

ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО
СПОРТА РОССИИ





Игры компьютерного спорта

Игры информационного общества – компьютерные.

Компьютерных игр миллионы, киберспортивных несколько десятков



Киберспортивная игра

Бессюжетная

Коротко сессионная,
ограниченная по
времени

содержит
соревновательный
элемент

Обеспечивает
изначально равные
условия



Сущность компьютерного спорта



Компьютерный спорт (киберспорт) — соревновательная деятельность и деятельность по подготовке к соревнованиям с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Официально признан в России как вид спорта.

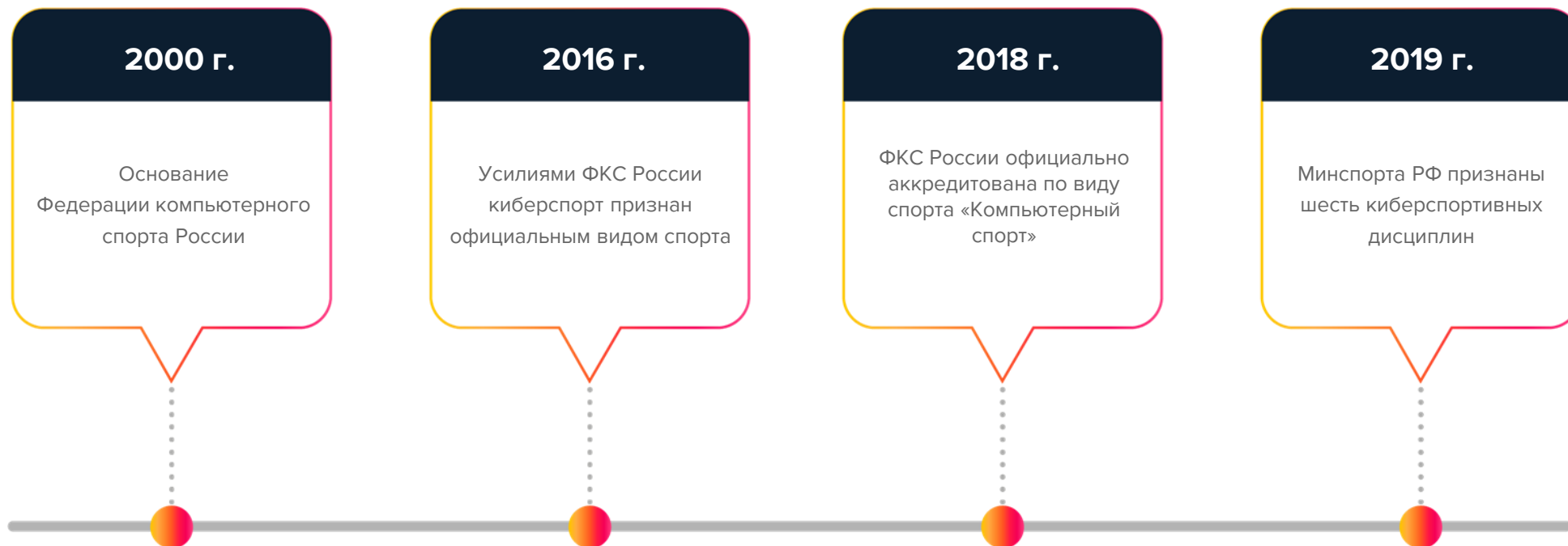


Киберспорт — не соревнования человека с компьютером. Это соревнование человека с человеком, где компьютер выступает в качестве спортивного инвентаря, как шахматная доска или футбольный мяч. В свою очередь оболочка — игра, обеспечивает поле или условия для соревнования.

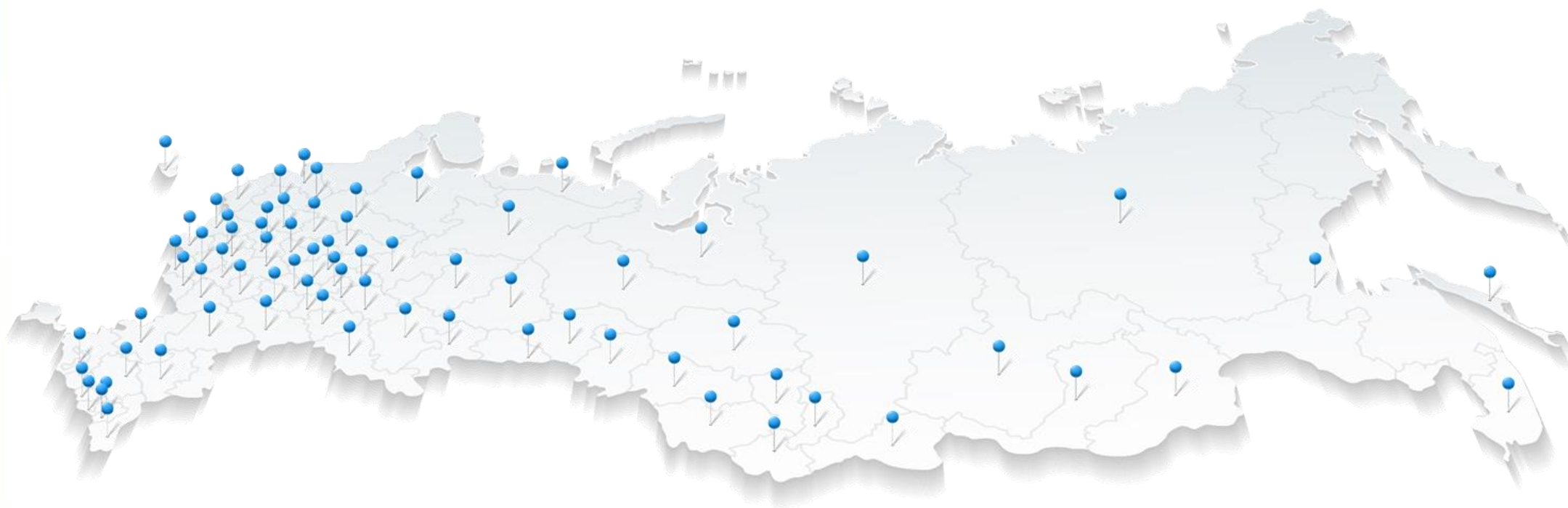


О ФКС России

Приказом Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018 г. Федерация компьютерного спорта (ФКС) России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт».



75 региональных отделения ФКС России по всей стране



Киберспорт в Российской Федерации



#ИграемДомаш 1-2 СЕЗОН



турниры

100 тыс. +
участников
турниров



37 млн +
просмотров
трансляций



8,5 млн +
призовых
выплачено



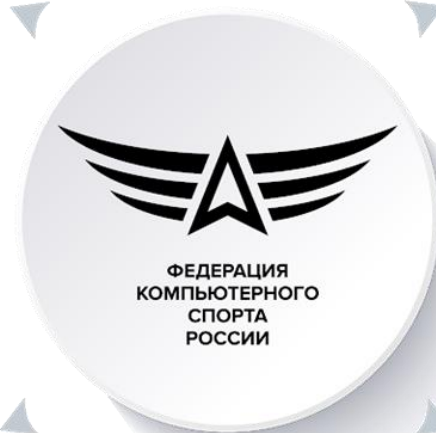
254
судьи прошли
обучение



400 тыс. +
подписчиков суммарно
в соц.сетях



72
региональных
отделения



ИТОГИ
2020

партнёры





Школьная лига в нормативных документах

- С марта 2019 г. Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига включена Министерством спорта РФ в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий.
- Кроме того, Лига включена во Всероссийский сводный календарный план Министерства просвещения РФ, Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства спорта РФ.
- Всероссийская молодежная киберспортивная лига, включающая Всероссийскую киберспортивную студенческую лигу и Всероссийскую интеллектуально-киберспортивную лигу проходит с использованием средств Фонда Президента РФ на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.



Школьный киберспортивный клуб



- систематические занятия киберспортом
- формирование команды на межшкольные, муниципальные, территориальные спортивные мероприятия
- проведение школьных соревнований, мероприятий, школьных этапов всероссийских спортивных мероприятий





Чек - лист по открытию киберспортивной секций

- Определение бизнес-модели секции.
- Определение ответственного за развитие киберспортивного направления.
- Подготовка программы, выбор направления.
- Утверждение программы и расписания занятий.
- Определение материально-технической базы для занятий.



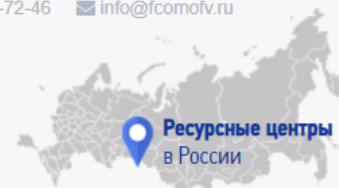
Содержание программ по киберспорту

- освоение технического оборудования,
- техника безопасности
- освоение специальных программ, платформ (киберспортивные видеоигры, discord, steam)
- идентификация в цифровом пространстве – значимость, ответственность, цифровой след, кибербезопасность
- специальные предметы- теория и практика киберспорта



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
**ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ**

+7 (495) 360-72-46 info@fcomofv.ru



[О ЦЕНТРЕ](#) [ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЦЕНТРА](#) [ФЕДЕРАЛЬНЫЙ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР](#) [ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ](#) [МОНИТОРИНГИ И СТАТИСТИКА](#)



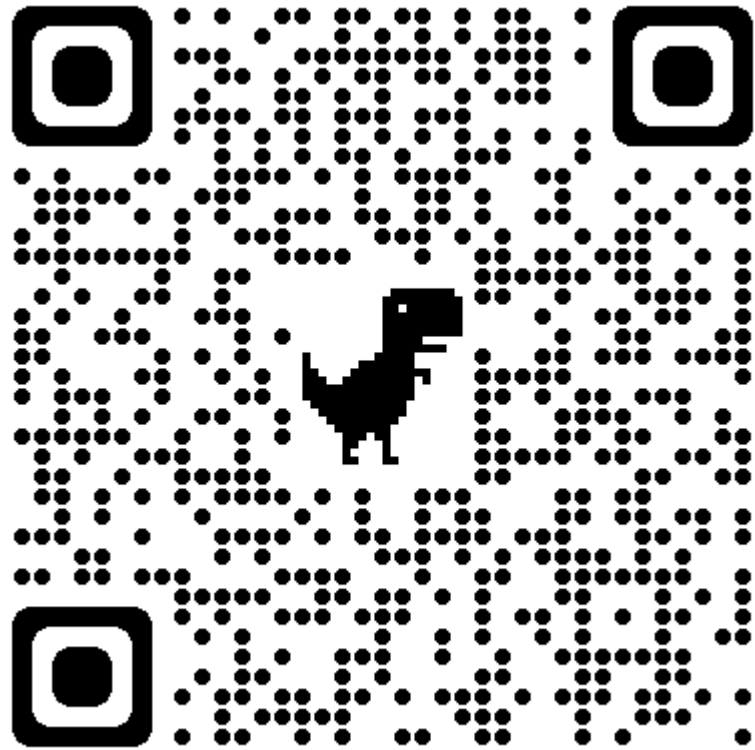
[Главная](#) → [Деятельность Центра](#) → [Методическое сопровождение](#) → [Программы по видам спорта](#) → [Компьютерный спорт \(киберспорт\)](#)

КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ (КИБЕРСПОРТ)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности по виду спорта "Компьютерный спорт"

📄 Дополнительная
Общеобразовательная
Общеразвивающая Программа
Физкультурно-Спортивной
Направленности По Виду Спорта
Компьютерный Спорт (Размер:
122.2 KB)

📄 Дополнительная
Общеобразовательная
Общеразвивающая Программа
Физкультурно-Спортивной
Направленности По Виду Спорта



RESF.RU/o нас/документы/статьи и методические материалы



resf.ru
info@resf.ru





Профессии и компетенции сферы киберспорта



- Спортсмен
- Спортивный судья
- Тренер/Тренер - преподаватель
- Педагог дополнительного образования
- Методист
- Спортивный врач
- Психолог / спортивный психолог
- Специалист спортивной сборной
- Администратор спортивной сборной
- SMM-менеджер в киберспорте
- Проектировщик игровых проектов
- Киберспортивный журналист
- Геймдизайнер
- Оператор
- Менеджер киберспортивного состава
- Комментатор онлайн-трансляций
- Ивент-менеджер
- Спортивный юрист