. Соревнования проведены по дисциплинам фиджитал-хоккей, фиджитал-единоборства, фиджитал-гонки.

Указом Президента Российской Федерации от 19 декабря 2022 года № 927 утверждено проведение Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего» в 2024 году в г. Казани.

31 января 2023 года Приказом Министерства спорта Российской Федерации № 58 «О признании и включении во Всероссийский реестр

видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» фиджитал спорт признан и включен в первый раздел реестра видов спорта, куда входят виды спорта, не являющиеся национальными, военно-прикладными и служебно-прикладными, а также видами спорта, развитие которых осуществляется на общероссийском уровне.

5-11 февраля 2023 года в г. Казани состоялись третьи Фиджитал Игры 3. Соревнования проведены по таким дисциплинам как, Speedrun, MLBB, Dota 2, Warface, CS:GO и лазертаг.

9-10 марта 2023 года в г. Казани состоялись четвертые Фиджитал Игры. Соревнования проведены по дисциплине фиджитал-гонки на льду.

Для успешной реализации Игр будущего Министерством науки и высшего образования Российской Федерации совместно с АНО «Агентство развития компьютерных и иных видов спорта» инициирован проект «Фиджитал образование».

В рамках Проекта предусмотрено создание цифровой платформы для размещения образовательных и иных полезных материалов по техническим и спортивным дисциплинам, способствующим развитию фиджитал индустрии.

Всероссийская федерация фиджитал спорта

Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 31 января 2023 г. № 58 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» фиджитал спорт признан и включен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта.

С целью формирования долгосрочного и системного подхода к развитию фиджитал спорта создана Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация «Всероссийская федерация фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта)» (далее – ВФФС). На сегодняшний день ВФФС представлена в 51 субъекте Российской Федерации.

ВФФС осуществляет решение следующих задач:

Создание:

- общей информационной площадки для сообщества единомышленников;
- судейского корпуса для проведения игр в формате фиджитал;
- нормативно-правовой базы и методических материалов;
- образовательного процесса по технологичным видам спорта (открытые лекции, семинары, создание специализированных кафедр на базе образовательных организаций высшего образования).

Сотрудничество:

- с международными спортивными организациями классических, цифровых и технологичных видов спорта (федерации, ассоциации, объединения и т.д.);
- с профориентационными организациями, отвечающими за молодежную политику (школьники, абитуриенты, студенты и др.);

– с федеральными и региональными органами исполнительной власти для организации и/или участия в грантовых конкурсах.

Участие:

- в интерактивных конференциях, фестивалях, форумах, круглых столах, выставках, открытых лекциях, мастер-классах, хакатонах и др.;
- в международных студенческих сборах и советах;
- в демо-соревнованиях между образовательными учреждениями.

Развитие технологичных видов спорта в Российской Федерации;

Популяризация фиджитал спорта;

Обмен опытом и лучшими практиками.

Также ведется активная работа по открытию фиджитал центров. Первый в мире фиджитал-центр уже открыт в Кемерове осенью 2022 года. Это уникальная площадка нового поколения, позволяющая заниматься классическими и инновационными видами спорта.

«Игры будущего» – новый формат соревнований

Международный мультиспортивный турнир «Игры Будущего» (далее – Игры будущего) – масштабное спортивное событие, объединяющее спорт, науку и технологии за счет синергии зрелищных классических и цифровых видов спорта. Игры Будущего состоятся в период с 23 февраля по 2 марта 2024 года.

Игры будущего представляют собой международные мультиспортивные соревнования, которые планируется проводить один раз в два года в разных странах мира. Инновационный формат соревнований подразумевает использование последних разработок в области робототехники, информационных технологий, искусственного интеллекта и науки через формирование команд, состоящих из спортсменов, участвующих в новых комбинированных дисциплинах (технологичных и традиционных), а также моноспортивных видах соревнований, в которых скомбинированы высокие технологии и элементы физической активности. Преимущество нового формата заключается в его трансграничности и отсутствии привязки к определенной территории.

Актуальность запуска международного движения Игр Будущего для России и мира заключается в:

- снижении интереса молодежной аудитории к традиционным форматам спортивных соревнований;
- существенном росте интереса целевой аудитории и спонсоров к новым прогрессивным видам спорта;
- непризнании компьютерного спорта и других инновационных видов спорта международными спортивными организациями;

– отсутствию единства в международном компьютерном спорте и актуальному мероприятию, которое бы объединило технологичные виды спорта;

– отсутствию страны-организатора, которая была бы готова первой взять на себя проведение подобного мероприятия;

– лидирующим позициям России в компьютерном спорте, программировании и других технологичных направлениях.

В ноябре 2021 года был дан старт приёму заявок от городов, претендующих на проведение турнира. Более 40 субъектов Российской Федерации выразили интерес к участию в конкурсе. К маю 2022 года были определены пять финалистов: Москва, Санкт-Петербург, Казань, Калуга и федеральная территория «Сириус». В июле на Петербургском Международном Экономическом Форуме Казань была объявлена городом-организатором первого турнира Игр Будущего. К участию в Играх Будущего приглашены профессиональные спортсмены и клубы из разных стран мира, готовые выявить сильнейших в формате фиджитал.

Предстоящие Игры Будущего в г. Казани – это 9 соревновательных дней, 16 дисциплин, 2000 участников и 3 миллиарда онлайн просмотров. Все 16 соревновательных дисциплин поделены на пять категорий или челленджей: спортивный, тактический, боевой, технический и челлендж прохождения игр на скорость.

Спортивный челлендж – это инновационное двоеборье, в котором спортсмены сначала соревнуются в видеоигре, а затем — в её функциональном аналоге, например, FIFA + футзал. В тактическом челлендже собраны несколько дисциплин, в которых лазертаг объединён с видеоиграми жанров шутер и Battle Royale. В боевом челлендже спортсмены должны проявить себя в видеоиграх жанра MOBA, а победители примут участие в Фиджитал Суперфинале, который заключается в проведении шоу-матчей, являющихся заключительной частью спортивных соревнований по MOBA и

SpeedRun, Фиджитал Суперфинал предусматривает форматы проведения «Battle phygital super cup» и «Speedrun Phygital super cup», которые максимально приближены к визуальному образу используемых видеоигр и содержат узнаваемые внутриигровые элементы и механики.

Технический челлендж включил в себя две дисциплины —дрон-рейсинг и Beat Saber. Челлендж прохождения игр также состоит из двух частей: сначала игроки проходят игры на скорость, а затем — участвуют в суперфинале — шоу-игре.

В рамках подготовки к Играм Будущего проводятся тестовые соревнования для проверки уровня готовности города-организатора к проведению масштабного события в 2024 году. В г. Казани прошли турниры по следующим дисциплинам:

- Фиджитал-футбол и Beat Saber (21-23 сентября 2022 г.);
- Фиджитал-гонки, фиджитал-единоборства, фиджитал-хоккей (24, 26 ноября, 9-10 декабря 2022 г.);
- Speedrun, фиджитал MOBA, фиджитал тактический бой (5 – 11 февраля 2023 г.);
- Фиджитал-гонки (9-10 марта 2023 г.).

Также Министерством науки и высшего образования Российской Федерации, Министерством спорта Российской Федерации, Федеральным агентством по делам молодежи, Дирекцией спортивных и социальных проектов, АНО «Агентство развития компьютерных и иных видов спорта» разработана волонтерская программа Игр Будущего в 2024 году.

В рамках волонтерской программы будет задействовано 1500 человек на 18 функциональных направлениях. Для организации волонтеров будет создано 30 сертифицированных центров волонтерской программы. В целях подготовки волонтеров предусматривается проведение семинаров, тренингов и обучающих программ, запуск образовательной программы для волонтеров, оборудование Центра рекрутинга волонтеров.

Дисциплины Игр Будущего

Примерный перечень дисциплин Игр Будущего включает в себя:

- фиджитал-футбол;
- фиджитал-баскетбол;
- битсейбер (Beat Saber);
- дрон-рейсинг;
- фиджитал-гонки;
- фиджитал-единоборства;
- фиджитал-хоккей;
- speedrun;
- MOBA;
- трехмерный тактический бой.

1. Фиджитал-футбол – вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы официальных спортивных дисциплин вида спорта «футбол»: «интерактивный футбол» и «мини-футбол».

Интерактивный футбол – дисциплина футбола, представляющая собой соревнования между игроками по основным принципам и правилам вида спорта «футбол», которые адаптируются в виртуальное пространство с помощью интерактивных технологий (программного обеспечения), а также с использованием технических средств. Соревнования проводятся в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации от 17 ноября 2021 года № 901 «Об утверждении правил вида спорта «футбол».

Соревнования по фиджитал-футболу состоят из двух частей: сначала игроки сражаются в футбольном симуляторе, а затем, с набранными в виртуальной игре очками, перемещаются на реальную мини-футбольную площадку и выявляют сильнейшего там.

Победитель определяется по сумме забитых мячей на обоих этапах. В случае равенства забитых и пропущенных мячей, победитель определяется по серии послематчевых ударов с шестиметровой отметки.

2. Фиджитал-баскетбол — вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы официальных спортивных дисциплин вида спорта «баскетбол»: «интерактивный баскетбол» и «баскетбол 3х3».

Интерактивный баскетбол – спортивная дисциплина вида спорта «баскетбол», представляющая собой соревнования между двумя, шестью и десятью спортсменами по основным принципам и правилам вида спорта «баскетбол», которые адаптируются в виртуальное пространство с помощью интерактивных технологий (программного обеспечения), а также с использованием технических средств. Соревнования проводятся в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации от 16 марта 2017 года № 182 «Об утверждении правил вида спорта «баскетбол».

Соревнования по фиджитал-баскетболу состоят из двух частей: сначала игроки сражаются в баскетбольном симуляторе, а затем, с набранными в виртуальной игре очками, перемещаются на реальную баскетбольную площадку и выявляют сильнейшего там.

Победитель матча определяется по сумме набранных очков на обоих этапах поединка. В случае равенства очков исход матча решается в серии послематчевых штрафных бросков.

3. Битсейбер (Beat Saber) — вид соревновательной деятельности, представляющий собой прохождение музыкальной компьютерной игры Beat Saber в виртуальной реальности.

Для матчей с участием команд, в которые входят по одному игроку используются форматы Во5 и Во7.

Во5 – формат проведения матчей между участниками до 3 побед.

Во7 – формат проведения матчей между участниками до 4 побед.

Для победы в матче игроку нужно одержать три победы, в финале — пять. Перед каждым поединком даётся список треков, из которого

игроки поочередно могут вычеркнуть те, которые им не нравятся, пока не останется нужное для соревнования количество музыкальных композиций.

4. Дрон-рейсинг – вид соревновательной деятельности, представляющий собой гоночные соревнования квадрокоптеров (дронов), управляемых спортсменами-участниками соревнования, проводимые на специально оборудованных трассах.

Команды состоят из двух человек: один управляет дроном, второй — находится на пит-стопе, спустя 50 кругов игроки меняются местами. Соревнования заключаются в прохождении 100 кругов трассы на скорость.

5. Фиджитал-гонки (в том числе фиджитал-гонки на льду) – вид программы, объединяющий соревнования по Цифровому автоспорту на цифровом этапе и Картингу на функциональном этапе.

Цифровой автоспорт (симулятор автогонок) – вид соревновательной деятельности, в котором игрок принимает участие в виртуальном гоночном соревновании среди транспортных средств с помощью соответствующего технического оборудования и программного обеспечения.

Соревнования проходят в формате эстафеты, оба участника команды проходят дистанцию в каждом этапе.

Начинает прохождение трассы на картинге первый пилот, затем передаёт эстафету второму, который проезжает дистанцию на автомобильном симуляторе в игре, третий этап заключается в прохождении трассы на картинге, но уже вторым пилотом, а к финишу в виртуальном пространстве едет первый спортсмен.

Побеждает тот, кто первый пересечёт финишную черту.

6. В фиджитал-единоборствах боец проводит сначала одну встречу в игре Mortal Kombat, затем – в октагоне по правилам ММА.

Mortal Kombat – вид программы в рамках спортивной дисциплины «файтинг» вида спорта «компьютерный спорт». Соревнования проводятся в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации от 9

октября 2017 года № 881 «Об утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт»).

Правила ММА устанавливаются приказом Министерства спорта Российской Федерации от 1 октября 2019 г. № 788 «Об утверждении правил вида спорта «смешанное единоборство (ММА)».

Счёт по итогам цифровой части является стартовым для реального поединка. Встреча в цифровой части длится до пяти побед (максимум 9 раундов).

Следом бойцы выходят в октагон и продолжают свой поединок там: чтобы выявить сильнейшего, у них есть три раунда по три минуты.

Зрители могут повлиять на счёт поединка: дополнительные очки присваиваются спортсменам, за которых проголосует аудитория. Номинаций три: «лучший нокаут», «лучший боец», «за креативность».

7. Фиджитал-хоккей – вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы следующих спортивных дисциплин: «Интерактивный хоккей» и «Хоккей 3х3».

Интерактивный хоккей – спортивная дисциплина компьютерного спорта, воссоздающая с помощью видеоигры спортивную игру на арене по правилам вида спорта «хоккей» в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации от 18 августа 2021 года № 644 «Об утверждении правил вида спорта «хоккей».

Интерактивное соревнование проходит в NHL в режиме Threes Eliminator, играют три периода по 3 минуты.

В физической части соревнование проходит по правилам хоккея 3*3. Матч состоит из трех периодов по 7 минут.

8. Speedrun или прохождение игр на скорость – вид соревновательной деятельности, представляющий собой прохождение спортсменом видеоигры в порядке и на условиях, установленных организатором, с целью завершения прохождения видеоигры, критерий

завершения которой определяется её внутриигровой механикой с учетом технических правил, за максимально короткое время.

Каждый матч между командами – это три очных противостояния по трём видам игр: Retro PC, Modern PC, Retro Console.

Побеждает тот, кто затратит меньше времени на прохождения игры.

9. МОБА: Multiplayer Online Battle Arena (боевая арена) – игровой жанр, представляющий тактическую командную игру-стратегию в реальном времени.

Mobile Legends: Bang Bang – вид программы спортивной дисциплины «боевая арена» вида спорта «компьютерный спорт», представляющую собой многопользовательскую мобильную игру в жанре МОБА, разработанную и изданную «Moonton technology». Матчи по Mobile Legends: Bang Bang проводятся в соответствии с Правилами компьютерного спорта с учетом особенностей, предусмотренных настоящими Техническими правилами, Регламентом и иными нормативными документами. Матчи проводятся в формате 5 на 5 (пять на пять), в формате Во3.

Dota 2 – вид программы спортивной дисциплины «боевая арена» вида спорта «компьютерный спорт», представляющий собой многопользовательскую командную компьютерную игру в жанре МОБА. Матчи по Dota 2 проводятся в соответствии с Правилами компьютерного спорта с учетом особенностей, предусмотренных настоящими Техническими правилами, Регламентом и иными нормативными документами. Матчи проводятся в формате 5 на 5 (пять на пять), в формате Во3.

Соревнования проводятся в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации от 9 октября 2017 года № 881 «Об утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт»).

10. Трехмерный тактический бой.

Warface – вид программы в рамках спортивной дисциплины «трехмерный тактический бой» вида спорта «компьютерный спорт».

Counter-Strike: Global Offensive или **CS:GO** – вид программы в рамках спортивной дисциплины «трехмерный тактический бой» вида спорта «компьютерный спорт».

Каждый матч состоит из двух цифрового и физического (лазертаг) этапов с 15-минутным перерывом между ними. Соревнования по цифровому этапу проводятся в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации от 9 октября 2017 года № 881 «Об утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт»).

Счёт по итогу первой части битвы является стартовым для лазертага. Лазертаг – вид соревновательной деятельности, являющийся командной военно-тактической игрой с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, надеваемых на участников матча и фиксирующих попадания при выстрелах из соответствующего лазерного оружия.

Победитель матча определяется по сумме набранных очков на обоих этапах.

Технические правила проведения соревнований по дисциплинам Игр Будущего доступны по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/MuuoTH-f92XhXA>.

Перспективы развития фиджитал спорта

Согласно Программе развития фиджитал спорта (функционально-цифрового спорта) в Российской Федерации на 2023-2026 годы, на сегодняшний день в мире наблюдается рост интереса к высокотехнологичным видам спорта и, в тоже время снижение интереса со стороны общества к традиционным видам спорта и спортивным мероприятиям (Олимпийские игры, чемпионаты мира и т.д.). Многочисленные проведенные исследования отражают трансформационный переход от классических видов спорта в пользу технологичных. С экономической точки зрения ежегодно доля киберспортивных игр на мировом рынке растет и укрепляет свои позиции.

Именно фиджитал спорт является так называемой «золотой серединой» и позволяет сохранить баланс между цифровыми и физическими активностями без потери их зрелищности и пользы. Поэтому развитие фиджитал спорта является важной, необходимой и инновационной сферой для развития общества со спортивной, социальной и образовательной точек зрения.

Подготовка к соревнованиям по фиджитал спорту включает в себя физкультурно-спортивные, образовательные, научные и технологические аспекты. Реализация указанных мероприятий оказывает позитивное влияние на достижение целевых показателей Стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года по увеличению доли граждан, систематически занимающихся физической культурой и спортом, до 70 %. Соответственно, фиджитал спорт позволит разрешить проблемы вовлечения в регулярную двигательную активность различных категорий граждан, а также сбалансировать соотношение между цифровыми и традиционными видами деятельности у населения разных возрастных групп.

Рост численности занимающихся фиджитал спортом также потребует формирования у специалистов в области физической культуры и спорта (тренеров, тренеров-преподавателей, методистов, спортивных судей и т.д.) цифровых компетенций, что позитивно скажется на дальнейшей цифровизации в области физической культуры и спорта.

Повышение численности тренеров-преподавателей и иных специалистов по фиджитал спорту, а также организаций, осуществляющих развитие фиджитал спорта, будет обеспечено за счет образовательных программ. В рамках программ также планируется осуществлять подготовку тренеров и тренеров-преподавателей, обладающих профессиональными компетенциями, позволяющими осуществлять тренировочную деятельность и управлять соревновательной деятельностью в функциональных и цифровых форматах соревнований.

Помимо этого, для подготовки профессиональных спортсменов, тренеров и судей необходимо:

- содействие в создании и развитии в физкультурно-спортивных и образовательных организациях отделений, секций и клубов по фиджитал спорту с целью подготовки команд для участия в официальных физкультурных и спортивных мероприятиях;
- содействие разработке образовательных программ и созданию учебных структурных подразделений (кафедр, центров, институтов) по фиджитал спорту в профессиональных образовательных организациях и образовательных организациях высшего образования;
- создание и развитие центра повышения квалификации тренеров, инструкторов-методистов и специалистов по фиджитал спорту;
- создание стажировочных площадок для тренеров-преподавателей на базе фиджитал-центров в субъектах Российской Федерации;

– включение фиджитал спорта в систему детско-юношеского спорта как инструмента профессиональной ориентации, посредством выстраивания партнерских взаимоотношений с заинтересованными организациями.

Таким образом, развитие фиджитал спорта станет драйвером для достижения следующих положительных эффектов:

– популяризации фиджитал спорта на территории Российской Федерации;

– сохранение позиции Российской Федерации как страны-основателя фиджитал спорта;

– содействие в реализации подготовки и переподготовки кадров, отвечающих вызовам современности, в том числе и IV промышленной революции;

– выстраивание партнерских связей, как с образовательными, спортивными, так и с международными организациями с использованием элементов мягкой дипломатии;

– содействие в формировании инновационных подходов в обучающих процессах.

Примерная анкета для регистрации на открытый фиджитал урок

Категория респондентов	Вопрос	Формат ответа
Для всех	Фамилия Имя Отчество	Текст
	Пол	Выбор одного варианта ответа
	Год рождения	Целое число
	Уровень подготовки	Выбор одного варианта ответа а) бакалавр б) магистратура в) специалитет
	Курс	Выбор одного варианта ответа
	Направление обучения	Выбор одного варианта ответа
	Как часто Вы занимаетесь физической культурой и спортом?	Выбор одного варианта ответа а) Не занимаюсь на системной основе б) 1-2 раза в неделю в) 3-4 раза в неделю г) Более 4 раз в неделю
Для тех, кто в п. 6 выбрал варианты б, в, г	Какими видами спорта Вы занимаетесь?	Текст
Для всех	Играете ли Вы в компьютерные игры?	Да/Нет/Занимаюсь компьютерным спортом
Для тех, кто в п. 8 выбрал вариант «Да»	Как часто Вы играете в компьютерные игры?	Выбор одного варианта ответа а) 1-2 раза в неделю б) 3-4 раза в неделю в) более 4 раз в неделю
Для тех, кто в п. 8 выбрал вариант «Занимаюсь компьютерным спортом»	На каких дисциплинах компьютерного спорта Вы специализируетесь?	Выбор одного варианта ответа
Для всех	Откуда вы узнали про открытый фиджитал урок?	Выбор нескольких вариантов ответа
Для всех	Знали ли вы до этого о фиджитал спорте и Играх Будущего?	Выбор одного варианта ответа а) Да, знал (а) б) Слышал (а), но не вникал (а) в) Нет
Для всех	Что вас заинтересовало в фиджитал спорте?	Выбор нескольких вариантов ответа или текст