



Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №25 «Олимп»

Принято:
педагогический совет
от 22.05.2026 г.
Протокол № 7

Утверждено:
Приказ от 22.05.2026 г.
№ 05.22/3-п

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
ознакомительного уровня**

«Фиджитал»

Возраст обучающихся: *13-17 лет*
Срок реализации: 20 часов
Составитель программы:
Верфиль Александр Александрович,
педагог дополнительного
образования

**Великий Новгород
2026 г.**

Согласовано  ФИО Савченко Г.Л.

Председатель Методического Совета.

Сведения о внесении изменений в программу: изменений нет.

Структура программы

№	Разделы программы	стр.
	Титульный лист	
	Структура программы	2
1.	Комплекс основных характеристик программы	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	5
1.3.	Содержание программы	5
1.4.	Планируемые результаты	7
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Календарный учебный график	8
2.2.	Условия реализации программы	8
2.2.1	Кадровое обеспечение программы	8
2.2.2.	Материальное обеспечение программы	9
2.5.	Список литературы для педагога	9
2.6.	Список литературы для учащихся	9

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Фиджитал» (далее – программа) имеет *техническую направленность* и предназначена для получения обучающимися дополнительного образования в области инновационного спорта, ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов гармоничного развития личности: развитие физических (ловкость, координация, реакция) и когнитивных (мышление, концентрация, моторика) способностей обучающихся, с наклонностями в области технического спорта (сфера деятельности «фиджитал-спорт»). Программа направлена на формирование практических навыков в двух дисциплинах фиджитал-спорта: ритм-симулятор и VR ритм-симулятор.

Программа разработана на основе Распоряжения Правительства Российской Федерации от 22.11.2024 № 3387-р.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Фиджитал» имеет базовый уровень сложности.

Программа разработана в соответствии с нормативными требованиями на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 27 июля 2022 года № 629;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи;
- Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11. 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, включая разноуровневые);

с учетом:

- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и Плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Методического пособия «Дополнительная общеразвивающая программа: практическое руководство по проектированию и дизайну» Л.Н. Буйловой, 2022г.;
- Устава муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №25 «Олимп», утверждённого постановлением Администрации Великого Новгорода от 20.10.2015 г. №4435;
- Положения о дополнительном образовании обучающихся в МАОУ «СОШ №25 «Олимп», утверждённым приказом директора МАОУ «СОШ №25 «Олимп» от 18.01.2021 №5/7

Дополненная и виртуальная реальности задействуют одни и те же типы технологий, и каждая из них существует, чтобы служить на благо пользователям, для обогащения их жизненного опыта. Дополненная реальность увеличивает опыт путём добавления виртуальных компонентов, таких как цифровые изображения, графика или ощущения, как новый слой взаимодействия с реальным миром. В отличие от неё, виртуальная реальность создаёт свою собственную реальность, которая полностью сгенерирована и управляется компьютером. Интерес разработчиков технологий

виртуальной реальности смещается от игровой и развлекательной индустрии к проектам в образовании, промышленности, медицине, спорте и других сферах нашей жизни.

Актуальность данной программы обусловлена потребностью молодежи к инновационным видам спорта, сочетающим цифровые технологии и физическую активность. Знания, умения и практические навыки, полученные на занятиях по школьной лиге по фиджитал спорту, готовят обучающихся к самостоятельной спортивной деятельности с применением современных технологий.

Программа «Фиджитал» отражает требования и актуальные тенденции не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня, а также имеет междисциплинарный характер, что полностью отражает современные тенденции построения как дополнительных общеобразовательных программ, так и образования в целом. Компетенции, которые осваивают обучающиеся, сформируют необходимые теоретические знания и практические навыки для последующего участия в инновационных спортивных состязаниях, с возможностью выигрышей призовых фондов.

Педагогическая целесообразность разработки и внедрения данной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы обусловлена важностью развития как физических, так и когнитивных навыков одновременно. Предлагаемая система заданий дает возможность формировать, корректировать и развивать у обучающихся пространственные и зрительные представления. Программа является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе физические и умственные возможности и самореализоваться в современном мире. Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, максимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. Осваивая данную программу, обучающиеся будут овладевать уже востребованными компетенциями в ближайшие десятилетия специальностей, многие из которых включены в Атлас профессий будущего. Знания и навыки, рассматриваемые в программе, будут полезны не только для улучшения самочувствия, но и для каждой перспективной профессии.

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Фиджитал» заключается в том, что она является практико-ориентированной. В ходе освоения обучающиеся получают практические навыки современной спортивной деятельности.

Новизна дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Фиджитал» заключается в прикладном применении фиджитал спорта для профилактики игровой зависимости среди обучающихся.

Возраст детей, которым адресована данная дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) 13–17 лет.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся в возрасте 13–17 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий. Обучающиеся этого возраста отличаются внутренней уравновешенностью, стремлением к активной практической деятельности, поэтому основной формой проведения занятий выбраны практические занятия. Их также увлекает совместная, коллективная деятельность, так как резко возрастает значение коллектива, общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки поступков и действий со стороны не только старших, но и сверстников. Также следует отметить, что обучающиеся данной возрастной группы характеризуются такими психическими процессами, как развитие абстрактных форм мышления, становление более осознанного и целенаправленного характера деятельности, проявление стремления к самостоятельности и независимости, формирование самооценки. Эти процессы позволяют положить начало формированию начального профессионального самоопределения обучающихся.

Содержание программы ориентировано на добровольные разновозрастные группы детей. Набор в группу – свободный. Программа обеспечивает возможность обучения с

минимальным уровнем подготовки. В целом, состав групп остается постоянным. Однако состав групп может изменяться по следующим причинам: смена места жительства, по инициативе учащегося и др. Возможно зачисление в группу в процессе освоения программы при условии успешного прохождения собеседования с целью определения уровня подготовки.

Срок реализации программы 5 месяцев. Программа рассчитана на 20 часов в год.

Режим занятий: один академический час в неделю. Продолжительность учебного часа составляет 40 минут. Обучение очное.

Ведущей **формой организации деятельности** учащихся на занятии является групповая. Наполняемость групп 5–15 чел.

Формы проведения занятий по данной программе: теоретические и практические. Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Цель программы: формирование интереса к инновационным видам спорта через знакомство с технически сложными устройствами, занятиями физической культурой в цифровом пространстве и соревновательной деятельности.

задачи:

- **Обучающие:** мотивировать обучающихся на приобретение знаний и навыков по устройству и обращению с технически сложными устройствами;
- **Развивающие:** ориентировать обучающихся на улучшение своих физических навыков через когнитивные способности;
- **Воспитательные:** формировать обучающую среду для развития современного спортивного мировоззрения, культуры соревновательной деятельности, общения, поведения в социуме, самостоятельности, самоопределение и социализация детей на основе занятий физической культурой, принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства

1.3 Содержание программы

Учебный план

Раздел	1 год обучения		
	Всего	Теория	Практика
Раздел 1. Дисциплины: Ритм-симулятор, VR Ритм-симулятор	2	2	0
Раздел 2. Тренировочная деятельность	16	0	16
Раздел 3. Внутришкольные соревнования	1	0	1
Итоговый фестиваль. Межшкольные соревнования.	1	0	1
Форма аттестации	Внутришкольные соревнования среди обучающихся с обсуждением достигнутого прогресса.		
Итого:	20	2	18

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Дисциплины: Ритм-симулятор, VR Ритм-симулятор	2	2	0	Беседа.

1.1	Тема 1. Дисциплина Ритм-симулятор	1	1	0	Беседа.
1.2	Тема 2. Дисциплина VR Ритм-симулятор	1	1	0	Беседа.
Раздел 2. Тренировочная деятельность		16	0	16	Наблюдение . Просмотр результатов тренировок.
2.1	Тема 3. Тренажер Ритм-симулятор	4	0	4	Наблюдение . Просмотр результатов тренировок.
2.2	Тема 4. Тренажер VR Ритм-симулятор	4	0	4	Наблюдение . Просмотр результатов тренировок.
Раздел 3. Внутрешкольные соревнования		7	0	7	Просмотр результатов соревнований.
3.1	Тема 5. Итоговый фестиваль. Межшкольные соревнования.	1	0	1	Итоговый фестиваль где лучшие из школ проявят себя среди лучших.

Содержание программы

Раздел 1. Дисциплины: Ритм-симулятор, VR Ритм-симулятор – 2 часа.

Тема 1. Дисциплина Ритм-симулятор - 1 час.

Теория.

Ритм-симулятор это дисциплина фиджитал-спорта (гибрид физического и цифрового), где участники соревнуются в точном повторении танцевальных движений из видеоигр типа [Just Dance](#) в реальном времени, используя контроллеры или датчики, чтобы заработать максимальное количество очков за ритмичность и качество исполнения, сочетая цифровой геймплей с физической активностью. Это вид спорта, требующий координации, выносливости и музыкального слуха, где спортсмен должен зеркально повторять движения виртуального героя. Инструктаж по технике безопасности.

Тема 2. Дисциплина VR Ритм-симулятор – 1 час.

Теория.

Дисциплина «VR ритм-симулятор» — это соревновательная дисциплина, основанная на музыкальных играх в виртуальной реальности, где участники, используя VR-гарнитуру и контроллеры, должны рубить блоки и совершать движения в ритм музыки, как в игре [Beat Saber](#), набирая очки за точность и скорость. Цель — показать наилучшее прохождение на выбранной композиции и уровне сложности. Инструктаж по технике безопасности.

Раздел 2. Тренировочная деятельность – 16 часов.

Тема 3. Тренажер Ритм-симулятор – 4 часов.

Практическая часть.

Поочередное выполнение заданий на тренажере участниками группы с элементами соревнований.

Тема 4. Тренажер VR Ритм-симулятор 4 часов.

Практическая часть.

Поочередное выполнение заданий на тренажере участниками группы с элементами соревнований.

Раздел 3. Внутришкольные соревнования 7ч.

Практическая часть.

Применение полученных практических навыков игры в соревновательном режиме.

Тема 5. Итоговый фестиваль 1ч. Межшкольные соревнования.

Практическая часть.

Соревнования среди лучших участников лиги.

1.4 Планируемые результаты программы

	Планируемые результаты	Показатели	Формы оценки
Личностные	-устойчивый интерес к изучаемым видам инновационных спортивных дисциплин; -умение обращаться с технически сложными устройствами (тренажерами); -уважительное отношение к товарищам.	-повышение физических навыков; -повышение навыков в игре. - ответственность.	Наблюдение. Просмотр результатов тренировок.
Метапредметные :	способность заниматься физической культурой в цифровом пространстве	- умеет самостоятельно включать и настраивать технически сложные устройства; - умеет оценить качество результата своей деятельности.	Наблюдение Просмотр результатов тренировок.
Предметные	- Участие в инновационных форматах спортивных состязаний	<i>умеет:</i> - работать с технически сложными устройствами; - правильно и безопасно ими пользуется; -применять полученные физические и интеллектуальные практические навыки в соревновательном процессе	Наблюдение Просмотр результатов тренировок.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Срок обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
5 месяцев	По согласованию	По согласованию			20	1 раз в неделю по 1 часу

2.2 Календарно - тематический план

№ п/п	Месяц	Тема занятия	Форма	Кол-во часов	Форма контроля
1	январь	Дисциплины: Ритм-симулятор, VR Ритм-симулятор Инструктаж по технике безопасности.	Беседа	2	Беседа. Просмотр работ.
2	февраль	Практические занятия	Наблюдение	8	
3	Март	Практические занятия	Наблюдение	8	
4	апрель	Практические занятия, итоговые соревнования	Наблюдение	2	

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, обладающим профессиональными компетенциями в области: умения ставить цели и задачи в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями обучающихся, умения перевести тему занятия в педагогическую задачу, вовлечь обучающихся в процесс формулирования целей и задач, мотивирования обучающихся создавать ситуации, обеспечивающие успех в учебной деятельности, создавать условия обеспечения позитивной мотивации обучающихся, адекватно подбирать приемы и методы работы в рамках одного занятия или цикла занятий, принимать решения в педагогических ситуациях, реализовать педагогическое оценивание.

2.2.2. Материальное обеспечение программы:

- помещение (кабинет), телевизор;
- качественное электроосвещение
- наличие розеток 220В;
- столы 1 шт.;
- Приставка NINTENDO 1 шт
- VR шлем 1 шт.

Форма аттестации. Форма демонстрации образовательных результатов – финальные игры, соревнования обучающихся с обсуждением.

- При оценке умений и навыков педагог обращает основное внимание на правильность и качество выполняемых упражнений, тактических действий, учитывая индивидуальные особенности, психофизические качества каждого ребенка

Методическое обеспечение программы

Вместе со словесными методами (рассказ, объяснение, беседа), используются наглядно-иллюстративные (показ видеороликов) и практические (мастер-класс от профессиональных спортсменов).

Список литературы для педагога

1. Распоряжение Правительства РФ от 22.11.2024 N 3387-р <Об утверждении Концепции развития фиджитал-движения на территории Российской Федерации на период до 2030 года>
2. <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202412020020?index=6>
3. КОНЦЕПЦИЯ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА: СОДЕРЖАНИЕ И ПОТЕНЦИАЛ РАЗВИТИЯ Текст научной статьи по специальности «Науки о здоровье» Малыгин Андрей Вадимович <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptsiya-fidzhital-sporta-soderzhanie-i-potentsial-razvitiya>
4. ФИДЖИТАЛ СПОРТ КАК ОДНО ИЗ НАПРАВЛЕНИЙ ЗДОРОВЬЕСБЕРЕЖЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Клестова О. А., Сериков С. Г., Богдан Н. В.

<https://cyberleninka.ru/article/n/fidzhital-sport-kak-odno-iz-napravleniy-zdoroviesberezheniya-obuchayuschih-sya>

Рекомендуемый список литературы для обучающихся

1. Игры будущего. URL: [Игры будущего — Википедия \(wikipedia.org\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Игры_будущего) (Игры будущего. 13.06.2024).

План воспитательной работы

Целью является воспитание гармонично развитой личности, формирование интереса к инновационным видам спорта через знакомство с технически сложными устройствами, занятиями физической культурой в цифровом пространстве и соревновательной деятельности.

Мероприятия, мастер-классы

№	Название мероприятия	Сроки проведения	Форма проведения
1	Игры будущего – сделано в России для новых поколений всего мира	По согласованию	Беседа. Игра
2	Игры будущего – наследие	По согласованию	Беседа, игра