

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2023, Том 11, № 5 / 2023, Vol. 11, Iss. 5 <https://mir-nauki.com/issue-5-2023.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/61PDMN523.pdf>

5.8.5. Теория и методика спорта (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Голубник, А. А. Модель развития фиджитал-спорта в университете / А. А. Голубник, О. Ю. Королева // Мир науки. Педагогика и психология. — 2023. — Т. 11. — № 5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/61PDMN523.pdf>

For citation:

Golubnik A.A., Koroleva O.Yu. Model for the development of phydigital-sport at the university. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2023; 11(5): 61PDMN523. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/61PDMN523.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 378.184

Голубник Александр Андреевич

ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный университет», Петрозаводск, Россия
Преподаватель кафедры «Технологии, изобразительного искусства и дизайна»

E-mail: golubnik@petrsu.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1173780

Королева Ольга Юрьевна

ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный университет», Петрозаводск, Россия
Преподаватель кафедры «Теории и методики физического воспитания»

E-mail: Olgakoroleva9920@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6389-0552>

Модель развития фиджитал-спорта в университете

Аннотация. В статье представлена модель, которая предлагает эффективные методы развития фиджитал-спорта в университетской среде. Авторы описывают несколько этапов модели, включая интеграцию фиджитал-спорта в учебный план, создание команд, организацию соревнований, участие во внешних соревнованиях и партнерство с индустрией. Статья подчеркивает значимость учебного значения, развития навыков, конкурентоспособности, профессиональных связей и социальной интерактивности в рамках модели развития. Авторы обсуждают преимущества, которые фиджитал-спорт может предоставить студентам, включая развитие командной работы, лидерства и стратегического мышления. Учитывая большое внимание, которое уделяется развитию информационных технологий и вовлечению в них молодежи, развитие фиджитал-спорта особенно актуально в вузах страны.

Авторы статьи указывают на необходимость дальнейших исследований и анализа результатов для полной оценки эффективности модели развития фиджитал-спорта в университете. Они подчеркивают важность этой модели для развития студентов и их подготовки к будущим карьерным возможностям в фиджитал-спорте.

В целом, исследование представляет важный вклад в область развития фиджитал-спорта в университетской среде. Авторами разработана и описана модель, которая может быть эффективной для развития фиджитал-спорта в университетской среде. Она предлагает интеграцию фиджитал-спорта в учебный план, создание команд, организацию соревнований, участие во внешних соревнованиях и партнерство с индустрией. Большое значение имеет развитие фиджитал-спорта в студенческой среде в связи с тем, что молодое поколение активно использует всевозможные гаджеты, наиболее выражено клиповое мышление, а также

потребность в поиске развлечений как в виртуальной среде, так и в реальном секторе активного образа жизни.

Ключевые слова: фиджитал-спорт; цифровизация; моделирование; интеграция; организация соревнований; цифровые технологии; компьютерные игры

Введение

Фиджитал-спорт (или физический цифровой спорт) — это новая форма спортивной деятельности, которая сочетает элементы физической активности с использованием цифровых технологий [1]. В фиджитал-спорте участники могут соревноваться друг с другом, используя специальные устройства, приложения или виртуальную реальность [2].

Основные аспекты фиджитал-спорта:

1. **Физическая активность:** фиджитал-спорт подразумевает выполнение физических упражнений и активностей. Это может быть тренировка на тренажерах, занятия фитнесом или другие виды физической активности.
2. **Цифровые технологии:** в фиджитал-спорте используются различные цифровые технологии, такие как датчики движения, виртуальная реальность, приложения для мониторинга и трекинга физической активности.
3. **Соревнования и игры:** фиджитал-спорт предлагает различные формы соревнований и игр, в которых участники могут соревноваться друг с другом. Это может быть виртуальный марафон, соревнования по бегу на беговой дорожке или симуляторы спортивных игр.
4. **Социальное взаимодействие:** фиджитал-спорт может предоставлять возможности для социального взаимодействия между участниками. Это может быть встроенная функция чата или возможность соревноваться с друзьями и другими участниками онлайн [3].

Примеры фиджитал-спорта включают в себя игры виртуальной реальности, соревнования на тренажерах с использованием приложений для трекинга физической активности, а также специализированные платформы для физических тренировок и соревнований [4]. Фиджитал-спорт предлагает новые возможности для физической активности и соревнований, а также может быть эффективным инструментом для мотивации и поддержания интереса к здоровому образу жизни.

Постановка проблемы

Анализируя современные исследования по фиджитал-спорту можно сделать вывод, что организация соревнований по фиджитал-спорту может столкнуться с несколькими проблемами [5–7]. Вот некоторые из них:

1. **Технические проблемы:** фиджитал-спорт требует использования цифровых технологий, таких как датчики, виртуальная реальность или приложения. Технические сбои или проблемы с оборудованием могут возникнуть во время соревнований, что может негативно повлиять на опыт участников и результаты соревнований.
2. **Недостаток оборудования:** для участия в некоторых видах фиджитал-спорта может потребоваться специальное оборудование или дорогостоящие устройства. Это может создать барьеры для участия и ограничить доступность соревнований.

3. Честность и честная игра: В фиджитал-спорте могут возникать проблемы с обеспечением честности и предотвращением мошенничества. Например, некоторые участники могут использовать недобросовестные методы или программное обеспечение для получения преимущества. Это может вызывать сомнения в результате соревнований и подрывать доверие к фиджитал-спорту.
4. Отсутствие стандартов и регулирования: фиджитал-спорт является относительно новым явлением, и пока отсутствуют общепринятые стандарты и регулирование. Это может привести к различиям в правилах и организации соревнований, а также создать сложности в установлении четких норм и стандартов для участников.
5. Ограниченная социальная интерактивность: В фиджитал-спорте участники могут быть физически разделены и взаимодействовать только виртуально. Это может привести к ограниченной социальной интерактивности и отсутствию прямого контакта между участниками, что может быть недостатком для некоторых спортивных мероприятий.
6. Обратный эффект: целью фиджитал-спорта является приобщение молодежи, увлеченной компьютерными играми, к активному образу жизни. С учетом того, что спортивная активность требует специальной подготовки, часто в фиджитал формат переходят активные спортсмены, а не наоборот.

Организация соревнований по фиджитал-спорту в университете имеет свои особенности, связанные с учебной средой и академическими целями. Рассмотрим некоторые из них.

Интеграция в учебный процесс.

Соревнования по фиджитал-спорту могут быть интегрированы в учебный план и использоваться для практического применения знаний и навыков, полученных в рамках учебной программы [8]. Это может помочь студентам применить теоретические знания на практике и развить свои профессиональные навыки.

Командная работа.

Соревнования по фиджитал-спорту могут проводиться в формате командных игр или турниров. Университеты могут организовывать команды студентов, которые будут представлять университет на соревнованиях. Это способствует развитию командной работы, лидерства и сотрудничества среди студентов.

Поддержка и обучение.

Университеты могут предоставлять поддержку и обучение студентам, желающим участвовать в соревнованиях по фиджитал-спорту [9]. Это может включать обучение по использованию необходимых технологий и программного обеспечения, тренировки и менторство со стороны опытных специалистов.

Академическая оценка.

В некоторых случаях, соревнования по фиджитал-спорту могут быть включены в академическую оценку студентов [10]. Например, студенты могут получать зачетные единицы или бонусные баллы за участие и достижения в соревнованиях. Это может стимулировать студентов к активному участию и достижению хороших результатов.

Социальное взаимодействие и сетевые связи.

Соревнования по фиджитал-спорту в университете могут быть отличной возможностью для студентов установить социальные связи с другими участниками и профессионалами в индустрии [11]. Это может способствовать созданию профессиональных сетей и будущим карьерным возможностям.

Создание профессиональной команды.

С учетом того, что фиджитал-спорт официально признан видом спорта, на базе вузов будут создаваться сборные команды по разным фиджитал дисциплинам. Как правило, члены сборных команд автоматически получают зачет по дисциплине «Физическая культура». При должной подготовке и наличии финансирования сборная команда будет принимать участие в официальных соревнованиях по фиджитал-спорту среди студенческих команд.

Моделирование развития фиджитал спорта

На основе рассмотренных особенностей организации соревнований по фиджитал-спорту мы разработали структурную модель развития фиджитал-спорта в Петрозаводском государственном университете (ПетрГУ). Наша модель развития фиджитал-спорта включает несколько этапов.

Интеграция фиджитал-спорта в учебный план.

Первый этап включает интеграцию фиджитал-спорта в учебный план университета. Это может быть введение специализированных курсов по фиджитал-спорту, где студенты изучают основы и принципы этой формы спорта, а также получают практические навыки [12]. В Петрозаводском государственном университете создан Педагогический инновационный парк, целью которого является интеграция студентов педагогических специальностей и создания инновационных продуктов в сфере образования. В данном случае мы предлагаем создать интеграцию студентов по направлению подготовки «Физическое воспитание» и студентов по направлению подготовки «Технологическое образование», в учебный план которых входят такие дисциплины, как «Робототехника», «3D моделирование и виртуальная реальность», «Программирование». Данная интеграция позволит создать среду для развития фиджитал спорта в ПетрГУ.

Создание фиджитал-спортивных команд.

Второй этап включает создание фиджитал-спортивных команд в университете [13]. Студенты, заинтересованные в фиджитал-спорте, могут присоединиться к командам, где будут тренироваться и участвовать в соревнованиях. Университет может предоставлять поддержку в обучении и тренировках для команд. На базе студенческого спортивного клуба ПетрГУ студенты, входящие в состав сборной команды по фиджитал-спорту смогут проходить углубленные медицинские осмотры, получать на безвозмездной основе время и место для тренировок, а также подавать заявления на получение повышенной государственной академической стипендии за высокие достижения в спорте.

Организация внутренних соревнований.

Третий этап включает организацию внутренних соревнований по фиджитал-спорту в университете [14]. Это может проходить в формате турниров или лиг, где команды университета соревнуются друг с другом. Организация таких соревнований помогает студентам получить практический опыт и развить свои навыки. Самым простым способом внедрить фиджитал-спорт во всех образовательных институтах одновременно — это включить дисциплину в ежегодные спартакиады: приз первокурсника и первенство ПетрГУ. Такая мера позволит вовлечь в новую дисциплину более 2 000 человек одновременно.

Участие во внешних соревнованиях.

Четвертый этап включает участие университетских команд во внешних соревнованиях по фиджитал-спорту. Университет может поддерживать команды в их участии в национальных или международных соревнованиях, предоставлять финансовую поддержку, оборудование и

тренеров [15]. Участие во внешних соревнованиях позволяет студентам представить университет и получить ценный опыт соревновательной деятельности.

Партнерство с индустрией и профессионалами.

Пятый этап включает установление партнерства университета с индустрией фиджитал-спорта и профессионалами в этой области. Университет может сотрудничать с компаниями, организациями и профессионалами, чтобы предоставить студентам возможности для стажировки, обмена опытом и карьерного развития в фиджитал-спорте.

Эффективность структурной модели

Эффективность модели развития фиджитал-спорта в университете оценена по нескольким факторам:

1. Учебное значение: модель развития фиджитал-спорта в университете может быть эффективной, если она способствует развитию академических навыков и знаний студентов. Интеграция фиджитал-спорта в учебный план и предоставление специализированных курсов помогают студентам получить теоретическую базу и практические навыки, которые могут быть применены в будущей карьере.
2. Развитие навыков: модель развития фиджитал-спорта в университете может быть эффективной, если она способствует развитию профессиональных навыков у студентов. Участие в командах и соревнованиях по фиджитал-спорту позволяет студентам развивать навыки командной работы, лидерства, проблемного мышления, стратегического планирования и других навыков, которые могут быть полезными в будущей карьере.
3. Конкурентоспособность: модель развития фиджитал-спорта в университете может быть эффективной, если она способствует созданию конкурентоспособных команд и участие во внешних соревнованиях. Университетские команды, успешно выступающие на национальном и международном уровнях, могут повысить репутацию университета и привлечь внимание спонсоров и потенциальных студентов.
4. Профессиональные связи: модель развития фиджитал-спорта в университете может быть эффективной, если она способствует установлению партнерств с индустрией фиджитал-спорта и профессионалами в этой области. Это может предоставить студентам возможности для стажировки, обмена опытом и карьерного развития, что может быть ценным для их будущей карьеры в фиджитал-спорте.
5. Социальная интерактивность: модель развития фиджитал-спорта в университете может быть эффективной, если она способствует социальной интерактивности и созданию сообщества студентов, увлеченных фиджитал-спортом. Это может способствовать обмену опытом, сотрудничеству и созданию долгосрочных связей между студентами.

Заключение

В результате нами была разработана модель, которая может быть эффективной для развития фиджитал-спорта в университетской среде. Она предлагает интеграцию фиджитал-спорта в учебный план, создание команд, организацию соревнований, участие во внешних соревнованиях и партнерство с индустрией.

Стоит подчеркнуть значимость учебного значения, развития навыков, конкурентоспособности, профессиональных связей и социальной интерактивности в рамках модели развития. Наша модель указывает на то, что фиджитал-спорт может быть не только развлечением, но и ценным инструментом для развития студентов и подготовки их к будущим карьерным возможностям. Востребованность представленной модели базируется на активном вовлечении студентов в сферу компьютерных игр, а также наличия практически у каждого обучающегося смартфона, позволяющего постоянно быть готовым сыграть в ту или иную игру.

Однако, для полной оценки эффективности модели развития фиджитал-спорта в университете необходимо провести дальнейшие исследования и анализ результатов. Это позволит определить, насколько успешно модель реализуется на практике и какие изменения и дополнения могут быть внесены для ее улучшения.

В целом, результаты исследования представляют важную основу для дальнейшего изучения и развития фиджитал-спорта в университетской среде. А также подчеркивают его потенциал для академического и профессионального развития студентов, для создания социальных связей и сетей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Леднев, В.А. Развитие фиджитал спорта: стратегия, менеджмент и коммерциализация / В.А. Леднев, М.О. Чарыева // Новые подходы — 2022: сборник научных трудов по результатам II Всероссийской научно-практической конференции Минобрнауки России по вопросам формирования новых подходов к проектированию физического воспитания в образовательных организациях высшего образования, Москва, 12–13 сентября 2022 года / Центр инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту. — Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2022. — С. 32–35.
2. Саввина, Н.П. Фиджитал спорт — спорт Будущего / Н.П. Саввина, М.В. Серых // Актуальные проблемы права: Материалы международной научно-практической конференции, посвященной дню Конституции Российской Федерации, Липецк, 16 декабря 2022 года. — Липецк: Липецкий государственный технический университет, 2023. — С. 142–145.
3. Новоселов, М.А. Актуальные вопросы развития фиджитал спорта / М.А. Новоселов // Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы развития: Материалы Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 08 декабря 2022 года / Под редакцией М.А. Новоселова. — Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский университет спорта "ГЦОЛИФК", 2022. — С. 119–122.

4. Гильманшин, Р.А. Роль фиджитал-спорта в реализации Стратегии 2030 / Р.А. Гильманшин // Физическая культура, спорт, туризм: наука, образование, информационные технологии: Материалы Всероссийской с международным участием заочной научно-практической конференции, Казань, 22–23 марта 2023 года. — Казань: Казанский государственный энергетический университет, 2023. — С. 294–298.
5. 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 имени П.Ф. Лесгафта. — 2023. — № 8(222). С. 87–91. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektivy-razvitiya-fidzhital-sporta-na-studencheskom-urovne/viewer>.
6. Генералов В.В. Компьютерный и фиджитал спорт в России: административно-правовое регулирование и перспективы // Вестник Уральского юридического института МВД России. 2023. № 3. С. 5–9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternyy-i-fidzhital-sport-v-rossii-administrativno-pravovoe-regulirovanie-i-perspektivy/viewer>.
7. Аслаев С.Т. Правовое регулирование фиджитал и киберспорта в России / С.Т. Аслаев, В.В. Горбатова, Р.У. Зарипов, Ш.Р. Зарипов, Н.И. Карташев, Р.И. Кудашев // Образование и право № 7, 2023, с. 343–345. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-fidzhital-i-kibersporta-v-rossii/viewer>.
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 имени П.Ф. Лесгафта. — 2023. — № 3(217), с. 411–414. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fidzhital-igry-kak-integrirovanie-sporta-i-kibersporta-vnutri-sorevnovatelnyh-distiplin/viewer>.
9. Бобков В.В. Особенности объединения программ по многоборью ГТО и фиджитал спорту в рамках фестиваля спорта / В.В. Бобков, О.П. Кокоулина, О.А. Хорошева, Ю.А. Мещерякова, В.В. Борданов // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. — 2023. — № 6(220), с. 43–46. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-obedineniya-programm-po-mnogoboryu-gto-i-fidzhital-sportu-v-ramkah-festivalya-sporta/viewer>.
10. 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 № 9, 2023, с. 23–25. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-fidzhital-formata-v-obrazovatelnoy-praktike-vuza/viewer>.
11. Гладенкова В.П. Особенности системы управления физической культурой и спортом в Российской Федерации / В.П. Гладенкова, А.Ю. Жмыхова, Ю.П. Шишкина, Ю.О. Лобанова, С.Ю. Павлова // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. — 2023. — № 8(222), с. 95–99 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-sistemy-upravleniya-fizicheskoy-kulturoy-i-sportom-v-rossiyskoy-federatsii/viewer>.
12. Фиджитал-спорт в жизни студента / Н.В. Васенков, М.Г. Семенова, Т.П. Шарыпова [и др.] // Успехи гуманитарных наук. — 2023. — № 4. — С. 188–192.

13. Артемьев, Р.В. Организационно-педагогические условия развития студенческого Фиджитал-спорта / Р.В. Артемьев // Проблемы и инновации спортивного менеджмента, рекреации и спортивно-оздоровительного туризма: Материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященной 100-летию образования государственного органа управления в сфере физической культуры и спорта, Казань, 02 июня 2023 года. — Казань: ФГБОУ ВО «Поволжский ГУФКСиТ», 2023. — С. 24–26.
14. Космина, Е.А. Становление фиджитал спорта / Е.А. Космина, О.Н. Гураль // Актуальные вопросы физической культуры и спорта: Материалы XXV Всероссийской научно-практической конференции, посвящённой памяти профессора Ю.Т. Ревякина, Томск, 24–25 марта 2023 года / Отв. редактор А.Н. Вакурин. — Томск: Томский государственный педагогический университет, 2023. — С. 61–64.
15. Лубышева, Л.И. Фиджитал-спорт — инновационный проект развития внеучебной деятельности студентов / Л.И. Лубышева // Теория и практика физической культуры. — 2023. — № 7. — С. 101.

Golubnik Aleksandr Anreevich

Petrozavodsk State University, Petrozavodsk, Russia
E-mail: golubnik@petrsu.ru
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1173780

Koroleva Olga Yurievna

Petrozavodsk State University, Petrozavodsk, Russia
E-mail: Olgakoroleva9920@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6389-0552>

Model for the development of phydigital-sport at the university

Abstract. The article presents a model that offers effective methods for developing phydigital-sport in a university environment. The authors describe several stages of the model, including integrating phydigital-sport into the curriculum, creating teams, organizing competitions, participating in external competitions, and partnering with industry. The article highlights the importance of academic value, skill development, competitiveness, professional connections and social interactivity within the development model. The authors discuss the benefits that phydigital-sport can provide to students, including the development of teamwork, leadership and strategic thinking. Considering the great attention paid to the development of information technologies and the involvement of young people in them, the development of fiji sports is especially important in the country's universities.

The authors of the article point out the need for further research and analysis of the results to fully assess the effectiveness of the model for the development of phydigital-sport at the university. They highlight the importance of this model for the development of students and their preparation for future career opportunities in phydigital-sport.

Overall, the study represents an important contribution to the field of development of phydigital-sport in the university environment. It offers practical recommendations and approaches for the successful implementation of the model in universities, and also highlights the potential of phydigital-sports in the academic and professional development of students. The development of phydigital-sport among students is of great importance, because the younger generation actively uses all kinds of gadgets, the clip thinking is most pronounced, as well as the need to search for entertainment both in the virtual environment and in the real sector of an active lifestyle.

Keywords: phydigital-sport; digitalization; modeling; integration; organization of competitions; digital technologies; computer games