

Министерство просвещения Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Армавирский государственный педагогический университет»

Центр переподготовки, повышения квалификации и развития компетенций

УТВЕРЖДАЮ
ректор ФГБОУ ВО «АГПУ»
Е.А. Нижник
30 сентября 2025 г.

ПРИНЯТО
Ученым советом
ФГБОУ ВО «АГПУ»
протокол № 15 от « 30 » сентября 2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«ФИДЖИТАЛ-СПОРТ»

Армавир, 2025

Внешняя рецензия
на дополнительную профессиональную программу повышения
квалификации
«Фиджитал-спорт»

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Фиджитал-спорт», представляет собой систему документов, выполненных в соответствии с профессиональным стандартом «Тренер» (утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 27.04.2023 № 362н).

Целью реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Фиджитал-спорт» является осуществление образовательной деятельности, направленной на совершенствование профессиональных компетенций, необходимых для профессиональной деятельности в системе дополнительного образования и повышения профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации. В процессе обучения на программе у слушателей сформируется комплекс теоретических знаний и практических навыков по компьютерному спорту и фиджитал спорту.

Программа реализуется с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. Итоговая аттестация осуществляется в форме тестирования в системе СДО MOODLE.

Реализацию образовательного процесса по программе повышения квалификации «Фиджитал-спорт» обеспечивают педагогические работники из числа профессорско-преподавательского состава ФГБОУ ВО «АГПУ», а также ведущие специалисты и практики в данной сфере деятельности.

Директор МАУ ДО СШ
по футболу г. Армавир

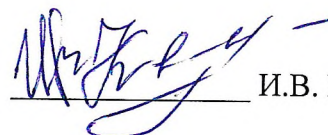


А.А. Махов

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации
рекомендована Ученым советом ЦППКиРК
протокол № 15 от « 30 » 09 2025 г.

РУКОВОДИТЕЛИ И РАЗРАБОТЧИКИ ДПП:

Старший преподаватель
кафедры физической культуры и
безопасности жизнедеятельности
ФГБОУ ВО
«Армавирский государственный
педагогический университет»

 И.В. Кондратюк

Преподаватель
кафедры физической культуры и
безопасности жизнедеятельности
ФГБОУ ВО
«Армавирский государственный
педагогический университет»

 С.А. Бужеря

РЕЦЕНЗЕНТ:

Директор

МАУ ДО СШ по футболу г. Армавир

 А. Махов

1. Цель реализации образовательной программы.

Целью реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Фиджитал-спорт» является осуществление образовательной деятельности, направленной на совершенствование профессиональных компетенций, необходимых для профессиональной деятельности в системе дополнительного образования и повышения профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации. В процессе обучения на программе у слушателей сформируется комплекс теоретических знаний и практических навыков по компьютерному спорту и фиджитал спорту.

2. Планируемые результаты обучения.

При разработке программы повышения квалификации «Цифровая дидактика в профессиональной деятельности педагога» планируемые результаты обучения были определены на основе профессионального стандарта Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель), утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544 н и ФГОС ВО 44.03.01 Педагогическое образование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 121.

Составители опирались на документы, содержащие информацию о должностных обязанностях, функциях, компонентах и продуктах деятельности классных руководителей:

- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. От 26.07.2019) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 года № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 ноября 2022 г. № 1014 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования»;
- Приказ Минпросвещения России от 22.03.2021 № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам, образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- ФГОС 49.03.04 Спорт. Приказ Минобрнауки России от 25.09.2019 N 886 (ред. от 08.02.2021)
- Устав федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Армавирский государственный педагогический университет» и локальные нормативные акты ФГБОУ ВО «АГПУ» в части, касающейся образовательной деятельности.

Таблица 1. Сопоставление описания квалификации в профессиональном стандарте с требованиями к результатам подготовки по ФГОС ВО

Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании)	ФГОС ВО 44.03.01. Педагогическое образование
<i>Выбранные для освоения обобщенные трудовые функции</i>	<i>Типы задач профессиональной деятельности</i>

Специалист по инструкторской и методической работе в области физической культуры и спорта Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)	Педагогический
Трудовые функции Общепедагогическая функция. Обучение А/01.6 Выполнение с занимающимися занятий, мероприятий по физической подготовке. В/01.4	Профессиональные компетенции ОПК – 5 Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении ПК-4 Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов ОПК-1. Способен планировать содержание занятий физической культурой и спортом в рамках сферы спортивной подготовки, сферы образования с учетом положений теории и методики физической культуры, теории спорта, анатомо-морфологических, физиологических и психических особенностей занимающихся различного пола и возраста. ОПК-4. Способен развивать физические качества и повышать функциональные возможности спортсменов и обучающихся в соответствии со спецификой вида спорта, осуществлять психолого-педагогическое сопровождение в сфере спортивной подготовки и сфере образования. ОПК-7. Способен формировать осознанное отношение к спортивной и физкультурной деятельности, мотивационно-ценностные ориентации и установки на ведение здорового образа жизни у лиц, занимающихся физической культурой и спортом.

Таблица 2. Планируемые результаты обучения программы повышения квалификации

Имеющаяся квалификация (требования к слушателям): учитель			
Виды деятельности: основное общее образование, среднее общее образование			
Имеющиеся компетенции	Практический опыт	Умения	Знания
ОПК – 5 Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении ПК-4 Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов ОПК-1. Способен планировать содержание занятий физической культурой и спортом в рамках сферы спортивной подготовки, сферы образования с учетом положений теории и методики физической культуры, теории спорта, анатомо-морфологических, физиологических и психических особенностей занимающихся	Организовывать и управлять спортивными мероприятиями и турнирами по компьютерному и фиджитал спорту. Разрабатывать стратегии для роста и популяризации видов спорта в рамках своей организации. Анализировать и планировать бюджетные и ресурсные потребности для развития видов спорта. Разрабатывать и координировать проекты, связанные с проведением турниров и мероприятий по компьютерному и фиджитал спорту. Планировать и контролировать бюджеты, сроки и ресурсы для эффективной реализации проектов в области компьютерного и фиджитал спорта. Реализовывать тренировочные программы для	Управлять командой по разработке и реализации спортивного мероприятия	Методики разработки физкультурно-оздоровительных, физкультурно-спортивных, воспитательных мероприятий

различного пола и возраста. ОПК-4. Способен развивать физические качества и повышать функциональные возможности спортсменов и обучающихся в соответствии со спецификой вида спорта, осуществлять психолого-педагогическое сопровождение в сфере спортивной подготовки и сфере образования. ОПК-7. Способен формировать осознанное отношение к спортивной и физкультурной деятельности, мотивационно-ценностные ориентации и установки на ведение здорового образа жизни у лиц, занимающихся физической культурой и спортом.	игроков в компьютерного и фиджитал спорта, повышая их уровень мастерства и конкурентоспособность. Проводить аналитическую работу по результатам игр и турниров для оптимизации стратегий и тактик команды		
--	--	--	--

Категория слушателей:

- руководители и специалисты Федераций фиджитал-спорта, компьютерного спорта;
- руководители и специалисты физкультурно-спортивных и образовательных организаций, осуществляющих деятельность в области физической культуры и спорта;
- специалисты в области молодежной политики;
- преподаватели ОО ВО и СПО;
- учителя.

Форма обучения – заочная

Срок освоения программы: 72 ч.

3. Учебный план

№ п/ п	Наименование разделов (модулей) тем	Виды учебных занятий, учебных работ				
		Всего часов	Лекция, час	Практич. зан	Сам. работа, час	Формы контроля
1.	Входной контроль	2	-	2	-	Тест
2.	История развития технологичных и инновационных видов спорта	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
3.	Концепция «Игр будущего»	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
4.	Дисциплины киберспорта, правила вида спорта	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
5.	Фиджитал спорт: дисциплины и правила	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
6.	Двоеборье – тактическая стрельба	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение

						задания
7.	Фиджитал- футбол	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
8.	Фиджитал- баскетбол	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
9.	Материально- техническое киберспортивных соревнований	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
10.	Инфраструктура для занятий фиджитал спортом	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
11.	Организация работы секций по технологичным и инновационным видам спорта. Компьютерный спорт	6	2	2	2	Изучение учебных материалов по теме
12.	Организация киберспортивных соревнований	4	2	2	-	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания
13.	Фиджитал спорт. Организация соревнований, судейство, регламенты	4	2	2	-	Изучение учебных

						материалов по теме, выполнение задания
14.	Итоговая аттестация	2	-	2	-	Тест
15.	Итого	72	24	28	20	

4. Календарный учебный график.

№ п/п	Сроки проведения	Формы работы
1.	1 неделя (1-5 день)	Изучение теоретического, методического, практического материала.
2.	2 неделя (1-5 день)	Изучение теоретического, методического, практического материала.
3.	2 неделя (6 день)	Итоговая аттестация.

5. Содержание учебных дисциплин (модулей).

1. Входной контроль (практическая работа - 2 ч.).

Самостоятельная работа: выполнение теста.

2. История развития технологичных и инновационных видов спорта (6 ч.)

Теория (2 ч). История физической культуры и спорта в мире.

История развития технологичных (инновационных видов спорта)

Практика (2 ч). Выбрать конкретный вид спорта, изучить его эволюцию, проанализировать ключевые технологические новшества и их влияние на спорт, а также оценить будущие перспективы развития

Самостоятельная работа (2 ч). История физической культуры и спорта в России.

2. Концепция «Игр будущего» (6 ч.)

Теория (2 ч) Главные вызовы в реализации проекта.

Кто создает «Игры будущего».

Практика (2 ч). Анализ фиджитал-дисциплин (например, киберхоккей), разработку концепций новых спортивных технологий, организацию виртуальных соревнований, или создание обучающих материалов о синергии спорта и технологий.

Самостоятельная работа (2 ч). Предпосылки создания отечественной технологической платформы

3. Дисциплины киберспорта, правила вида спорта. (6 ч.)

Теория (2 ч) Основные дисциплины киберспорта. Тактический трёхмерный бой или шутер (fps). Стратегии в реальном времени (rts). Монопольные онлайн-битвы (моба) или боевая арена.

Практика (2 ч). Спортивные симуляторы. Симуляторы технические. Файтинги.

Самостоятельная работа (2 ч). Соревновательные головоломки

4. Фиджитал спорт: дисциплины и правила. (6 ч)

Теория (2 ч). Всероссийская федерация фиджитал спорта. Открытость фиджитал спорта к новым дисциплинам в формате функционально-цифрового

двоеборья.

Практика (2 ч). Разработка собственного фиджитал-турнира.

Самостоятельная работа (2 ч). Правила вида спорта – «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)». Основные определения.

5. Двоеборье – тактическая стрельба. (6 ч)

Теория (2 ч). Двоеборье – тактическая стрельба. Форматы игры.

Практика (2 ч). Прохождение полосы препятствий с последующей стрельбой, а также другие сценарии, моделирующие реальные боевые ситуации, где важна не только точность выстрела, но и быстрая реакция, способность быстро перемещаться и принимать решения.

Самостоятельная работа (2 ч). Принцип фиджитала.

6. Фиджитал-футбол. (6 ч)

Теория (2 ч). Фиджитал-футбол. Этапы соревнования.

Практика (2 ч). Отработка практических навыков

Самостоятельная работа (2 ч). Формирование сеток.

7. Фиджитал- баскетбол (6 ч.)

Теория (2 ч) Фиджитал-баскетбол. ЭТАП PHYSICAL и ЭТАП DIGITAL.

Практика (2 ч). Отработка практических навыков

Самостоятельная работа (2 ч). Формирование сеток.

8. Материально- техническое киберспортивных соревнований (6 ч.)

Теория (2 ч). Материально-техническое

обеспечение киберспортивных соревнований, требования к помещениям для проведения соревнований, специализированное оборудование для киберспортивных турниров.

Практика (2 ч). Разработка и реализация логистических планов, подготовка и настройка необходимого оборудования (компьютеры, периферия, интернет), создание комфортной игровой и зрительской зон, а также обеспечение технической поддержки во время мероприятия.

Самостоятельная работа (2 ч). Основные компоненты материально-технического обеспечения.

9. Инфраструктура для занятий фиджитал спортом (6 ч.)

Теория (2 ч). Фиджитал центр – спортивный объект нового поколения

Практика (2 ч). Создание и настройку таких площадок, разработку правил для новых дисциплин, проведение турниров, а также на разработку цифровых платформ для отслеживания результатов и управления соревнованиями.

Самостоятельная работа (2 ч). Цифровое оборудование (компьютеры, игровые консоли, VR-шлемы, программное обеспечение).

10. Организация работы секций по технологичным и инновационным видам спорта. Компьютерный спорт (6 ч.)

Теория (2 ч). Выбор направления.

Определение целей секции. Определение задач секции. Регистрация юридического лица. Поиск помещения. Приобретение оборудования.

Практика (2 ч). Разработка программы обучения.

Самостоятельная работа (2 ч). Подбор тренеров и специалистов.

11. Организация киберспортивных соревнований. (4 ч.)

Теория (2 ч). Участники соревнований. Требования к участникам.

Спортивный судья в компьютерном спорте. Регламентирующие документы. Документы подготовительного этапа соревнований. Документы основного этапа соревнований. Документы заключительного этапа соревнований.

Практика (2 ч). Системы проведения соревнований.

12. Структура соревновательной деятельности как фактор, определяющий содержание многолетней подготовки спортсменов (4 ч.)

Теория (2 ч) Общая характеристика периодов развития школьников как предпосылка разработки системы учебно-тренировочного процесса. Биологический и паспортный возраст и комплектование групп подготовки. Развитие опорно-двигательного аппарата и тренировочные нагрузки разновозрастных школьников. Развитие кардио-респираторной системы юных спортсменов и выбор направленности тренировочных нагрузок.

Практика (2 ч). Психолого-педагогические проблемы оптимизации учебно-тренировочных занятий (состояние, проблемы, перспективы).

Итоговая аттестация (практическая работа - 2 ч.)

Самостоятельная работа: выполнение теста.

Описание итоговой аттестации представлено в разделе «Формы аттестации и оценочные материалы».

6. Организационно-педагогические условия

6.1. Требования к квалификации педагогических кадров, представителей предприятий и организаций, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.

Реализацию образовательного процесса по программе повышения квалификации обеспечивают педагогические работники из числа профессорско-преподавательского состава ФГБОУ ВО «АГПУ».

6.2. Требования к материально-техническим условиям.

Материально-технические условия, обеспечивающие реализацию программы повышения квалификации, соответствуют санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам – аудитории.

Занятия проводятся в очно-заочном формате.

Реализация программы осуществляется посредством системы дистанционного обучения ФГБОУ ВО «АГПУ» <http://moodle.agpu.net/>

Для успешной реализации программы с применением дистанционных образовательных технологий преподавателям и слушателям необходимо иметь: компьютерное устройство (персональный компьютер, ноутбук, планшетный компьютер); подключение к сети Интернет на скорости не менее 512 Кб/с (рекомендуется не менее 1 Мб/с); периферийное мультимедийное оборудование: наушники/гарнитура/колонки, микрофон, веб-камера.

6.3. Требования к информационным и учебно-методическим условиям.

Сетевые ресурсы

1. Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>.

2. Объединение педагогических изданий «Первое сентября» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.1september.ru/ru/mainslow.htm>.

3. Университетская библиотека онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru>.

4. Электронная библиотека гуманитарной литературы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://koob.ru>.

Список рекомендуемой литературы:

1. Леднев, В.А. Развитие фиджитал спорта: стратегия, менеджмент и коммерциализация / В.А. Леднев, М.О. Чарыева // Новые подходы – 2022: сб. научных трудов по результатам II Всерос. научно-практ. конф. Минобрнауки России по вопросам формирования новых подходов к проектированию физического воспитания в образовательных организациях высшего образования, Москва, 12–13 сентября 2022 года / Центр инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту. – М.: ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2022. – С. 32–35.

2. Магомедова, Н.А. Деловая культура спорта в гибридном формате phygital / Н.А. Магомедова // Олимпийский спорт и спорт для всех: материалы XXVI Междунар. научного Конгресса, Казань, 08–11 сентября 2021 года / Под общей ред. Р.Т. Бурганова. – г. Казань: Поволжская госуд. академия физической культуры, спорта и туризма, 2021. – С. 259–261.

3. Масыгина, Н.В. Основные подходы к повышению квалификации кадров в фиджитал спорте / Н.В. Масыгина, В.А. Плешаков, М.С. Леонтьева // Ценности, традиции и новации современного спорта: Материалы II Междунар. научного конгресса. В 3-х частях, Минск, 13–15 октября 2022 года / Редколлегия: С.Б. Репкин (гл. ред.), Т.А. Морозевич-Шилюк (зам. гл. ред.) [и др.]. Часть 2. – Минск: Учреждение образования «Белорусский государственный университет физической культуры», 2022. – С. 409–414.

Дополнительная литература

1. Чарыева М.О. Цифровые виды спорта: ожидания, реальность и перспективы / М.О. Чарыева, В.А. Леднев, Е.Н. Скаржинская. – М.: Университет «Синергия», 2024. – 132 с.

2. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года: распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 ноября 2020 года № 3081 –р // Собр. Законодательства РФ. – 2020. – № 49. Ст. 7958.

Электронные обучающие материалы

1. Всероссийская федерация фиджитал спорта (ВФФС) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://phygitalsport.ru/>.

2. Федерация компьютерного спорта России (ФКС России) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://resf.ru/about/resf/>

3. Игры будущего. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gofuture.games/>.

Интернет-ресурсы

1. Официальный сайт ЗАО «Консультант Плюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.consultant.ru.

2. Официальный сайт ООО «НПП Гарант-Сервис» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.garant.ru.

6.4. Общие требования к организации образовательного процесса.

При реализации программы используются различные образовательные технологии.

Местом обучения является ФГБОУ ВО «АГПУ».

7. Формы аттестации и оценочные материалы.

Итоговая аттестация осуществляется по результатам выполнения слушателями тестовых заданий.

Итоговая аттестация

Форма: Итоговая аттестация проводится в форме тестирования. Контрольно-измерительные материалы представлены в виде тестовых заданий. Онлайн-тестирование в личном кабинете на платформе Moodle.

Описание, требования к выполнению:

Итоговый контроль предполагает выполнение 25 тестовых заданий (вопросы с единственным и с множественным выбором).

Критерии оценивания: Тест включает 25 вопросов, каждый верный ответ оценивается в 1 балл. Тестирование пройдено успешно, если правильно выполнено не менее 50% заданий, соответственно набрано не менее 5 баллов.

Примеры заданий:

1. Что означает термин Фиджитал?

Соединение физической и цифровой реальностей

Специальное устройство виртуальной реальности

Тип события в объектно-ориентированном программировании

2. Какую цель несет фиджитал-спорт?

Гармоничное развитие личности, как в патриотическом воспитании, так и в духовном

Гармоничное развитие личности, как в физическом плане, так и в цифровом

Показать, что киберспорт лучше классического

3. Сколько официальных турниров - Фиджитал Игр предшествовало Играм Будущего?

2

8

10

4. Как называется трофей, который завоевывали игроки на Фиджитал Играх?

Золотой джойстик

Кубок Фиджитал Игр

Фиджитал Флэйм

5. Кто из этих футболистов не принимал участие в Фиджитал Играх?

Роман Шишкин

Александр Шешуков

Егор Титов

6. Кто является президентом Всероссийской Федерации Фиджитал Спорта (ВФФС)?

Елизавета Туктамышева

Никита Нагорный

Виталий Мутко

7. Когда прошли первые Фиджитал Игры?

В ноябре 2022 года

В марте 2022 года

В сентябре 2022 года

- 8. Какой вид боевых искусств включает в себя дисциплина фиджитал-единоборства?**
Бокс
Капоэйра
ММА
- 9. Как называется фиджитал-битва в рамках Игр Будущего?**
Битва Киборгов
Битва Роботов
Битва Терминаторов
- 10. В каком формате проходят соревнования по фиджитал-баскетболу?**
1x1
7x7
2x2
- 11. Как называется фиджитал-дисциплина, объединяющая CS2 и лазертаг?**
Бой в дополненной реальности
Лазерный бой
Фиджитал-тактический бой
- 12. Какая дисциплина будет представлена на Играх Будущего?**
Спортивное ориентирование
Спортивное программирование
Спортивная рыбалка
- 13. Какая культовая игра является цифровой частью дисциплины фиджитал-стратегия?**
Mortal Kombat
Dota2
Heroes of Might and Magic
- 14. В какой фиджитал-дисциплине в рамках Игр Будущего команды должны преодолеть дистанцию в 50 кругов?**
Фиджитал-Формула
Гонки дронов
Фиджитал-эстафета
- 15. Какая цифровая часть у фиджитал-дисциплин в вызове “Скорость”?**
Need for Speed
Прохождение культовых игр на скорость в формате эстафеты
Super Mario
- 16. В каком городе прошли Игры Будущего-2024?**
Москва
Казань
Сочи
- 17. Сколько дисциплин будет задействовано в Играх Будущего?**
21
18
11
- 18. Сколько стран собираются принять участие в Играх Будущего?**
Больше 20
Больше 70
Больше 100

19. Все фиджитал-соревнования поделены на категории, которые называются «вызовы». Сколько их всего?

Четыре: спорт, технологии, роботы, скорость

Пять: спорт, тактика, стратегия, технологии и скорость

Шесть: игры с мячом, зимние, летние, атлетика, технологии и скорость

20. Как проходят соревнования вызова «Скорость»?

Бег в сочетании с беговым симулятором

Быстрые шахматы в сочетании со стометровкой

Скоростное прохождение ретро-игр в сочетании с испытаниями на выносливость и смекалку

21. Какая инновационная деталь ожидает зрителей Игр Будущего во время турнира по фиджитал-баскетболу?

Электронный паркет с подсветкой игроков

Оснащенный чипом мяч

Использование голограмм известных баскетболистов

22. Команда Deus Vult победила на Фиджитал Играх 10, а также вошла в топ-6 мира по своей дисциплине. В какой?

Dota 2

Warface

Mobile Legends: Bang Bang

23. Какая из указанных дисциплин не входит в программу Игр Будущего?

Фиджитал-скейтбординг

Фиджитал-хоккей

Фиджитал-теннис

24. Как называется фиджитал-битва в рамках Игр Будущего?

Битва Киборгов

Битва Роботов

Битва Терминаторов

25. Какую цель несет фиджитал-спорт?

Гармоничное развитие личности, как в патриотическом воспитании, так и духовном

Гармоничное развитие личности, как в физическом плане, так и в цифровом

Показать, что киберспорт лучше классического

Количество попыток: 3