

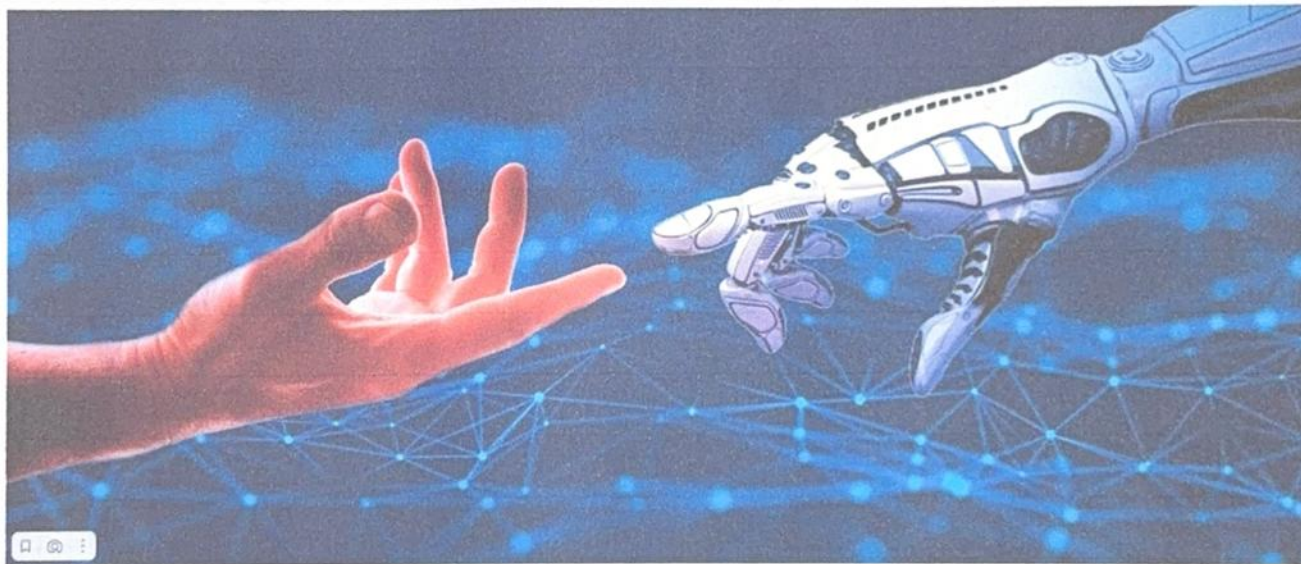
Департамент образования и науки Курганской области
Государственное автономное учреждение Курганской области
«Содействие детскому отдыху»

УТВЕРЖДАЮ
Начальник СП СОЛКД
«Романтика»
Волкова К.В.
«30» апреля 2025 года

ПРОГРАММА ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ
«ФИДЖИТАЛ СТАРТ»

с возможным участием детей с ограниченными возможностями здоровья,
инвалидностью

16 мая – 22 мая 2025 года



г. Курган 2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1 Информационная карта программы**
- 2 Пояснительная записка**
- 3 Целевой блок программы. Цели и задачи программы.
Предполагаемый результат**
- 4 Критерии и способы оценки качества реализации программы**
- 5 Этапы реализации программы**
- 6 Содержательный раздел программы**
- 7 Психолого-педагогическое сопровождение реализации программы**
- 8 Кадровое обеспечение программы**
- 9 Материально-техническое обеспечение программы**
- 10 Информационно-методическое сопровождение программы**
- 11 Список литературных источников и Интернет ресурсов,
использованных при разработке программы**

I. Информационная карта программы

Полное название программы	Программа профильной смены «Фиджитал старт» в рамках регионального проекта «Открытая инклюзивная школа «Научи меня!» с возможным участием детей с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью
Сроки реализации программы	16-22 мая 2025 года (6 дней)
Направленность программы	Физкультурно-спортивная, IT-технологии
Цель	Создание специальных условий для мотивации физической, интеллектуальной и социальной активности участников через призму фиджитал спорта
Краткое содержание	Программа предусматривает обучающую, тренировочную и соревновательную деятельность участников в диапазоне традиционного спорта и киберспорта. На протяжении смены участники отработают навыки по дисциплинам «волейбол» и «футбол», будут реализованы спортивно-тренировочные мероприятия и соревнования между командами отрядов по указанным видам спортивных игр. Кроме того, пройдут творческие встречи и мастер-классы от состоявшихся спортсменов – победителей чемпионатов всероссийского уровня (легкая атлетика, каратэ, лыжный спорт). В рамках кибертемы дети посетят IT-колледж: с ребятами проведут мастер классы по робототехнике, 3d моделированию, VR, а также познакомят с лабораториями и учебными кабинетами колледжа. Будет проведен VR-турнир с представителями команд-отрядов, результат которого будет учтен в общем зачете. В условиях специально созданного мотивационного пространства участники научатся преодолевать трудности тренировочного процесса, познакомятся с технологиями фиджитал спорта, у детей сформируются навыки работы в команде. Ребят ждет возможность получения мотивационного опыта от взаимодействия с чемпионами традиционного спорта, тренерами и студентами Зауральского колледжа физической культуры и здоровья, преподавателями и студентами IT-колледжа. Мероприятие базового блока программы и отрядная работа создадут ситуации личного успеха каждого участника смены, закрепят их спортивные, технические и коммуникативные навыки.
Предполагаемый результат реализации программы	- позитивные изменения личностных показателей участников смены, связанных с результативной деятельностью в команде; - развитие спортивного мышления, мотивационных стимулов к результативной спортивной деятельности; - индивидуальный прогресс участников смены в спортивных дисциплинах «волейбол», «футбол»; - индивидуальный прогресс участников смены в спектре киберспорта; - воспитание у участников, в том числе, у детей с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью, ключевых механизмов адаптации к самостоятельной жизни.

Участники программы	Дети 12-17 лет, посещающие спортивные секции, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью Дети 12-17 лет, посещающие занятия и кружки по цифровым технологиям, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью
----------------------------	---

II. Пояснительная записка

Фиджитал (phygital) - концепция, объединяющая физический и цифровой миры с целью создания интегрированного и уникального пользовательского опыта. Термин «phygital» произошел от слияния двух слов: physical (физический) и digital (цифровой).

В современном мире информационных технологий и цифровизации спорт приобретает новое измерение, подчеркивая тесную связь между физической активностью и современными технологиями. Одной из наиболее ярких проявлений этой симбиозной эпохи является фиджитал спорт, феномен, который активно развивается в России и становится все более значимой частью мирового спортивного и развлекательного ландшафта. Фиджитал спорт, объединяющий в себе элементы виртуальной реальности, киберспорта и традиционного спорта, привлекает миллионы участников и зрителей, исследователей и инвесторов, вызывая повышенный интерес общества.

Актуальность данной темы обусловлена не только ростом популярности фиджитал спорта, но и его потенциальными социокультурными и экономическими последствиями. Развитие этой отрасли может влиять на формирование новых профессиональных областей, способствовать развитию инфраструктуры высоких технологий, а также изменять представления о спорте и здоровом образе жизни среди молодого поколения.

Одним из ключевых компонентов фиджитал спорта является использование виртуальной реальности. Виртуальная реальность (VR) предоставляет участникам возможность погрузиться в полностью смоделированные миры и события. Это создает возможность для спортсменов и зрителей переживать соревнования как никогда прежде, будто бы они сами находятся внутри игровой вселенной. Сочетание VR-турниров с традиционными спортивными соревнованиями мотивирует участников – современных детей и молодых людей, надолго и бесполезно зависающих в Интернет пространстве, к занятиям активным спортом, социальной коммуникации.

Фиджитал спорт оказывает значительное воздействие на развитие и становление детей и подростков. Во-первых, он стимулирует развитие компетенций и навыков, таких как стратегическое мышление, координация движений и командная работа. Эти навыки могут быть полезными не только в киберспорте, но и в реальной жизни. Во-вторых, фиджитал спорт способствует формированию сообществ и онлайн-сообществ, где ребята с общими интересами могут общаться, обмениваться опытом и даже создавать новые дружеские связи. Это способствует социализации и расширению круга общения. Однако, следует отметить, что, как и в случае с любой другой формой развлечения, эксплуатация фиджитал спорта должна соблюдать баланс с физической активностью и учебой, чтобы не привести к негативным последствиям для здоровья и образования детей, подростков и молодых людей.

Настоящая программа в контексте фиджитал спорта направлена на удовлетворение потребностей детей не только в занятиях в цифровой среде, но и в активных формах двигательной деятельности, обеспечивает физическое, психическое и нравственное оздоровление участников смены.

Участники пройдут цикл тренировочно-спортивных мероприятий по спортивным играм волейбол и футбол, познакомятся с некоторыми техниками борьбы каратэ, легкой атлетики, лыжного спорта от профессиональных тренеров и спортсменов. В рамках программы участники смены попробуют найти и создать свою формулу успеха в спорте, а взаимодействие с выдающимися спортсменами поможет закрепить знания, полученные в ходе смены и убедиться на собственном примере, насколько важны регулярные занятия спортом и правильная мотивация.

Педагогическая целесообразность программы:

усвоение и тренировка навыков в спортивной дисциплине «волейбол»;
 усвоение и тренировка навыков в спортивной дисциплине «футбол»;
 усвоение и тренировка навыков в киберспортивном пространстве;
 включение участников в совместную деятельность при выполнении задач программы смены (командообразование, понимание взаимного усиления результата при командной работе);

запуск самостоятельной деятельности участников в тренировочном режиме (сделать так, чтобы тренер команды был нужен спортсменам для изучения дисциплины и получения советов от более опытного наставника, объяснить участникам команды важность личного стремления в освоении упражнений);

мотивация участников программы на достижение определенных результатов (с помощью транслирования опыта титулованных спортсменов показать, насколько внутренняя дисциплина и мотивация важны для спортивных побед).

Основная *проблема*, которую решает программа – создание пространства, в котором каждый педагог и событие утверждают позицию приоритета упорства и старания участника команды в действиях по достижению желаемого результата. Мероприятия программы направлены на развитие умения работать в команде, воспитание лидерских качеств, развитие нестандартного мышления и практического применения полученных знаний для спортивных и киберспортивных достижений.

Программа разработана с учетом Методических рекомендаций по организации отдыха и оздоровления детей (в части создания авторских программ работы педагогических кадров) (письмо Департамента дополнительного образования детей, воспитания и молодежной политики Минобрнауки России от 26 октября 2012 года № 09-260), Методических рекомендаций по проведению в организациях отдыха детей и их оздоровления инклюзивных смен для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов (утверждены А.В. Бугаевым 08 ноября 2021 года)

III. Цели и задачи программы. Предполагаемый результат.

Цель: Создание специальных условий для мотивации физической, интеллектуальной и социальной активности участников средствами фиджитал спорта

Задачи:

1. Включение детей в активную физическую деятельность через тренировочные и соревновательные мероприятия в рамках фиджитал-турнира;
2. Расширение кругозора участников в сфере IT и VR технологий, киберспорта, развитие критического мышления, скорости мыслительной деятельности, реакции и аналитической деятельности в рамках мероприятий кибертемы.
3. Популяризация фиджитал спорта в условиях реализации программы.
4. Укрепление физического здоровья у участников смены, формирование способности работать в команде, готовности принимать на себя различные роли и ответственность.

IV. Предполагаемые результаты реализации программ и способы оценки:

Наименование задачи	Ожидаемый результат	Способы диагностики
Включение детей в активную физическую деятельность через тренировочные и соревновательные мероприятия в рамках фиджитал-турнира	Индивидуальный прогресс участников смены в спортивных дисциплинах «волейбол», «футбол»; развитие спортивного мышления, мотивационных стимулов к результативной спортивной деятельности	Тестовые задания по освоению программ ДОП, диагностические исследования педагога-психолога на определение уровня личностного роста спортсмена*
Расширение кругозора	Наличие у детей стартовых	Супервизия, результаты VR-

участников в сфере IT и VR технологий, киберспорта, развитие критического мышления, скорости мыслительных процессов, реакции и аналитической деятельности в рамках мероприятий кибертемы	знаний и умений в сфере киберспорта, индивидуальный прогресс участников в области IT и VR технологий	турниров, диагностические исследования педагога-психолога на определение уровня личностного роста спортсмена*
Популяризация фиджитал спорта в условиях реализации программы	Наличие у участников четких представлений о фиджитал спорте, его правилах и преимуществах в контексте спорта и развлекательного досуга; информированность участников, родителей, других заинтересованных лиц о фиджитал спорте в рамках информационного обеспечения программы	Супервизия в условиях смены, анализ уровня вовлеченности аудитории (ER) в содержание медиаконтента смены в соцсетях
Укрепление физического здоровья у участников смены, формирование способности работать в команде, готовности принимать на себя различные роли и ответственность	Улучшение физических показателей и показателей здоровья детей; в детских командах хорошо налажена коммуникация между участниками, ребята поддерживают и помогают друг другу, делятся знаниями и опытом; в каждой команде определен лидер (капитан), распределены роли, каждый участник несет ответственность за исполнение своей роли в команде; команда стремится к высокому результату.	Медицинские исследования для получения результатов оздоровительного эффекта участников смены, супервизия

*Определение уровня личностного роста Спортсмена оценивается устойчивостью каждого участника к действию *затруднений (помеховлияний)* на успешность спортсмена. Для оценки параметра в рамках программы используются данные исследований М.С. Ткачевой о влиянии особенности личности спортсмена на успех или неудачу в спортивной соревновательной деятельности. Затруднения (помеховлияния) - это, прежде всего:

- *соперник*, его поведенческие проявления во время соревнований, которые могут оказать негативное воздействие на психическое состояние, а также наличие или отсутствие определенной важной информации о нем;

- *объективные внешние условия*: обстоятельства, одинаковые для всех участников соревнования - состояние спортивной площадки, погода (для соревнований на открытом воздухе), различные организационные трудности;

- *поведение тренера и товарищей по команде*: эти люди наиболее значимы для спортсмена, как и их мнение об уровне его подготовки и соревновательных возможностях, поэтому их поведенческие проявления влияют на эмоциональное состояние спортсмена;

- *присутствие и поведение зрителей*: помеховлияющее воздействие на эмоциональное

состояние спортсмена может возникнуть из-за слишком большого или слишком малого количества зрителей, из-за их активного «боления» за соперников или за него;

- *некондиционное состояние собственной экипировки*: низкое качество спортивной формы и инвентаря, их неправильная подготовка к соревнованиям, некачественно работающее оборудование, неожиданные повреждения во время выступления или незадолго до его начала;

- *собственное неблагоприятное физическое состояние*: недостаток сил вследствие издержек функционально-физической подготовки, изъяны в технике выполнения упражнений, недостаточность технических приемов, последствия недавно перенесенных заболеваний и травм, плохое самочувствие и болевые ощущения непосредственно во время соревнований;

- *собственное негативное психическое состояние*: страх перед выступлением, неуверенность в своих силах, угнетенное эмоциональное состояние или излишняя возбужденность, переизбыток мотивации, чрезмерная самоуверенность или индифферентное отношение к участию в предстоящем соревновании и затруднения в концентрации внимания на своем выступлении.

Для оценки личностного роста Спортсмена (входная, итоговая диагностика) предполагается использовать 16-факторный личностный опросник Р. Б. Кеттелла (форма С) – вопросы на оценку по факторам I (жесткость-чувствительность), E (доминантность-подчиненность) и Q4 (расслабленность-напряженность), так как они достоверно связаны с помехоустойчивостью по отношению к наибольшему количеству источников описанных выше трудностей [7].

Достижение уровня личностного роста Спортсмена признается при преобладании у участника следующих личностных качеств по указанным факторам: чувствительность (мягкость, склонность к романтизму, артистичность натуры, художественность восприятия мира, развитая эмпатийная способность), доминантность (независимость, самоуверенность, упрямство, склонность бороться за более высокий статус, властность), расслабленность (спокойствие, невозмутимость). Исследование выполняется педагогом-психологом смены.

V. Модель самоуправления при реализации программы

Основным механизмом самоуправления при реализации программы является создание и отрядных команд, связанных с соревновательной темой смены. Команды формируются с учетом как возрастных, так и качественных характеристик способностей ребят-участников. В команде определяется кэпидер (капитан команды) и его помощники (спорткэп и киберкэп) – ответственные за определенные форматы подготовки и состязаний, соответственно, по традиционному спорту и киберспорту. В ситуации присутствия на смене отрядов детей с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью роль лидеров в команде, как правило, выполняют ребята-волонтеры, подготовленные к исполнению данной функции. Помощниками лидеров могут стать ребята с ОВЗ с наличием лидерских качеств, организаторских и творческих способностей. Кроме того, в каждой команде логично определить еще одного помощника – креативного лидера (арткэп), ответственного за участие команды в мероприятиях базового блока программы. Команды могут инициировать и организовать спортивные турниры (внутрикомандные, межкомандные, общелагерные), творческие мероприятия (концерты, показы, спектакли, выставки). При необходимости и наличии условий в процессе подготовки мероприятия смены могут сформироваться творческие группы по референтным показателям. Инициатива, самостоятельная деятельность и самоорганизация команд и групп стимулируются и поддерживаются вожатыми, педагогами-тренерами смены.

VI. Игровая модель смены

Игровая модель смены предполагает подготовку и пролонгированное соревнование отрядных команд по фиджитал спорту. Результат соревнования - завоевание Границы Миров. Граница Миров удерживает безопасный баланс между Реальным и Виртуальным мирами, каждый из которых имеет свои ценности и приоритеты. Завоевать Границу Миров, значит,

стать ее хранителем. Хранители - идеально сбалансированная команда, где каждый участник в совершенстве владеет физическими, интеллектуальными, цифровыми и социальными навыками Будущего. Дети соревнуются в Вызовах двух различных дисциплин. Вызов «Спорт» - выявит сильнейшие команды по результатам проведения финальных матчей по традиционным спортивным играм: футбол и волейбол, лучших спортсменов в играх и упражнениях на развитие физических качеств, спортивного мышления, скорости, командной работы. Вызов «Технологии» погрузит ребят в тему конструирования роботов и соревнований по удаленному и автоматизированному (программирование) управлению роботами, командные соревнования в виртуальной реальности на VR-арене в VR-очках. В рамках соревнований дети познакомятся с 3D моделированием, а в рамках прохождения квестов используют искусственный интеллект. Победитель соревнования определяется по результатам двух Вызовов и объявляется Хранителем Границы Миров. Тезаурус смены: юниоры – ребята, тренеры – волонтеры, мастера – вожатые, старший мастер – педагог ДО.

VII. Этапы реализации программы

Подготовительный этап:

- разработка программы;
- работа с педагогическим составом (формирование состава педагогов и педагогов-тренеров, знакомство с программой);
- разработка символики, подготовка мерча;
- приглашение социальных партнеров;
- приобретение и подготовка оборудования, инвентаря;
- подготовка отрядных помещений, спортивного зала, стадиона, территории.

Организационный этап смены:

- запуск программы;
- знакомство с режимом работы лагеря и его правилами;
- организация работы отрядов;
- организация самоуправления;
- оценка состояния здоровья участников (анализ медицинских справок, выписок врачей, обследования для изучения эффективности оздоровления).

Основной этап смены:

- проведение основных мероприятий по программе;
- реализация дополнительных (общеразвивающих) программ, включающих спортивно-тренировочные мероприятия и соревнования;
- VR-турниры;
- мастер-классы от социальных партнеров;
- экскурсии;
- коллективно-творческие дела;
- отрядные мероприятия;

Заключительный этап смены:

- итоговое тестирование и анкетирование;
- церемония закрытия смены, награждение активистов смены, итоги общелагерного соревнования;
- обследование для изучения эффективности оздоровления;
- рабочее совещание по итогам смены, разбор положительных и отрицательных моментов проведенной работы; анализ материалов, полученных в процессе супервизии, мониторинг отзывов детей и родителей на сайте учреждения и в соцсетях, данных анкетирования участников, прогноз развития программы и корректировка (при необходимости) задач для последующих смен.

VIII. Содержательный раздел программы

Программа содержит базовый, образовательный и мотивационный блоки.

Базовый блок реализуется на протяжении всей смены и предусматривает решение традиционных задач организации отдыха и оздоровления по следующим направлениям:

- культурно-досуговое: предполагает работу творческих кружков, участие в мастер-классах, участие в экскурсионных программах, участие в отрядных и лагерных мероприятиях смены;
- художественно-творческое: предполагает участие в творческих мероприятиях, развивающих эстетический вкус и чувство прекрасного;
- социально-личностное: предполагает раскрытие и развитие личностного потенциала участников смены, включение детей и подростков в совместную социально значимую деятельность.

Основные средства достижения задач базового блока смены:

- мероприятия, посвященные актуальным событиям детства;
- интеллектуально-развивающие мероприятия;
- мероприятия эстетического направления;
- профориентационные мероприятия;
- мероприятия, направленные на приобщение детей к здоровому образу жизни;
- мероприятия, направленные на формирование у детей и подростков чувства патриотизма, активной жизненной и гражданской позиции;
- лечебно-оздоровительные процедуры: физиопроцедуры, кислородные и витаминные коктейли, спелеотерапия, прогулки (лагерь расположен на территории соснового бора).

Кроме того, в базовый блок включены профилактические мероприятия и мероприятия по предупреждению чрезвычайных ситуаций и охране жизни детей в летний период:

инструктажи для детей: «Правила пожарной безопасности», «Правила поведения детей при прогулках и на экскурсиях», «Меры доврачебной помощи», «Правила поведения с незнакомыми людьми».

Основные задачи программы реализуются через образовательно-тематический и мотивационный блоки смены.

Мероприятия образовательного блока программы решают задачи спортивной и киберспортивной подготовки участников смены.

В рамках темы традиционного спорта реализуются две общеразвивающих блиц программы дополнительного образования: **«Футбол»** и **«Волейбол»**.

Целью программы дополнительного образования **«Футбол»** является формирование физической активности и становление личностных спортивных качеств у обучающихся через отработку навыков традиционной спортивной игры «Футбол». В целевой комплекс программы дополнительного образования «Футбол» (ПДО «Футбол») входят также задачи по формированию у участников основных двигательных навыков, необходимых для игры в футбол, технических приемов футбола, освоение и закрепление средств тактики и стратегии игры, воспитание дисциплинированности, чувства коллективизма и взаимопомощи, формирование установок здорового образа жизни, овладение приемами избегания стресса и раздражительности средствами спорта.

Формы и методы организации деятельности обучающихся в рамках ПДО «Футбол»:

1. групповая – организация работы в группе;
2. индивидуально-групповая – чередование индивидуальных и групповых форм работы;
3. в подгруппах – выполнение заданий малыми группами;
4. в парах – организация работы по парам,
5. индивидуальная – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем;
6. коллективная – организация работы с разновозрастными отрядными командами.

В учебный план ПДО «Футбол» входит 1 час теоретической подготовки, 3 часа подвижных игр с элементами футбола и 3 часа игровой подготовки.

В содержание теоретического блока ПДО «Футбол» включены:

правила техники безопасности и поведения на занятиях футболом;
 правила игры в футбол (размеры поля для игры в футбол, правила игры, полевых игроков и вратаря, выполнение штрафных ударов, классификация и терминология технических приемов игры в футбол);

влияние занятий физическими упражнениями на организм человека;

оказание первой медицинской помощи при травмах.

Перечень подвижных игр с элементами футбола и содержание технической (игровой) подготовки представлены в приложении 1.

Планируемые результаты освоения ПДО «Футбол»:

в области теоретической подготовки:

- правила техники безопасности при занятиях футболом,
- гигиенические знания, умения и навыки;
- требования к оборудованию, инвентарю и спортивной экипировке;

в области физической подготовки:

- развитие основных физических качеств (гибкости, быстроты, силы, координации, выносливости) и психологических качеств, их гармоничное сочетание применительно к специфике футбола;

- укрепление здоровья, повышение уровня физической работоспособности и функциональных возможностей организма, содействие гармоничному физическому развитию.

в области технико-тактической подготовки (актуализация и закрепление):

- овладение основами техники и тактики;

- освоение соответствующих возрасту, полу и уровню подготовленности занимающихся тренировочных нагрузок;

- владение техникой точной передачи мяча партнеру, точного приема и нападающих ударов, выполнение финтов, различных видов приемов и передачи мяча;

- сформированное представление о технической подготовке игрока и вратаря.

Формы контроля освоения ПДО «Футбол»:

- педагогическое наблюдение,
- анализ качества выполнения заданий педагога,
- анализ имевшихся и приобретенных навыков,
- соревнование,
- анализ участия коллектива и каждого учащегося в мероприятии.

Целью программы дополнительного образования **«Волейбол»** (далее – ПДО «Волейбол») является укрепление здоровья обучающихся и формирование их направленной физической активности через занятия видом спорта «Волейбол». В комплекс задач входит: обучение (актуализация, закрепление) технике и тактике игры в волейбол, обучение (актуализация, закрепление) правильному комплексу упражнений по волейболу, обучение (актуализация, закрепление) правилам основам и судейства игры; воспитание чувства ответственности за себя в условиях взаимодействий команды, формирование нравственных и волевых качеств.

Формы и методы организации деятельности обучающихся в рамках ПДО «Волейбол»: групповая, индивидуально-групповая, в подгруппах, в парах, индивидуальная, коллективная.

В учебный план ПДО «Волейбол» входит 1 час теоретической подготовки, 2 часа подвижных игр с элементами волейбола и 4 часа игровой подготовки.

В содержание теоретической подготовки входят сведения об истории развития волейбола, основные правила гигиены, правила по технике безопасности, правила игры и судейства, волевые и нравственные качества спортсмена.

В перечень подвижных игр с элементами волейбола включены игры и упражнения на развитие прыгучести, скорости, быстроты реакции, выносливости; упражнения с баскетбольными, набивными мячами, мячами пилатеса.

Игровая подготовка включает: обучение (актуализация, закрепление) техник основных стоек, перемещений, приемов и подач, нападающих ударов, блоков, техник защиты, имитационного поведения, тактике игры в волейбол.

Планируемые результаты освоения ПДО «Волейбол»:

в области теоретической подготовки:

- правила техники безопасности при занятиях волейболом,
- гигиенические знания, умения и навыки;
- требования к оборудованию, инвентарю и спортивной экипировке;
- личностные качества спортсмена;

в области физической подготовки:

- развитие основных физических качеств (скорости, прыгучести, быстроты, силы, координации, выносливости) и психологических качеств, их гармоничное сочетание применительно к специфике футбола;

- укрепление здоровья, повышение уровня физической работоспособности и функциональных возможностей организма, содействие гармоничному физическому развитию.

в области технико-тактической подготовки (актуализация и закрепление):

- овладение основами техники и тактики;

- освоение соответствующих возрасту, полу и уровню подготовленности занимающихся тренировочных нагрузок;

- владение техниками приемов мяча, подачи мяча, перемещений по полю, нападающих ударов и блоков, других техник защиты; практика самостоятельного судейства и организации игры.

- сформированное представление о технической подготовке игрока и судьи;

в области личностных качеств:

- умение мгновенно оценивать обстановку, действовать инициативно, находчиво и быстро в любой игровой ситуации, проявление высокой самостоятельности; умение управлять эмоциями, не терять контроля за своими действиями; умение работать в группе и подчинять свои интересы команде.

Формы контроля освоения ПДО «Волейбол»:

- педагогическое наблюдение,
- анализ качества выполнения заданий педагога,
- анализ имевшихся и приобретенных навыков,
- соревнование,
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в мероприятии.

Мероприятия **кибер темы** готовятся и реализуются преподавателями и студентами ИТ-колледжа. В рамках общего выезда команд-отрядов в ИТ-колледж будут проведены мастер классы по робототехнике, 3d моделированию и VR, квест и экскурсия по колледжу. Во время второго выезда будет проведен VR-кибертурнир по спортивным дисциплинам в VR-шлемах. В VR-турнире участвуют представители команд.

План-сетка мероприятий образовательного блока

1 день, 16.05	Путь Команды. Начало. - заезд и размещение участников, комплектование спортивных команд-отрядов - торжественное открытие Фиджитал-смены, объявление игровой легенды смены - образовательные треки по здоровому образу жизни - тестирование участников, выявление личностных характеристик (педагог-психолог) - лагерьный легкоатлетический кросс – знакомство с территорией - занятия по ПДО
2 день, 17.05	Тренер и Команда - занятия по ПДО (утренняя тренировка) - образовательные треки по взаимодействию с тренером, составление графика отрядных тренировок - занятия по ПДО (вечерняя тренировка) - спортивный праздник «Малые олимпийские игры»
3 день,	Команда и Ты

18.05	- занятия по ПДО (утренняя тренировка) - образовательные треки на командообразование - занятия по ПДО (утренняя тренировка)
4 день, 19.05	Граница Миров - экскурсия в IT-колледж, мастер классы по робототехнике, 3d моделированию, VR - образовательные треки личностного роста спортсмена - тренировочные занятия игровых команд - спортивный квест «Путь чемпиона»
5 день, 20.05	Вызов 1-ый - отрядные тренировки - VR-турнир (КТК, IT-колледж) - мастер-класс от тренера чемпионов России (Кондратьев Станислав Александрович – лыжный спорт) - занятия по ПДО (вечерняя тренировка) - мотивационный просмотр роликов о фиджитал спорте
6 день, 21.05	Вызов 2-ой - отрядные тренировки - мастер-классы от чемпионов России (каратэ – Рыбин Кирилл Григорьевич, легкая атлетика - Манакова Александра Витальевна) - 11.00 - финальные спортивные встречи и турниры, выявление лучших - праздничная программа «Хранители Границы Миров»
7 день, 22.05	Свобода и возможности - общая тренировка - тестирование участников (педагог-психолог) - отъезд участников

Мотивационный блок. Ребята-участники формируют отряды-команды, которые будут соревноваться в течение всей смены в фиджитал состязаниях с учетом игрового сюжета смены. В начале смены оформляется мобильный стенд с названиями команд. После каждого соревнования напротив названия команды размещаются ее результаты в баллах. Таким образом, все дети видят свое промежуточное место в общем рейтинге, что является мотивом для активизации или эффективной поддержки команды в текущем событии (предстоящем конкурсе).

Для участников подготовлен мерч с символикой смены, призы победителям и призерам соревнований,

Помимо конкурсной, реализуется история с поощрением значками с логотипом и слоганом смены. В каждом отряде ежедневно выбирается участник, наиболее ярко проявивший себя в течение дня. На общем сборе ему вручается символ смены - значок с логотипом и слоганом смены, фотосессия с ребятами - получателями значка из других отрядов. Получив значок, участник не может вторично претендовать на очередное вручение, но может способствовать получению значка другими ребятами из отряда. Таким образом, каждый день будет выявляться очередной награжденный. В конце смены каждый участник получает грамоту-диплом и призы за свои достижения в течение смены. Данное поощрение не связано с конкурсными мероприятиями.

Мероприятия и режимные моменты отражены в типовом плане-сетке каждого дня смены:

Время	Мероприятия	Комментарии
8.00	Подъем	
8.45	Утренняя гимнастика	
9.00	Завтрак	
10. 30	Спортивно-тренировочные мероприятия, соревнования	2, 3,4,5,6 день смены

12.00	Дневка или Гости	Дневка – отрядные дела. Гости - творческие встречи и мастер-классы от социальных партнеров
13.00	Обед	
14.00	Тихое время	
16.00	Полдник	
16.45	Спортивно-тренировочные мероприятия	
18.30	Ужин	
19.00	Групповая работа, игры	Может быть спортивное мероприятие, огонек, ярмарка, репетиция, концерт, спектакль
20.00	Отрядные мероприятия. Общее мероприятие	
20.30	Дискотека	
21.00	Второй ужин	
22.00	Отбой	

VII. Психолого-педагогическое сопровождение реализации Программы

Цель: специальная поддержка реализации Программы, направленная на становление в условиях загородного лагеря эффективной коммуникации и полезного взаимодействия детей-участников инклюзивного коллектива *(при наличии на смене детей с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью)*.

Исполнители: профильные педагогические специалисты - психолог, дефектолог.

Механизмы реализации:

- блиц-диагностика коммуникативного поля участников инклюзивного коллектива через супервизию, блиц-тестирование;

- обучение полезной коммуникации участников инклюзивного коллектива через тренинги, мини мастер-классы, разыгрывание социальных историй, диалоговые игры, игры на повышение самооценки, уверенности в себе, командообразование;

- отработка понятийного словаря мероприятий образовательно-тематического блока через групповые и, при необходимости, индивидуальные занятия;

- участие в ключевых мероприятиях смен для оперативной специальной помощи детям или сотрудникам лагеря в случаях нестандартной педагогической ситуации.

Программно-методическое обеспечение реализации:

К. Фопель (интерактивные психологические игры, создаваемые на основе синтеза элементов различных видов психотерапии),

О. В. Хухлаева (сценарии групповых психологических занятий, направленных на взаимодействие со сверстниками, педагогами и родителями, нахождение своего места в детском коллективе);

Лютова К.К., Моница Г.Б. (программы работы с агрессивными, гиперактивными, тревожными и аутичными детьми);

Клюева Н. В., Филиппова Ю.В. (работа с детьми, которые не имеют особых проблем с общением, с целью дальнейшего развития и совершенствования их коммуникативных навыков, и с теми, кто в силу своих личностных особенностей (конфликтность, агрессивность, повышенная эмоциональность, замкнутость, застенчивость, нарушение самооценки) испытывает сложности при общении со сверстниками и взрослыми).

VIII. Кадровое обеспечение программы

Реализацию структурных блоков программы обеспечивают штатные педагогические работники СОЛКД «Романтика», вожатые – студенты педагогических направлений государственных профессиональных организаций среднего и высшего образования: ФГБОУ ВО «Курганский государственный университет», ГБПОУ «Курганский педагогический колледж».

Всеми вожатыми в рамках обучения по профессиональной образовательной программе «Основы вожатской деятельности» освоен модуль «Работа вожатого с детским инклюзивным коллективом» в объеме 36 часов.

Штатный перечень сотрудников смены:

Должность	Направление деятельности	Кол-во
Директор лагеря	Общее руководство реализацией программы смены, Материально - техническое обеспечение смены Поощрение сотрудников и участников по результатам реализации смены	1
Заместитель директора лагеря по воспитательной работе	Курирует педагогическое направление. Организует взаимодействие всех служб по реализации программы. Отслеживает результаты реализации программы, вносит коррективы. Осуществляет подбор педагогических кадров, проводит инструктивные сборы. Подбирает и разрабатывает методический материал согласно тематике смены. Оказывает методическую помощь педагогическому составу. Работает с родителями.	1
Руководитель смены	Координация реализации программы	1
Педагог-тренер	Реализация мероприятий образовательного блока программы	1
Педагог дополнительного образования	Реализация мероприятий базового блока программы	1
Звукооператор	Звуковое\техническое обеспечение смены	1
Фотограф-видеограф	Фото, видео сопровождение смены	1
Вожатые	Ответственность за жизнь и здоровье участников Организационные моменты Организация отрядной работы Организация взаимодействия участников смены и волонтеров	4
Специалисты сопровождения (психолог)	Организация психолого-педагогического сопровождения смены, помощь в организации коммуникации участников инклюзивного коллектива. Помощь в организации конкурсных мероприятий	1
Медицинские работники	Организация лечебно-оздоровительных процедур, мониторинг здоровья участников	2
Инструктор ЛФК	Проведение занятий лечебной физкультуры	1

В реализации смены в качестве волонтеров и помощников вожатых участвуют ребята регионального волонтерского центра «Абилимпикс» и Зауральского колледжа физкультуры и здоровья. Ребята из волонтерского центра прошли подготовку по вопросам продуктивного взаимодействия с детьми с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью в рамках обучающей смены «Научи меня!».

Социальные партнеры программы:

ГБПОУ «Курганский технологический колледж», ИТ-колледж,
ГБПОУ «Зауральский колледж физической культуры и здоровья», г. Шадринск,
Спортивный клуб Киокушинкай Каратэ «Витязь», г. Шадринск

Творческие встречи от партнеров обеспечивают:

Манакова Александра, чемпион России по легкой атлетике среди лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (2023),

Рыбин Кирилл – чемпион России по каратэ Киокушинкай (2024), тренер клуба «Витязь»

Кондратьев Станислав – тренер сборной России по лыжным гонкам (спорт ЛИН)

IX. Материально-техническое обеспечение программы

Для обеспечения реализации программы лагерь располагает следующими ресурсами:

- стадион с оборудованными зонами для спортивных игр,
- многофункциональный зал (спортивный, концертный, ассамблейный) с оборудованием и спортивным инвентарем для проведения спортивных упражнений и эстафет,
- тренажерная зона (уличная, зальная),
- зал лечебной физкультуры,
- кабинет коррекционной работы с комнатой психологической разгрузки;
- лечебный блок (спелеотерапия, лазеротерапия, ультрафиолетовое облучение, диагностика и лечение нарушений рефракции и косоглазия; магнитотерапия, фитотерапия).

X. Информационно-медийное сопровождение программы

Публикации о смене на сайтах Департамента образования и науки Курганской области, ГАУ КО «Содействие детскому отдыху», в социальных группах ВК Департамента, ГАУ КО «Содействие детскому отдыху», регулярное освещение событий смены в группе СОЛКД «Романтика» (размещение фото-, видеоматериалов, текстовой информации).

XI. Информационно-методическое сопровождение программы

- нормативно-правовая документация, регламентирующая деятельность педагогического состава смены;
- должностные инструкции и инструкции по ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, проведения экскурсий, организации выхода и транспортировки детей и т.д.;
- документация по работе лагеря: график работы персонала, режим дня;
- измерительно-диагностические материалы, комплексы дидактических материалов педагога-психолога (специалистов сопровождения – при наличии на смене детей с ОВЗ, инвалидностью),
- программно-методическое обеспечение реализации психолого-педагогического сопровождения:
- программы дополнительного образования «Футбол», «Волейбол»
- корпоративная культура смены.

XI. Список использованных литературных источников и Интернет-ресурсов

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 // Вестник Алтайской академии экономики и права. - № 12-2. - 2021. - С. 223-230.
2. Военно-спортивные игры. 7-11 классы / авт.-сост П.Ф. Куклин, Л.А. Тетушкина, Л.А. Лаврова. – Волгоград: Учитель, 2010.
3. Безопасность жизнедеятельности в детском лагере: Методические рекомендации / А. Кравченко, С. Петров. — М. : Изд-во МПГУ МПГУ, 2017;
4. Двадцать вопросов о самоуправлении / С. Какорина, И. Хуснутдинова, О. Ефимчева. — ВДЦ «Орленок», 2003;
5. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Футбол», разработчик Соколов Владислав, ГБОУ СОШ № 667, г. Санкт-Петербург, 2021.

6. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по футболу, разработчики Худяков Р.А., Почуенков И.Е., МБУ ДО «Детско-юношеский центр «Спартак», г. Богородск. 2021.
7. Дополнительная общеразвивающая программа в области физической культуры и спорта по виду спорта «Волейбол», разработчики Чумак Е.Б. и др., ГАУ ДО Новосибирской области «Спортивная школа по волейболу», г. Новосибирск, 2024.
8. Иванова Ю.О., Антоненко С.П., Войнова А.А., Гетун Д.О. Современные подходы к управлению объектами спортивной инфраструктуры // Вестник Московского финансово-юридического университета. - № 2. - 2021. - С. 92-100.
9. Методические рекомендации по организации жизнедеятельности детей в условиях Всероссийского детского центра «Океан» / Под ред. Э.В. Марзоевой, Г.Ю. Зубаревой. – Владивосток: Федеральное государственное образовательное учреждение Всероссийский детский центр «Океан», 2010;
10. Ткачева М.С. Личностное развитие спортсмена как условие роста соревновательной помехоустойчивости, изд. Саратовского Университета. 2012. Т. 1. Сер. Акмеология образования. Психология развития, вып. 3 – с. 44-47
11. Океанский сценарии «Грани VIII» в помощь организатором детского и молодежного отдыха / Под. ред Д.В. Кузбменок, О.В. Доманской. -Владивосток: Федеральное государственное образовательное учреждение Всероссийский детский центр «Океан», 2016;
12. Федеральный закон от 21 декабря 2004 г. № 170-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
13. Фадеев Д.А. Что такое фиджитал спорт и почему он развивается в России? Журнал «Научные высказывания»
https://nvjournal.ru/article/ChTO_TAKOE_FIDZhITAL_SPORT_I_POChEMU_ON_RAZVIVAETSJa_V_ROSCII/
14. Чернов И.В., Ревунов Р.В. Организация учебно-тренировочного процесса по физической культуре в высшем учебном заведении. М.: Лань, 2019. 104

Приложение 1

Подвижные игры с элементами футбола**«Невод»**

Описание игры: Все играющие – «рыбки», кроме 2-х водящих – «рыбаков». Рыбаки, взявшись за руки, бегают за рыбками. Осаленный игрок становится водящим – «рыбаком». Они уже втроем, взявшись за руки, догоняют убегающих «рыбок». Поймав еще одного, четверка разделяется на две пары догоняющих и т.д. пока не останется последняя «рыбка» - победитель.

«Вызов»

Описание игры: Играющие делятся на 2 команды, образуя шеренгу. Каждая команда рассчитывается по порядку и все запоминают свои номера. Тренер выкрикивает любой номер, игроки указанного номера бегут вперед стараясь быстрее финишировать. Тот, кто первый пересекает линию финиша, становится победителем.

«Шишки, желуди, орехи»

Описание игры: Играющие делятся по тройкам и образуют кружки. У красной фишки становится игрок - «желудь», у зеленой – «орех», у синей - «шишка». По сигналу водящий произносит любое из 3-х названий данных участникам. Названные игроки должны поменяться местами, в это время водящий стремится встать на любое освободившееся место. Опоздавший игрок (без места) становится новым водящим. Можно одновременно выкрикнуть 2 названия и даже 3. Водящий каждый раз принимает название того, чье место он занял. Выигрывают игроки, которые меньше всего были водящими.

«Скорая помощь»

Описание игры: Из играющих выбирают 1-3 водящих-«вирусы», которые догоняют и салят «здоровых» играющих. Осаленный игрок «заболевает» и садится на землю, чтобы его вылечить нужно одновременно двум играющим взять его за руки и отвезти в «больницу», после чего игра снова продолжается. Когда 3-ка передвигается до «больницы», она включает «сирену» - издает похожий звук и водящие не могут в этот момент салить. Игра проходит определенное время (около 1 мин.) и если на поле остаются «здоровые» игроки, то «вирусы» проиграли.

«Лиса и куры»

Описание игры: Из играющих выбирается водящий- «лиса», все остальные- «куры», которые располагаются на «жердочках» (гимнастические скамейки). По сигналу тренера «куры» начинают перебегать с одной скамейки на другую, зарабатывая за одну перебежку 1 фишку, которую дает тренер. «Лиса» же ловит игроков, находящихся на земле, «кур», стоящих на

скамейках, салить нельзя. У пойманных игроков «лиса», наоборот, отнимает 1 фишку. Выигрывают игроки, набравшие большее количество фишек.

«Зайцы и волк»

Описание игры: Каждый играющий за пазуху(за спиной) заправляет манишку так, чтобы край ее свисал, как «хвост» и заходит в поле. По сигналу тренера каждый стремится сорвать как можно больше манишек у соперников и при этом сохранить свою. Игра заканчивается, когда остается последний игрок с «хвостом» - лучший защитник. За каждую манишку начисляется балл. Выигрывают игроки, набравшие большее количество баллов. Они становятся лучшими нападающими.

«Вороны и воробы»

Описание игры: Играющие делятся на две равные команды, которые становятся у средней линии лицом (спиной к друг другу, сидя, лежа и т.д.). Одна команда - «вороны», другая - «воробы». По звуковому сигналу тренера названная команда убегает в свой «дом» за лицевую линию. Другая же команда стремиться их догнать и осалить. Игра проводится несколько раз с одинаковым вызовом команд. Побеждает команда, осалившая большее количество игроков, нежели команда соперников. Расстояние от средней линии до линии «дома» 8-10 м.

«Второй лишний»

Описание игры: Из играющих выбирают двух игроков, догоняющего и убегающего, а остальные игроки становятся по кругу (d - 6 м), лицом в центр круга. По сигналу тренера догоняющий должен осалить убегающего, который, спасаясь, может встать перед каким-нибудь игроком. Если ему это удалось, то его пятнать уже нельзя, а можно того, кто сделался «лишним» и стоит сзади вторым. Если салке удалось осалить убегающего до того, как он встал к игроку, то они меняются ролями. В конце игры отмечаются наиболее внимательные и быстрые игроки.

«Вышибалы в кругу»

Описание игры: Играющие делятся на две равные команды. Одна команда располагается по кругу (d - 8 м.), другая внутри круга. Стоящие игроки по кругу получают мяч и стараются броском вышибать противников. Игра длится 1 мин. и подсчитывается количество осаленных игроков. Далее игроки меняются ролями и игра продолжается. Выигрывает команда, которая наименьшее количество раз была осалена. Мяч, пойманный слету «свеча» + 1 очко игрокам внутри круга.

«Морской бой»

Описание игры: Игра проводится на площадке с расставленными конусами. Задача одной команды сбивать конусы, а другой, ставить их на прежнее место. Игра длится 30-40 сек, после чего по сигналу тренера все останавливаются и подсчитывают количество сбитых конусов. Далее команды меняются ролями и играют снова. Выигрывает команда, сбившая большее количество конусов.

«Волшебные ворота»

Описание игры: двое участников игры держа палку или манишку, образуя ворота убегают, остальные участники должны их догнать и забивать голы между ними. Участники игры должны вести мяч на каждый шаг. Удар по мячу наносится внутренней стороной стопы

«Вышибалы»

Описание игры: у каждого участника игры мяч в ногах, задача игроков своим мячом попасть в мяч соперника или в ноги. Участники игры должны вести мяч на каждый шаг. Удар по мячу наносится внутренней стороной стопы.

«Найди свой цвет»

Описание игры: участники игры двигаются по игровой площадке и обводят фишки. По команде тренера игроки встают на фишку, цвет которой называет тренер.

ВАРИАНТ ИГРЫ №2. Участники игры двигаются по игровой площадке и обводят фишки. По хлопку тренера игроки выполняют определенные задание:

- 1 хлопок – наступить на мяч;
- 2 хлопка сесть на мяч;
- 3 хлопка лечь на мяч;

ВАРИАНТ ИГРЫ №3. Участники игры двигаются по игровой площадке и обводят фишки. Тренер называет цвет и число. Задача игроков встать возле фишки цвет которой назвал тренер и в том количестве цифру которой он назвал.

«Коридорчики»

Описание: участники игры разделены на пары. Задача игроков обыграть (обхитрить) своего партнера и завести мяч в любой коридорчик.

«Крабики»

Описание игры: участники игры разделены на 2 команды. Команда крабов находится в зоне аквариума (между фишек) и пытается выбивать мячи у игроков противоположной команды. Игроки с мячами должны обходить игроков (крабов) и забивать голы в ворота. Участники игры ведут мяч на каждый шаг. Команда крабов должны передвигаться на руках и ногах и выбивать мячи.

Техническая (игровая) подготовка

Техника ведение мяча

Обучение передвижению с мячом с изменением направления движения. Правильное положение ног и ног при выполнении ведения мяча. Подвижные игры с футбольным мячом. Поведение игрока при выполнении ведения. Правила безопасного выполнения.

Техника выполнения остановки мяча

Правильное положение ног при выполнении остановки мяча. Положение рук при приеме мяча. Упражнение в парах на отработку положение ног и рук при выполнении приема мяча. Правила безопасного выполнения приема.

Техника выполнения удара по мячу

Правильно положение ног и туловища при выполнении удара по мячу. Упражнение на постановку опорной ноги и движение «рабочей» ноги при выполнении удара. Правила безопасного выполнения упражнения.

4. Игровая подготовка

Основы взаимодействия игроков во время игры. Понятие развития игровой комбинации. Понятие: оборонительная, наступательная игра. Правила безопасного ведения двусторонней игры. Тактика игры в нападении. Тактика игры в защите.

- Игра по упрощенным правилам на площадке;

- «Квадрат»;

- «Пятнашки с ведением мяча»;

5. Двусторонняя учебная игра.