

Научное мнение. 2025. № 11. С. 59–63.

Nauchnoe mnenie. 2025. № 11. Р. 59–63.

Научная статья

УДК 796. 011.3

DOI: https://doi.org/10.25807/22224378_2025_11_59

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВИДОВ СПОРТА С ЦЕЛЮ ПРИОБЩЕНИЯ СТУДЕНТОВ К АКТИВНОЙ ДВИГАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Марина Юрьевна Скворцова¹, Марина Дмитриевна Кунгурцева²

¹ Кузбасский государственный технический университет им. Т. Ф. Горбачева, г. Кемерово, Россия

² Кемеровский государственный медицинский университет, г. Кемерово, Россия

¹ skvorzova57@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0006-4184-8202>

² kungurzeva@yandex.ru

Аннотация. В статье представлены результаты исследования по проблеме повышения уровня двигательной активности студентов технического вуза на основе применения определенных видов фиджитал-спорта. Выявлены тенденции развития интерактивного спорта (на примере фиджитал-баскетбола) в городе Кемерово. Приведены данные анкетирования студентов Кузбасского государственного технического университета по вопросу информированности, личностного отношения и желания участвовать в тренировочном и соревновательном процессе по фиджитал-спорту. Разработаны практические рекомендации по развитию фиджитал-спорта в системе вуза и привлечению будущих специалистов технической отрасли к систематическим занятиям данным видом двигательной активности.

Ключевые слова: двигательная активность, студенты технического вуза, фиджитал-спорт, фиджитал-баскетбол

Original article

THE USE OF INTERACTIVE SPORTS TO ENGAGE STUDENTS IN PHYSICAL ACTIVITY

Marina Y. Skvortsova¹, Marina D. Kungurtseva²

¹ T. F. Gorbachev Kuzbass State Technical University, Kemerovo, Russia

² Kemerovo State Medical University, Kemerovo, Russia

¹ skvorzova57@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0006-4184-8202>

² kungurzeva@yandex.ru

Abstract. The article presents the results of the research on the problem of increasing the level of physical activity of technical university students based on the use of certain types of phygital sports. The authors reveal tendencies in the development of interactive sports in the city of Kemerovo, using phygital basketball as an example. The article presents survey data from students of the Kuzbass State Technical University regarding their awareness, personal attitudes, and willingness to participate in training and competitive activities in phygital sports. The authors give practical recommendations for promoting the development of phygital sports within the university system and for encouraging future technical specialists to engage regularly in this type of physical activity.

Keywords: physical activity, technical university students, phygital sports, phygital basketball

Оценивая систему высшего образования с точки зрения организации процесса физического воспитания, следует признать, что уменьшение практических учебных занятий, введение дисциплин по выбору способствуют снижению среднесуточного объема двигательной активности студентов. Многие специалисты отмечают, что введение большого количества теоретических курсов, в том числе по физической культуре и спорту, замена лабораторных работ и практик в условиях современного производства или приближенных к ним на виртуальные, активное использование системы дистанционного обучения приводят к установлению устойчивого гиподинамического режима учебной деятельности в современном вузе [1, с. 108].

Такой вид организации жизни студентов снижает уровень физического развития и здоровья будущих специалистов, способствует росту заболеваемости в процессе обучения, последующему снижению умственной работоспособности и отсутствию мотивации к самостоятельной двигательной деятельности. Условия современного производства и пожелания работодателей предъявляют высокие требования к уровню развития основных физических качеств, таких как скорость реакции, силовая и общая выносливость, скоростно-силовые качества и различные проявления координационных способностей специалистов технической отрасли [2, с. 185].

Помимо улучшения подготовленности к будущей профессиональной деятельности в двигательном аспекте, систематические занятия физической культурой и спортом позволяют повысить социальную активность студентов, для которой характерны: толерантное отношение к людям, самостоятельность в суждениях, социальная ответственность, коммуникативные способности, активное участие в учебной/внеучебной работе [3, с. 242].

Важнейшим составным элементом структуры физической активности субъектов образовательного процесса в вузе является мотивационный компонент с учетом потребностей, личностных и общественных мотивов, интересов занимающихся. Процесс формирования двигательной деятельности

студентов должен переходить от внешней деятельности во внутренний план сознания с целью приобретения четкой уверенности у будущих специалистов, что занятия физической культурой и спортом будет способствовать повышению качества жизни [4, с. 202].

В связи с небольшим количеством учебных занятий по физической культуре в современных вузах необходимо сделать наибольший акцент на повышение эффективности вне учебной работы (активизации деятельности спортивных клубов, спортивных секций, проведения большего количества спортивно-массовых мероприятий) и самостоятельных занятий различными видами двигательной активности.

Целью исследования является поиск средств приобщения студентов технического вуза к систематическим занятиям физической культурой и спортом.

Задачи исследования: изучить проблему организации свободного времени студентов с точки зрения формирования двигательной активности, выявить тенденции развития фиджитал-спорта (на примере фиджитал-баскетбола) в городе Кемерово, определить уровень информированности студентов технического вуза по вопросам положительного влияния фиджитал-спорта и личностной мотивации к систематическим занятиям данным видом спорта, разработать практические рекомендации по активному внедрению фиджитал-спорта в системе высшего образования.

Согласно результатам исследования организации внеучебной деятельности современной молодежи методом анкетного опроса было выявлено специалистами, что среди школьников старших классов играют в компьютерные игры 92%, среди учащихся колледжа — 65%, среди студентов вузов — 41%. На основании данных о частоте, средней и максимальной продолжительности игровой деятельности можно сделать вывод, что почти половина школьников старших классов, треть учащихся колледжа и каждый десятый студент вузов имеют признаки увлеченности компьютерными играми, поскольку играют практически каждый день в среднем более двух часов и способны провести за играми 6 и более часов [5, с. 6].

С целью привлечения студентов к активным занятиям физической культурой и спортом возможно использование фиджитал-спорт, который сочетает элементы физической активности и использование технологий, таких как виртуальная реальность, дополненная реальность и электронные устройства. Он предлагает уникальные варианты для участников, позволяя им участвовать в спортивных соревнованиях или тренировках с помощью виртуальных тренажеров или компьютерных игр [6; 7; 8].

Именно для того чтобы соединить увлечение молодежи цифровыми технологиями и активной двигательной деятельностью, в 2022 г. в городе Кемерово открылся первый в мире фиджитал-центр. В рамках данного праздничного мероприятия был проведен первый турнир по фиджитал-баскетболу. Пять команд, в составе которых были обучающиеся трех спортивных школ города Кемерово, имеющих отделения «Баскетбол», сначала сыграли в баскетбольном симуляторе NBA2K, а затем вышли на баскетбольную площадку и выявили победителя и призеров согласно правилам Баскетбола 3x3. Анализируя в дальнейшем соревновательную деятельность по фиджитал-баскетболу, следует отметить, что по сравнению с 2022 г. в последующем 2023 г. в каждом турнире принимали участие 10–15 команд, а в 2024 г. — 15–20 команд, имеющих в своем составе не только занимающихся в спортивных школах, но и членов команд общеобразовательных школ, ссузов, секции учреждений дополнительного образования и просто любителей баскетбола.

Помимо этого, опять же с открытием в столице Кузбасса Центра уличного баскетбола значительно увеличилось количество официальных и любительских соревнований по баскетболу 3x3. В одном из турниров в 2024 г. было выявлено рекордное число участников (более 50 юношеских и мужских команд). Популярность данных соревнований, несомненно, связана с желанием участников повысить эффективность своей игровой деятельности для достижения результата в фиджитал-баскетболе, так как большинство сильнейших

команд, в том числе команда Кузбасского государственного технического университета им. Т. Ф. Горбачева, принимает участие в турнирах по фиджитал-баскетболу городского, областного и межрегионального уровня.

С целью выявления информированности студентов КузГТУ по вопросам осведомленности о фиджитал-спорте, их отношению к данному интерактивному спорту, готовности участвовать в соревнованиях был проведен анкетный опрос. Анкетирование проводилось в онлайн-формате с использованием платформы GoogleForms. В опросе приняли участие 127 студентов КузГТУ различных институтов и курсов.

Результаты опроса показали, что 70 % студентов знают о фиджитал-спорте, но только 30 % хорошо представляют себе, что это такое. 30 % студентов никогда не слышали о фиджитал-спорте. Это свидетельствует о необходимости проведения информационной работы среди обучающихся вузов для повышения уровня их осведомленности о фиджитал-спорте. По вопросу отношения к фиджитал-спорту: 85 % студентов выразили положительное или нейтральное отношение к фиджитал-спорту. Только 15 % студентов отнеслись к фиджитал-спорту негативно. Это свидетельствует о том, что большинство студентов потенциально заинтересованы в развитии фиджитал-спорта в своем вузе. На вопрос о готовности к участию в соревнованиях: 63 % студентов заявили, что готовы активно принимать участие в турнирах по фиджитал-спорту. 37 % студентов не имеют желание участвовать по различным причинам. Наиболее популярными видами фиджитал-спорта среди студентов оказались фиджитал-футбол (45 %), фиджитал-баскетбол (38 %) и фиджитал-гонки (32 %). Среди факторов, способствующих популярности фиджитал-спорта в студенческой среде, 70 % респондентов отметили интерес к спорту и киберспорту, 65 % студентов указали на возможность развития многосторонних двигательных и компьютерных навыков, а 60 % обучающихся отметили, что это прекрасный способ общения с друзьями на спортивных и интерактивных площадках. Помимо этого,

были выявлены основные факторы, препятствующие увлечению студентов фиджитал-спортом: отсутствие времени (55 %), недостаточная информированность (40 %) и отсутствие необходимого оборудования (35 %).

Результаты опроса и исследования специалистов [9; 10] свидетельствуют о том, что интерактивные виды спорта становятся все более популярными в студенческой молодежной среде, следовательно, организация грамотного внедрения фиджитал-спорта в учебный и внеучебный процесс физического воспитания в вузе будет способствовать повышению уровня двигательной активности будущих специалистов технической отрасли.

С целью повышения информативной осведомленности студентов по вопросу проведения тренировочного и соревновательного процесса в фиджитал-спорте необходимо ввести соответствующий теоретический раздел в лекционный курс по дисциплине «Физическая культура и спорт», осуществить подготовку докладов и презентаций на научно-практических конференциях и семинарах, публикацию статей в университетских СМИ и размещение информации на сайте университета и в социальных сетях. На практических занятиях по физическому воспитанию, а также при проведении различных спортивно-

массовых мероприятий организовать проведение мастер-классов, ведущих спортсменов университета и представителей Федерации фиджитал-спорта города Кемерово.

Для повышения эффективности деятельности спортивной секции по фиджитал-спорту необходимо разработать программы обучения и подготовки спортсменов, учитывающие особенности различных видов, привлечь квалифицированных тренеров и специалистов к организации тренировочной и соревновательной деятельности, создать специализированные площадки для занятий, приобрести необходимое оборудование, включая VR-очки, игровые консоли и т. д.

Проведение большого количества соревнований по фиджитал-спорту различного уровня, внутривузовские, городские, региональные, будет, несомненно, способствовать росту популярности и повышению спортивного мастерства студентов.

Практическая значимость исследования заключается в разработке комплекса мероприятий для повышения уровня знаний и двигательных умений студентов в процессе занятий фиджитал-спортом. Полученные результаты могут быть использованы в организации вне учебной и спортивно-массовой работы в высших учебных заведениях.

Список источников

1. Копейкина Е. Н., Кондаков В. Л., Волошина Л. Н., Бочарова В. И. Двигательная активность студентов в современных условиях // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. 2023. № 3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dvigatel'naya-aktivnost-studentov-v-sovremennyh-usloviyah> (дата обращения: 10.04.2025).
2. Скворцова М. Ю., Кузнецова Е. Д. Совершенствование процесса физического воспитания студентов горных специальностей на основе использования данных об уровне физического развития // Современные наукоемкие технологии. 2022. № 8. С. 184-189.
3. Кряклина А. А., Пахомов Ю. М., Устинова О. Н. и др. Социальная активность студентов разной двигательной активности // Ученые записки университета Лесгафта. 2021. № 11 (201). С. 221-24.
4. Лейфа А. В. Физическая активность и качество жизни субъектов образовательного процесса в вузе: структурные компоненты и их оценка // Вестник Томского гос. ун-та. 2018. № 429. С. 196-202.
5. Худяков А. В., Урсу А. В., Старченкова А. М. Компьютерная игровая зависимость, клиника, динамика и эпидемиология // Медицинская психология в России. 2015. № 4 (33). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igrovaya-zavisimost-klinika-dinamika-i-epidemiologiya> (дата обращения: 09.05.2025).

6. Болотова М. И., Мартын И. А. Теория и практика продвижения фиджитал спорта в вузе // Проблемы современного педагогического образования. 2024. № 85-1. С. 56—58.

7. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С. В. Галицын, О. З. Зиганшин, П. Д. Попов, Г. Р. Волошин // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. 2023. № 8 (222). С. 87-92.

8. Карвунис Ю. А., Калинин Ю. Г., Карвунис Н. А., Капилевич Л. В. Перспективы внедрения фиджитал-технологий в образовательный процесс вузов // Вестник Томского государственного университета. 2024. № 502. С. 167-172.

9. Никонов Е. В., Гулина П. А., Тятин П. А. Становление и перспективы развития студенческого спорта на примере фиджитал-спорта // Вестник УРЮО. 2025. № 1. С. 68-64.

10. Артемьев Р. В. Состояние и приоритетные направления развития студенческого фиджитал-спорта // Наука и спорт: современные тенденции. 2024. № S1. С. 181-186.

Статья поступила в редакцию 13.10.2025; одобрена после рецензирования 19.11.2025; принята к публикации 21.11.2025.

The article was submitted 13.10.2025; approved after reviewing 19.11.2025; accepted for publication 21.11.2025.

Информация об авторах:

М. Ю. Скворцова — кандидат педагогических наук, доцент кафедры физического воспитания;

М. Д. Кунгурцева — преподаватель кафедры физического воспитания.

Information about the Authors:

M. Y. Skvortsova — Candidate of Sciences (Pedagogy), associate professor at the Department of Physical Education;

M. D. Kungurtseva — lecturer at the Department of Physical Education.