

## ОТНОШЕНИЕ К ФИДЖИТАЛ-СПОРТУ СТУДЕНТОВ-ПЕДАГОГОВ

Е.Л. Матова\*, М.А. Матова\*\*

*\*Училище (техникум) олимпийского резерва им. ЗМС России А.А. Шумилина,  
Российская Федерация*

*\*\*Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта,  
Российская Федерация*

e-mail: EMatova@kantiana.ru

**Аннотация.** На основе анализа данных опроса рассматриваются мнения о потенциале фиджитал-спорта в развитии физических, когнитивных и социальных навыков обучающихся. Авторы обобщают результаты опроса по выявлению отношения студентов-педагогов к фиджитал-спорту. Разработаны рекомендации по внедрению фиджитал-спорта в образовательный процесс.

**Ключевые слова:** фиджитал-спорт, физическая активность, когнитивные навыки, социальные навыки, опрос, студенты-педагоги.

## ATTITUDE OF STUDENT TEACHERS TO FIDJITAL SPORT

E.L. Matova\*, M.A. Matova\*\*

*\*School (Technical School) of the Olympic Reserve named after A.A. Shumilin, Russian Federation*

*\*\*Immanuel Kant Baltic Federal University, Russian Federation*

**Abstract:** Based on survey data, this paper examines opinions on the potential of phygital sports in developing students' physical, cognitive, and social skills. The authors summarize the survey results to identify student teachers' attitudes toward phygital sports. Recommendations for integrating phygital sports into the educational process are developed.

**Keywords:** digital sports, student teachers, physical activity, cognitive skills, social skills, survey.

Фиджитал-спорт – спортивная деятельность, сочетающая физическую активность и цифровые технологии. Участники (спортсмены) соревнуются друг с другом, используя технические средства. Безусловно, в организации соревнований по данному виду спорта есть свои особенности. Учитывая неоднозначное отношение к фиджитал-спорту преподавателей и студентов, тренеров и спортсменов, мы рассмотрим отдельные аспекты внедрения данного спортивного направления в деятельность образовательных учреждений.

**Цель исследования:** выявить отношение к фиджитал-спорту современных студентов. Задачи исследования: 1. Установить современное состояние развития фиджитал-спорта и его составляющих. 2. Выявить отношение будущих педагогов к внедрению фиджитал-спорта в образовательный процесс. 3. Разработать рекомендации по развитию фиджитал-спорта в образовательных учреждениях. Для решения задач исследования использованы **методы:** анализ литературных источников, педагогическое наблюдение, опрос, методы математической статистики, педагогическое прогнозирование. Перейдем к результатам исследования.

**Результаты и их обсуждение.** Во-первых, фиджитал-спорт – это гибридная форма активности, объединяющая физические нагрузки с цифровыми технологиями. Во-вторых, данный спортивный вид предполагает выполнение упражнений на тренажерах, занятия фитнесом или другие физические активности, дополненные использованием датчиков движения, виртуальной реальности или специализированных приложений для мониторинга полученных данных. В рамках фиджитал-спорта проводятся соревнования и игры, где участники могут состязаться друг с другом. Например, состязания в виртуальных марафонах, забегах на беговой дорожке или спортивных симуляторах. В-третьих, одним из ключевых достоинств данной формы физической активности является социальное взаимодействие, реализуемое через встроенные чаты или онлайн-общение с помощью специальных электронных приложений [4]. Сочетание реальных и виртуальных форм взаимодействия и физической активности открывает новые возможности для занятий спортом

и служит эффективным инструментом для повышения мотивации и поддержания интереса обучающихся к физической культуре.

Анализируя современные исследования по фиджитал-спорту, отметим, что неоднозначное отношение преподавателей и студентов к данному спортивному виду выражено в низкой осведомленности об особенностях спортивного направления и, в частности, отсутствии знаний по организации и проведению соревнований [1, 87-92].

Для выявления знаний и отношения студентов к фиджитал-спорту мы провели опрос, в котором приняли участие студенты разных специальностей трёх учебных заведений: Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта, Училище (техникум) олимпийского резерва имени заслуженного мастера спорта России А.А. Шумилина, Московский городской педагогический университет. Всего в опросе приняло участие 145 респондентов (Рис. 1).



Рисунок 1 – Сведения о контингенте участников опроса

Проведенный опрос показал, что студенты-педагоги начальных классов и студенты-лингвисты не осведомлены о том, что такое фиджитал-спорт. Знаниями о данном спортивном направлении обладает большинство студентов-педагогов физической культуры – 21 % (Рис.2).

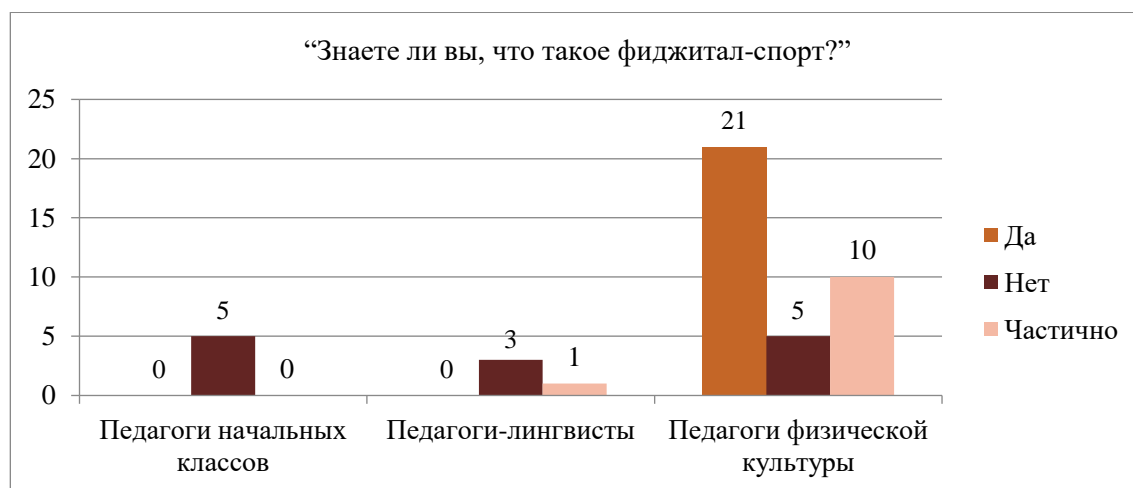


Рисунок 2 – Ответы респондентов о содержании фиджитал-спорта

Результаты ответов на данный вопрос подтверждают предположение о том, что не все студенты педагогических специальностей понимают содержание фиджитал-спорта. Поэтому в настоящее время необходимо вести просветительскую работу с той частью молодежи, которая не имеет сведений о возможностях фиджитал-спорта, о требованиях к проведению соревнований, их разнообразии и правилах судейства [3, 184-187]. Нами выявлены основные трудности, которые тормозят развитие данного направления и возникают при проведении соревнований по фиджитал-спорту. Остановимся на них подробнее.

1. Технические трудности. Высокие требования к инфраструктуре (современные игровые площадки, VR/AR оборудование, датчики), их разработка, интеграция и обслуживание обходятся дорого. При этом обеспечение мгновенной и точной синхронизации между физическими действиями спортсмена и их отображением в цифровой среде является критически важным, так как любые задержки и неточности могут менять результаты и снизить объективность судейства соревнований.

2. Отсутствие стандартизации и четких правил. Необходимость создания унифицированных и понятных правил, которые гармонично сочетают физические и цифровые элементы, обеспечивая четкость фиксации соревновательных результатов. В настоящее время не существует единых международных правил, форматов соревнований и систем судейства, что создает определенные трудности в организации соревнований.

3. Правовое обеспечение. Помимо необходимости создания унифицированных и четких правил, есть потребность в разработке механизмов, позволяющих защищать персональные данные спортсменов, предотвращать использование неэффективных методов. Отсутствие разработанных механизмов вызывает сомнения и подрывает доверие к фиджитал-спорту.

4. Финансирование. На начальной стадии внедрения фиджитал-спорта может вызывать вопросы экономическая нецелесообразность. Первоначально требуются огромные инвестиции при неясной модели дальнейшего развития спортивного вида. Кроме того, есть трудности с привлечением партнеров и спонсоров из-за новизны фиджитал-спорта. Например, ввиду негативного отношения со стороны традиционных спортивных сообществ и части зрителей, не признающей фиджитал «настоящим» спортом.

Таким образом, целью фиджитал-спорта является приобщение молодежи, увлеченной компьютерными играми, к активному образу жизни и занятиям физической культурой и спортом. Однако, существуют трудности, которые тормозят развитие данного направления (проведение соревнований по фиджитал-спорту, обеспечение специального оборудования, технические проблемы). Спортивная активность участников соревнований требует специальной подготовки, что формулирует новые задачи организации физического воспитания и занятий спортом в образовательных учреждениях.

Нами проведен опрос студентов – будущих педагогов различных специальностей, который показал, что организация соревнований по фиджитал-спорту в образовательных организациях имеет свои особенности, связанные с учебной средой и академическими целями. Представим обобщение полученных сведений по ответах студентов. Ответы на вопрос: «Хотели бы вы заниматься фиджитал-спортом?» показали, что студенты сомневаются в необходимости организованных занятий (Рис.3). При этом суждения, которые обозначили студенты, следующие: недостаточная техническая оснащенность, незаинтересованность студентов, нехватка времени, отсутствие положительного влияния фиджитал-спорта на образование и профессиональную подготовку.

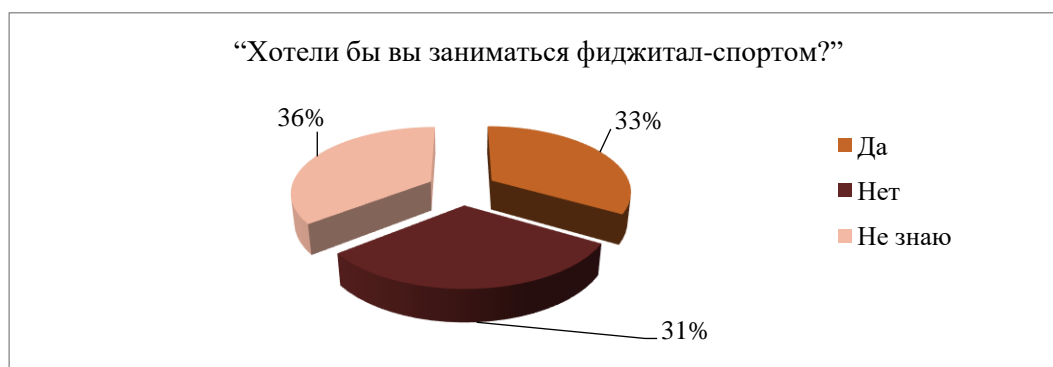


Рисунок 3 – Анализ ответов респондентов о занятиях фиджитал-спортом

Как показал опрос, отношение к внедрению фиджитал-спорта в учебный процесс по физической культуре неоднозначное. 33% студентов отметили, что хотят заниматься фиджитал-спортом и 31% студентов ответил отрицательно, 36% затрудняются с ответом на данный вопрос. Это требует более глубокого изучения интересов студентов, их дифференциации и отношения

к занятиям спортом. На наш взгляд, для определенной части студенчества возможна интеграция данного спортивного направления в учебный процесс (например, педагогов физической культуры). Лингвисты и педагоги начальных классов не проявили заинтересованность в изучении и проведении занятий фиджитал-спортом.

Интерес для нашего исследования представляет опыт Петрозаводского государственного университета, в котором разработана и внедрена Модель интеграции студентов педагогических специальностей и создания инновационных продуктов в сфере образования через деятельность Педагогического инновационного парка [2; 4-9].

Этап 1. Включение фиджитал-спорта в учебный план университета (например, элективные курсы, дополнительные модули, возможность выбора в качестве занятий физической культурой).

Этап 2. Привлечение к фиджитал-активностям студентов отдельных направлений, таких как «Физическая культура», «Информационные системы и технологии» (например, создание сборных команд с соответствующим предоставлением тренировочного пространства, прохождением медицинского осмотра).

Этап 3. Организация соревнований внутри или вне университета по фиджитал-спорту. Организация соревнований внутри университета будет способствовать получению практического опыта и развитию навыков. Представление университета и получение опыта соревновательной деятельности с другими командами способствует развитию сотрудничества и в соответствии с этим предоставления студентам возможностей прохождения стажировок и дальнейшего карьерного развития.

**Заключение.** Таким образом, анализ отношения студентов-педагогов к фиджитал-спорту показал неоднозначность их восприятия, обусловленную как интересом к инновациям, так и недостаточной осведомленностью о методиках его применения в образовательном процессе. Важность фиджитал-спорта для вовлечения современной молодежи диктует необходимость разработки целевых образовательных модулей и практических рекомендаций по их внедрению в учебный процесс. Для того, чтобы будущие педагоги могли квалифицированно использовать фиджитал-спорт для физического и личностного развития обучающихся, требуется использование четырех этапов постепенного привлечения студентов к внутренним и внешним соревнованиям образовательных учреждений.

#### Литература

1. Галицын, С.В. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С.В. Галицын и др. // Ученые записки университета Лесгафта. – 2023. – №8 (222). – С.87–92.
2. Голубник, А.А. Модель развития фиджитал-спорта в университете. Педагогика и психология. Мир науки. World of Science. Pedagogy and psychology. – 2023. – Том 11, № 5. – С. 4–9.
3. Ковзалов, Н.С. Перспективы применения фиджитал-спорта в системе высшего образования как интеграции физической культуры и информационных технологий / Н.С. Ковзалов / Молодой ученый. – 2024. – № 20 (519). – С. 184–187.
4. Космина, Е.А., Гураль, О.Н., Космин, И.В. Основы компьютерного спорта: учебное пособие. Донской государственный университет. Ростов-на-Дону: ДГТУ, 2023. – 76 с.

УДК 37.018.4:37.035.6 + 37.035.6:796

### ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫМ ВОСПИТАНИЕМ СТУДЕНТОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДСТВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

О.В. Мацука, А.Н. Яковлев

*Полесский государственный университет, Республика Беларусь*

e-mail: yak-33-c1957@mail.ru

**Аннотация.** В статье рассматриваются особенности функционирования высшей школы в условиях социально-экономического и политического развития союзного государства, когда резко обострились проблемы воспитания учащейся молодежи, главным, связанные с формированием новых идеалов и ценностных ориентаций. Изучение биосоциокультурной системы в ходе