

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА Г. КАЗАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. В.П. ЧКАЛОВА»
Г.КАЗАНИ

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета МБУДО
«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани

Протокол № 1
от « 08 » сентября 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО
«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани
_____ С.Ю. Борзенков



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«ФИДЖИТАЛ - ФУТБОЛ»

Направленность: Спортивно-техническая
Возраст обучающихся: средний 12 – 13 лет
Срок реализации: 1 год. Объем 144 часа

Автор-составитель:
Драгунов Кирилл Александрович
педагог дополнительного образования

Казань, 2025 год

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основании дополнительной (общеобразовательной) общеразвивающей программы «Фиджитал футбол» технической направленности, утвержденной педагогическим советом №1 от 08 сентября 2025 г., автор Драгунов К.А., и в соответствии с учебным планом МБУДО «Городской центр детского технического творчества им. В.П. Чкалова» г. Казанина 2025-2026 учебный год.

Современное образование требует интеграции цифровых технологий в традиционные формы обучения, включая физическую культуру. Программа «Фиджитал-футбол» сочетает физическую активность (физический футбол) и цифровые технологии (киберфутбол, анализ данных, геймификацию), что соответствует интересам поколения Z и Alpha, для которых цифровая среда является естественной.

Программа разработана на 144 часа в год, из расчета 4 часа в неделю, из них отведено:

- на теоретические занятия 72 часов,
- на практические занятия 72 часов.

Цель:

Развитие физических, тактических и цифровых компетенций учащихся через синтез реального и виртуального футбола.

Задачи:

Обучающие:

- Освоить технику и тактику футбола;
- Научиться использовать цифровые инструменты (игровые симуляторы, приложения для анализа);
- Изучить основы киберспортивного футбола.

Развивающие:

- Развивать скорость, ловкость, координацию;
- Формировать критическое мышление через анализ игр;
- Тренировать когнитивные навыки (принятие решений, многозадачность).

Воспитательные:

- Воспитывать командный дух и спортивное поведение;
- Формировать культуру здорового образа жизни;
- Мотивировать к саморазвитию через геймификацию.

Учебно-тематический план

№	Название раздела	Количество часов			Формы контроля по разделу
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводный модуль	2	2	-	Входная диагностика
2	Физическая подготовка	20	10	10	Тесты по футболу
3	Техническая подготовка	38	19	19	Тесты по футболу
4	Тактическая подготовка	38	19	19	Тесты по футболу
5	Цифровой футбол (киберспортивный модуль)	22	11	11	Тесты по Фиджитал-футболу
6	Интеграция физического и цифрового футбола	22	11	11	Опрос
7	Итоговая аттестация	2	-	2	Тестирование
	Итого:	144	72	72	

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- Укрепление здоровья, повышение уровня физической подготовки;
- Развитие лидерских качеств и умения работать в команде;
- Ответственное отношение к цифровой среде.

Метапредметные:

- Навыки анализа данных (физические показатели, игровая статистика);
- Умение ставить цели и планировать тренировки;
- Применение ИКТ в спортивной деятельности.

Предметные:

- Владение техникой футбола (удары, передачи, дриблинг);
- Понимание тактических схем;
- Навыки игры в киберфутбол (FIFA, eFootball).

