

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)**

**И. В. Клименко, А. В. Ермоленко, П. А. Пилавов, Ю. М. Штольц,  
Е. А. Мелешко, Д. И. Руднев**

**ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАНЯТИЙ ФИДЖИТАЛ-СПОРТОМ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ В  
УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОГО И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ФОРМАТА  
ОБРАЗОВАНИЯ**

Методические рекомендации

Луганск  
2026

УДК 373.016:797.56(076)  
ББК 74.267.5:75.726р3  
О 64

**Рецензенты:**

- Шкурин А. И.** – заведующий кафедрой спортивных дисциплин ФГБОУ ВО «ЛГПУ», кандидат педагогических наук, доцент;
- Кривко Я. П.** – заведующий кафедрой высшей математики и методики преподавания математики ФГБОУ ВО «ЛГПУ», доктор педагогических наук, профессор.

**Коллектив авторов:**

**И. В. Клименко, А. В. Ермоленко, П. А. Пилавов, Ю. М. Штольц, Е. А. Мелешко, Д. И. Руднев**

О 64 **Организация занятий фиджитал-спортом обучающихся общеобразовательных организаций в условиях цифрового и технологического формата образования: метод. рекомендации / сост.: И. В. Клименко, А. В. Ермоленко, П. А. Пилавов [и др.]; под общ. ред. И. В. Клименко – Луганск, 2026. – 58 с.**

В методических рекомендациях рассмотрены вопросы совершенствования существующей практики проведения занятий физической культурой в условиях цифровой трансформации образования. Описаны предлагаемые для применения в образовательном процессе организационные формы, методы и средства, которые позволяют освоить теоретико-методические, практико-ориентированные знания, умения, навыки и опыт в области применения инновационных образовательных технологий, в том числе на основе искусственного интеллекта и технологий фиджитал-спорта в сфере физкультурно-оздоровительной деятельности общеобразовательных организаций.

Представленные методические рекомендации могут быть предложены педагогам и специалистам физической и адаптивной физической культуры общеобразовательных организаций.

Материал подготовлен в рамках государственного задания № НИОКТР 125112513405-8 в соответствии с Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации № 670 от «16» сентября 2025 года по теме «Разработка интерактивных физкультурно-информационных технологий в условиях общеобразовательных учреждений Луганской Народной Республики».

УДК 373.016:797.56(076)  
ББК 74.267.5:75.726р3

*Рекомендовано на Научно-методическом совете Института профессионального развития ФГБОУ ВО «ЛГПУ» в качестве методических рекомендаций для педагогов и специалистов физической и адаптивной физической культуры общеобразовательных организаций (протокол № 3 от 24 февраля 2026)*

© Клименко И. В., Ермоленко А. В.,  
Пилавов П. А., Штольц Ю. М.,  
Мелешко Е. А., Руднев Д. И., 2026

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Цифровые и технологические форматы физкультурно-спортивной деятельности в общеобразовательных организациях (И. В. Клименко, Ю. М. Штольц).....	6
История и перспективы развития фиджитал-спорта в условиях образовательных организаций (Е. А. Мелешко, П. А. Пилавов).....	21
Модель организации занятий фиджитал-спортом во внеурочной физкультурно-спортивной деятельности общеобразовательных организаций (И. В. Клименко).....	27
Организация соревновательной деятельности по фиджитал-спорту обучающихся общеобразовательных организаций (А. В. Ермоленко, Д. И. Руднев).....	34
Список литературы.....	48
Приложения.....	50

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время информационные технологии становятся все более доступными и внедряются повсеместно, изменяя как общий формат образования, так и способы коммуникации между людьми. В системе образования разработано и успешно используется большое количество электронных образовательных ресурсов, интерактивных сред, коллекций видео, аудиоресурсов, платформ-агрегаторов, автоматизированных информационных систем и т.д. В этом смысле сфера физической культуры не является исключением. На всех этапах физкультурно-оздоровительной работы, в спортивной науке, в образовательном процессе постоянно происходит модернизация: применяются различные гаджеты, совершенствуется программное обеспечение, появляются новые цифровые приложения.

Однако в связи с информатизацией современного общего образования наблюдается значительное снижение двигательной активности обучающихся, которую трудно корректировать средствами стандартных уроков по физической культуре.

Решением данных аспектов можно выделить фиджитал-спорт как систему занятий и в цифровой, и в «реальной» образовательных средах. Это направление спортивной деятельности востребовано сегодня в нашей стране ещё и потому, что в ноябре 2025 года Министерство просвещения и Всероссийская федерация фиджитал-спорта подписали соглашение о внедрении в школы страны нового вида спорта, который объединяет физические нагрузки и цифровые технологии.

Но процесс внедрения фиджитал-спорта в образовательный процесс общеобразовательных организаций все еще находится в стадии разработки, что и обосновывает необходимость представленных методических рекомендаций.

В методических рекомендациях рассмотрены вопросы совершенствования существующей практики проведения занятий физической культурой в условиях цифровой трансформации образования. Описаны предлагаемые для применения в образовательном процессе организационные формы, методы и средства, которые позволяют освоить теоретико-методические, практико-ориентированные знания, умения, навыки и опыт в области применения инновационных образовательных технологий, в том числе на основе искусственного интеллекта и технологий фиджитал-спорта в сфере физкультурно-оздоровительной деятельности общеобразовательных организаций.

Представленные методические рекомендации могут быть предложены педагогам и специалистам физической и адаптивной физической культуры общеобразовательных учреждений.

Материал подготовлен в рамках государственного задания № НИОКТР 125112513405-8 в соответствии с Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации № 670 от «16» сентября 2025 года по теме «Разработка интерактивных физкультурно-информационных технологий в условиях общеобразовательных учреждений Луганской Народной Республики».

# **ЦИФРОВЫЕ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ФОРМАТЫ ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ**

**(И. В. Клименко, Ю. М. Штольц)**

В условиях стремительно развивающегося информационного общества цифровизация образовательного процесса становится одной из ключевых задач современной системы образования. Интенсивное внедрение цифровых технологий в педагогическую деятельность предъявляет новые требования к профессиональной компетенции учителей, изменяет традиционные педагогические подходы и открывает широкие возможности для инноваций. Однако успешная интеграция цифровых технологий в образовательную среду невозможна без глубокого теоретического осмысления новых подходов и моделей их применения в профессиональной деятельности педагогов.

Следует отметить значение нашего исследования для Луганского региона как экспериментальной площадки не только в связи с интеграцией в российское образовательное пространство в процессе внедрения требований образовательных стандартов и других нормирующих деятельность общеобразовательных организаций документов в части создания цифровой образовательной среды, но и с тем, что уровень цифровизации общего образования у нас заметно отстает по сравнению с другими российскими регионами, особенно в северо-западных районах и в зоне линии боевого соприкосновения.

В Республике взят курс на формирование инфраструктуры цифровой образовательной среды в процессе модернизации общеобразовательных организаций, однако цифровой сектор физической культуры остается в стадии перспективного планирования: отсутствует разработанная и проверенная на практике модель применения информационных технологий

в процессе физического воспитания детей, в частности на основе фиджитал-спорта, на которую могли бы опираться педагоги, работающие в новых условиях.

Физическое воспитание играет ключевую роль в развитии всесторонних качеств учащихся и повышении национальных стандартов здоровья. Тем не менее, традиционные методики преподавания физической культуры и спорта часто сталкиваются с проблемами, включая ограниченные ресурсы учителей, повторяющиеся методы обучения и снижение вовлеченности учащихся. Цифровые технологии предлагают множество новых решений этих насущных проблем. Интеграция интеллектуальных технологий в образовательный процесс потенциально может значительно улучшить результаты обучения и повысить интерес учащихся к спорту за счет оптимизации образовательного процесса, персонализации обучения и внедрения инновационных методов преподавания. Используя возможности цифровой трансформации, мы уже сегодня формируем новую систему образования, которая будет более эффективной, увлекательной и адаптированной к потребностям отдельных учащихся.

Одной из ключевых теоретических концепций, оправдывающих необходимость использования цифровых технологий, является конструктивизм. Согласно этой педагогической теории, знания учащихся не передаются в готовом виде от учителя, а формируются самими учениками через собственный опыт и активное взаимодействие с окружающим миром. Цифровые технологии здесь выступают инструментом, способным значительно усилить эффективность педагогического процесса. Расширяются возможности персонализировать обучение с помощью современных инструментов, таких как искусственный интеллект. Цифровые платформы с функцией искусственного интеллекта могут в реальном времени анализировать

поведение ученика, фиксировать его ошибки и успехи, автоматически подстраивая учебные задания под его текущий уровень. Применение адаптивных технологий позволяет образовательным системам автоматически корректировать содержание учебных материалов и уровень сложности заданий, учитывая прогресс каждого ученика в режиме реального времени. В результате получается не просто индивидуализация, но и постоянная адаптация образовательного процесса, позволяющая оптимально использовать возможности каждого обучающегося. Цифровые технологии активно поддерживают проблемно-ориентированный подход в образовании, который ставит обучающихся в ситуацию решения реальных задач.

Сегодня существуют различные подходы и модели интеграции цифровых технологий в педагогическую деятельность, которые отличаются по методам, механизмам и сферам применения.

Информационные технологии позволяют сделать проведение уроков физической культуры более интуитивным и наглядным, что помогает обучающимся быстро понимать и осваивать основные действия. Чаще всего сегодня в общеобразовательных организациях используются мультимедийные и сетевые платформы, которые в наших условиях являются доступными. Применение этих технологий экономит время и энергию учителей, способствует эффективности обучения, повышает мотивацию обучающихся и указывает направление для их всестороннего развития, стимулируя интерес к обучению, расширяя их опыт.

Информационные технологии привнесли новые и разнообразные методы обучения физической культуре, которые могут привлечь внимание учащихся и стимулировать их интерес к обучению. Учителя могут использовать игровые методы обучения в реальных учебных занятиях, чтобы побудить учащихся изучать знания по физической культуре в интерактивной образовательной среде и улучшить общий эффект обучения.

В практической деятельности учителя физической культуры используются различные модели применения физкультурно-информационных технологий.

Необходимо выделить несколько групп моделей применения интерактивных физкультурно-информационных технологий в образовательных организациях.

*Первая группа моделей направлена на применение технологий геймификации в образовании, в том числе в физкультурно-спортивной деятельности.* Ряд исследователей изучали различные аспекты этого направления: В. П. Беспалько (дидактические основы программированного обучения); Д. А. Ендовицкий, Н. Н. Беленова, Е. Б. Курганова (digital – технологии и геймификация в образовательном процессе); Н. А. Рыбачук, А. С. Голубева (инновационные подходы к организации и содержанию дисциплины «Физическая культура»); Н. А. Рыбачук (геймификация учебного процесса по дисциплине «Физическая культура»); Rasheed et al., Jdaitawi et al. (развитие цифровых технологий привело к инновационным преобразованиям в процессах преподавания и обучения); Altmeyer et al., Parra-González et al., (геймификация успешно повысила участие пользователя в курсе, результаты обучения и опыт в различных областях знаний, а также их положительный вклад в образовательный процесс); Ferriz-Valero et al. (положительное влияние геймификации на успеваемость обучающихся); Liu, Lipowski (спортивная геймификация успешно способствует повышению мотивации и успеваемости среди обучающихся колледжей).

Однако в источниках литературы встречаются противоречивые данные о влиянии геймификации на физическое развитие обучающихся в процессе физического воспитания. Так, исследователи Lambe et al. показали, что геймификация не оказала существенного влияния на физическую форму человека, в то время как другие исследователи, такие

как Uechi et al. показали, что геймификация положительно способствовала формированию здорового поведения и вовлеченности в программы по изменению поведения в отношении здоровья. Аналогично, Karpen et al. обнаружили, что геймификация эффективна в содействии изменениям поведения пользователей за счет повышения их вовлеченности в вопросы здоровья. Большинство авторов исследований подтверждают положительные результаты применения геймификации в сфере физической активности (Mazéas et al.; Real-Pérez et al.). При этом содержание учебной программы играет важную роль в определении целесообразности внедрения геймификации и подтверждает положительные результаты в ее применении в сфере физической активности (Mazéas et al.; Real-Pérez et al.), при этом содержание учебной программы играет важную роль в определении целесообразности внедрения геймификационной техники в данной области.

G. Mu (2024) описал стимулирующую модель применения геймификации при изучении базовых общеразвивающих физических упражнений, таких как бег. На подготовительном этапе учитель физкультуры подбирает беговую игру под названием «Охота за сокровищами» с использованием технологий виртуальной или дополненной реальности. Использование интерактивной игровой технологии направлено на знакомство обучающихся с правилами и игровым процессом «Охоты за сокровищами», показ интерфейса игры и способов управления. Одновременно учитель подчеркивает важность навыков бега и мер предосторожности, чтобы школьники могли бегать правильно и безопасно во время игры. Основной этап реализации стимулирующей модели представлен проведением игры на уроке физической культуры. Обучающиеся играют в игру группами, и каждая группа выбирает капитана, который руководит игроками для выполнения задания. Во время игры учитель может в режиме реального времени давать

указания и подбадривать учеников в зависимости от их результатов, чтобы помочь им преодолеть трудности и препятствия. В конце игры учитель подсчитывает очки и количество выполненных заданий каждой группой и вручает призы и сертификаты, чтобы отметить выдающихся школьников и команды. В то же время учитель направляет учеников к обмену опытом и выводами об игре, способствуя общению и обучению между ними.

Применение таких технологий, как интеллектуальные носимые устройства, позволяет учителям разрабатывать персонализированные планы обучения, основанные на индивидуальных особенностях учащихся, чтобы удовлетворить потребности учеников на разных уровнях. Такой способ обучения, учитывающий способности учеников, помогает улучшить их успеваемость и уверенность в себе. Их широкое применение затруднено вследствие недостаточного обеспечения общеобразовательных организаций соответствующей аппаратурой.

Результаты подтверждают утверждение, что, несмотря на существующие проблемы внедрения геймификации и развития преподавателями передовых методов развития навыков учащихся, она имеет потенциал для удовлетворения потребностей обучающихся. Но прежде, чем достигнутые результаты и стремление к использованию геймификации позволит достичь позитивных образовательных результатов, необходимо обеспечить обучение пользователей, чтобы они приобрели необходимые навыки использования геймификации для разработки учебной программы.

*Вторая группа моделей применения направлена на использование технологий искусственного интеллекта, виртуальной реальности, приложений и носимых устройств в образовании, в том числе в физкультурно-спортивной деятельности. Интеграция этих технологий в физическое воспитание изменяет традиционные подходы к обучению. От интерактивных приложений и игровых платформ, делающих тренировки*

увлекательными, до виртуальной реальности, переносящей обучающихся в динамичные среды – технологии меняют ландшафт физического воспитания. Носимые устройства обеспечивают обратную связь в режиме реального времени, способствуя самоконтролю и мотивации, а искусственный интеллект адаптирует планы физической активности к индивидуальным потребностям, улучшая развитие индивидуальных навыков обучающихся. Объединение технологий искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности с физическим воспитанием способствует улучшению показателей качества обучения, а также положительно влияет на заинтересованность детей и молодежи, которых привлекает синергия между технологиями и интересным занятием физической культурой.

У. Yixuan и У. Huaigang при разработке модели применения технологии виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR) установили, что они позволяют создавать иммерсивные учебные среды, что приводит к повышению интереса и вовлеченности обучающихся.

Важным аспектом исследования виртуальной реальности является так называемый эффект присутствия, который создает иллюзорную реальность окружающей VR-среды. В свою очередь, именно ощущение реальности тренировок позволяет обучающимся перенести полученный опыт из виртуальной среды в реальную.

Б. Б. Величковский, А. Н. Гусев, В. Ф. Виноградова и О. А. Арбекова обратились к опыту отечественных и иностранных коллег, изучая особенности взаимодействия пользователя с системой виртуальной реальности в зависимости от степени когнитивного контроля. Согласно выводам исследования, для повышения эффективности ощущения присутствия необходима высокая степень иммерсивности виртуальной среды и реалистичность виртуального сценария. Этот фактор стал одним из основополагающих в дальнейшей работе при проведении эксперимента

по влиянию виртуальной реальности и симуляторов на обучение физической культуре и спорту.

Ценные данные об эффективности применения VR-технологий в сфере обучения студентов физической культуре и спорту предоставили Н. А. Усцеломова, Л. В. Курзаева и С. В. Усцеломов. Авторы исследования обосновали актуальность применения VR-технологий в процессе обучения студентов физического воспитания и спорта в целях оптимизации образовательного процесса, удовлетворения потребности занимающихся физической культурой в новых эмоциях и впечатлениях. На основе эксперимента авторы делают вывод, что технологии виртуальной реальности обеспечивают реализацию одного из принципов обучения – наглядности, способствуя активации познавательной деятельности обучающихся.

По мнению Е. Г. Хозе, современное поколение молодежи живет в новом мире, где отсутствуют границы между реальностью и виртуальным миром. Следовательно, применение технологий виртуальной реальности способствует наиболее эффективному процессу обучения, в том числе в сфере физической культуры, обеспечивая высокую мотивацию и вовлеченность обучающихся посредством сенсорной стимуляции, создавая групповую или индивидуальную активность, повышающую эффективность тренировок.

Авторы научного исследования А. О. Алексина, А. В. Левченко, К. Ю. Ефимов моделируя процесс использования виртуального тренажера в таком виде спорта, как футбол, доказали ошибочность выводов некоторых исследований о том, что VR-технологии не могут быть использованы для видов спорта, где необходимо взаимодействие с окружающей средой. Кроме того, они выявили необходимые условия для эффективного применения новой методики обучения физической культуре и спорту с применением VR-технологий:

- необходимо обеспечить реалистичную визуализацию изображения и устранить задержки между действием человека и откликом изображения;
- виртуальная среда должна воспроизводить реальные условия, в которых может оказаться спортсмен;
- виртуальная среда не должна воспроизводить ситуации, невозможные в реальности;
- необходимо добиться максимального эффекта погружения и осуществлять обратную связь симулятора с пользователем за счет дополнительных сигналов: акустических, визуальных, тактильных.

Использование виртуальной реальности для организации тренировочного процесса как в профессиональном, так и в любительском спорте обладает рядом очевидных преимуществ:

- VR-технологии существенно снижают риски получения травм, особенно в тех видах спорта, которые сопряжены с повышенным риском. Это актуально для образовательных организаций, где учащиеся (в том числе с ограниченными возможностями здоровья) могут травмироваться во время традиционных уроков физкультуры из-за неправильной техники выполнения упражнений;
- технологии виртуальной реальности позволяют задать любые условия тренировки, выбирая не только скорость смены кадров, но и окружение;
- применение VR-технологий не зависит от погодных условий, наличия экипировки и места, что позволяет заниматься даже труднодоступными видами спорта;
- применение технологий виртуальной реальности превращает дисциплину «Физическая культура» в увлекательную игру, которая имеет мало общего с традиционными методами обучения данного предмета, что особенно актуально среди студентов вне зависимости от их возраста и пола.

*Третья группа моделей направлена на применение интерактивных технологий на основе приложений и носимых устройств в образовании, в том числе в физкультурно-спортивной деятельности.*

В постоянно развивающемся мире физического воспитания в последние годы приложения занимают центральное место и трансформируют наше взаимодействие с физическими упражнениями. Эти приложения подобны универсальным преподавателям или тренерам, предлагающим множество функций, которые не только улучшают обучение и проводят мониторинг уровня физической активности, но и поддерживают мотивацию к систематическим занятиям физической культурой. Однако, несмотря на широкое внимание к применению интеллектуальных технологий в образовании, их исследования и применение в физическом воспитании относительно ограничены. Существующие исследования в основном сосредоточены на использовании интеллектуальных устройств (таких как умные носимые устройства, оборудование для мониторинга спорта) и применении анализа данных в тестах физической подготовки студентов, обучении спортивным навыкам и управлении здоровьем.

Несмотря на это, их применение вносит изменения в саму систему образования, расширяя возможности спортивных площадок до виртуальных. Создается увлекательная образовательная среда, которая делает обучение интересным для школьников и доступным для всех обучающихся, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья.

По данным S. T. Kang, который предложил модель использования интерактивных приложений для организации эффективных занятий физической культурой или индивидуальных спортивных тренировок, обучающийся или спортсмен могут самостоятельно отслеживать прогресс в занятиях, выполнять видеорекомендации, контролировать

физиологические константы, иметь возможность транслировать результаты достижений учителю физической культуры или тренеру по избранному виду спорта.

X. Xishen и G. Jia в рамках реализации модели применения интеллектуальных устройств установили, что носимое оборудование и интеллектуальные аналитические системы обеспечивают обратную связь в реальном времени и подробный анализ данных, помогая обучающимся лучше понимать свои спортивные результаты и физическое состояние, и позволяют целенаправленно улучшать методы тренировок.

Несмотря на значительный потенциал интеллектуальных технологий в физическом воспитании, существуют проблемы в их практическом применении. Во-первых, стоимость и обслуживание технологического оборудования могут ограничивать широкое внедрение интеллектуальных технологий в образовании. Для решения этой проблемы образовательные организации могут обратиться за государственными субсидиями и корпоративным спонсорством, чтобы облегчить финансовое бремя. Во-вторых, учителям может не хватать необходимых технических знаний и навыков для эффективного использования интеллектуальных технологий в обучении. Эту проблему можно решить с помощью регулярного технического обучения и курсов повышения квалификации для повышения технологической компетентности учителей. Наконец, защита конфиденциальности учащихся является важным аспектом, и крайне важно обеспечить, чтобы все собранные и проанализированные данные строго соответствовали принципам защиты конфиденциальности.

Влияние интеллектуальных технологий на физическое воспитание дает важные выводы для будущих моделей обучения и разработки образовательной политики.

Во-первых, в будущем преподавание физического воспитания будет уделять больше внимания интеграции и использованию технологий,

применяя интеллектуальные технологии для повышения качества и эффективности обучения.

Во-вторых, лица, принимающие решения, должны рассмотреть вопрос об установлении разумных стандартов, которые будут регламентировать развитие интеллектуальных технологий в образовательной сфере и обеспечивать справедливое распределение образовательных ресурсов. Кроме того, будущие программы подготовки учителей должны уделять больше внимания развитию технологических навыков для удовлетворения требований цифровой среды обучения.

Наконец, в условиях непрерывного развития и внедрения инноваций в области физического воспитания, следует сохранять открытый и гибкий подход, постоянно изучая потенциальные возможности применения новых технологий в обучении. В заключение, очевидно, что интеллектуальные технологии демонстрируют огромный потенциал в преподавании физического воспитания, однако для полного использования преимуществ этих технологий необходимо решить ряд практических задач, из которых можно извлечь важные выводы для будущего развития физического воспитания.

*Четвертая группа моделей применения интерактивных физкультурно-информационных технологий на основе фиджитал-спорта.*

ЮНЕСКО считает, что спорт является мощным средством социальной интеграции молодежи, а его преимущества ощущаются далеко за пределами стадионов. Ценности, приобретенные в спорте и через спорт, такие как честная игра и командный дух, бесценны для всего общества. Увеличение числа людей, ведущих сидячий образ жизни, указывает на необходимость использования инновационных и нестандартных методов поддержания физического здоровья. Один из таких методов – фиджитал-спорт, – вид спорта, который объединяет физическую активность с цифровыми технологиями. Фиджитал-спорт сочетает в себе элементы

традиционного спорта и киберспорта, обеспечивая спортсменам возможность объединить физическую активность с виртуальным миром.

Фиджитал (phygital, от англ. physical + digital – физический и цифровой) – это первоначально маркетинговый термин, описывающий сочетание цифрового и физического опыта, в том числе дополненной и виртуальной реальности, который меняет представление о продуктах и обеспечивает потребителям новый опыт (С. Mele, T. R. Spina, M. Marzullo et al., 2023). Фиджитал-технологии уже занимают свою нишу в повседневной жизни человека. Они создают новый ландшафт в области интеграции цифровых решений уже сегодня (P. D Vecchio, G. Secundo, A. Garzoni).

Фиджитал-спорт – это вид спортивных и развлекательных мероприятий, в которых сочетаются элементы физической активности и взаимодействие пользователей с виртуальной средой. Спортсмены-участники подвергают своё тело различным нагрузкам и упражняются в реальном мире, будучи подключёнными к цифровой среде. Такое сочетание часто достигается с помощью носимых устройств, датчиков, технологий отслеживания движения (трекеров) и гарнитур виртуальной реальности (VR). Они обеспечивают обратную связь в режиме реального времени, фиксируют данные каждого отдельного участника и улучшают общий спортивный опыт за счёт внедрения цифровых элементов в обозреваемое физическое пространство.

Е. В. Зайцева с соавторами указывают, что новые формы образовательной работы с учащимися в рамках фиджитал-подхода требуют серьезной перестройки образовательного процесса и несут множество рисков: социальных, экономических, организационных, правовых и медицинских. Авторы выделяют такие преимущества применения фиджитал-игр как индивидуализированное обучение, мотивация к результату, формирование командной работы и аналитических навыков,

развитие когнитивных способностей, применимость в инклюзивном образовании.

Исследования авторов А. О. Ахмедова, С. Б. Элипханова, А. А. К. Умарова, С. М. М. Джулагова подтверждают, что наиболее приоритетным направлением должно стать исследование новых средств, методов и инновационных методик применения фиджитал-технологий в процессе физического воспитания в образовательных организациях. При этом для внедрения средств и методов фиджитал-спорта в процесс физического воспитания на базе образовательных организаций, как наиболее адаптивных площадок для интеграции фиджитал-технологий в процесс физического воспитания, ученые рассматривают спортивные клубы. Это связано с тем, что в сферу их деятельности входят организация и проведение учебно-тренировочных занятий по видам спорта, физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий, подготовка и формирование сборных команд по видам спорта, участие в соревнованиях разных уровней, пропаганда основных идей физической культуры, спорта и здорового образа жизни, внедрение инновационных технологий в процесс физического воспитания школьников. Основными целями деятельности спортивных клубов являются вовлечение обучающихся в систематические занятия физической культурой и спортом и формирование здорового образа жизни.

Вышесказанное указывает на необходимость разработки и апробации инновационных и эффективных моделей внедрения фиджитал-технологий в процесс занятий физической культурой и спортом на базе образовательных организаций.

Это научное направление востребовано сегодня в нашей стране ещё и потому, что в ноябре 2025 года Министерство просвещения и Всероссийская федерация фиджитал-спорта подписали соглашение о

внедрении в школы страны нового вида спорта, который объединяет физические нагрузки и цифровые технологии.

# ИСТОРИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА В УСЛОВИЯХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

(Е. А. Мелешко, П. А. Пилавов)

Уникальность фиджитал-спорта в том, что он зародился как органичное совмещение классического и компьютерного спорта. Поэтому в профессиональной сфере он, по всей видимости, уже на старте приобретет черты обоих направлений.

Понятие «фиджитал-спорт» изначально рассматривалось как термин для обозначения новых «гибридных» пространств, где реальное и виртуальное взаимодействуют, создавая среду, в которой сосуществуют люди и подключённые интерфейсы. Со временем термин стал применяться к мероприятиям, использующим комбинацию виртуальных и реальных практик. Обычно фиджитал-события включают технологии для создания интерактивного, иммерсивного и вовлекающего опыта для участников.

«Фиджитал» – неологизм, образованный путем объединения английских слов *physical* («физический») и *digital* («цифровой»). Данное направление представляет собой инновационное спортивное двоеборье, где традиционная физическая активность сочетается с элементами киберспорта или виртуальной реальности. В качестве иллюстрации отметим соревнования по фиджитал-футболу: участники сначала демонстрируют свои навыки в виртуальном пространстве, соревнуясь в игре FIFA на консолях, а затем переходят к активной фазе, выходя на площадку для мини-футбола. Другим примером служат фиджитал-гонки, где конкурсанты сперва проявляют себя в автосимуляторе *Assetto Corsa*, а затем демонстрируют мастерство вождения на реальных картингах. Итоговый результат формируется методом суммирования баллов, полученных командами в виртуальном и физическом форматах.

Такой подход позволяет определить наиболее универсальных спортсменов, одинаково хорошо проявляющих себя как в цифровом пространстве, так и в реальном мире. Фиджитал-игры обеспечивают увлекательную форму физической активности, делая занятия более привлекательными для широкого слоя населения, включая студентов. В целях развития новых видов спорта в Российской Федерации в 2023 году признаны видами спорта и включены во всероссийский реестр лазерный бой, фиджитал-игры и гонки дронов.

По каждому из них предусмотрена разработка программы, устанавливающей перечень мероприятий на четыре года. Данная работа ведется при организационной и правовой поддержке Министерства спорта Российской Федерации.

Фиджитал-спорт появился в России и изначально был поддержан на государственном уровне, как это случилось с киберспортом. Так, Указом Президента РФ от 19 декабря 2022 № 927 был запланирован и в феврале 2024 г. проведен Международный мультиспортивный турнир «Игры будущего» в городе Казань.

Соревнования проводились по 21 инновационной дисциплине. Каждая из них являлась фиджитал, то есть объединяла физическую активность и киберспорт, таким образом, проверялись компетенции участников в двух ранее не связанных видах деятельности.

На соревнованиях было представлено более двадцати дисциплин, разделённых на пять направлений: «Спорт», «Тактика», «Стратегия», «Скорость» и «Технологии». В открытии соревнований принял участие Президент Российской Федерации Владимир Владимирович Путин.

Соревнования в фиджитал-спорте, как правило, проводятся в два этапа. В первой части спортсмены соревнуются в виртуальном аналоге игры, а во второй – в классическом виде спорта. При этом обе части состязания равноправны. В рамках цифрового этапа участники

соревнуются в симуляторе или компьютерной игре, используя телефон, планшет, компьютер, игровую приставку или очки виртуальной реальности. Физический этап соревнований проводится с использованием аналогов традиционных видов спорта: футбольное поле, хоккейная площадка, баскетбольная площадка и т.д.

В настоящее время спортсменов, принимающих участие в соревнованиях и планирующих бороться за попадание на фиджитал-игры, уже тысячи. К ним подтягиваются тренеры, которым нужно оперативно разбираться в том, как готовить участников одновременно к цифровым и реальным спортивным баталиям.

Созданы десятки региональных федераций фиджитал-спорта, где будут работать организаторы соревнований, судьи, студии трансляций и многие другие специалисты, обеспечивающие масштабную активность в новом виде спорта.

В ближайшие три года в России откроются фиджитал-центры, которые будут представлять собой органичное сочетание киберспортивных клубов и спортзалов. Им потребуются тысячи работников различного профиля, разбирающихся как в методиках тренировок, так и в принципах работы виртуальной реальности.

В 2025 году «Игры Будущего» прошли в Объединенных Арабских Эмиратах.

Среди положительных результатов влияния таких игр можно отметить:

1. Повышение физической активности: фиджитал-игры вовлекают малоподвижных студентов в регулярные занятия спортом через более знакомый для них цифровой компонент. Подтверждением этому служит исследование А. Стайано, где показано, что использование экзергеймов (игры, сочетающие физическую активность и цифровые технологии) в учебных заведениях повышает уровень физической активности

обучающихся на 40 % по сравнению с традиционными методами. Автор отмечает, что такой подход особенно эффективен для малоподвижных групп учащихся.

2. Развитие цифровой грамотности: фиджитал-спорт формирует навыки взаимодействия с современными технологиями в практическом контексте.

3. Улучшение когнитивных функций: участие в фиджитал-играх способствует развитию таких навыков, как координация в пространстве, мелкая моторика, память, концентрация, скорость реакции. Ф. Ястроу с коллегами провели мета-анализ исследований по использованию цифровых технологий в спорте и пришли к выводу, что фиджитал-форматы способствуют не только улучшению физических показателей, но и развитию когнитивных навыков: многозадачности и пространственного мышления.

4. Социализация: фиджитал-спорт подразумевает взаимодействие участников в виртуальном и реальном пространстве. На всех уровнях происходит коммуникация участников, что приводит к созданию межличностных отношений и сообществ по интересам.

5. Формирование баланса: фиджитал-игры прививают понимание важности сочетания цифровой и физической активности.

6. Развитие аналитического мышления: в фиджитал-играх необходим анализ эффективности своих действий в обоих компонентах соревнований.

Положительное влияние фиджитал-спорта и заинтересованность занимающихся в нем говорят о том, что его можно внедрять в программу физического воспитания.

Такой подход не только повысит мотивацию учащихся, но и создаст благоприятные условия для формирования ценностного отношения к здоровому образу жизни. В научно-методической литературе

представлены формы организации физкультурно-спортивной деятельности с включением фиджитал-спорта в образовательный процесс.

1. Разработка учебных программ и модулей:

- включение фиджитал-спорта в программы дисциплин по физической культуре;
- создание внеурочных занятий по фиджитал-направлениям;
- интеграция в рамки дисциплин «информационные технологии» или «информатика».

2. Создание специализированных лабораторий фиджитал-спорта:

- оборудование пространства с необходимыми техническими средствами и безопасными зонами для физической активности;
- интеграция систем трекинга движений, проекционных технологий и VR/AR-оборудования.

3. Формирование нормативной базы:

- разработка положений о проведении соревнований по фиджитал-спорту;
- утверждение системы оценивания активности обучающихся в данной сфере;
- включение показателей участия в фиджитал-активностях в систему образования.

4. Организация образовательных интенсивов и хакатонов:

- проведение выездных школ по фиджитал-играм;
- хакатоны по созданию инновационных фиджитал-решений;
- мастер-классы профессионалов отрасли.

5. Спортивные мероприятия в системе образования:

- включение фиджитал-игр в программу спартакиад;
- соревнования между факультетами и институтами, колледжами и школами;

– проведение ежегодных чемпионатов среди образовательных организаций региона или страны.

6. Партнерство с IT-компаниями:

– привлечение технологических партнеров для обеспечения программной части;

– создание совместных образовательных программ с компаниями-разработчиками;

– организация стажировок студентов в компаниях, специализирующихся на фиджитал-технологиях.

Подводя итоги, можно отметить, что фиджитал-спорт представляет собой перспективное направление в образовании, которое решает проблему гиподинамии современных учащихся, не противопоставляя физическую активность цифровому миру, а органично соединяя их преимущества в единой образовательной среде, но требует адаптации к локальным условиям. Мировой опыт использования фиджитал-направлений также подтверждает этот факт. Такой комплексный подход соответствует современным требованиям к образованию, ориентированному на подготовку всесторонне развитых личностей.

# **МОДЕЛЬ ОРГАНИЗАЦИИ ЗАНЯТИЙ ФИДЖИТАЛ-СПОРТОМ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ**

**(И. В. Клименко)**

Фиджитал-спорт в России появился в 2022 году. Это новое направление, которое совмещает обычный спорт и компьютерные игры. В рамках XIII Международного форума «Россия – спортивная держава» в Самаре Министерство просвещения РФ и Всероссийская федерация фиджитал-спорта заключили соглашение о том, что в школах будут введены уроки по этому виду спорта. Таким образом, в программу физической культуры будет включена фиджитал-дисциплина.

Ключевая задача этого включения – воспитывать гармонично развитых личностей, готовых к вызовам современности на основе объединения традиционного физического воспитания с цифровыми технологиями. Для того чтобы процесс включения новой дисциплины был эффективным, необходимо:

- разработать учебные программы для школьников и методические рекомендации для учителей по вопросам реализации новой дисциплины в рамках предмета «Физическая культура»;

- запустить пилотные проекты в отдельных школах по реализации модели применения технологий фиджитал-спорта в дисциплину «Физическая культура»;

- на регулярной основе проводить всероссийские соревнования и фестивали для школьников по основным дисциплинам фиджитал-спорта;

- разработать и внедрить курсы повышения квалификации и переподготовки педагогов по дисциплине фиджитал-спорт для учителей физической культуры общеобразовательных организаций.

Совмещение реального спорта и компьютерных спортивных игр позволит школьникам проявить себя и приобщиться к массовому спорту. Специалистами разрабатываются модели вариативного (факультативного) модуля фиджитал-спорта для общеобразовательных организаций.

Нами разработана и апробирована процессная модель применения интерактивных физкультурно-информационных технологий с элементами фиджитал-спорта в условиях общеобразовательных организаций.

Ценность моделирования в педагогических изысканиях возрастает в связи с необходимостью научного прогноза и предвидения. В. И. Загвязинский подчеркивает, что, осуществляя и реализуя предвидение в таких видах деятельности, как целеполагание и планирование, исследователь включен в процесс моделирования, который позволяет получить новую информацию о возможных вариантах осуществления деятельности. Модель как система элементов (В. В. Краевский) воспроизводит определенные стороны и связи предмета исследования, отражающие его переход из одного состояния в другое.

Процессная модель применения интерактивных физкультурно-информационных технологий с элементами фиджитал-спорта в преподавании физической культуры в общеобразовательной организации представлена совокупностью и взаимообусловленностью методолого-организационного, содержательно-деятельностного и рефлексивно-оценочного блоков (Таблица 1).

Таблица 1

Модель применения интерактивных физкультурно-информационных технологий с элементами фиджитал-спорта в преподавании физической культуры в общеобразовательной организации (И. В. Клименко, 2025)

<b>МЕТОДОЛОГО-ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ БЛОК</b>	
<i>Цель:</i> применение интерактивных физкультурно-	<i>Задачи:</i> – оптимизация физического воспитания школьников; – активизация самостоятельной физкультурно-спортивной

информационных технологий с элементами фиджитал-спорта в преподавании физической культуры в общеобразовательной организации для обеспечения качества образовательных результатов	<p>деятельности;</p> <p>– организация состязательной деятельности, где физическая активность дополняется цифровыми инструментами и технологиями.</p> <p><i>Ключевые компоненты:</i></p> <p>– физическая составляющая: двигательная активность, развитие физических качеств;</p> <p>– цифровая составляющая: интерактивные платформы, VR/AR-технологии, аналитика данных.</p>		
<p><i>Подходы:</i></p> <p>– системный;</p> <p>– личностно-деятельностный;</p> <p>– персонафицированный;</p> <p>– культурологический;</p> <p>– информационный.</p>	<p><i>Принципы:</i></p> <p>– ориентация цели образования на устойчивое личностное развитие и успешную самореализацию;</p> <p>– системность, научность, гуманизация;</p> <p>– интерактивность-мгновенная обратная связь между действиями участника и цифровой средой;</p> <p>– адаптивность-настройка сложности под индивидуальные возможности;</p> <p>– геймификация-использование игровых механик для мотивации;</p> <p>– аналитичность- объективная оценка результатов через датчики и алгоритмы.</p>		
<b>СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ БЛОК</b>			
<i>Этапы</i>	Ценностно-ориентационный	Субъектно-развивающий	Контрольно-регуляторный
Организационно-педагогические условия	– реализация вариативных форм физического воспитания с элементами фиджитал спорта;		
	– интеграция урочных и внеурочных форм по применению фиджитал технологий.		
Физкультурно-информационные практики	мотивационный, когнитивный, деятельностный, личностный		
Диагностический инструментарий	анкетирование, тестирование, наблюдение, интервью		
<b>ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ БЛОК</b>			
Этапы	ознакомительный, начальный, развернутый,		
Субъектный компонент	школьники		
Технологическая база:	<p>– VR-очки и шлемы;</p> <p>– AR-проекции и маркеры;</p> <p>– носимые датчики движения (браслеты, смарт одежда);</p> <p>– мобильные приложения и платформы;</p> <p>– системы motion tracking.</p>		
Технологические направления	<p>– ориентационное;</p> <p>– организационное;</p>		

	– сопровождающее.
<b>ОЦЕНОЧНО-РЕЗУЛЬТАТИВНЫЙ БЛОК</b>	
Показатели сформированности	мотивационный, когнитивный, деятельностный, личностный компоненты
Уровни сформированности	элементарный, базовый, проактивный, активный, спортивный
Критерии	<p><i>Предметные результаты:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Освоят основы фиджитал спорта, знание правил и стратегий как в киберспорте, так и в физическом спорте;</li> <li>2. Освоят навыки эффективного применения стратегий в киберспортивных играх и быстро адаптироваться к игровым условиям;</li> <li>3. Освоят основы физической культуры фиджитал спортсмена с использованием физических упражнений различной направленности.</li> </ol> <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разовьют умение взаимодействовать в команде, распределять задачи и достигать общих целей;</li> <li>2. Разовьют навыки постановки целей, разработки тактики и анализа результатов как в компьютерной игре, так и в спортивных состязаниях;</li> <li>3. Разовьют способность адаптироваться к меняющимся ситуациям и принимать оперативные решения.</li> </ol> <p><i>Личностные результаты:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проявят устойчивый интерес к физической активности и спортивным достижениям в процессе применения фиджитал технологий;</li> <li>2. Проявят самоконтроль, ответственность за свои действия и результаты команды в фиджитал-двоеборье;</li> <li>3. Проявят уважение к соперникам, соблюдение правил и этнических норм в игровом и спортивном процессах.</li> </ol>

Содержание методолого-организационного блока модели составляет совокупность основных положений научных подходов и принципов, позволяющих реализовать выделенные концептуальные идеи в смысловых ориентирах и идейных конструктах обновленного преподавания физической культуры с включением фиджитал-технологий в общеобразовательной организации.

С этих позиций в содержательно-деятельностном блоке меняются сущностные характеристики ценностно-ориентированного, нормативно-

безопасного, практико-обогащающего процесса преподавания физической культуры, обеспечивающие создание качественно нового объекта-физкультурно-информационной среды как совокупности организационно-педагогических условий для физического саморазвития и самосовершенствования здоровьесориентированного потенциала обучающихся (в том числе и с ограниченными возможностями здоровья) средствами осознанной, лично-значимой, безопасно-ответственной, теоретически-осмысленной физкультурно-оздоровительной деятельности.

На ценностно-ориентационном этапе методика преподавания физической культуры с включением технологий фиджитал-спорта должна быть ориентирована на повышение мотивации обучающихся к самообразованию, формирование умений учиться вне зависимости от социального статуса, способности к развитию навыков самоконтроля собственного физического и психического состояния.

При этом главный смысл приобретает процесс обучения, который обеспечивается «высоким уровнем» профессионализма преподавателя, владеющего физкультурно-информационными технологиями с элементами фиджитал-спорта.

С позиции персонифицированного подхода необходимо выстраивание индивидуальных образовательных траекторий учеников в пространстве освоения технологий фиджитал-спорта с учетом имеющихся интересов, ресурсов и возможностей. Это реализуется в субъект-субъектном взаимодействии с другими участниками образовательных отношений в движении к уникальному образовательному опыту.

На субъектно-развивающем этапе целесообразна реализация деятельностного подхода. Необходимо проектировать не столько урок, сколько процесс формирования индивидуального учебного опыта обучающихся в деятельности, ориентируясь как на специальные знания в

сфере фиджитал-спорта, так и на способы специфической физкультурно-оздоровительной и спортивной деятельности.

Особо отметим разработанную нами модель функционального фиджитал-кластера как центра развития фиджитал-спорта. Она основана на объединении информационных, кадровых, исследовательских, материальных ресурсов структур университета, имеющих опыт использования информационно-физкультурных технологий (в том числе на основе технологий фиджитал-спорта), общеобразовательных организаций, а также местных общественных организаций (Рисунок 1).



Рисунок 1. Модель функционального фиджитал-кластера как центра развития фиджитал спорта в регионе (И. В. Клименко, 2025)

На контрольно-регуляторном этапе, на основе культурологического и информационного подходов необходимо обеспечить образовательный процесс, гармонично сочетающий в себе Phygital и Digital этапы двоеборья по различным фиджитал дисциплинам и традиционные элементы педагогического взаимодействия на уроках физической культуры и внеурочной физкультурно-оздоровительной деятельности. Также необходимо реализовывать методы диагностического тестирования и ускорения обратной связи о результативности осуществляемой педагогической деятельности. При такой организации освоения обучающимися ценностей физической культуры они поставлены в условия

принятия для себя личной ответственности за собственный образовательный результат, что увеличивает внутренний локус контроля и, как следствие – самостоятельность и саморегуляцию в целеполагании, планировании и рефлексии собственной двигательной активности.

Организационное направление обеспечивало синхронизацию предметных, метапредметных и личностных результатов в практике преподавания физической культуры как образовательной дисциплины, включая фиджитал-технологии на основе физкультурно-информационных технологий с элементами фиджитал-спорта, расширяющие у обучающихся пространство освоения способов физкультурно-информационной деятельности.

Сопровождающее направление активизировало субъектную позицию обучающихся в области освоения физкультурно-информационных технологий, соотнесенными с индивидуальными предпочтениями, индивидуальными психофизическими особенностями, ресурсами и возможностями в реализации модуля по фиджитал-спорту.

Оценочно-результативный блок процессной модели отражает совокупность разработанных критериев и соответствующих им показателей образовательных результатов по предмету «Физическая культура» с включением модуля по фиджитал-спорту, а также программное и учебно-методическое обеспечение исследуемого процесса для его осуществления и своевременной коррекции.

Разработанная нами процессная модель выступает организационно-технологической основой методики преподавания физической культуры с включением модуля по фиджитал-спорту в общеобразовательной организации. Она основана на применении физкультурно-информационных технологий и может быть реализована на практике в общеобразовательных организациях.

# **ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФИДЖИТАЛ-СПОРТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ**

**(А. В. Ермоленко, Д. И. Руднев)**

Фиджитал-спорт представляет собой уникальное сочетание физической активности и цифровых технологий. Внедрение данного направления в образовательную сферу открывает новые горизонты для учащихся и педагогов образовательных организаций. Активное внедрение элементов фиджитал-спорта, позволяет разнообразить образовательный процесс, повысить мотивацию детей и подростков к занятиям физической культурой, а также формировать у них важные социальные навыки и привычки.

Проведение соревнований по фиджитал-спорту среди учащихся становится одной из значимых практик в рамках образовательного процесса. Такие мероприятия способствуют командообразованию, преодолению конкуренции и формированию ответственности. В Красноярске организуются турниры и мастер-классы, которые собирают детей из разных районов города. Это не только расширяет кругозор детей, но и способствует обмену опытом между учениками.

Осведомленность педагогов о фиджитал-спорте также претерпевает изменения. Учителя физической культуры начинают осознавать важность интеграции технологий в образовательный процесс. Специальные курсы повышения квалификации и семинары по теме фиджитал-спорта помогают педагогам эффективно применять на практике новые подходы. В свою очередь, это позитивно сказалось на качестве образования и способностях педагогов к организации занятий.

Развитие фиджитал-спорта в образовательных организациях наполнено множеством возможностей. Предоставляя ученикам доступ к

цифровым технологиям в связи со спортом, школы создают более инклюзивное и увлекательное образовательное пространство. Участие в фиджитал-спорте закладывает в детей основы здорового образа жизни и целеустремленности, которые будут сопровождать их на протяжении всей жизни.

Методы внедрения фиджитал-спорта в образовательный процесс требуют внимания педагогов к многообразию подходов и инструментов. Первым шагом должно стать знакомство с самим понятием «фиджитал». Педагоги должны понимать как физический, так и цифровой компоненты, чтобы интегрировать их в свою практику. Необходимо разрабатывать специальные программы, которые включают элементы традиционного спорта и цифровых технологий, направленных на активизацию вовлеченности учеников.

Важно начать с анализа особенностей конкретного возраста и уровня физической подготовки учеников. Педагогам следует учитывать, что для успешного освоения фиджитал-спорта необходимо индивидуализировать подходы. Для начальных классов можно применять игровые форматы, где сочетание физической активности и виртуальных элементов будет мотивировать детей. Использование простых приложений или обманки в реальной игре может внести элемент увлекательности и помочь юным спортсменам быстрее усваивать навыки.

На уровне средней школы рекомендуется подключать элементы соревновательного духа. Это можно реализовать через организацию турниров, в которых одновременно участвуют команды, физически присутствующие на площадке, и команды, играющие в виртуальные форматы. Педагоги должны следить за безопасностью при использовании технологий и обучать учеников цифровой грамотности, чтобы минимизировать риски в виртуальном пространстве.

Специфика фиджитал спорта требует разработки новых методических материалов. Прежде всего, полезно подготовить инструктажи, где описаны правила, этические нормы и подходы к играм. Также важно создать доступные руководства, объясняющие использование приложений и технологий, в которых применяются фиджитал элементы. В этом контексте, полезно использовать уже существующий опыт в организации виртуальных соревнований, разработанных другими образовательными организациями.

Педагогам стоит обратить внимание на взаимодействие различных учебных предметов: физическая культура, информатика и другие. Это позволит сформировать более комплексный подход, повышая интерес учеников и развивая их разнообразные навыки. Для примера, проектная работа, включающая разработку собственной игры в формате фиджитал-спорта, может быть как увлекательной, так и обучающей, а также послужить основой для межпредметных олимпиад.

Обратная связь играет важную роль в методике преподавания фиджитал-спорта. Педагоги должны не только давать задания, но и собирать мнения учеников и их родителей. Это поможет корректировать подходы и находить новые решения, соответствующие интересам учеников. Регулярное обсуждение результатов спорта может стать удобным способом для создания сообщества, где ученики могут обмениваться опытом и поддерживать друг друга.

При разработке методик нужно помнить о важности оценки результатов. Система оценки игр и тренировок должна быть прозрачной и доступной для понимания. Это может включать в себя как физические достижения, так и достижения в цифровом пространстве, включая уровень вовлеченности, навыки работы с технологиями и командные взаимодействия. Обсуждение успешных результатов с командой может способствовать улучшению настроения и мотивации.

Педагоги должны чувствовать свою ответственность в передаче новых знаний и умений детям, позволяя им раскрывать свой потенциал. Формирование интереса к занятиям фиджитал-спортом не только улучшает физическую подготовку, но и способствует упражнениям в дисциплине, командной работе и цифровой культуре. Успех зависит от внедрения в отрезки культуры фиджитал-спорта как в образовательный процесс, так и в общественную жизнь. Педагогам следует помнить о важности их роли как наставников и организаторов, что позволит создать фундамент для нового поколения спортсменов, способных к синергии физического и цифрового мира.

Приведем пример проведения Университетского инклюзивного фестиваля «#ОДИН СПОРТ #ОДНА ПЛОЩАДКА» по фиджитал-спорту с участием обучающихся общеобразовательных организаций Луганской Народной Республики на базе ФГБОУ ВО «ЛГПУ» (положение о проведении Фестиваля в Приложении 1) на основе разработанной модели организации занятий фиджитал-спортом во внеурочной физкультурно-спортивной деятельности общеобразовательных организаций (И. В. Клименко, 2025).

Практическая часть основного этапа исследования была реализована через серию занятий и мастер-классов, а также посредством проведения на базе ФГБОУ ВО «ЛГПУ» Университетского инклюзивного фестиваля фиджитал-спорта «#ОДИН СПОРТ #ОДНА ПЛОЩАДКА» с привлечением учащихся общеобразовательных организаций.

Практические занятия и мастер-классы проводились на базах общеобразовательных организаций г. Луганска (ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 18», ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 26», ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 6», ГБОУ ЛНР «ЛУВК “Интеллект”», ГБОУ ЛНР «ЛУВО «Академия детства»). В них приняли участие дети среднего и старшего школьного возраста (9-11 классы).

Перед началом каждого занятия и мастер-класса студенты Института физического воспитания и спорта проводили разъяснительные беседы с учащимися. В них они рассказывали об истории развития и правилах двоеборья по фиджитал-спорту в Российской Федерации.

Целью данных мероприятий выделили популяризацию технологий фиджитал-спорта, объединяющих традиционное физическое воспитание с цифровыми технологиями в общеобразовательных организациях.

Проведение мастер-классов было поделено на два этапа, которые проводились на разных базах:

– Physical этап – проведение спортивных соревнований по футболу, баскетболу на базах общеобразовательных организаций и следж-хоккею на базе «Ледовой Арены, Луганск, ЛНР» (Рисунок 2);



Рисунок 2. Проведение Physical этапа на занятиях по фиджитал-спорту

– Digital-этап – проведение соревнований по интерактивному футболу, баскетболу и хоккею на базе кафедры адаптивной физической культуры и физической реабилитации и клуба развития компьютерного спорта «Nail to the Mentors» Института физического воспитания и спорта ФГБОУ ВО «ЛГПУ» (Рисунок 3).



Рисунок 3. Проведение Digital этапа на занятиях по фиджитал-спорту

Занятия и мастер-классы проводились с сентября по декабрь 2025 года. Занятия по видам спорта (Physical) – один раз в неделю на занятиях по физической культуре в школах и два раза в неделю по видам спорта (Digital) на базе ФГБОУ ВО «ЛГПУ».

Университетский инклюзивный фестиваль «#ОДИН СПОРТ #ОДНА ПЛОЩАДКА» по фиджитал-спорту с участием обучающихся общеобразовательных организаций Луганской Народной Республики прошёл с 1 по 3 декабря 2025 года в два основных этапа. В рамках первого этапа, реализуемого с 1 по 2 декабря 2025 года, прошли соревнования среди детей среднего и старшего школьного возраста (9-11 классы) на базах общеобразовательных организаций ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 18», г. Луганск, ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 26», г. Луганск, ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 6», г. Луганск, ГБОУ ЛНР «ЛУВК “Интеллект”», г. Луганск, ГБОУ ЛНР «ЛУВО «Академия детства», г. Луганск и «Ледовой Арены, г. Луганск, ЛНР». Второй этап (3 декабря 2025 года) – проведение последнего дня Фестиваля, церемония закрытия и награждение участников на территории ФГБОУ ВО «ЛГПУ» в спортивном корпусе.

При подготовке положения по Фестивалю была поставлена цель – формирование устойчивого интереса обучающихся к занятиям физической культурой с применением информационных технологий, в том числе технологий фиджитал-спорта.

И, соответственно, выделены задачи: применение физкультурно-информационных технологий на занятиях физической и адаптивной физической культурой в общеобразовательных организациях; популяризация технологий фиджитал-спорта, объединяющих традиционное физическое воспитание с цифровыми технологиями в общеобразовательных организациях.

В Фестивале проводились соревнования по фиджитал-футболу, фиджитал-баскетболу, фиджитал-следж-хоккею. В рамках каждой спортивной дисциплины соревнования были разделены на два этапа: Digital-матчи по интерактивным дисциплинам проводились в соответствии с правилами интерактивных дисциплин, Physical-матчи по спортивным дисциплинам проводились в соответствии с правилами, представленными федерациями по соответствующим видам спорта (мини-футбол, баскетбол 3×3 и следж-хоккей).

#### *Правила проведения Фиджитал-футбол.*

Фиджитал-футбол – вид соревнований, объединяющий элементы официальных спортивных дисциплин: «интерактивный футбол» и «мини-футбол».

Матч по фиджитал-футболу состоит из двух этапов.

1. Этап Digital: игра в мини-футбол запускается на игровой приставке в футбольном симуляторе FIFA 21–23/FC 24 в режиме VOLTA Football 5x5 на игровой приставке. Выбор интерактивного поля, осуществляется исходя из покрытия и застройки (с бортами/без бортов) поля для физической части.

2. Этап Physical: игра в мини-футбол ведётся на футбольном поле, окруженном бортами, по правилам мини-футбола соответствующим техническим правилам ВФФС.

#### *Этап Digital.*

Для проведения турнира требуется оборудование:

- PlayStation 5 / PlayStation 4 (1-2 шт.);
- геймпады PlayStation DualSense (4-8 шт.);
- мониторы (1-2 шт.);
- стойки с креплением для мониторов (при необходимости 1-2 шт.);
- кабель HDMI (1-2 шт.);
- провода для заряда геймпадов PS 5 Type C (4-8 шт.);
- игровые кресла (4-8 шт.).

Судейство игры в спортивный симулятор осуществляет судейская коллегия:

- главный судья дисциплины;
- судья по интерактивному футболу (1-2 чел.);
- секретарь (1-2 чел.).

Место проведения digital-этапа должно быть обустроено с возможностью размещения зрителей. Необходимо наличие зрительских мест и доступный проход к месту соревнования. Приставка должна быть укомплектована диском с игрой FIFA 23 (либо её цифровой копией) или иметь премиум-аккаунт PS Plus.

#### *Этап Physical.*

Судейство игры осуществляет судейская коллегия:

- главный судья дисциплины;
- судья по мини-футболу (1-2 чел.);
- секретарь (1-2 чел.);
- хронометрист (1 чел.).

Требования к площадке:

- длина площадки (боковые линии): 38 метров; ширина (линии ворот): 20 метров;
- площадка ограничивается бортами (если есть такая возможность), которые входят в размеры площадки, и не позволяют мячу выходить из игры;

– высота бортов над поверхностью площадки должна составлять не менее 1 метра, при этом конструкция бортов должна предусматривать двери для входа/выхода на игровую площадку;

– конструкция бортов должна обеспечивать безопасность лиц, находящихся на площадке, быть гладкой и плоской, не содержать выступов и неровностей, опасных для жизни и здоровья;

– выбор размера ворот осуществляется исходя из имеющегося инвентаря;

– важно чтобы соблюдалось правило соответствия digital-этапа physical-этапу, то есть ворота должны быть одинакового размера на обоих этапах;

– покрытие площадки должно быть одинаковым на обоих этапах.

Требования к спортивной форме:

– обувь спортсменов: шипы AG-синтетическое покрытие; футзалки– паркет; сороконожки-паркет, синтетическое покрытие;

– гетры;

– щитки;

– форма одного цвета с игровыми номерами для полевых игроков;

– форма одного цвета с игровыми номерами для вратарей.

Инвентарь:

– футбольные мячи, размер – 4 (5 шт.);

– два набора манишек разного цвета;

– насос для футбольных мячей;

– вода питьевая.

Продолжительность матча Digital + Physical – 40 минут.

*Правила проведения Фиджитал-Баскетбол.*

Фиджитал-баскетбол – вид соревновательной деятельности, объединяющий элементы официальных спортивных дисциплин вида

спорта «баскетбол»: «интерактивный баскетбол» и «баскетбол 3x3». Матч по фиджитал баскетболу состоит из двух этапов:

1. Этап Digital: игра в баскетбол 2x2 запускается на игровой приставке в симуляторе NBA 2k21–24 в режиме Blacktop 2x2.

2. Этап Physical: команды выходят на баскетбольную площадку и играют матч в формате 2x2 по правилам баскетбола 3x3.

#### *Этап Digital.*

Для проведения турнира требуется оборудование:

- PlayStation 5 / PlayStation 4 (1-2 шт.);
- геймпады PlayStation DualSense (4-8 шт.);
- мониторы (1-2 шт.);
- стойки с креплением для мониторов (При необходимости 1-2 шт.);
- кабель HDMI (1-2 шт.);
- провода для зарядки геймпадов PS 5 Type C (4-8 шт.);
- игровые кресла (4-8 шт.).

Судейство игры в спортивный симулятор осуществляет судейская коллегия:

- главный судья дисциплины;
- судья по интерактивному баскетболу (1-2 чел.);
- секретарь (1-2 чел.)

Место проведения digital-этапа должно быть обустроено с возможностью размещения зрителей. Необходимо наличие зрительских мест и доступный проход к месту соревнования.

Приставка должна быть укомплектована диском с игрой NBA 2k23 (либо ее цифровой копией).

Для игры на приставке используется режим Blacktop 2x2.

#### *Этап Physical.*

Судейство игры осуществляет судейская коллегия:

- главный судья дисциплины;

- судья по баскетболу (1-2 чел.);
- секретарь (1 чел.);
- хронометрист (1 чел.).

Требования к площадке:

– игровая поверхность стандартного корта 2х2 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина);

– корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5,80 м), линию 2-очковых бросков (6,75 м) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения»;

– может быть использована половина площадки для классического баскетбола.

Требования к спортивной форме:

– обувь спортсменов должна быть предназначена для того покрытия, на котором проводится соревнование;

- важно предупредить спортсменов о покрытии заранее;
- форма одного цвета с игровыми номерами.

Инвентарь:

- баскетбольные мячи, размер – 6 (для стритбола) (5 шт.);
- два набора манишек разного цвета;
- насос для мячей;
- вода питьевая.

Продолжительность матча Digital + Physical – 30 минут.

*Правила проведения фиджитал-хоккея.*

Фиджитал-хоккей – вид соревновательной деятельности, объединяющий в себе элементы следующих спортивных дисциплин: «Интерактивный хоккей» и «Хоккей 3х3». Матч по фиджитал-хоккею состоит из двух этапов:

1. Этап Digital: игра в хоккей 3х3 запускается на игровой приставке в хоккейном симуляторе NHL 21-24 в режиме NHL Threes. Подключение осуществляется с двух консолей по сети Интернет.

2. Этап Physical: команды выходят на лёд и играют матч по правилам хоккея 3х3.

### *Этап Digital.*

Для проведения турнира требуется оборудование:

- PlayStation 5 / PlayStation 4 (1-2 шт.);
- геймпады PlayStation DualSense (4-8 шт.);
- мониторы (1-2 шт.);
- стойки с креплением для мониторов (при необходимости 1-2 шт.);
- кабель HDMI (1-2 шт.);
- провода для заряда геймпадов PS 5 Type C (4-8 шт.);
- игровые кресла (4-8 шт.).

Судейство игры в спортивный симулятор осуществляет судейская коллегия:

- главный судья дисциплины;
- судья по интерактивному хоккею (2 чел.);
- секретарь (1 чел.).

Место проведения digital-этапа должно быть обустроено с возможностью размещения зрителей. Необходимо наличие зрительских мест и доступный проход к месту соревнования.

Место проведения digital-этапа должно предусматривать проход к месту соревнований для спортсменов в коньках.

Площадка должна быть оборудована высокоскоростным Интернет-соединением с возможностью легкодоступного подключения к приставкам. Провода не должны находиться в контакте со спортсменами или зрителями.

Каждая приставка должна быть укомплектована диском с игрой NHL 23/24 (или цифровой копией игры) и минимум 1-м аккаунтом PS Plus.

Игра ведется по сети в режиме NHL Threes. В этом режиме три игрока первой команды подключаются к первой консоли, и три игрока второй команды подключаются ко второй консоли. Игра проводится в формате 3х3.

Для обеспечения стабильного Интернет-соединения требуется кабельное подключение к маршрутизатору. Важно расположить маршрутизатор таким образом, чтобы к нему был обеспечен быстрый доступ для устранения неполадок.

#### *Этап Physical.*

Судейство игры осуществляет судейская коллегия:

- главный судья дисциплины;
- судья по хоккею (2 чел.);
- секретарь (1 чел.);
- хронометрист (1 чел.).

Требования к площадке.

- длина площадки (боковые линии): 40 метров; ширина (линии ворот) 20 метров;
- в непосредственной близости от игровой площадки должны размещаться скамейки запасных игроков команд;
- игровая площадка должна быть ограничена бортами;
- высота бортов над поверхностью льда должна составлять 1,07 м.;
- при этом в бортах должны быть предусмотрены двери для входа/выхода на игровую площадку;
- ледовая поверхность должна быть разделена на две равные половины средней непрерывной линией красного цвета;

– центр игровой площадки должен быть обозначен соответствующей отметкой диаметром от 10 до 30 сантиметров – эта точка называется центральной точкой вбрасывания;

– по решению Организатора может быть выделен радиус для круга вокруг центральной точки вбрасывания – от 3 до 4,5 метров.

Требования к спортивной форме:

- игроки должны быть экипированы в полную хоккейную амуницию;
- игроки до 18 лет должны иметь защитную железную маску на шлеме либо визор, закрывающий полностью лицо, а также иметь капу;
- форма одного цвета с игровыми номерами.

Инвентарь:

- шайбы (30 шт.);
- вода питьевая.

Продолжительность матча Digital + Physical – 1 час 20 минут.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Величко, О. А. Интеграция фиджитал-игр в образовательный процесс как решение проблемы гиподинамии учащихся / О. А. Величко // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. – 2025. – № 2 (226). – С. 23-27.
2. Галицын, С. В. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С. В. Галицын, О. З. Зиганшин, П. Д. Попов, Г. Р. Волошин // Учен. зап. Ун-та им. П. Ф. Лесгафта. – 2023. – № 8 (222). – С. 87-92. – <https://doi.org/10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p87-92>
3. Жданович, Д. О. Анализ современного состояния фиджитал-движения в Российской Федерации и перспективы его развития до 2030 года / Д. О. Жданович, М. М. Семенов // Физическое воспитание и студенческий спорт. – 2024. – № 3. – С. 232-236.
4. Мешенина, Н. В. Влияние современных технологий на здоровье студентов / Н. В. Мешенина, М. А. Юдина // Вестн. Воронежского ин-та высоких технологий. – 2020. – № 2 (33). – С. 97-100.
5. Все о фиджитал-спорте – история создания, сравнения с киберспортом и перспективы. URL: <https://sport24.ru/igrybuduschego/article-592325-vse-o-fidzhital-sporte-istoriya-sozdaniya-sravneniya-s-kibersportom-iperspektivy?ysclid=mbavhrfliu13008849>.
6. Официальный сайт Конгресса «РОССТУДСПОРТ». – URL: <https://forum.rosstudsport.ru>
7. О проведении Международного мультиспортивного турнира «Игры будущего» в 2024 году в г. Казани : Указ Президента Российской Федерации от 19.12.2022 № 927. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405865351/>
8. Признание видов спорта и спортивных дисциплин. Всероссийский реестр видов спорта. – URL:

<https://www.minsport.gov.ru/activity/government-regulation/priznanie-vidov-sporta-i-sportivnyh-disciplinvsrossijskij-reestr-vidov-sporta/>

9. Регламент I Открытых современных студенческих игр 2022 (Москва). – URL: <https://phygitalsport.ru/docs/reglament-studencheskih-igr-2022>

10. Staiano A. Exergames for Physical Education Courses: Physical, Social, and Cognitive Benefits / A. Staiano // Child Development Perspectives. – 2011. – Vol. 5. – № 2. – P. 95-98.

11. Michalski, S. C. Using Virtual Environments to Improve Real-World Motor Skills in Sports: A Systematic Review / S. C. Michalski, A. Szpak, T. Loetscher // Front. Psychol, 2019. – Vol.10. – DOI: 10.3389/fpsyg.2019.02159.

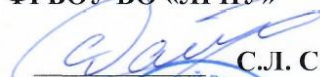
# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Приложение 1

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)

СОГЛАСОВАНО:  
Председатель СК «Буревестник»  
ФГБОУ ВО «ЛГПУ»

  
С.Л. Самарский

« 18 »  2025 г.



УТВЕРЖДАЮ:  
Врио ректора  
ФГБОУ ВО «ЛГПУ»

  
Ю.Н. Филиппов

« 18 »  2025 г.



### ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Университетского инклюзивного фестиваля  
«#ОДИН СПОРТ #ОДНА ПЛОЩАДКА»  
по фиджитал-спорту с участием обучающихся  
общеобразовательных организаций Луганской Народной Республики

Луганск  
2025

## **I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Университетский инклюзивный фестиваль «#ОДИН СПОРТ #ОДНА ПЛОЩАДКА» по фиджитал-спорту с участием обучающихся общеобразовательных организаций Луганской Народной Республики (далее – Фестиваль) проводится в соответствии с планом реализации научно-исследовательской работы 2025 г. «Разработка интерактивных физкультурно-информационных технологий в условиях общеобразовательных учреждений Луганской Народной Республики», выполненной в рамках государственного задания Минпросвещения Российской Федерации.

1.2. Фестиваль проводится на базах образовательных учреждений:

- ФГБОУ ВО «ЛГПУ»;
- ГБОУ ЛНР «СЛСШ имени П. М. Грекова», пгт. Станица Луганская;
- ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 18», г. Луганск;
- ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 26», г. Луганск;
- ГБОУ ЛНР «ЛСШ № 6», г. Луганск;
- ГБОУ ЛНР «ЛУВК «Интеллект», г. Луганск;
- ГБОУ ЛНР «ЛУВО «Академия детства», г. Луганск;
- «Ледовая Арена, Луганск, ЛНР».

1.3. Фестиваль проводится с целью формирования устойчивого интереса обучающихся к занятиям физической культурой с применением информационных технологий, в том числе технологий фиджитал-спорта.

1.4. Фестиваль направлен на реализацию следующих задач:

- применение физкультурно-информационных технологий на занятиях физической и адаптивной физической культурой в общеобразовательных организациях;
- популяризация технологий фиджитал-спорта, объединяющих традиционное физическое воспитание с цифровыми технологиями в общеобразовательных организациях.

## **II. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ**

2.1. Фестиваль проводятся с 01 по 03 декабря 2025 года в городе

Луганске по адресам: ул. Оборонная 2, (ФГБОУ ВО «ЛГПУ»), Ледовая Арена, Луганск, ЛНР, кв. Ольховский 16А.

2.2. Сроки и время проведения:

- проведение ознакомительных занятий и матчей по фиджитал-спорту среди обучающихся общеобразовательных организаций г. Луганска в период с 9:30 до 12:20 и с 14:30 до 16:30 с 01.12.2025 г. по 03.12.2025 г.;
- подведение итогов и закрытие Фестиваля с 9:30 до 12:20 03.12.2025 г.

### III. РУКОВОДСТВО ПРОВЕДЕНИЕМ СОРЕВНОВАНИЙ

Общее руководство, подготовку и проведение Фестиваля осуществляет кафедра адаптивной физической культуры и физической реабилитации Института физического воспитания и спорта ФГБОУ ВО «ЛГПУ».

### IV. ПРОГРАММА ФЕСТИВАЛЯ

4.1. Спортивные матчи проводятся:

**01 – 03 декабря 2025:**

**а) в спортивной дисциплине «Фиджитал футбол»:**

*Этан Digital (Интерактивный футбол).*

Матчи по интерактивному футболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного футбола в формате 4 на 4 (четыре на четыре): по 4 (четыре) спортсмена в каждой команде, в каждом тайме принимают участие по 2 (два) спортсмена от каждой команды.

Матч состоит из одной игры между командами. В случае ничейного результата матч считается завершённым. Дополнительное время и серия пенальти не играют.

*Этан Physical (Мини-футбол).*

Матчи по мини-футболу проводятся в соответствии с Правилами мини-футбола с учетом требований, установленных Техническими правилами. В составе каждой команды в матче принимают участие 5 (пять) спортсменов, 2 (два) спортсмена команды являются запасными и могут выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами мини-футбола (футзала).

Перерыв между этапами составляет 5 (пять) минут.

Победитель Матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме забитых мячей на этапах Digital (интерактивный футбол) и Physical (мини-футбол). В случае равенства забитых и пропущенных мячей, победитель определяется путем проведения серии послематчевых ударов с восьмиметровой отметки в соответствии с Правилами мини-футбола.

**б) в спортивной дисциплине «Фиджитал баскетбол»:**

Этап Digital (интерактивный баскетбол).

Матчи проводятся в соответствии с правилами интерактивного баскетбола в формате 2 на 2 (1 юноша и 1 девушка в каждой команде) в режиме Blacktop 2×2 на игровой платформе Sony PlayStation 5.

Этап Physical (баскетбол 3×3).

Матчи по баскетболу 3×3 проводятся в соответствии с правилами баскетбола 3×3. Оставшийся игрок команды является запасным и может выходить на замену в матче в порядке, определенном правилами баскетбола 3×3.

Победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме набранных очков на этапах Digital (интерактивный баскетбол) и Physical (баскетбол 3×3). В случае равенства суммы очков, победитель в матче определяется в дополнительное время второго этапа до достижения разницы в счете в два очка одной из команд.

**в) в спортивной дисциплине «Фиджитал следж-хоккей»:**

Этап Digital (интерактивный хоккей).

Матчи проводятся в соответствии с правилами интерактивного хоккея в формате 2 на 2 (1 юноша и 1 девушка в каждой команде) в режиме Blacktop 2×2 на игровой платформе Sony PlayStation 5.

Этап Physical (следж-хоккей).

Матчи по следж-хоккею 3×3 проводятся в соответствии с правилами по следж-хоккею 3×3. Оставшийся игрок команды является запасным и может выходить на замену в матче в порядке, определенном правилами.

Победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме набранных очков на этапах Digital (интерактивный хоккей) и Physical (следж-хоккей 3×3). В случае равенства суммы очков, победитель в матче определяется в дополнительное время второго этапа до достижения разницы в счете в два очка одной из команд.

#### **V. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА**

К участию в Фестивале допускаются команды образовательных организаций, подавшие заявки в установленные сроки. Возраст участников команд 14 – 16 лет.

#### **VI. МЕДИЦИНСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧАСТНИКОВ**

Присутствие медицинского персонала для оказания экстренной или неотложной медицинской помощи участникам Фестиваля обеспечивает СК «Буревестник» ФГБОУ ВО «ЛГПУ».

#### **VII. НАГРАЖДЕНИЕ**

7.1. Спортсмены, занявшие 1-е места в каждой спортивной дисциплине, награждаются кубками и дипломами за счет организаторов Фестиваля.

7.2. Спортсмены, занявшие вторые и третьи места в соревнованиях, награждаются дипломами.

7.3. Возможно учреждение специальных номинаций и призов.

#### **VIII. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ**

8.1. Во время проведения Фестиваля, все участники и представители команд должны соблюдать следующие правила:

– участники должны знать и строго соблюдать основные требования техники безопасности, правил пожарной безопасности на спортивных объектах, на которых проводится Фестиваль;

– необходимо соблюдать правила поведения в общественных местах, уважительно относиться к административному, техническому персоналу, людям старшего возраста, другим детям и их родителям;

– необходимо бережно относиться к личному имуществу, имуществу других детей, а также к имуществу спортивного объекта и спортивному оборудованию, инвентарю, снаряжению, окружающей природе (зеленым насаждениям) на территории, соблюдать чистоту и порядок;

– необходимо соблюдать общие санитарно-гигиенические нормы и правила личной гигиены, заботиться о своем здоровье.

8.2. Инструктаж по технике безопасности перед проведением Фестиваля осуществляет направляющая организация.

### **IX. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ**

9.1. В Фестивале принимают участие команды общеобразовательных организаций.

9.2. В плей-офф Фестиваля выходят по одной лучшей команде из каждой общеобразовательной организации и играют по олимпийской системе. Команды, проигравшие в 1/2 финала, разыгрывают 3 место.

9.3. Каждая встреча включает два этапа. Этап Digital и Physical, победитель матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме набранных очков на этапах Digital и Physical в представленном виде фиджитал-спорта. В случае равенства суммы очков, победитель в матче определяется в дополнительное время второго этапа до достижения разницы в счете в два очка одной из команд.

### **X. ПОДАЧА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ**

10.1. Предварительные заявки (Приложение № 1) на участие в соревнованиях подаются не позднее, чем за 7 дней до начала спортивного соревнования по электронной почте: [meleshko.kata@mail.ru](mailto:meleshko.kata@mail.ru) (+795951240182 Мелешко Екатерина Александровна).

10.2. В теме письма необходимо указать «Заявка\_НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ», например «Заявка\_Спартак».

10.3. До начала проведения каждого матча участники команд предоставляют оригиналы следующих документов:

- паспорт гражданина Российской Федерации или свидетельство о рождении;
- полис обязательного медицинского страхования и полис страхования жизни и здоровья от несчастных случаев (оригинал);
- заполненная карточка участника (Приложение № 2);
- согласие на обработку персональных данных (Приложение № 3).

**ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЗАЯВКА**

от команды \_\_\_\_\_  
(субъект России)

**на участие в Университетском инклюзивном фестивале  
«#ОДИН СПОРТ #ОДНА ПЛОЩАДКА»  
по фиджитал-спорту с участием обучающихся общеобразовательных  
организаций Луганской Народной Республики  
период: с 01 по 03 декабря 2025 года**

№ п/п	Фамилия, имя, отчество участника	Спортивная дисциплина участника	Дата рождения	Подпись и печать врача
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Представитель команды \_\_\_\_\_  
(подпись) \_\_\_\_\_ (Ф.И.О.)

Тренер команды \_\_\_\_\_  
(подпись) \_\_\_\_\_ (Ф.И.О.)

Директор  
общеобразовательного  
учреждения \_\_\_\_\_  
(подпись) \_\_\_\_\_ (Ф.И.О.)

**КАРТОЧКА УЧАСТНИКА**

Спортивная дисциплина \_\_\_\_\_ № жеребьевки \_\_\_\_\_

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Образовательная организация \_\_\_\_\_

Город \_\_\_\_\_

Дата рождения \_\_\_\_\_ Гражданство \_\_\_\_\_

Вид спорта \_\_\_\_\_