

**Благотворительный фонд содействия развитию спорта
«Будь в форме»**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
РАЗВИТИЕ МАССОВОЙ АДАПТИВНОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И
СПОРТА В ВУЗАХ: НОВЫЕ ПОДХОДЫ**

Москва, 2023

В представленных методических рекомендациях изложены новые подходы к развитию массовой адаптивной физической культуры и спорта в высших учебных заведениях. Правовые, организационные и методические основы адаптивного спорта, который является одним из видов адаптивной физической культуры, предназначенной для работы с лицами с отклонениями в состоянии здоровья, включая инвалидов, обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, обучающихся и студентов специальных медицинских групп оптимизированы с учетом реализации целей национальных проектов «Цифровая экономика», «Образование», «Спорт-Норма жизни», Концепции развития инновационных видов спорта в Российской Федерации до 2030 года.

Впервые в России представлен опыт организации и проведения Всероссийского фестиваля адаптивной физической культуры и спорта «Стирая грани» для студенческой молодежи с отклонениями в состоянии здоровья в образовательных учреждениях высшего образования Российской Федерации в реальных условиях высшего учебного заведения Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова

Представленные методические рекомендации помогут специалистам, работающим в области адаптивного спорта: тренерам, тренерам-преподавателям, инструкторам, инструкторам-методистам, руководителям организаций, осуществляющих физкультурно-оздоровительную и спортивную подготовку лиц с ОВЗ и инвалидностью на новом уровне, знать, уметь, применять сквозные цифровые технологии, внедрять новые, функционально-цифровые виды спорта – фиджитал спорт и его дисциплины в массовую адаптивную физическую культуру и студенческий спорт.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. основополагающие нормативные правовые акты и государственная политика, регулирующие развитие инновационных видов спорта в России.....	3
1.1. Российские и международные тенденции развития инновационных видов спорта.....	7
1.2. Характеристика инновационных видов спорта в России.....	8
1.3. Российские и международные тенденции развития инновационных видов спорта.....	13
Раздел 2. Цифровые компетенции современного преподавателя физической культуры и спорта, адаптивной физической культуры и спорта.....	16
2.1. Сквозные цифровые технологии в практике проведения занятий физической культурой, адаптивной физической культурой в вузе.....	18
Раздел 3. Адаптивное физическое воспитание и адаптивный студенческий спорт в новом формате в вузе.....	21
Перечень основной литературы.....	27
Перечень дополнительной литературы.....	28
Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «интернет», необходимый для освоения дисциплины.....	29

Раздел 1. основополагающие нормативные правовые акты и государственная политика, регулирующие развитие инновационных видов спорта в России

1.1. Российские и международные тенденции развития инновационных видов спорта

Основными нормативными правовыми актами, регулирующими развитие инновационных видов спорта, являются:

- Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;
- Указ Президента РФ от 19 декабря 2022 г. №927 «О проведении Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего» в 2024 году в г. Казани»
- Указ Президента РФ от 02.03.2022 N 83 "О мерах по обеспечению ускоренного развития отрасли информационных технологий в Российской Федерации»
- Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации до 2030 года;
- Государственная программа «Развитие физической культуры и спорта»;
- Стратегия развития спортивной индустрии до 2035 года;
- Федеральный проект «Спорт – норма жизни»;
- Федеральный проект «Развитие физической культуры и массового спорта»;
- Федеральный проект «Бизнес-спринт»;
- Федеральный проект «Развитие спорта высших достижений»;
- Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»;
- Национальный проект «Цифровая экономика»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 29.03.2019 N 363 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Доступная среда".

Также на рассмотрении Государственной Думы находится проект федерального закона №357938-8 «О подготовке и проведении Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего», развитии

инновационных видов спорта и внесение во Всероссийский реестр видов спорта следующие инновационные дисциплины:

- фиджитал-игры (концепция «фиджитал» объединяет классический спорт и киберспорт или технологии дополненной (VR-/AR) реальности);
- программирование беспилотников;
- программирование робототехники;
- программирование систем информационной безопасности.

Таким образом, рамках приоритетного направления по совершенствованию здоровья и благополучия, а также по повышению уровня жизни населения Российской Федерации посредством занятий физической культурой и спортом предусматриваются помимо решения прочих задач развитие инновационных видов спорта (компьютерный спорт, авиамодельный спорт, фиджитал спорт, спортивное программирование и пр.).

В 2022 году в Москве были проведены открытые Современные Студенческие игры: беспилотное двоеборье (симулятор дрона, дрон); современное военно-тактическое двоеборье:

- видеоигра CS:GO, VR-страйкбол;
- современное баскетбольное двоеборье: видеоигра NBA, баскетбол;
- современное футбольное двоеборье: видеоигра FIFA, минифутбол;
- современное автомобильное двоеборье: видеоигра Assetto Corsa, картинг;
- современное хоккейное двоеборье: видеоигра NHL, хоккей.

В соответствии с Перечнем поручений Президента Российской Федерации от 17.09.2023 № Пр-1853 по итогам заседания наблюдательного совета АНО «Россия - страна возможностей» Правительству Российской Федерации поручено обеспечить включение в 2024 году Всероссийского конкурса «Начни игру», проводимого автономной некоммерческой организацией «Россия - страна возможностей», в Международный мультиспортивный турнир «Игры будущего».

Для реализации дополнительных образовательных программ спортивной подготовки в Российской Федерации в соответствии с частью 4 статьи 34 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (далее - ФЗ-329) утверждаются федеральные стандарты спортивной подготовки по видам спорта (далее – ФССП).

Так, приказом Минспорта России от 2 ноября 2022 г. № 900 утвержден федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта

«компьютерный спорт» (Зарегистрировано в Минюсте России 30.11.2022 № 71221). В соответствии с пунктом 21.1 статьи 6 ФЗ-329 и частью 4 статьи 84 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ-273) и пунктом 11 Порядка разработки и утверждения примерных дополнительных образовательных программ спортивной подготовки, утвержденного приказом Министерства спорта Российской Федерации от 7 июля 2022 г. № 579 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 5 августа 2022 г., регистрационный № 69543) в Российской Федерации утверждаются примерные дополнительные образовательные программы спортивной подготовки по видам спорта. Приказом Минспорта России от 30.11.2022 № 1116 утверждена примерная дополнительная образовательная программа спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт».

При наличии ФССП и примерных дополнительных образовательных программ спортивной подготовки, организации, реализующие дополнительные образовательные программы, появляется основание для разработки дополнительных образовательных программ спортивной подготовки. Инициаторами разработки примерных программ по инновационным видам спорта должны выступать соответствующие общероссийские спортивные федерации по видам спорта.

Вместе с этим, приказом Минспорта России от 20 июня 2023 г. № 437 во второй раздел видов спорта – виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне, был включен фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт), которому присвоен номер-код вида спорта 1910008311Л по двум спортивным дисциплинам:

- двоеборье – тактическая стрельба;
- ритм – симулятор.

Федеральный стандарт спортивной подготовки по фиджитал-спорту и правила вида спорта в настоящее время находится в разработке.

Таким образом, требуется дальнейшее совершенствование нормативно-правового регулирования инновационных видов спорта. Государственная поддержка развития инновационных видов спорта, использующих отечественные программные продукты, электронику и вычислительную технику, позволит повысить престиж Российской Федерации за счет демонстрации высокотехнологичных достижений на международной спортивной арене, а также на рынке информационных технологий.

Концепция развития инновационных видов спорта в Российской Федерации до 2030 года (далее – Концепция) представляет собой систему взглядов и комплексных подходов на развитие видов спорта и отдельных спортивных дисциплин, сочетающих цифровые технологии и физическую активность, ориентированных на достижение национальных целей развития Российской Федерации на период до 2030 года.

Государственное регулирование и поддержка развития инновационных видов спорта в текущих условиях глобальной конкуренции на международной спортивной арене, в области высоких и информационных технологий, является обязательным условием обеспечения благосостояния населения России, в том числе в таких важных направлениях социальной политики, как физическая культура и спорт, образование, культура и здравоохранение.

Развитие инновационных видов спорта ориентировано на вовлечение разных социально-возрастных групп населения в регулярные занятия физической культурой и спортом, в том числе ранее не проявлявших интерес к данному виду деятельности. Кроме этого, появление новых высокотехнологичных видов спорта формируют систему профессиональной ориентации детей и молодежи, позволяют формировать у разных категорий граждан необходимые компетенции цифровой экономики, формируют рынок сбыта продукции производителей в области информационных технологий, в том числе отечественных компьютерных игр. Отдельное значение инновационные виды спорта имеют в вопросах социальной адаптации, физической и психологической реабилитации лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

При этом дальнейшее устойчивое и комплексное развитие инновационных видов спорта требует согласованных усилий всех участников государственной политики, физкультурно-спортивных и образовательных организаций, представителей отрасли информационных технологий и игровой индустрии.

В феврале 2024 г. в г. Казань (Республика Татарстан) пройдут первые международные «Игры Будущего», объединяющие в своей программе различные инновационные виды спорта. Проведение данного события, а также последующих Игр в КНР в 2025 году, обеспечит присутствие России на международной спортивной арене по инновационным видам спорта, а также видам спорта, имеющим в перечне своих дисциплин цифровые реплики или игровые симуляторы.

Общероссийские спортивные федерации по видам спорта, включенным в перечень инновационных видов спорта, реализуют программы развития в соответствии с Приказом Минспорта России от 30.06.2021 № 503 «Порядок разработки и представления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития соответствующих видов спорта в Российской Федерации», с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 26.01.2022 № 57.

В настоящее время продолжается цифровизация физической культуры и спорта, Минспортом России включены во всероссийский реестр видов спорта (ВРВС) спортивные дисциплины классических видов спорта (футбол, хоккей, баскетбол, бокс), основывающиеся на соревновательной деятельности в цифровой среде.

С февраля 2022 г. развитие инновационных видов спорта приобрело прикладной характер, направленный на укрепление обороноспособности нашей страны.

В сентябре 2023 г. Международный олимпийский комитет (МОК) объявил о создании комиссии по киберспорту. По мнению МОК, цифровые виды спорта могут дополнить и улучшить традиционные олимпийские виды спорта, а также повысить эффективность вовлечения населения в занятия олимпийскими видами спорта и приобщения к принципам ЗОЖ детей и молодежи.

Проводятся мероприятия по расширению Олимпийской виртуальной серии (OVS), ведется активная работа международных спортивных федераций (Международная федерация футбола (FIFA), Международная федерация баскетбола (FIBA), Международная федерация тенниса (ITF) и Всемирная федерация тхэквондо (WT)) в данном направлении. Согласно цифровой стратегии МОК создана и функционирует специальная спортивная метавселенная Zwift.

Производство спортивного инвентаря и оборудования для занятий инновационными видами спорта по своим характеристикам соответствует рынку спортивных товаров для командных игровых, сложно-координационных и циклических видов спорта. Основные производители расположены в КНР, США, Италии, Германии, Японии, Южной Корее, России, Франции.

Производство для инновационных видов спорта, ориентированных на цифровые продукты (видеоигры, компьютерные игры, симуляторы) локализовано в странах, являющихся лидерами производства персональных компьютеров, оборудования для дополненной и виртуальной реальности и

иных технологий, и программного обеспечения, используемых в соревновательной деятельности (США, Япония, Южная Корея, Германия, КНР).

В настоящее время в России развиваются собственные технологии производства и адаптации персональных компьютеров, игровых приставок, гарнитуры, оборудования виртуальной реальности, программного обеспечения и аппаратно-программных комплексов.

1.2 . Характеристика инновационных видов спорта в России

Комитет Государственной Думы по физической культуре и спорту подготовил законодательную базу для развития в России инновационных видов спорта и проведения Международного мультиспортивного турнира "Игры будущего", которые пройдут в Казани в феврале 2024 года. Это будут новые дисциплины, включающие современные технологии, цифровую среду и физическую активность.

Прежде всего, вводится понятие "инновационные виды спорта".

Инновационные виды спорта – это виды, сочетающие цифровые технологии и физическую активность, их основой является использование электроники и вычислительной техники. Основное отличие инновационных видов спорта заключается в использовании цифровых технологий. Соответственно, учебно-тренировочная и соревновательная деятельности осуществляются с использованием высокотехнологичного инвентаря, оборудования, программного обеспечения, сквозных цифровых технологий. Для лучшего понимания и характеристики инновационных видов спорта давайте разбираться со специальной терминологией, высокотехнологичным инвентарем и оборудованием.

Симуляторы - программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде. Жанр компьютерных игр, предназначенных для тщательного моделирования реальной деятельности.

Упражнения в виртуальном пространстве - спортивные упражнения, реализованные в виртуальной среде, где происходит соревнование сторон в игровом процессе, по правилам конкретного вида спорта/спортивной дисциплины.

Каждая дисциплина обладает внутриигровой механикой, называемой (геймплей). Это когда игровой процесс с точки зрения спортсмена, имитируется с использованием компьютерных технологий симулятором с адаптацией основных принципов и правил вида спорта и с сохранением всех

пропорций в размерах игровой площадки, виртуальных спортсменов, оборудования.

В соревновании принимают участие спортсмены, которые являются физическими лицами, принимающим участие в соревновании.

Игра осуществляется через игровой сервер, являющийся программным компонентом специализированного компьютерного оборудования, центральной частью видеоигры, обеспечивающей связь между различными Клиентами.

(Клиент - программный компонент вычислительной системы, посылающий запросы серверу.

Клиент может запрашивать с сервера какие-либо данные, манипулировать данными непосредственно на сервере, запускать на сервере новые процессы (старт матча, выполнение команд, отправленных с геймпада и т.д.), предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

Геймпад является устройством ввода информации через пульт. Геймпады обеспечивают взаимодействие между игроком и игровой консолью. Также геймпады используются на персональных компьютерах, заменяя игроку клавиатуру и мышь

Игровая платформа —это специализированное программное обеспечение или оборудование, которое позволяет пользователям играть в видеоигры или создавать их. Основная цель игровой платформы при помощи графики, звука управлять игровым процессом или создавать новые игры.

Игровые приставки (или консоли) так же являются инвентарем. В своей эволюции игровые приставки дошли до 9-го поколения. Игровые приставки девятого поколения от Microsoft и Sony были выпущены в ноябре 2020 года; Sony выпустила приставку PlayStation 5

Джойстики и шлемы в инновационных видах спорта. Джойстик дословно «палочка радости») — устройство ввода информации в персональный компьютер. По количеству степеней свободы и, соответственно, плоскостей, в которых возможно изменение положения контролируемого объекта, джойстики подразделяются на:

- одномерные (управление перемещением объекта либо вверх-вниз, либо влево-вправо)
- двухмерные (управление объектом на плоскости)
- трёхмерные (управление объектом в трёхмерном пространстве).

Наголовный дисплей или шлем виртуальной реальности и очки виртуальной реальности —это устройства, позволяющее частично

погрузиться в мир виртуальной реальности, создающее зрительный и акустический эффект присутствия в заданном управляющим устройством (компьютером) пространстве. Представляет собой конструкцию, надеваемую на голову, снабженную видеоэкраном и акустической системой. Кроме того, он может содержать гироскопический или инфракрасный датчик положения головы.

Шлем виртуальной реальности для игры в американский футбол среди глухих детей в США получила команда Галлодетского университета – это частная школа для слабослышащих и глухих детей.

К инновационным видам спорта относится гонки дронов (беспилотных воздушных судов).

В июле 2023 года гонки дронов стали официальным видом спорта в России.

Это - инновационный технологичный вид спорта, где спортсмены или команды соревнуются в скорости прохождения специальной трассы и совершенстве своих моделей беспилотников. Для участия в соревнованиях нет возрастных ограничений, а мероприятия могут проходить как в реальном, так и в виртуальном пространстве. Гонки дронов входят в программу соревнований «Игры будущего».

В преддверии Игр будущего, нужно отметить, что киберспортивные игры и их разновидности лежат в основе нового фиджитал спорта

Киберспорт - это форма соревнования с использованием видеоигр в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В числе инновационных киберспортивных дисциплин - трёхмерные шутеры (3D shooter), симулирующие бой между командами игроков на современном или фантастическом оружии, симуляторы спортивных игр (серия игр FIFA); стратегии в реальном времени (StarCraft) и командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (League of Legends, Dota 2).

Компьютерные игры в киберспорте разделены на:

1. **Головоломки и традиционные игры, перенесенные на компьютер.** Группа этих игр разделена на статические и динамические. Первые – это в большинстве своем традиционные, адаптированные для компьютера, а также специально созданные новые компьютерные игры. Динамические же игры и головоломки направлены на развитие логического мышления и сообразительности. В них развиваются также скорость реакции, умение оперативно оценивать изменяющуюся обстановку в игре.

2. **Аркады** (платформеры). Их задача – управление движением героя в игре и проведение его через последовательность лабиринтов, препятствий.

3. **Стратегии**. Характеризуются прежде всего четким положением играющего над игровой реальностью – это, как правило, моделирование процессов управления, командования. Роль в стратегиях вводится в начале игры как обозначение позиции, занимаемой играющим. Она изменяется с развитием событий, но изменяются титул (должность) и полномочия – меняются возможности играющего.

4. **Симуляторы**. Их основное отличие в том, что играющий находится внутри ситуации. Здесь, кроме скорости реакции и сенсомоторной координации, становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности.

5. **Игры-повествования**. Они представляют собой игры с непрерывным развивающимся сюжетом. Их можно определить, как интерактивное кино или мультфильм, где разворачивающееся на экране действие требует непосредственного вмешательства играющего.

6. **Лазерный бой или Лазертаг** – признан официальным видом спорта в России. Лазертаг — это командная военно-тактическая игра с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, которые фиксируют попадания. Виды лазертага следующие:

Аренный лазертаг — организация игр в закрытом помещении, в стационарно оборудованном лабиринте. Препятствия, стены, напольное покрытие и игровые объекты в аренах подсвечиваются флуоресцентной краской. Аренная команда обычно состоит из 5-6 игроков. Игрокам рекомендуется также разделять ампула. Стандартная игра длится 30 минут.

Внеаренный лазертаг — предназначен для игры на открытом воздухе, проходит на специальном оборудованном полигоне, в парке, в лесу. Во внеаренном варианте количество игроков и разделение по ролям практически не ограничено, и зависит только от поставленной игровой задачи и условий местности. Средняя продолжительность боя — от 20 минут до 1 часа, зависит от задачи и может быть ограничена по времени.

Военный лазертаг — полноценная имитация тактического боя.

Мобильный лазертаг — лазертег со специальными надувными фигурами, которые имитируют препятствия во время игр. Может проводиться на улицах, в спортзалах и в других помещениях.

Жанр «**Трехмерный тактический бой**» в сочетании с лазертагом входит в вызов «Тактика» Игр будущего.

Спортивный лазертаг — командная военно-тактическая игра нового поколения с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, фиксирующих попадания. Сенсоры размещаются на жилетах, касках или повязках

Зомбитаг — направление лазертага с сценариями, по которым игроки одной команды могут переходить на сторону противника и играть за него.

Лазертаг-биатлон — тренировочное направление с винтовками и электронными мишенями.

Танковый лазертаг — лазерное оборудование навешивается на танки, игрушечные вездеходы или внедорожники.

Лазертаг для дома (или «*семейный лазертег*») — направление в сегменте «потребительского» класса — рассчитано не на коммерческое использование, а на покупку оборудования для игр в помещении и на загородной территории.

Следующий, совершенно новый вид спорта - **фиджитал спорт или (функционально-цифровой спорт)**. В России фиджитал-спорт развивается под эгидой проекта «Игры будущего». Фиджитал-спорт — это явление на стыке классического спорта, киберспорта и цифровых технологий, многоборье, которое совмещает физические и киберспортивные дисциплины. Одна из дисциплин фиджитал спорта является «ритм-симулятор» имитирующий состязания по традиционным видам спорта в цифровом формате: баскетбол, футбол, хоккей, гольф.

Игры, входящие в состав дисциплину «ритм-симулятор», не только увлекательные и зрелищные, но и полезные для самих спортсменов. Они позволяют выработать быстроту простой и сложной двигательной реакции совершенствовать навык оперативного тактического планирования, быстро и правильно принимать решения, доступна для людей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью

Двоеборье-тактическая стрельба- новая дисциплина фиджитал спорта. В этой дисциплине сочетается известная компьютерная игра CS:GO и лазертаг. Соревнование состоит из двух этапов: цифрового и физического (поэтому и двоеборье). Сначала команды киберспортсменов сражаются на экранах компьютеров в трехмерном пространстве, после чего берут в руки лазерное оружие и выходят на реальную площадку.

Важнейшей характеристикой инновационных видов спорта является их метапредметный характер, объединение ранее разнонаправленных действий в цифровом и физическом пространстве, в единую систему деятельности человека через объединение киберспортивных игр с традиционными

видами спорта; объединение цифровых и педагогических технологий; воплощение научных знаний из разных областей в новые перспективные направления разных сфер жизни и в частности сферу спорта.

1.3. Российские и международные тенденции развития инновационных видов спорта

Основные тенденции развития инновационных видов спорта в России поддерживаются стремительны развитием цифровизации и внедрением в сферу спорта сквозных цифровых технологий. Цифровизация спорта, спортивной инфраструктуры физической культуры и массового спорта, спорта высших достижений; профессионального спорта; адаптивного спорта и финансовое обеспечение обозначены в стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации до 20230 года как приоритетнее направления.

На сегодняшний день в России активно развиваются инновационные виды спорта. В феврале 2024 г. в г. Казань пройдут первые международные «Игры Будущего», объединяющие в своей программе различные инновационные виды спорта.

В связи с этим в реестр видов спорта были включен фиджитал спорт (функционально цифровой спорт) и новые спортивные дисциплины фиджитал спорта: «двоеборье-тактическая стрельба» и ритм-симулятор.

В сентябре 2023 г. Международный олимпийский комитет (МОК) объявил о создании комиссии по киберспорту. По мнению МОК, цифровые виды спорта могут дополнить и улучшить традиционные олимпийские виды спорта, а также повысить эффективность вовлечения населения в занятия олимпийскими видами спорта и приобщения к принципам ЗОЖ детей и молодежи.

Проводятся мероприятия по расширению Олимпийской виртуальной серии. Это новый уникальный олимпийский цифровой опыт, направленный на расширение прямого взаимодействия с новой аудиторией в области виртуального спорта. Его концепция соответствует цифровой стратегии МОК.

Существующие международные политические предпосылки позволяют говорить о дальнейшем росте конкуренции между российскими и международными инновационными мульти спортивными событиями, такими как «Игры Будущего» и «Олимпийская виртуальная серия».

Победы в данных соревнованиях будут восприниматься не только как спортивные достижения, но и политические, международные события.

Данный эффект будет усилен выраженным прикладным характером инновационных видов спорта в условиях развивающейся цифровой экономики и международной конфронтации

Также ведется активная работа международных спортивных федераций. Согласно цифровой стратегии МОК создана и функционирует специальная спортивная мета вселенная Zwift. Это приложение для тренировок в помещении на специальных велосипедных станках и беговых дорожках, работающее как многопользовательская онлайн-игра.

К перспективам развития инновационных видов спорта и их значению для дальнейшего развития физической культуры и спорта в Российской Федерации следует отнести:

- возможность вовлечения в регулярные занятия физической культурой и спортом новых социально-возрастных групп населения;
- актуализация и реализация мероприятий Стратегии развития спортивной индустрии до 2035 года, связанных с разработкой и внедрением цифровых решений и высокотехнологичного оборудования для физической культуры и спорта;
- формирование рынка сбыта программной продукции, в том числе отечественных спортизированных компьютерных игр;
- повышение интереса населения к проводимым спортивным соревнованиям за счет внедрения инновационных технологий, что повлечет за собой увеличение доли внебюджетных поступлений и снижение финансовой нагрузки по поддержке физкультурно-спортивных организаций на государственный бюджет;
- присутствие Российской Федерации на международной спортивной арене за счет проведения международных спортивных событий по инновационным видам спорта;
- гармонизация физической активности и использования цифровых технологий, совершенствование системы физического воспитания детей и молодежи, профилактика гиподинамии, игровой зависимости и иных видов девиантного поведения;
- совершенствование кадрового обеспечения физической культуры и спорта, в том числе формирование цифровых компетенций;
- расширение фундаментальных и научно-прикладных представлений о влиянии компьютерных игр, виртуальной реальности, учебно-тренировочной и соревновательной деятельности по инновационным видам спорта, на организм человека, включая показатели его функциональной подготовленности, когнитивные способности и личностные психологические качества;
- модернизация педагогических технологий, применяемых в образовании, физической культуре и спорте, в том числе при осуществлении воспитательной деятельности и патриотическом воспитании.

Развитие инновационных видов спорта в России обеспечат совершенствование системы физического воспитания, выведут на новый уровень систему работы с применением современных отечественных информационных технологий для формирования физически и духовно-нравственного гармоничного человека будущего, ответственного гражданина России, готового к трудовой деятельности и защите Отечества.

Развитие инновационных видов спорта положительно повлияет на:

- совершенствование нормативного правового регулирования деятельности организаций, развивающих инновационные виды спорта, с учетом межведомственного характера условий их работы;

- развитие системы кадрового обеспечения инновационных видов спорта и смежных видов спорта, направленной на подготовку новых специалистов и повышение компетенций уже вовлеченных в область физической культуры и спорта работников, в условиях цифровизации физической культуры и спорта;

- реконструкцию существующих и строительство новых объектов спорта в условиях цифровизации, использования инновационных спортивных и информационных технологий;

- создание системы вертикально интегрированной подготовки спортсменов по инновационным видам спорта с целью формирования спортивного резерва сборных команд, а также спортсменов высокого класса, готовых представлять Российскую Федерацию на международных соревнованиях по инновационным видам спорта;

- совершенствование системы физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий, проводимых на территории субъектов РФ, по инновационным видам спорта, в том числе международного уровня;

- развитие экономического потенциала инновационных видов спорта с целью формирования внебюджетных источников финансирования организаций, развивающих инновационные виды спорта, а также организаций, осуществляющих деятельность в области информационных технологий, электроники, вычислительной техники, инновационного оборудования и программных продуктов, в том числе отечественных компьютерных игр;

- повышение популярности инновационных видов спорта как способа гармонизации интеллектуального и физического развития человека;

- использование инновационных видов спорта для патриотического и духовно-нравственного воспитания населения России разных социально-возрастных категорий;

– развитие инновационных видов спорта как средства физической реабилитации, рекреации и социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), инвалидов разных нозологических групп;

– формирование фундаментальных и прикладных научных и научно-методических представлений о влиянии инновационных видов спорта на организм человека;

– совершенствование медико-биологического и антидопингового обеспечения инновационных видов спорта;

– формирование вариативной модели развития инновационных видов спорта в субъектах РФ с учетом возможностей их ресурсного обеспечения.

В мультиспортивные соревнования, которые проводит Всероссийская федерация Фиджитал спорта участвуют команды из разных стран мира. Россия является лидером в проведении подобного формата соревнований. Перед нашей страной стоит стратегическая задача: не просто провести «Игры будущего» в 2024 году на высоком уровне, но и в перспективе создать новое, значимое для всего мира международное спортивное движение. Игры призваны стать цифровой альтернативой Олимпийским соревнованиям, воплотив в жизнь свой девиз: «Стирая границы возможного».

Раздел 2. Цифровые компетенции современного преподавателя физической культуры и спорта, адаптивной физической культуры и спорта

Цифровое преобразование социальной среды выдвигает новые требования к квалификации специалистов, а, следовательно, и к цифровой компетентности преподавателей образовательных организаций, тренеров, инструкторов-методистов по физической культуре и спорту, адаптивной физической культуре и спорту. В современных условиях развития сквозных цифровых технологий, возникновения новых функционально-цифровых видов спорта цифровая компетентность становится обязательным показателем оценки профессиональной пригодности. Бесспорно, образование также претерпевает кардинальные изменения, что ведет к необходимости трансформации подходов в профессиональной подготовке педагогов, обладающих спектром качественно новых компетенций для осуществления эффективной образовательной деятельности в условиях цифровизации образования. Подготовка квалифицированных компетентных кадров для цифровой экономики является приоритетным направлением политики государства в сфере образования. Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» направлен на создание к 2024 году современной и безопасной цифровой среды, которая бы гарантировала качество и доступность всех видов образования на любом уровне. Для успешной реализации проекта предполагается внедрение целевой модели цифровой образовательной среды, благодаря которой все образовательные организации Российской Федерации смогут создать профили «цифровых компетенций» для педагогов и административно-управленческого персонала, обучающихся в том числе лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

Формирование цифровых компетенций преподавателей, инструкторов методистов, тренеров физической культуры и адаптивной физической культуры необходимо для:

- организации и управления процессами обучения, спортивного совершенствования, рекреационных мероприятий; контроля и коррекции;
- информирования и администрирования образовательной среды физкультурно-спортивной организации (работа в системе документооборота, электронных журналов, дневников ит.д);
- автоматизации процессов обработки данных и контроля учебно-тренировочной, соревновательной деятельности, рекреационно-оздоровительной деятельности;

- в качестве средств оценки уровня физической, функциональной и психологической подготовки;
- высокоточной фиксации результатов.

Для организации процесса образования в условиях цифровой трансформации необходимо в полной мере использовать возможности электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

К составляющим цифрового образования можно отнести:

- медиа (медиа контент в сети и интерактивные цифровые учебники);
- коммуникационные ресурсы (сервисы, которые включают в себя общение между обучающимися и ссылки на учебные материалы);
- информационные ресурсы (сайты, онлайн-библиотеки, вебинары и т.д.);
- программы для создания контента;
- платформы для совместной работы и повышение квалификации.

Также, в современных условиях развития инновационных видов спорта, внесении в реестр видов спорта фиджита спорта и его дисциплин: двоеборье-тактическая стрельба; гонки дронов; спортивный симулятор, инструктор методист адаптивной двигательной рекреации должен знать функционал и назначение цифрового инвентаря и оборудования: шлемов и очков, виртуальной реальности, джойстиков, игровых платформ и приставок, и уметь применить в мероприятиях адаптивной двигательной рекреации в соответствии с возможностями занимающихся с инвалидностью и ОВЗ.

Технологии в инновационных видах спорта активно работают и в мероприятиях адаптивной физической культуры, рекреации,

Приведем пример, как инновационные виды спорта можно встраивать в работу преподавателе, тренеров, инструкторов АФК. В инновационных видах спорта (цифрового двоеборья) упражнения или игра сначала выполняются в виртуальном пространстве, а затем участники переходят на реальную спортивную площадку.

Также можно привести пример с применением спортивных симуляторов для баскетболистов на колясках. Студенты вполне могут сыграть на спортивном симуляторе в баскетбол 2x2 и перейти в реальные условия спортивной площадки. Рассмотрим некоторые подразделы компьютерных игр. Например, Аренный лазертагом. Организация игр в закрытом помещении, в стационарно оборудованном лабиринте. Препятствия, стены, напольное покрытие и игровые объекты в аренах подсвечиваются флуоресцентной краской. Аренная команда обычно состоит

из 5-6 игроков. Игрокам рекомендуется также разделять амплуа. Стандартная игра длится 30 минут. Задача подобрать участников в соответствии с видами доступности для выполнения действий в цифровом и физическом пространстве. Также возможно применять «спортивный симулятор», имитирующий состязания по традиционным видам спорта в цифровом формате: баскетбол, футбол, хоккей, гольф.

2.2. Сквозные цифровые технологии в практике проведения занятий физической культурой, адаптивной физической культурой в вузе

Сквозные цифровые технологии называются так потому что, они применяются в любой индустрии, в любой сфере деятельности человека. В основном, эти технологии связаны со сбором, хранением, обработкой и передачей данных.

К сквозным цифровым технологиям относятся:

- Нейротехнологии и Искусственный интеллект;
- Технология системы распределенного реестра;
- «Большие данные»;
- Интернет вещей;
- VR и AR (технология виртуальной и дополненной реальности)
- Робототехника и сенсорика;
- Новые производственные технологии;
- Квантовые технологии;
- Промышленный интернет.

Рассмотрим, как сквозные цифровые технологии интегрируются в физическую культуру и спорт, адаптивную физическую культуру и спорт, адаптивную двигательную рекреацию.

«Нейротехнологии и искусственный интеллект». С применением этой технологии разработана **idChess** — платформа для распознавания и трансляции шахматных партий, сыгранных на реальной доске. Распознавание партии происходит в режиме реального времени через мобильное приложение. Платформа idChess распознает ходы во время игры и записывает их в виде шахматной нотации за игрока. Осуществляет аналитический анализ тактических ходов. Также с помощью idChess можно вести онлайн-трансляции турнирных игр в режиме реального времени.

Чтобы записать партию, необходимо скачать приложение из магазина приложений. Для записи партии, необходимо разместить смартфон над игровой доской экраном вверх с помощью специального штатива чтобы камера была направлена на шахматную доску, и все игровое поле попадало в

объектив. После того, как на экране появился зелёный фильтр (шахматная доска распознана), можно начинать запись партии. После записи партия сохранится в смартфоне.

Технология Интернет вещей. На основе сквозной цифровой технологии интернет вещей функционируют цифровые приложения для фитнеса.

Например, приложение_8fit объединяет тренировки и планирование питания. Приложение создает персонализированную программу для рациона питания и физических упражнений в соответствии с физическими возможностями и заданными параметрами.

Приложения для выбора музыки для тренировок: Fit Radio, RockMyRun.

Приложения для отслеживания активности: Map My Fitness, Charity Miles.

GPS-трек, датчик BLE отслеживают положение людей на спортивной площадке или во время соревнований (спортивное ориентирование, марафон, вело и авто пробег). Решает Задачи безопасности; поддержания постоянной связи с удаленными объектами; поиск и оказание своевременной помощи, информирование о приближающихся объектах на крутых склонах, разных высотах.

Trekker Breeze - это компактное GPS-устройство, предназначенное для ориентирования незрячих и слабовидящих людей на местности.

С Trekker Breeze вы можете:

Всегда знать, где вы находитесь, независимо от того идёте ли вы пешком или перемещаетесь на транспорте.

Знать, что находится поблизости от вашего местоположения (различные учреждения и т.п.).

Легко вернуться, если вы вдруг заблудились. Необходимо нажать всего лишь одну кнопку.

Записать предварительно маршрут.

Записать ориентиры маршрута.

Получать пошаговую инструкцию на протяжении всего маршрута следования.

Smart-Ball –умный мяч, направлен на улучшение техники ударов и контроль кинематических параметров движения. Российские инженеры представили разработку для незрячих спортсменов. Это «умный» мяч, внутри которого находятся моторы и датчики, фиксирующие неподвижное состояние снаряда. Во время остановки они начинают издавать громкий звук.

Благодаря этому слепые и слабовидящие футболисты не потеряют мяч во время игры, матч будет идти без вынужденных пауз.

VR и AR (технология виртуальной и дополненной реальности. На основе сквозной цифровой технологии виртуальной и дополненной реальности разработан велотренажер Virzoom. Его могут использовать как любители, профессионалы, так и люди с ограниченными возможностями и инвалидностью. В адаптивном спорте и для занятий физкультурой решает задачи оздоровления, поддержания уровня физической подготовленности и функционального состояния.

С помощью виртуальных очков можно смоделировать трассу по лесной дороге, велотреку, горной местности.

Технология виртуальной, дополненной и смешанной реальности лежат в основе разработок для инновационных, функционально-цифровых видов спорта и фиджитал спорта. Тренировочный когнитивно-тактический футбольный симулятор **SoccerBot360** (футбольный робот) способен отслеживать движение мяча и игрока, выстраивать траектории и эффективность паса, засчитывать попадания по мишеням. Визуализирует параметры технических и тактических движений игроков, фиксирует ошибки, тренирует когнитивные функции: память внимание, быстроту принятия решений. Многопользовательская онлайн-игра **Zwift** -для велосипедистов, бегунов и триатлетов, которая позволяет тренироваться и соревноваться в виртуальном мире. Технология **VR Brain Performance** направлена на отслеживание функциональной готовности организма к физическим нагрузкам через контроль функций мозговой деятельности. В расширенном варианте (виртуальные очки+ нейроинтерфейсы) позволит решать задачи восстановления после физических нагрузок, контролировать протекание процессов в мозге человека при травме и последующем восстановлении.

Робототехника и сенсорика, как сквозная цифровая технология лежит в основе разработки роботов-тренажеров, которые могут решать задачи корректировки движений, а также моделируют условия для противодействия спортсменов в игровой вид спорта.

Квантовые технологии. Метод Газоразрядной Визуализации (ГРВ) направлен на проведение экспресс диагностики и мониторинга состояния отдельных органов и систем человека, а также всего организма в целом. Выявляет функциональные нарушения и оценивает психологические характеристики личности; определяют уровень стресса и тревожности; подбирает адекватные методы лечения индивидуально; может исследовать

объекты различной природы — воду, биологические жидкости (кровь, лимфу, плазму), минералы, продукты питания, растения, животных.

Квантовая технология особенно полезна в видах спорта, требующих интенсивной физической подготовки, где есть противостояние игроков. С помощью квантовых вычислений спортсмены могут контролировать свое физическое и психическое состояние в режиме реального времени и получать обратную связь. Использование квантовых вычислений в спортивных тренировках также может помочь снизить риск травм. Спортсмены могут отслеживать признаки усталости и предпосылки для травм до их появления, что позволяет и предотвращать серьезные травмы. Это может помочь спортсменам оставаться здоровыми и показывать лучшие результаты в течение более длительных периодов времени.

Раздел 3. Адаптивное физическое воспитание и адаптивный студенческий спорт в новом формате в вузе

Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова является автором первого в России проекта «Всероссийский фестиваль адаптивной физической культуры и спорта «Стирая грани» для студенческой молодежи с отклонениями в состоянии здоровья в образовательных учреждениях высшего образования Российской Федерации».

28-29 ноября 2023 года на базе ФГБОУ ВО «Российский экономический университет» Высшая школа Социально-гуманитарных наук и Центр фиджитал-образования и инновационных спортивных технологий совместно с Благотворительным фондом содействия развитию спорта «Будь в форме» провел Всероссийский фестиваль адаптивной физической культуры и спорта «Стирая грани» для студенческой молодежи с отклонениями в состоянии здоровья в образовательных учреждениях высшего образования Российской Федерации. В стенах Университета фестиваль собрал представителей 27 образовательных организаций высшего образования со всей страны. Участвовали преподаватели кафедр физического воспитания, работающие со студентами специальных медицинских групп – 647 человек и тренеры по адаптивному спорту – 58 человек, тренеры по адаптивному спорту, магистры и аспиранты высших образовательных учреждений, подведомственные Министерству спорта Российской Федерации, Министерству науки и высшего образования, Министерству здравоохранения Российской Федерации, Министерству сельского хозяйства Российской Федерации, Министерству просвещения Российской Федерации, Министерству транспорта Российской Федерации, Правительству Российской Федерации, более 2000 адресатов.

В рамках данного проекта экспертное сообщество ходатайствовало о проведении Всероссийской научно-практической конференции «Адаптивное физическое воспитание и адаптивный студенческий спорт: новые тенденции развития».

Актуальность заявленной темы отметили: Виктор Евгеньевич Червяков, заместитель начальника отдела развития адаптивной физической культуры и спорта (Министерство спорта РФ), Анна Александровна Райнес, заместитель директора Департамента государственной молодежной политики и воспитательной деятельности Министерства науки и высшего образования, Вероника Викторовна Логинова, генеральный директор Российского антидопингового агентства РУСАДА, Дмитрий Владимирович Григорьев, директор Всероссийский федерации фиджитал спорта.

ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова» является уникальной экспериментальной площадкой по развитию приоритетных фундаментальных и прикладных научных исследований в сфере теории и методики физического воспитания, спортивной тренировки, адаптивной и оздоровительной физической культуры.

В рамках соглашений с Университетом сотрудничают Федеральный научно-клинический центр ФНКЦ ФМБА России, Российское антидопинговое агентство Русада, Федерации России по хоккею, фиджитал спорту, киберспорту, футболу, фиджитал-гольфу и др.

Университет и Министерство спорта Российской Федерации с 2017 года плодотворно сотрудничают. За это время Университет эффективно реализовал 26 государственных контрактов в области спорта. Выполнено 9 научно-исследовательских работ, которые легли в основу методического обеспечения развития массового спорта в регионах России.

В 2023 году подписано соглашение о сотрудничестве с Министерством спорта Российской Федерации, Федеральным Центром подготовки спортивного резерва Министерства спорта Российской Федерации, согласован вопрос о включении Университета в состав участников федеральной экспериментальной площадки по теме «Организационное и методическое обеспечение центров спортивной подготовки студенческих сборных команд в образовательных организациях высшего образования и профессиональных образовательных организаций».

Реализация государственной политики, ориентированной на достижение национальных целей развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года, в части создания условий вовлечения в регулярные занятия студенческой молодежи с ограниченными возможностями здоровья, физическая и психологическая реабилитация студентов с инвалидностью, возможность ресоциализации и адаптации к новым видам профессионально-трудовой деятельности, использование инновационных видов спорта как средства реабилитации и рекреации обучающихся с ОВЗ и инвалидов.

Университет традиционно проводит Всероссийскую научно-практическую конференцию с международным участием «Актуальные проблемы, современные тенденции развития физической культуры и спорта с учетом реализации национальных проектов» и ежегодную конференцию студенческого проекта «Спортивная наука».

Цель конференции – дальнейший поиск и обсуждение новых подходов развития массовой адаптивной физической культуры и спорта в вузах, продвижение инновационных образовательных технологий моделирования учебного процесса, соревновательной, научной, методической и воспитательной деятельности.

Состояние рассматриваемых проблем:

Несмотря на значительное развитие сферы студенческого спорта в Российской Федерации, тем не менее, адаптивная физическая культура и адаптивный спорт как целостное направление, практически не развито.

Проблематика вопросов, рассматриваемых на мероприятии:

- нормативно-правовые аспекты развития адаптивной физической культуры и адаптивного спорта;
- организационное и методическое обеспечение развития адаптивного физического воспитания;
- современные тенденции развития студенческого адаптивного спорта;
- использование здоровьеконтролирующих аппаратно-диагностических комплексов для мониторинга состояния здоровья студентов;
- моделирование учебного процесса по дисциплине «Физическая культура и спорт» с применением функционально-цифровых технологий;
- подготовка кадров для сферы адаптивной физической культуры и спорта.

Резолюция. Всероссийского фестиваля адаптивной физической культуры и спорта «Стирая грани» для студенческой молодежи с отклонениями в состоянии здоровья в образовательных учреждениях высшего образования Российской Федерации.

Мероприятия были организованы при поддержке: Министерства спорта Российской Федерации; Министерства науки и высшего образования Российской Федерации; Паралимпийского комитета России; Российского студенческого спортивного союза; Российского антидопингового агентства РУСАДА; Общероссийской общественной организации «Лига здоровья нации»; Всероссийской федерации фиджитал спорта; Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Федерация многоборья ГТО».

Цель Фестиваля – вовлечение студенческой молодежи с ОСЗ в мультиспортивные мероприятия по адаптивной физической культуре и спорту, сочетающие цифровые технологии и физическую активность.

Задачи мероприятия:

1. Вовлечение высших учебных заведений различной ведомственной подчиненности в комплексные физкультурно-оздоровительные и спортивные мероприятия по адаптивной физической культуре и спорту среди студентов с ОСЗ.

2. Повышение мотивации у студентов ОСЗ к регулярным занятиям адаптивной физической культурой и спортом.

3. Социокультурная адаптация в современном образовательном пространстве вуза студенческой молодежи с ОСЗ.

4. Проведение образовательно-просветительских мероприятий (курсов повышения квалификации в объеме 72 часа) по программам: «Инструктор по адаптивной двигательной рекреации», «Фиджитал-инструктор по адаптивной двигательной рекреации», «Здоровое питание», «Спорт, свободный от допинга», «Фитнес в физическом воспитании обучающихся СМГ», «Цифровые сервисы: «Фитнес и здоровье», «Здоровьеконтролирующие цифровые экосистемы», «Психология спорта».

5. Разработка методических материалов внедрения инновационного опыта развития массовой адаптивной физической культуры и спорта в вузах на основе мультиспортивных мероприятий, сочетающие цифровые технологии и физическую активность.

В Фестивале участвовали 27 образовательных учреждения высшего образования Российской Федерации различной ведомственной подчиненности, из них: ФГБОУ ВО «Российский университет спорта «ГЦОЛИФК»; Башкирский институт физической культуры (филиал) ФГБОУ ВО «УралГУФК»; ФГБОУ ВО «Дальневосточная государственная академия физической культуры»; ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»; ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет имени В.И. Вернадского»; ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет»; ФГБОУ ВО «Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана (национальный исследовательский университет)»; ФГБОУ ВО «Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю. А.»; ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный морской технический университет»; ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого»; ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный аграрный университет»; ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»; ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова»; ФГБОУ «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»; ФГБОУ ВО «Государственный аграрный университет Северного Зауралья»; ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет»; ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»; ФГБОУ ВО «Сахалинский государственный университет»; БУ ВО Ханты-Мансийского автономного округа - Югры «Сургутский государственный педагогический университет»; Нижегородский институт

управления - филиала РАНХиГС; ФГБОУ ВО «Донской государственный аграрный университет»; ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный медицинский университет»; ФГБОУ ВО «Ставропольский государственный медицинский университет»; ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный медицинский университет»; ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»; ФГБОУ ИВО «Московский государственный гуманитарно-экономический университет»; ГАОУ ВО города Москвы «Московский городской педагогический университет»; Московский государственный технический университет им. Н. Э. Баумана - Российский национальный исследовательский университет.

В Фестивале принимали участие обучающиеся (студенты, магистранты и аспиранты очной формы обучения), имеющие отклонения в состоянии здоровья (далее – ОСЗ) следующих категорий: лица, отнесенные к специальной медицинской группе «А» для занятий физическими упражнениями; лица с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ); дети-инвалиды (до 18 лет); инвалиды (старше 18 лет). В общей сложности в мероприятиях Фестиваля приняли участие: обучающиеся специальных медицинских групп – 12 693 человека; обучающиеся с инвалидностью – 3 991 человек; преподаватели кафедр физической культуры – 647 человек; преподаватели кафедр физической культуры, имеющие специализацию в области адаптивной физической культуры – 158 человек; тренеры, имеющие специализацию в области адаптивной физической культуры – 58 человек.

28 ноября 2023 года с целью внедрение функционально-цифровых технологий в учебный процесс со студентами с отклонениями в состоянии здоровья были проведены мастер-классы по следующим темам:

- мастер-класс «Физкультурно-оздоровительные практики»: проектирование цифровых здоровьеконтролирующих технологий и фиджита-гольфа;
- мастер-класс «Спортивные практики»: соревновательно-ориентированный учебный процесс на основе функционально-цифровых технологий;
- мастер-класс «Аква фитнес»: групповые занятия с различным оборудованием для развития силовых и координационных способностей у студентов с ОВЗ.

В первый день Фестиваля были заслушаны портерные доклады лучших практик подготовки и сдачи студентами с ОВЗ и/или инвалидностью нормативов (тестов) ВФСК «Готов к труду и обороне».

Представлены лучшие практики участия студентов с ОВЗ и/или инвалидностью в соревнованиях по видам адаптивного спорта в вузах и презентация авторских оздоровительных кейсов для студентов с ОСЗ.

29 ноября 2023 года работа Фестиваля началась с работы экспертной площадки «Функционально-цифровое развитие массовой адаптивной физической культуры и спорта в вузах России» и активного обсуждения участниками и экспертами Фестиваля условий и возможностей цифровизации адаптивной физической культуры.

Далее была проведена Панельная дискуссия «Цифровая образовательная экосистема для адаптивной физической культуры и спорта» и диджитал квест по самому необычному спортивному направлению этого года – фиджитал, организованного Волонтерским центром РЭУ им. Г.В. Плеханова.

Материалы Фестиваля размещены на сайтах: ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова» (г. Москва), Благотворительного фонда содействия развитию спорта «БУДЬ В ФОРМЕ», сайтах вузов-участников Фестиваля, в RUTUBE.

Участники (преподаватели/тренеры) образовательно-просветительских мероприятий прошли бесплатные курсы повышения квалификации в объеме 72 часа. 231 удостоверение государственного образца от ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова» получили слушатели курсов повышения квалификации.

Авторы и участники социально ориентированного проекта очень благодарны Министерству спорта Российской Федерации, Благотворительному фонду содействия развитию спорта «Будь в форме» и РЭУ имени Г.В. Плеханова за предоставленную возможность организовать такое масштабное мультиспортивное мероприятие по адаптивной физической культуре и спорту».

В результате было организовано первое экспертное вузовское сообщество по развитию массовой адаптивной физической культуры и спорта в вузах, которое будет продвигать инновационные образовательных технологий моделирования учебного процесса, соревновательной, научной, методической и воспитательной деятельности, т.е. системно организовывать эти процессы в вузах России.

С целью дальнейшего совершенствования сферы адаптивной физической культуры и студенческого адаптивного спорта участники Фестиваля рекомендуют:

1. Признать инициативу ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова» и организационного комитета по проведению Фестиваля «Стирая грани» актуальной, целесообразной, уровень организационного, информационного и методического обеспечения мультиспортивного мероприятия удовлетворительным.

2. С целью дальнейшего развития адаптивного студенческого спортивного движения целесообразно обеспечить необходимость регулярного проведения:

- научно-практической конференции «Адаптивное физическое воспитание и адаптивный студенческий спорт: новые тенденции развития» с целью тиражирования опыта внедрения научно обоснованных технологий, методик, программ образовательной и спортивной деятельности в журналах, рекомендованных ВАК и других источниках информации;

- всероссийского Фестиваля адаптивной физической культуры и спорта «Стирая грани» для студенческой молодежи с отклонениями в состоянии здоровья в образовательных учреждениях высшего образования Российской Федерации для дальнейшего формирования экспертного сообщества по развитию адаптивного физического воспитания;

- Универсиады по адаптивному спорту.

Перечень основной литературы:

1. Алексеева О.П. Технологические инновации в области адаптивной физической культуры // Современное педагогическое образование. 2022. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologicheskie-innovatsii-v-oblasti-adaptivnoy-fizicheskoy-kultury> (дата обращения: 15.10.2023).
2. Воронов И. А. Информационные технологии в физической культуре и спорте: Электронный учебник / И. А. Воронов. // СПб ГУФК им. П. Ф. Лесгафта. – СПб.: Изд-во СПб ГУФК им. П. Ф. Лесгафта, 2005. – 80 с.
3. Дробинская А.О. Анатомия и возрастная физиология: учебник для бакалавров / А.О. Дробинская. –М.: Издательство Юрайт, 2014. – 527 с.
4. Евсеев С.П. «Адаптивный спорт: настольная книга тренера» 2021 г. https://fedsportmed.ru/biblioteka/#book_363
5. Евсеев С.П. «Адаптивный спорт: спорт с интеллектуальными нарушениями» 2021 г. <https://fedsportmed.ru/wp-content/uploads/2023/03/met-8.-adapt.-sport.-intellekt.-narusheniya-378x421.jpg>
6. Евсеев С.П. «Адаптивный спорт (правовые, организационные и методические основы) 2021 г. <https://fedsportmed.ru/wp-content/uploads/2023/03/met-9.-adaptivnyj-sport.-pravovye-osnovy-378x421.jpg>
7. Евсеев С.П., Вырупаев К.В. «Новые подходы к организации адаптивного спорта в Российской Федерации» 2022 г. <https://fedsportmed.ru/wp-content/uploads/2023/03/metod-8.-novye-podhody-k-organiz.-adapt.sporta-378x421.jpg>
8. Кашуба В. А. Опыт использования компьютерных мультимедиа технологий в практике адаптивного физического воспитания / В. А. Кашуба, Зияд Хамиди Ахмад Насраллах, Т. А. Хабинец // Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта. Харьковское областное отделение Национального олимпийского комитета Украины. – № 12. – 2008. – С. 41–50.
9. Митриченко Р. Х. Модель организации рекреационных занятий физической культурой. - Волгоград, 2012. - 26 с.4.
10. Озерова О.А. Содержание и алгоритм реализации цифровых компетенций специалистов по адаптивной физической культуре/О.А.Озерова, Л.А. Парфенов//Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. - 2022-№5. -С. 19-22.
11. Солдатова Г.У. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность /Г.У. Солдатова, Е.И. Рассказова, Т.А. Нестик. -М: Смысл, 2017. -375с.
12. Найдис И. О. Цифровая компетенция как базовый фактор успешной профессиональной деятельности. MODERN SCIENCE / И. О. Найдис. Научно-информационный издательский центр «Институт

стратегических исследований». – № 11–4. – 2019. – С. 126–131.

13. Назаренко Л.Д. Междисциплинарный подход в физическом воспитании школьников, имеющих отклонения в состоянии здоровья / Назаренко Л.Д., Тимошина И.Н., Парфенова Л.А./ Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2013. № 1. С. 53-59.

14. Парфенова, Л.А. Содержание и организация физического воспитания младших школьников специальной медицинской группы: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Л.А. Парфенова. – Наб.Челны, - 2009. - 24 с.

15. Русман Г. С. Цифровая информация как содержательный элемент компонентов цифровой индустрии с позиции права (на примере кибербезопасности) / Г. С. Русман, В. С. Родионов. – ООО «Южно-Уральский юридический вестник, Проблемы права. – 2020. – № 5(79). – С. 100–104. DOI: 10.14529/pro-prava200518.

16. Рипа М. Д. Лечебно-оздоровительные технологии в адаптивном физическом воспитании [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов / М. Д. Рипа, И. В. Кулькова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 158 с. — (Высшее образование). — Режим доступа: <http://www.biblio-online.ru/bcode/453942>

Перечень дополнительной литературы

1. Аверин А.В., Иванова Ю.О., Яковлев А.В. Рекомендации по развитию индустрии киберспорта в России как одного из способов сохранения и развития человеческого потенциала.

2. Аксёнов А.В. «Адаптивный спорт: инклюзивные и интеграционные процессы» 2021 г. https://fedsportmed.ru/biblioteka/#book_956

3. Баряев А.А. «Адаптивный спорт: спорт слепых» 2021г. https://fedsportmed.ru/biblioteka/#book_966

4. Горелова Л.В. Анатомия в схемах и таблицах – Ростов н/Д: Феникс 2006 – 573 (среднее профессиональное образование).

5. Цифровизация в спорте: прогнозы, ожидания и реальность [Электронный ресурс] <https://www.if24.ru/tsifrovizatsiya-v-sporte-prognozy-ozhidaniya-i-realnost/>

Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «интернет»

1. Анатомия и физиология. www.school-collection.edu.ru/catalog/rubr/3e1d458c-1a0

2. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>

3. БД «Электронная библиотека диссертаций Российской государственной библиотеки» <http://dvs.rsl.ru/>

4. Сайт Федерации Фитжитал спорта в России <https://phygital sport.ru/>

5. Сайт Федерации спортивной медицины <https://fedsportmed.ru/>