

Научная статья
УДК 796.011.3
DOI: 10.47438/1999-3455_2024_2_24

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ В ВУЗЕ



Алёна Владимировна Блинова¹, Михаил Максимович Соловьёв²,
Пётр Борисович Святченко³

*Балтийский государственный технический университет «ВОЕНМЕХ» им. Д. Ф. Устинова^{1, 2, 3}
Санкт-Петербург, Россия*

¹ Старший преподаватель кафедры О5 «Физическое воспитание и спорт»
тел.: +7(963)3003-033, e-mail: blinova_av@voenmeh.ru
ORCID 0009-0008-5384-5361

² Кандидат педагогических наук, доцент кафедры О5 «Физическое воспитание и спорт»
тел.: +7(952)2109-301, e-mail: solovev_mm@voenmeh.ru
ORCID 0009-0009-4001-2018

³ Старший преподаватель кафедры О5 «Физическое воспитание и спорт»
тел.: +7(931)2239-515, e-mail: sviatchenko_pb@voenmeh.ru
ORCID 0009-0009-1105-8674

Аннотация. В данной статье рассматривается потенциал использования элементов фиджитал-спорта на занятиях по физической культуре в высшем учебном заведении. Целью исследования, организованного в период с февраля по декабрь 2023 года, являлось определение эффективности применения фиджитал-ритм симулятора на занятиях по физической культуре в высшем учебном заведении.

На первом этапе исследования были проведены анкетирование, анализ посещаемости и разработана программа занятий с использованием элементов фиджитал-ритм симулятора. На втором этапе был организован педагогический эксперимент, произведён повторный анализ посещаемости и сравнительная характеристика всех полученных результатов. В качестве респондентов (n=842) в социологическом опросе и испытуемых (n=300) в педагогическом эксперименте выступили студенты БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д. Ф. Устинова.

Полученные результаты свидетельствуют о том, что применение элементов фиджитал-ритм симулятора на занятиях по физической культуре в высшем учебном заведении является эффективным, улучшается посещаемость, показатели работоспособности увеличиваются.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, фиджитал-ритм симулятор, физическая культура, занятия, студенты.

Для цитирования: Блинова А. В., Соловьёв М. М., Святченко П. Б. Использование элементов фиджитал-спорта на занятиях по физической культуре в вузе // Культура физическая и здоровье. 2024. № 2. С. 24-28. DOI: 10.47438/1999-3455_2024_2_24.

Введение

В современном мире, где цифровые технологии проникают в различные сферы жизни, образование и спорт не остаются в стороне от этой трансформации. С каждым днем возрастает потребность в инновационных подходах к физическому воспитанию студентов в университетах, чтобы соответствовать требованиям современного общества и эффективно преодолевать вызовы, стоящие перед ними. Современные студенты, выросшие в эпоху цифровых технологий, все больше ожидают от образовательного процесса интерактивности и инноваций.

Поэтому важно адаптировать методы физической культуры и спорта к их предпочтениям и потребностям, чтобы сделать занятия более привлекательными и эффективными.

Фиджитал-спорт представляет собой ответ на этот вызов, он объединяет в себе физическую активность и элементы игровой культуры и технологических достижений [2, 5, 6, 8, 9]. Такой подход стимулирует не только двигательную активность, но и когнитивные процессы, что делает занятия физической культурой более всесторонними и эффективными. Одной из наиболее интересных и перспективных дисциплин фиджитал-

спорта является фиджитал-ритм симулятор [4, 7]. Этот инновационный подход комбинирует в себе музыку, танцы и видеоигры, что делает занятия физической культурой более захватывающими и увлекательными для студентов.

Вопрос посещаемости занятий по физической культуре в высших учебных заведениях продолжает оставаться важной и актуальной темой, что подтверждается результатами множества исследований, проведенных в последние годы [1, 3, 10]. Учёные и исследователи фиксируют явную тенденцию к снижению интереса студентов к этим занятиям по мере их обучения в вузе. Эта тенденция наиболее заметна при сравнении посещаемости среди первокурсников и студентов старших курсов. Основной причиной такого снижения посещаемости является постепенное угасание интереса к физической культуре. На первом курсе студенты обычно проявляют большой энтузиазм и активность, но со временем их мотивация ослабевает, что приводит к уменьшению количества посещаемых занятий. Поэтому важно рассмотреть проблему посещаемости занятий по физической культуре с точки зрения возможных решений, в том числе и через призму инновационных подходов, таких как использование элементов фиджитал спорта, а именно фиджитал-ритм симулятора. Один из способов преодоления низкой посещаемости может быть связан с привлечением студентов через интересные и увлекательные методы занятий.

Использование фиджитал-ритм симулятора на занятиях по физической культуре может значительно повысить заинтересованность студентов и, как следствие, увеличить посещаемость. Возможности интерактивного взаимодействия с устройством, сочетание музыки и игровых элементов, а также индивидуализированный подход делают занятия более привлекательными для молодежи. Такой подход к решению проблемы посещаемости может не только способствовать повышению эффективности занятий по физической культуре и спорту, но и содействовать формированию здорового образа жизни и повышению общей работоспособности студентов, что важно для их успешного обучения и будущей карьеры.

На сегодняшний день проблема освещена в научной литературе лишь частично, что указывает на необходимость дальнейших исследований [2, 4, 7]. Требуется научное обоснование эффективности интеграции элементов фиджитал спорта в занятия по физической культуре и спорту в высших учебных заведениях. Проведение таких исследований позволит не только заполнить существующие пробелы в научных данных, но и разработать методические рекомендации, которые могут способствовать повышению интереса студентов к занятиям физической культурой. В результате, это может привести к улучшению их физического состояния и общей успеваемости.

Цель исследования: определить эффективность применения фиджитал-ритм симулятора на занятиях по физической культуре в высшем учебном заведении.

Материалы и методы исследования

В 2023 году в БГТУ «ВОЕНМЕХ» имени Д.Ф. Устинова было проведено исследование, состоявшее из нескольких этапов. Первый этап, продолжавшийся четыре месяца, стартовал в феврале. Второй этап проходил в период с июня по конец августа. Заключительный третий этап начался в сентябре и завершился в декабре. Такое поэтапное разделение позволило тщательно проанализировать различные аспекты исследования и получить всесторонние результаты.

Первый этап включал в себя несколько мероприятий. В течение всего этапа проводился анализ посещаемости занятий по физической культуре в рамках дисциплины «Элективный курс по физической культуре и спорту». В этом исследовании принимали участие студенты, занимающиеся в отделении фитнеса. В марте было проведено анкетирование, целью которого было определить отношение студентов к фиджитал-спорту и использованию фиджитал-ритм симуляторов в рамках физической культуры и спорта. Вопросы, включенные в социологический опросник, касались знакомства с фиджитал-спортом, интереса к таким занятиям и ожиданий от их внедрения в учебный процесс. Таким образом, анкетирование помогло выявить уровень осведомленности студентов о фиджитал-спорте, их интерес к подобным занятиям и их мнения о потенциальной эффективности использования фиджитал-ритм симуляторов в образовательной программе.

На втором этапе исследования были обработаны результаты анкетирования и разработана программа занятий, включающая элементы фиджитал-ритм симулятора.

В программу третьего этапа исследования было включено проведение повторного анализа посещаемости занятий и сравнительная характеристика с показателями, полученными на первом этапе. В этот период в программу занятий в отделении фитнеса были интегрированы элементы фиджитал-ритм симулятора. С использованием педагогического эксперимента была произведена оценка эффективности предложенных средств и методов. Такой подход позволил оценить изменения в посещаемости и заинтересованности студентов после внедрения новых элементов, а также определить, насколько успешным оказалось применение фиджитал-ритм симуляторов в практике физической культуры и спорта в вузе.

Для проведения педагогического эксперимента было отобрано триста студентов, посещающих занятия по физической культуре в отделении фитнеса. Все испытуемые на момент проведения исследования имели допуск к занятиям, подтвержденный подписью и печатью спортивного врача. В рамках эксперимента студенты были разделены на две группы по сто пятьдесят человек каждая. В контрольной группе занятия проводились по стандартной программе, в то время как в экспериментальной группе использовались элементы фиджитал-ритм симулятора.

Эффективность экспериментальной программы оценивалась с помощью стандартных тестов и проб на работоспособность, таких как проба Штанге, проба Генчи и тест Руфье-Диксона. Эти тесты проводились в начале и в конце второго этапа исследования, что позволило сравнить результаты и определить влияние использования фиджитал-ритм симуляторов на физическую подготовку и работоспособность студентов. Такой подход обеспечил всестороннюю оценку эффективности внедрения новых методик в образовательный процесс.

Результаты

По результатам анкетирования, в котором приняли участие 842 студента БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова, свыше 70 % респондентов положительно относятся к перспективе использования элементов фиджитал спорта в образовательном процессе. В целом был выявлен высокий интерес к инновационным формам проведения занятия по физической культуре в вузе. 65% опрошенных указали, что им было бы интересно занятия, на которых используются фиджитал-ритм симуляторы, такие как видеоигра «Just Dance».

На первом этапе исследования показатели посещаемости в двух группах были на одном уровне (рисунок). Однако к концу третьего этапа, в экспериментальной группе наблюдался значительный прирост посещаемости, в то время как в контрольной группе этот прирост

был незначительным. Это указывает на потенциальную эффективность использования элементов фиджитал-ритм симулятора в повышении заинтересованности студентов и их активности на занятиях по физической культуре.

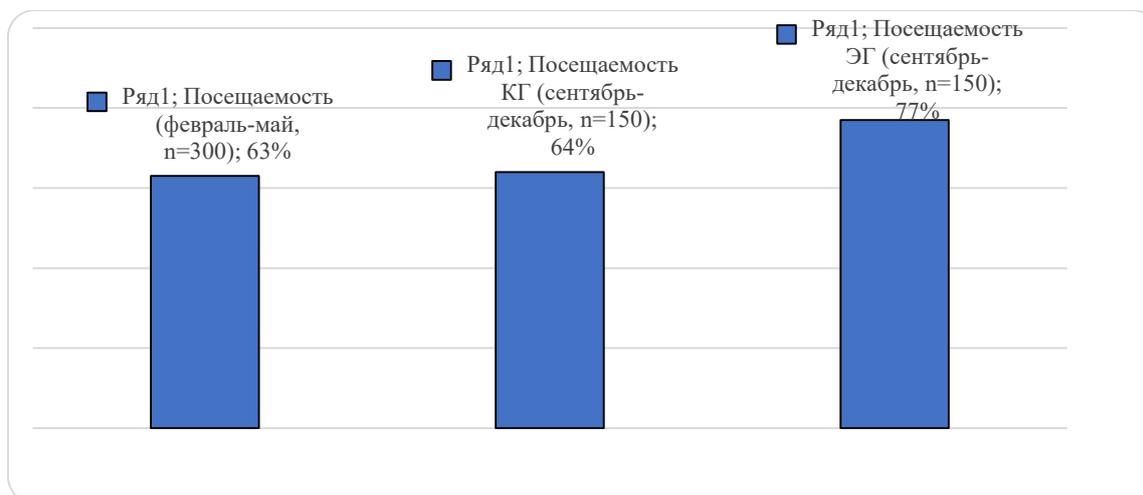


Рисунок – Посещаемость занятий (%) на различных этапах исследования, n=300

К началу третьего этапа исследования результаты тестов в обеих группах были схожими, не выявив статистически значимых различий ($P > 0,05$), что подтверждало их однородность (см. табл. 1). Однако, к завершению третьего этапа, когда педагогический эксперимент подошел к концу, у испытуемых из экспериментальной группы были зафиксированы более высокие показатели работоспособности дыхательной и сердечно-сосудистой систем по сравнению с контрольной группой.

Эти данные указывают на значительную эффективность занятий по физической культуре, в которых использовались элементы фиджитал-ритм симулятора, в условиях высшего учебного заведения. Внедрение таких элементов в учебный процесс способствовало улучшению физического состояния студентов, демонстрируя высокую результативность нового подхода.

Таблица – Результаты педагогического эксперимента (n=300)

Тест		КГ (n=150), $\bar{x} \pm S_x$	ЭГ (n=150), $\bar{x} \pm S_x$	P
Проба Штанге	Начальное исследование	44,4±4,51	43,55,12	$P > 0,05$
	Конечное исследование	46,1±3,34	52,4±4,83	$P \leq 0,05$
Проба Генчи	Начальное исследование	25,1±3,34	25,0±4,72	$P > 0,05$
	Конечное исследование	27,4±2,11	31,7±3,33	$P \leq 0,05$
Тест Рурье-Диксона	Начальное исследование	7,5±0,77	7,6±0,83	$P > 0,05$
	Конечное исследование	7,4±0,91	7,1±1,21	$P \leq 0,05$

Следует отметить, что показатели посещаемости в экспериментальной группе оказались значительно выше, чем в контрольной. Это было вызвано возросшим интересом студентов к занятиям, что, в свою очередь, привело к тому, что студенты экспериментальной группы занимались в большем объеме по сравнению с контрольной группой. Таким образом, улучшение показателей работоспособности в экспериментальной группе было обусловлено совокупным влиянием использования средств и методов фиджитал спорта, а также увеличением общего объема физической активности студентов. Это подтверждает, что применение фиджитал-ритм симуляторов способствовало не только повышению посе-

щаемости, но и улучшению физической формы студентов, демонстрируя эффективность такого подхода в учебном процессе высшего учебного заведения.

Выводы

На основании полученных данных можно заключить, что использование фиджитал-ритм симулятора на занятиях по физической культуре в высшем учебном заведении демонстрирует высокую эффективность.

Интеграция элементов фиджитал-спорта в образовательный процесс на занятиях по физической культуре в университете обладает значительным потенциалом. Эти инновационные подходы не только способствуют повышению мотивации и интереса к занятиям, но и придают

образовательному процессу дополнительную динамичность, интерактивность, что соответствует интересам современных студентов.

Внедрение фиджитал-ритм симуляторов и других технологий фиджитал спорта в академическую среду высших учебных заведений представляет собой перспективное направление. Оно может существенно способствовать развитию физической культуры и спорта, а

также их адаптации к современным потребностям и интересам студентов.

Конфликт интересов

Авторы декларируют отсутствие явных и потенциальных конфликтов интересов, связанных с публикацией настоящей статьи.

Библиографический список

1. Бутченко Э. К. Эффективность воздействия музыкального сопровождения на посещаемость студентами занятий по физической культуре / Э. К. Бутченко, Н. Д. Тагирова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2022. – № 5(207). – С. 70-75.
2. Галицын С. В. 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.
3. Доронцев А. В. Исследование мотивационно обусловленных приоритетов к занятиям двигательной активностью у студентов различных медицинских групп / А. В. Доронцев, Л. Н. Порубайко, Н. А. Зинчук, Н. В. Ермолина // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2022. – № 2 (204). – С. 122-127.
4. Ибрагимов, И. Ф. Технологии, применяемые в фиджитал-спорте / И. Ф. Ибрагимов, Д. А. Кохан // Тенденции развития науки и образования. – 2023. – № 97-10. – С. 43-46.
5. Лубышева Л. И. Фиджитал-спорт - инновационный проект развития внеучебной деятельности студентов / Л. И. Лубышева // Теория и практика физической культуры. – 2023. – № 7. – С. 101.
6. Малыгин А. В. Концепция фиджитал-спорта: содержание и потенциал развития / А. В. Малыгин // Вестник спортивной науки. – 2023. – № 6. – С. 8-14.
7. Пащенко А. Ю. Применение фиджитал-формата в образовательной практике вуза / А. Ю. Пащенко, М. Г. Жалбэ, А. А. Гладышева, А. А. Гладышев // Теория и практика физической культуры. – 2023. – № 9. – С. 23-25.
8. Седов И. А. Фиджитал-игры как интегрирование спорта и киберспорта внутри соревновательных дисциплин / И. А. Седов, Ю. С. Красильникова, Д. С. Трусова, В. В. Антонова // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. – 2023. – № 3(217). – С. 411-414.
9. Симонова И. М. Фиджитал-спорт и перспективы введения его в студенческую жизнь / И. М. Симонова // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. – 2024. – № 1(227). – С. 222-226.
10. Сытник Г. В. Формирование компетенций здорового образа жизни у студентов вуза / Г. В. Сытник, Н. А. Рагозина, С. М. Ашкинази, В. С. Куликов, А. А. Обвинцев // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. – 2022. – № 8 (210). – С. 350-354.

References

1. Butchenko, E. K., Tagirova, N. D. (2022) Effectiveness of the impact of musical accompaniment on students' attendance of physical education classes. *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University*. 207 (5), 70-75. (In Russian)
2. Galitsyn, S. V. (2023) Prospects for the development of phygital sports at the student level. *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University*. 222 (8), 388-392. (In Russian)
3. Dorontsev, A. V., Porubayko, L. N., Zinchuk, N. A., Ermolina, N. V. (2022) The study of motivationally determined priorities for motor activity classes in students of various medical groups. *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University*. 204 (2), 122-127. (In Russian)
4. Ibragimov, I. F., Kokhan, D. A. (2023) Technologies used in phygital sports. *Trends in the development of science and education*. 97 (10). 43-46. (In Russian)
5. Lubyшева, L. I. (2023) Phygital-sport is an innovative project for the development of extracurricular activities of students. *Theory and practice of physical culture*. (7), 101. (In Russian)
6. Malygin A.V. (2023) Concept of phygital sports: content and development potential. *Sports science bulletin*. (6), 8-14. (In Russian)
7. Pashchenko, A. Yu., Zhalbe, M. G., Gladysheva, A. A., Gladyshev A. A. (2023) Application of the digital format in the educational practice of the university. *Theory and practice of physical culture*. (9), 23-25. (In Russian)
8. Sedov, I. A., Krasilnikova, Yu. S., Trusova, D. S., Antonova, V. V. (2023) Phygital games as integration of sports and cybersports within competitive disciplines *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University*. 217 (3), 411-414. (In Russian)
9. Simonova, I. M. (2024) Phygital sports and prospects for introducing it into student life. *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University*. 227 (1), 222-226. (In Russian)
10. Sytnik, G.V., Ragozina, N.A., Ashkinazi, S.M., Kulikov, M.S., Obvintsev, A.A. (2022) Formation of healthy lifestyle competencies among university students. *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University*. 210 (8), 350-354. (In Russian)

Поступила в редакцию 06.05.2024

Подписана в печать 27.06.2024

Original article
UDC 796.011.3
DOI: 10.47438/1999-3455_2024_2_24

USE OF PHYGITAL SPORT ELEMENTS IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES AT A UNIVERSITY

Alena V. Blinova ¹, Mikhail M. Solovev ², Pyotr B. Svyatchenko ³

*Baltic State Technical University named after D.F. Ustinov ^{1, 2, 3}
St. Petersburg, Russia*

¹ Senior Lecturer of the Department O5 "Physical Education and Sports"
ph.: +7(963)300-30-33, e-mail: blinova_av@voenmeh.ru
ORCID 0009-0008-5384-5361

² PhD of Pedagogy, Associate Professor of the Department O5 "Physical Education and Sports"
ph.: +7(952)210-93-01, e-mail: solovev_mm@voenmeh.ru
ORCID 0009-0009-4001-2018

³ Senior Lecturer of the Department O5 "Physical Education and Sports"
ph.: +7(931)223-95-15, e-mail: sviatchenko_pb@voenmeh.ru
ORCID 0009-0009-1105-8674

Abstract. This article examines the potential of using elements of phygital sports in physical education classes at a higher educational institution. The purpose of the study, organized from February to December in 2023, was to determine the effectiveness of using the phygital rhythm simulator in physical education classes at a higher education institution.

At the first stage of the study, a survey was conducted, attendance was analyzed, and a training program was developed using elements of the phygital rhythm simulator. At the second stage, a pedagogical experiment was organized, a repeated analysis of attendance was carried out and a comparative description of all the results obtained. The respondents (n=842) in the sociological survey and the subjects (n=300) of the pedagogical experiment were students of Baltic State Technical University named after D.F. Ustinov.

The results obtained indicate that the use of elements of the phygital rhythm simulator in physical education classes at a higher educational institution is effective, attendance improves, and performance indicators increase.

Keywords: phygital sport, phygital rhythm simulator, physical education, classes, students

Cite as: Blinova, A. V., Solovev, M. M., Svyatchenko, P. B. (2024) Use of phygital sport elements in physical education classes at a university. *Physical Culture and Health*. (2), 24-28. (In Russ., abstract in Eng.). doi: 10.47438/1999-3455_2024_2_24.

Received 06.05.2024
Accepted 27.06.2024