

**Рекомендации
Общественной палаты Российской Федерации
по итогам конференции на тему:
«Киберспорт в образовании и науке»**

23 октября 2019 года

город Москва

Комиссией Общественной палаты Российской Федерации (далее – Общественная палата) по развитию образования и науки проведена конференция на тему: «Киберспорт в образовании и науке» (далее – конференция, мероприятие).

В конференции, проводимой членом Общественной палаты А.И. Русаковым, приняли участие члены общественных палат субъектов Российской Федерации, представители органов государственной власти, профессорско-преподавательского состава образовательных организаций, Федерации компьютерного спорта России, общественные эксперты.

Участники конференции подчеркнули, что компьютерный спорт является неотъемлемым атрибутом современного общества, развивает необходимые навыки и компетенции.

Участники конференции отметили, что на сегодняшний день компьютерный спорт, получивший официальный статус, обладает всеми признаками отдельного и самостоятельного вида спорта, проходит процесс становления и развития. Важной платформой для развития является проведение научных исследований в сфере киберспорта.

Участники конференции обсудили актуальные вопросы развития компьютерного спорта, разработку образовательных программ в сфере компьютерного спорта по различным направлениям, проведение киберспортивных лиг в образовательных организациях как основу социализации, предпрофессиональной подготовки и приобретения метапредметных компетенций, подвели итоги годового цикла научных исследований.

Участники конференции отметили актуальность разработки и представления в Министерство спорта Российской Федерации стандартов спортивной подготовки в сфере компьютерного спорта; разработки и выпуска учебного пособия по теории и методике компьютерного спорта с присвоением ISBN; разработки программы использования эффективных методов тренировок для спорта высших достижений и использования ее в массовом, любительском киберспорте.

Участники мероприятия обсудили актуальность использования систем обработки информации и анализа больших данных для достижения результатов при подготовке киберспортсменов высокого уровня, взаимодействие всех участников процесса, в том числе ученых, сотрудников уполномоченных органов государственной власти, общественных организаций в сфере компьютерного спорта.

Участники конференции отметили актуальность реализации проекта, направленного на развитие у обучающихся навыков цифровой экономики, – «Всероссийские киберспортивные игры», организованного Федерацией компьютерного спорта России, включающего в себя Всероссийскую интеллектуально-киберспортивную лигу, а также Всероссийскую киберспортивную студенческую лигу; а также обсудили возможность и способы взаимодействия в данном направлении с органами государственной власти Российской Федерации.

В связи с вышеизложенным Общественная палата Российской Федерации считает возможным рекомендовать:

Министерству просвещения Российской Федерации, Министерству науки и высшего образования Российской Федерации совместно с Федерацией компьютерного спорта России рассмотреть возможность разработки программ дополнительного образования в сфере компьютерного спорта.

Министерству науки и высшего образования Российской Федерации с участием Федерации компьютерного спорта России

Рассмотреть возможность:

1. Организации взаимодействия с научными организациями в целях проведения исследований, посвященных выявлению влияния занятий компьютерным спортом на психофизическое развитие и здоровье человека разного уровня подготовки и возраста, с целью определения гигиенических требований к любительским занятиям киберспортом, а также наиболее эффективных режимов тренировок в профессиональном киберспорте.

2. Организации взаимодействия с научными организациями в целях разработки методики проведения совместных исследований во время проведения соревнований по киберспорту с использованием сбора и анализа больших данных.

Министерству спорта Российской Федерации рассмотреть возможность оказания содействия в популяризации проекта «Всероссийские киберспортивные игры», включающего Всероссийскую интеллектуально-киберспортивную лигу, а также Всероссийскую киберспортивную студенческую лигу.

Высшим должностным лицам субъектов Российской Федерации рассмотреть возможность оказания информационной и иной поддержки развитию компьютерного спорта в соответствующих субъектах Российской Федерации.

Федерации компьютерного спорта России

Рассмотреть возможность:

1. Активизации сотрудничества с научным сообществом в целях организации специализированных и разносторонних исследований компьютерного спорта.

2. Разработки и представления в Министерство спорта Российской Федерации стандартов спортивной подготовки в сфере компьютерного спорта.

3. Разработки и выпуска учебного пособия по теории и методике компьютерного спорта с присвоением ISBN.

4. Разработки программы использования эффективных методов тренировок для спорта высших достижений и использования ее в массовом, любительском киберспорте.