

## **ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА**

УДК 796.011.3

DOI 10.5930/1994-4683-2025-4-14-21

**Фиджитал-технологии в организации физкультурно-спортивной работы в вузе**

Аверина Лилия Юрьевна, кандидат педагогических наук, доцент

Голикова Татьяна Александровна

*Кубанский государственный университет, г. Краснодар*

**Аннотация**

**Цель исследования** – разработка и обоснование эффективности педагогического проекта «В будущее со спортом!» с применением инновационных фиджитал-технологий.

**Методы и организация исследования.** Использовали теоретические методы (анализ научно-методической литературы, проектирование результатов и процессов их достижения); диагностические (анкетирование, опрос, офлайн и онлайн регистрация); математическая и статистическая обработка данных. Разработанный проект был апробирован в процессе физкультурно-спортивной работы со студентами очной формы обучения Кубанского государственного университета.

**Результаты исследования и выводы.** Анализ полученных результатов доказал эффективность разработанного проекта «В будущее со спортом!». Развитие и популяризация технологичных видов спорта и фиджитал-дисциплин в вузе наряду с классическими видами спорта, их паритетное существование, взаимодействие и взаимодополняемость, является действенным инструментом вовлечения студенческой молодежи в систематические занятия физической культурой и спортом и позволяет создать уникальную спортивную площадку, где инновационный интерактивный режим игровых возможностей в сочетании с активной двигательной деятельностью дает возможность студенту получить новый фитнес-опыт. Приобретение и использование высокотехнологичных спортивных гаджетов внесет инновационность в физкультурно-спортивную деятельность кафедр физического воспитания, что, безусловно, поможет в достижении лучших практических результатов в образовательном и тренировочном процессе, формированию устойчивой мотивации у обучающихся к занятиям физической культурой и спортом и увеличению доли студенческой молодежи, охваченной физкультурной активностью.

**Ключевые слова:** фиджитал-спорт, фиджитал-технологии, физкультурно-спортивная работа, студенты.

### **Digital technologies in the organization of physical culture and sports work in higher education institutions**

Averina Lilia Yurievna, candidate of pedagogical sciences, associate professor

Golikova Tatiana Alexandrovna

*Kuban State University, Krasnodar*

**Abstract**

**The purpose of the study** is to develop and substantiate the effectiveness of the pedagogical project "Into the Future with Sports!" using innovative digital technologies.

**Research methods and organization.** Theoretical methods were used (analysis of scientific and methodological literature, design of results and processes for their achievement); diagnostic (questionnaires, surveys, offline and online registration); mathematical and statistical data processing. The developed project was tested in the process of physical culture and sports work with full-time students of Kuban State University.

**Research results and conclusions.** The analysis of the obtained results has proven the effectiveness of the developed project "Into the Future with Sports!". The development and popularization of technological sports and digital disciplines in higher education institutions, alongside classical sports, their paralleled existence, interaction, and complementarity, serve as an effective tool for engaging student youth in systematic physical culture and sports activities, allowing for the creation of a unique sports platform where the innovative interactive mode of gaming opportunities, combined with active motor activity, enables students to acquire a new fitness experience.

The acquisition and use of high-tech sports gadgets will introduce innovativeness into the physical education and sports activities of physical education departments, which will undoubtedly

assist in achieving better practical results in the educational and training processes, in fostering stable motivation among students for physical culture and sports classes, and in increasing the proportion of student youth engaged in sporting activities.

**Keywords:** digital sports, digital technologies, physical culture and sports work, students.

**ВВЕДЕНИЕ.** Цифровая трансформация затронула все сферы жизнедеятельности человека, в том числе и физическое воспитание студентов [1]. Актуальность данного исследования обусловлена также приоритетами государственной политики, направленной на развитие системы физического воспитания молодежи, студенческого спорта и увеличение численности обучающихся образовательных организаций, систематически занимающихся физической культурой и спортом [2].

Анализ научной литературы показал, что технологичные виды спорта и фиджитал-спорт стали востребованы среди студенческой молодежи в последние годы [3, 4, 5].

Благодаря Указу Президента Российской Федерации В. В. Путина от 19.12.2022 г. «О проведении Международного мультиспортивного турнира «Игры Будущего» в 2024 г. в г. Казани», который произвел громкий резонанс и поразил мировое сообщество своим небывалым масштабом, а также официальному признанию и включению фиджитал-спорта во «Всероссийский реестр видов спорта и спортивных дисциплин», развитие фиджитал-спорта вышло на новый уровень [6, 7].

Более того, применение фиджитал-технологий с элементами военно-патриотических игр оказывает содействие в формировании понимания патриотического долга у студенческой молодежи, готовности встать на защиту Отечества, что, согласно Указу Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении «Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей», является актуальным в современных реалиях.

Проведенный опрос студентов Кубанского государственного университета показал, что 55,6 % опрошенных респондентов (в исследовании принимали участие 2000 студентов) изъявили желание заниматься фиджитал-дисциплинами на занятиях по физической культуре, а 35,4 % – в спортивных секциях по данному направлению. Таким образом, мы пришли к выводу, что разработка программы (проекта) спортивно-массовой и физкультурно-оздоровительной работы в вузе с использованием инновационных фиджитал-технологий, вовлечение студентов в двигательную деятельность с применением цифровых технологий и привычных для них компьютерных игр, использование новейших интерактивных гаджетов будет содействовать повышению у обучающихся интереса к новым видам двигательной активности, формированию внутренней мотивации и потребности в самостоятельных занятиях физической культурой и спортом, что является актуальным и своевременным.

Целью нашего исследования стала разработка и обоснование эффективности педагогического проекта «В будущее со спортом!» с применением инновационных фиджитал-технологий.

**МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ.** Исследование проходило на базе Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Кубанский государственный университет» (КубГУ), в котором приняли участие 16 780 обучающихся очной формы обучения.

Использовались теоретические методы исследования (анализ научно-методической литературы, проектирование результатов и процессов их достижения на различных этапах реализации проекта); диагностические (анкетирование, опрос, офлайн- и онлайн-регистрация); математическая и статистическая обработка данных.

На первом этапе исследования (январь-март 2024 г.) был проведен опрос студентов КубГУ с целью выявления востребованности фиджитал-спорта в студенческой среде, который дал положительное заключение. Далее в контексте фиджитал-спорта был разработан педагогический проект «В будущее со спортом!», который впоследствии по итогам смотра-конкурса на лучшую организацию физкультурно-спортивной работы среди образовательных организаций высшего образования Министерства науки и высшего образования Российской Федерации выиграл грант.

На втором этапе (апрель-август 2024 г.) было приобретено необходимое высокотехнологичное оборудование и спортивный инвентарь, определены технологии реализации проекта. Профессорско-преподавательский состав кафедры физического воспитания прошел обучение по программам повышения квалификации в области фиджитал-спорта.

На заключительном этапе (сентябрь-декабрь 2024 г.) проект был реализован на практике, выявлены условия его реализации, проведен анализ полученной информации, сделаны выводы и даны рекомендации.

**РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.** Целью разработанного проекта «В будущее со спортом!» стало увеличение количества студентов очной формы обучения, систематически занимающихся физической культурой и спортом под руководством преподавателя или самостоятельно, а также развитие и популяризация технологических видов спорта и фиджитал-дисциплин в вузе.

В основе проекта лежат фиджитал-технологии, имеющие спортивную и технологическую направленность, ставшие востребованными в молодежной среде и отвечающие требованиям времени [8, 9, 10, 11].

В связи с разработкой на физико-техническом факультете КубГУ образовательных модулей по проектированию, разработке, производству и эксплуатации беспилотных авиационных систем (БАС) для студентов инженерных направлений подготовки появилась необходимость в профессионально-прикладной физической подготовке данного контингента обучающихся с использованием двигательных навыков управления беспилотными летательными аппаратами мультироторного типа (БПЛА), требующих от оператора дрона специализированных компетенций, хорошо развитой мелкой моторики рук, высокого уровня внимания и скорости реакции. Таким образом, двигаясь в контексте фиджитал-спорта, мы включили в свой проект мероприятия с использованием БПЛА.

На интерактивном мастер-классе по фигурному воздухоплаванию «Полет мечты» студенты познакомились с БПЛА мультироторного типа, его основными техническими характеристиками и правилами проведения соревнований, увидели показательные выступления дронрейсеров КубГУ и приглашенных гостей, полетали на симуляторах и записались на занятия в конструкторское бюро «Горизонт», где смогут узнать основы аэродинамики, расчеты траекторий полетов и оптимизации конструкции БПЛА, ознакомиться с программированием для управления полетом БПЛА, правилами безопасности и нормативными документами для безопасного

полета, научиться использовать инструменты 3D-моделирования и системы автоматизированного проектирования (САПР) для разработки визуализации БПЛА, а также на практике научиться управлять БПЛА различной модификации.

Впервые в КубГУ был проведен открытый Кубок ректора по дронрейсингу, в котором приняли участие студенты вузов Краснодарского края и Адыгеи. Мероприятие имело два формата участия: виртуальные полеты на симуляторах для новичков и офлайн-полеты для продвинутых рейсеров.

Не оставили без внимания и компьютерный спорт, включив в проект два традиционных турнира по дисциплинам Dota 2 и CS:GO, которые проводятся с целью отбора и формирования сборной команды университета по киберспорту, а также привлечения студентов к занятиям в спортивных секциях данного направления.

Опираясь на «Межведомственный комплексный план мероприятий по повышению доступности среднего профессионального и высшего образования для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, в том числе профориентации и занятости указанных лиц», утвержденный Правительством Российской Федерации от 10 апреля 2023 г. № 3838п-П8, мы включили в проект фестиваль адаптивного спорта «На равных!» с приглашением студентов из других регионов страны и внутривузовский спортивный турнир по фиджитал-стрельбе «Рубеж: перезагрузка». В данных мероприятиях могли принять участие не только студенты с ограниченными возможностями здоровья и инвалиды, но и студенты с хроническими заболеваниями и временно освобожденные от занятий физической культурой.

Программа фестиваля адаптивного спорта «На равных!» включала в себя следующие мероприятия: соревнования по шашкам, шахматам, дартсу, плаванию, фиджитал-дисциплине Speedrun и мастер-класс по паралимпийскому виду спорта бочча, где студенты смогли ознакомиться с профессиональным оборудованием, правилами игры, тактикой и стратегией ведения игры в бочча, смогли лично поиграть и почувствовать азарт. Спортивный турнир по фиджитал-стрельбе «Рубеж: перезагрузка» включал в себя соревнования по стрельбе из лазерной винтовки и компьютерные игры: Dota 2 или Standoff 2 на выбор. В данном турнире также участвовали студенты, по состоянию здоровья отнесенные к специальной медицинской группе.

Спартакиада первокурсников ФГБОУ ВО «КубГУ» является традиционным комплексным спортивным мероприятием, проводимым с целью отбора студентов в сборные команды, популяризации двигательной активности, спорта и здорового образа жизни среди обучающихся. Программа спартакиады включала соревнования по 12 классическим видам спорта (баскетбол, волейбол, футбол, самбо, легкая атлетика, настольный теннис, бадминтон, шахматы, гиревой спорт, пауэрлифтинг, плавание, армрестлинг) и 2 фиджитал-дисциплинам (фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол), которые проводились впервые.

Кульминационным моментом в реализации проекта стал фестиваль фиджитал-спорта «В будущее со спортом!» на призы ректора КубГУ. Фестиваль был приурочен к открытию в университете нового спортивного комплекса для игровых видов спорта. В рамках фестиваля состоялись соревнования по дисциплинам: фиджитал-футбол (мини-футбол 5x5 + FIFA 2023); фиджитал-баскетбол (стритбол 3x3 + NBA2k); танцевальная игра Just Dance; музыкальная компьютерная игра с элементами виртуальной реальности Beat Saber VR; фиджитал-единоборства (бокс +

МК11); «тактическая стрельба» (CS2 + лазертаг 5х5). В таких дисциплинах, как Just Dance и Beat Saber VR, смогли поучаствовать все желающие, так как это доступные виды двигательной активности, не требующие специальной физической подготовки от студента.

Были разработаны новые рабочие программы дисциплин (модулей) по «Элективным дисциплинам по физической культуре и спорту» с внедрением фиджитал-спорта в основной образовательный процесс, а для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья – инклюзивные программы фиджитал-формата с целью повышения качества предоставления образовательных услуг.

В ходе реализации проекта мы получили следующие результаты. Организация и проведение масштабных спортивных и мультиспортивных мероприятий с использованием фиджитал-технологий различной направленности, а также приобретение высокотехнологичного оборудования послужили стимулом для создания и функционирования абсолютно новых для Кубанского государственного университета спортивных секций и направлений, таких как: фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, фиджитал-единоборства, лазертаг, стрельба из лазерной винтовки, Just Dance, Beat Saber VR. По нашим подсчетам, на систематической основе в них стало заниматься в 2024 г. 1200 студентов, что составило 7,2 % от общего количества обучающихся на очной форме.

Мероприятия по фигурному воздухоплаванию позволили увеличить количество занимающихся студентов (инженерных направлений подготовки) в конструкторском бюро «Горизонт» с 45 в 2023 г. до 350 в 2024 г., что составило 2,1 % от общего количества обучающихся на очной форме.

Использование новейших разработок в области геймификации и киберспорта, приобретение современного компьютерного оборудования позволило расширить деятельность и масштабы уже действующей секции компьютерного спорта и привлечь дополнительно к занятиям в секции (как под руководством, так и самостоятельно, с целью участия в соревнованиях) до 400 обучающихся (2,4 %).

Использование фиджитал-технологий в качестве дополнительного средства совершенствования тренировочного процесса в уже функционирующих 48 спортивных секциях позволило повысить их наполняемость и посещаемость до 1800 студентов, что составило 10,7 % от общего количества обучающихся на очной форме. В общей сложности в спортивных секциях КубГУ под руководством систематически стало заниматься порядка 3750 студентов, что составило 22,4 % от общего количества обучающихся на очной форме.

В мероприятиях, предусмотренных проектом, в качестве организаторов, судей, волонтеров и гостей приняло участие порядка 1500 студентов, в том числе и студенты с ограниченными возможностями здоровья и инвалиды, что дало возможность дополнительно охватить спортивно-массовой работой 8,9 % от общего числа обучающихся.

В целом, реализация мероприятий, предусмотренных проектом, с использованием фиджитал-дисциплин, их технологичность, масштабность и доступность, привела к росту доли студентов, участвующих во внеурочной соревновательной, физкультурно-оздоровительной и спортивно-массовой деятельности, от исходных

22,1 % в 2022 г. и 25,7 % в 2023 г. до 55,5 % в 2024 г. от общего количества студентов, обучающихся на очной форме (рис. 1).

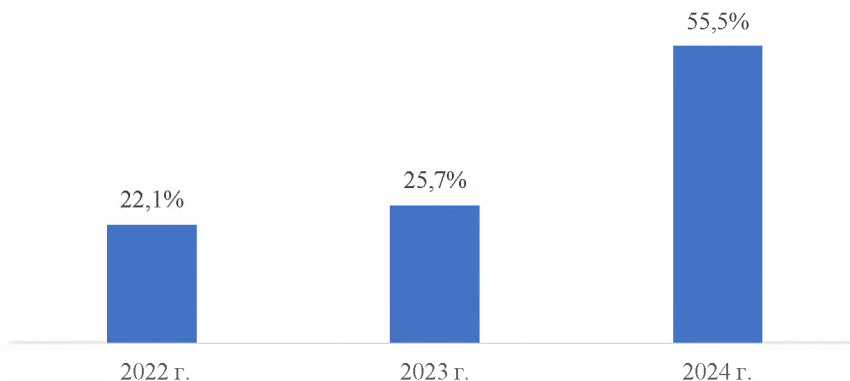


Рисунок 1 – Количество студентов, участвующих во внеурочной физкультурно-спортивной деятельности (2022-2024 гг.)

Более того, в ходе реализации проекта в мероприятиях по адаптивному спорту приняли непосредственное участие 770 студентов с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов, а также студентов, временно освобожденных от физической нагрузки. Это составило 4,6 % от общего числа обучающихся.

Таким образом, полученные данные свидетельствуют об эффективности и результативности разработанного проекта «В будущее со спортом!».

**ВЫВОДЫ.** Внедрение инновационных фиджитал-технологий в физическое воспитание студентов расширяет его формы и методы и тем самым способствует повышению уровня двигательной активности, формированию новых двигательных умений и навыков, что положительно сказывается на качестве физического воспитания студентов в целом.

Реализация данного проекта на практике дает возможность повысить интерес и вовлеченность обучающихся в фиджитал-спорт и классическую спортивную деятельность, что позволит увеличить количество студентов, систематически занимающихся физической культурой и спортом, за счет развития современных технологических видов спорта в вузе, организации и функционирования новых для вузов спортивных секций с фиджитал-дисциплинами.

Развитие и популяризация технологичных видов спорта и фиджитал-дисциплин в вузе наряду с классическими видами спорта, их паритетное существование, взаимодействие и взаимодополняемость являются действенным инструментом вовлечения студенческой молодежи в систематические занятия физической культурой и спортом.

В условиях новой цифровой реальности использование в физическом воспитании фиджитал-технологий позволит создать уникальную спортивную площадку, где инновационный интерактивный режим игровых возможностей в сочетании с активной компьютерной графикой позволит обучающемуся из виртуального игрового мира погрузиться в реальную спортивную деятельность и получить новый фитнес-опыт.

Приобретение и использование высокотехнологичных спортивных гаджетов внесет инновационность в образовательную, физкультурно-оздоровительную и спортивно-массовую деятельность кафедр физического воспитания, безусловно, поможет в достижении лучших практических результатов в образовательном и тренировочном процессе, формированию положительной и устойчивой мотивации у обучающихся к занятиям физической культурой и спортом и увеличению доли студенческой молодежи, охваченной физкультурной активностью.

Применение фиджитал-технологий в адаптивной физической культуре и спорте, объединение популярных компьютерных игр и современных цифровых гаджетов с доступными видами двигательной активности оказывает содействие в приобретении студентами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами нового операционального двигательного опыта, повышает их интерес к занятиям адаптивной физической культурой и спортом, которые, наряду с адаптацией и социализацией инвалидов, решают коррекционные, компенсаторные и оздоровительные задачи в целом, что, несомненно, повышает социальную значимость разработанного проекта.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Шутова Т. Н. Организационная модель цифровой образовательной системы по физической культуре и спорту в вузе // Теория и практика физической культуры. 2024. № 7. С. 38–40. EDN: QQJPNL.
2. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года: утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 ноября 2020 г. № 3081-р. URL: <http://static.government.ru/media/files/Rr4JTrKDQ5nANTR1Oj29BM7zJBHXM05d.pdf> (дата обращения: 11.01.2025).
3. Фиджитал-спорт в жизни студента / Васенков Н. В., Семенова М. Г., Шарыпова Т. П., Хамзина Р. Э., Биккулова Л. Э. // Успехи гуманитарных наук. 2023. № 4. С. 188–192. EDN: AKCNJW.
4. Тенденции и потенциал развития технологичных видов спорта в студенческой среде / Жданович Д. О., Сельский А. К., Троицкая Э. В., Филиппова Д. Д. DOI 10.18500/2782-4594-2024-3-2-123-128 // Физическое воспитание и студенческий спорт. 2024. Т. 3, вып. 2. С. 123–128. EDN: YOYTAC.
5. Цифровые технологии и геймификация в организации самостоятельных занятий физической активностью студентов / Тарыма Ч. В., Осипов А. Ю., Кудрявцев М. Д., Дорошенко С. А., Петухов К. Г. // Теория и практика физической культуры. 2024. № 2. С. 69–71. EDN: WJFZS.
6. Федеральный закон «О Международном мультиспортивном турнире «Игры Будущего» от 25 декабря 2023 года № 645-ФЗ. URL: <https://base.garant.ru/408276273/> (дата обращения: 11.01.2025).
7. Приказ Министерства спорта Российской Федерации «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» от 31.01.2023 № 58. URL: <https://base.garant.ru/406314195/> (дата обращения: 11.01.2025).
8. Галиуллина Д. Т., Айметдинов Д. Р. Влияние фиджитал-игр на развитие и популяризацию спорта. DOI 10.24412/2500-1000-2024-4-1-20-22 // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. Т. 4-1 (91). С. 20–22. EDN: QOYMFG.
9. Ермаков А. В., Скаржинская Е. Н., Береснева В. А. Требования к аппаратно-программному сопровождению фиджитализации спорта // Теория и практика физической культуры. 2024. № 11. С. 44–46. EDN: ANILCC.
10. Концепция развития фиджитал-движения на территории Российской Федерации на период до 2030 года : утв. распоряжением Правительства Рос. Федерации от 22 ноября 2024 г. № 3387-р. URL: <http://static.government.ru/media/files/tWh7xDNCKcilXUAUIFkQb9Iepu84chze.pdf> (дата обращения: 11.01.2025).
11. Остапенко В. А., Иванова Е. В. Инновационные технологии в физической культуре и спорте: фиджитал-спорт // Стратегии развития и совершенствования науки и образования в новой реальности : материалы XXVI Всероссийской научно-практической конференции, Краснодар, 06 ноября 2023 г. Краснодар : ООО «Параграф», 2023. С. 89–91. EDN: LNBLTB.

#### REFERENCES

1. Shutova T. N. (2024), “Organizational model of the digital educational system for physical culture and sports in higher education institutions”, *Theory and practice of physical culture*, No. 7, pp. 38–40.
2. (2020), “The Strategy for the Development of Physical Culture and Sports in the Russian Federation for the period up to 2030”, approved by Decree of the Government of the Russian Federation dated November 24, 2020, No. 3081-R, URL: <http://static.government.ru/media/files/Rr4JTrKDQ5nANTR1Oj29BM7zJBHXM05d.pdf>.

3. Vasenkov N. V., Semenova M. G., Sharypova T. P., Khamzina R. E., Bikulova L. E. (2023), "Digital sports in a student's life", *Successes of the Humanities*, № 4, pp. 188–192.
4. Zhdanovich D. O., Selskiy A. K., Troitskaya E. V., Filipyeva D. D. (2024), "Trends and potential of technological sports development in the student environment", *Physical education and student sports*, Vol. 3, issue 2, pp. 123–128.
5. Taryma Ch. V., Osipov A. Yu., Kudryavtsev M. D., Doroshenko S. A., Petukhov K. G. (2024), "Digital technologies and gamification in the organization of independent physical activity classes for students", *Theory and practice of physical culture*, No. 2, pp. 69–71.
6. (2023), "Federal Law No. 645-FZ "On the International Multisport Tournament "Games of the Future", dated December 25, 2023, URL: <https://base.garant.ru/408276273/>.
7. (2023), "Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation "On recognition and inclusion in the All-Russian Register of sports of sports disciplines, sports and amendments to the All-Russian Register of Sports", dated 31.01.2023 No. 58, URL: <https://base.garant.ru/406314195/>.
8. Galiullina D. T., Aimetdinov D. R. (2024), "The impact of digital games on the development and popularization of sports", *International Journal of Humanities and Natural Sciences*, vol. 4-1 (91), pp. 20–22.
9. Ermakov A. V., Skarzhinskaya E. N., Beresneva V. A. (2024), "Requirements for hardware and software support for digitalization of sports", *Theory and practice of physical culture*, No. 11, pp. 44–46.
10. (2024), "The concept of the development of the digital movement in the territory of the Russian Federation for the period up to 2030", approved by the decree of the Government of the Russian Federation, Of the Russian Federation dated November 22, 2024, No. 3387-R, URL: <http://static.government.ru/media/files/fWh7xDNCKcilXUAUIfkQb9Iepu84chze.pdf>.
11. Ostapenko V. A., Ivanova E. V. (2023), "Innovative technologies in physical culture and sports: digital sport", *Strategies for the development and improvement of science and education in the new reality*, proceedings of the XXVI All-Russian Scientific and Practical Conference, Krasnodar, November 06, 2023, Krasnodar, LLC "Paragraph", pp. 89–91.

**Информация об авторах:**

**Аверин Л. Ю.**, доцент кафедры физического воспитания, ORCID: 0000-0002-4469-5495, SPIN-код: 2633-8687.

**Голикова Т. А.**, старший преподаватель кафедры физического воспитания, SPIN-код: 4604-8023.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

*Поступила в редакцию 03.02.2025.*

*Принята к публикации 24.03.2025.*