

МОДЕРНИЗАЦИЯ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ В ВУЗЕ НА ОСНОВЕ ЦИФРОВЫХ ПЛАТФОРМ И СЕРВИСОВ

Чайченко М.В.

ГОУ ВО МО «Государственный социально-гуманитарный университет»,
г. Коломна, Российская Федерация

*Данная публикация представляет собой исследование применения информационных технологий (ИТ) в образовательном процессе по физическому воспитанию. Авторы исследуют различные форматы, типы и сферы использования ИТ-ресурсов как инструмента для улучшения процесса преподавания физической культуры. Ключевой тезис заключается в необходимости интеграции специализированных информационных технологий, ранее применяемых преимущественно в спортивной индустрии, в систему физического воспитания. Внедрение таких технологий открывает возможности для развития индивидуальных способностей учащихся. **Ключевые слова:** информационные технологии, физическое воспитание, вуз, студенты.*

MODERNIZATION OF PHYSICAL EDUCATION AT A UNIVERSITY BASED ON DIGITAL PLATFORMS AND SERVICES

Chaychenko M.V.

GOU VO MO State Social and Humanitarian University,
Kolomna, Russian Federation

*This publication is a study of the application of information technologies (IT) in the physical education educational process. The authors explore various formats, types, and areas of use of IT resources as a tool for improving the physical education teaching process. The key thesis is the need to integrate specialized information technologies, previously used primarily in the sports industry, into the physical education system. The implementation of such technologies opens up opportunities for developing students' individual abilities. **Keywords:** information technologies, physical education, university, students.*

Введение. Наше время характеризуется бурной цифровизацией, когда электронные системы стали неотъемлемой частью всех сфер жизни общества, включая экономику и социальную сферу. С целью ускорения этого процесса 1 января 2025 года был запущен национальный проект «Экономика данных и цифровая трансформация государства», который стал дополнением к «Стратегии развития информационного общества в России на период до 2030 года», утвержденной Указом Президента РФ от 09.05.2017 г. № 203 [2]. На Петербургском международном экономическом

форуме в Валдае в 2025 году глава государства подчеркнул, что развитие цифровой экономики должно опираться на доступные решения [4]. Это, несомненно, затрагивает методики обучения, образовательные курсы и подходы к оценке работы педагогических работников.

Цель работы – изучение современных цифровых инструментов, способствующих модернизации образовательного процесса по физическому воспитанию в вузе.

В работе использован **метод** анализа и обобщения научно-методической литературы по проблеме исследования.

Результаты исследований. В области физической культуры цифровая инфраструктура еще только начинает формироваться. Проекты по внедрению цифровых технологий в образование нацелены в основном на улучшение учебного процесса за счет оптимизации используемых материалов. Это, в свою очередь, усиливает актуальность задачи по совершенствованию подготовки будущих педагогов, наставников и спортивных специалистов.

Наряду с традиционными знаниями, формирующими основу профессионализма – теорией физического воспитания, психологией и физиологией личности, гигиеной, а также современными данными по биомеханике и спортивной метрологии – современные специалисты в области физической культуры должны владеть уверенными навыками работы с цифровыми электронными ресурсами. Зачастую, особенно в контексте индивидуализированного обучения, освоение цифровых компетенций становится обязательным требованием для осуществления преподавательской деятельности [1,3].

Ослабление здоровья молодежи, определенное пандемией, усугубляется из-за малоподвижного образа жизни. Парадоксально, но эффективным методом борьбы с гиподинамией могут стать именно информационные программы, которые традиционно критикуют за усугубление сидячего образа жизни. В отличие от компьютерных игр, требующих долгого сидения, технологии, направленные на улучшение физической активности, могут использоваться на свежем воздухе, в парках и других местах с хорошей циркуляцией воздуха [3].

К сожалению, продвижение таких программ зависит от инициативы и активности самих педагогов. Для повышения вовлеченности студентов необходимо информировать и направлять их, создавая новые образовательные сценарии. В своей работе Р. Р. Хадиуллина ссылается на исследования Джона П. Хертл и Барбары Дж. Миллс (2002 года), которые в своей работе "Использование симуляций для обучения в высшем образовании: введение" подчеркнули важность внедрения компьютерных симуляций для повышения студенческой мотивации [5]. Привлекательность таких продуктов обусловлена наличием справочной информации, обратной связи, ссылок и числового кодирования, а также постоянным расширением спектра игр-стимуляторов, что подогревает заинтересованность молодежи [5].

Преобразования, происходящие в сфере образования, знаменуют собой фундаментальные сдвиги, которые затрагивают ключевые компоненты учебного процесса, а именно: учебные программы, педагогические подходы и организационные структуры. Эти инициативы содействуют достижению выдающихся успехов в области физической культуры, а также раскрытию уникального потенциала студентов. Интеграция цифровых платформ обеспечивает оперативное предоставление образовательных ресурсов, принимая во внимание индивидуальные физиологические характеристики и текущее состояние физической подготовки учащихся.

Цифровые образовательные ресурсы, по определению А. С. Щербаковой, представляют собой совокупность материалов, представленных в электронной форме, таких как учебники, презентации, задания и интерактивные тесты. Они способны демонстрировать информацию на экране и способствуют активному взаимодействию между обучающимися и самим ресурсом. Эти электронные инструменты также позволяют автоматизировать оценку успеваемости и отслеживать прогресс студентов, а также оказывать информационно-методическую поддержку учебному процессу и административному управлению образованием [4].

В сфере физической культуры активно используются различные информационные сервисы. Особую известность приобрела платформа WowFit, которая предлагает практические занятия с демонстрацией правильного выполнения упражнений под руководством виртуального тренера. Такие платформы особенно привлекательны для молодежи, активно занимающейся спортом, включая преподавателей вузов. Для представления учебного материала и проверки знаний студентов преподаватели создают мультимедийные презентации, используя программы Gamma, Perplexity, Prezi, WPS Office, Moovly. Студенты же чаще всего работают с PowerPoint. Современные образовательные учреждения активно используют увлечение молодежи цифровыми ресурсами, интегрируя их в такие курсы, как «Проведение тренировочных мероприятий», с помощью видеофрагментов, клипов и мобильных приложений.

Однако, специализированные онлайн-курсы по физической культуре и спорту на существующих платформах представлены в недостаточном объеме. Физкультурные вузы самостоятельно разрабатывают подобные курсы, адаптируя универсальные системы дистанционного обучения (в нашем Государственном социально-гуманитарном университете это платформа Moodle) под нужды своих образовательных программ. При изучении упражнений в дистанционном формате, некоторые аспекты, такие как положение тела относительно спортивного инвентаря или друг друга, могут отображаться зеркально, требуя дополнительного разъяснения. Дистанционные курсы особенно актуальны для спортсменов, участвующих в сборах и не имеющих возможности регулярно посещать очные занятия.

Заключение. Применение цифровых технологий в сфере физической культуры и спорта уже доказало свою результативность, что особенно ярко проявляется при подготовке специалистов, таких как тренеры и преподаватели. Однако, несмотря на очевидные преимущества, внедрение цифровых инструментов в образовательный процесс продолжается медленными темпами. Полное освоение потенциала цифрового образования предполагает разработку комплексной системы, которая бы интегрировала специализированные образовательные платформы, адаптированный контент для занятий физкультурой и передовые системы управления обучением. Одновременно с этим, для развития необходимых профессиональных навыков, практические занятия, дополняющие цифровые ресурсы, а также электронные материалы, направленные на совершенствование физических качеств, способствуют повышению заинтересованности обучающихся в учебной деятельности.

Литература.

1. Алымова, А. В. Проблемы использования цифровых приложений для физической активности студентов с овз / А. В. Алымова, Г. М. Перова // Успешные практики адаптивной физической культуры. Сборник материалов I Всероссийской студенческой научно-практической конференции. Коломна, 2026. С. 13-17.
2. Золотова, М. Ю. Влияние цифровых технологий на развитие самостоятельности и самоконтроля студентов в фитнес-занятиях / М. Ю. Золотова // Актуальные проблемы развития и совершенствования системы физического воспитания для подготовки специалистов в транспортной отрасли. сборник трудов VII Международной научно-практической конференции. Москва, 2025. С. 157-162.
3. Тимофеева, Е. А. Информационные технологии, применяемые молодежью в современном вузе / Е. А. Тимофеева, М. В. Чайченко // Актуальные проблемы медико-биологических дисциплин, физкультуры и спорта. Сборник материалов IV Международной научно-практической конференции. Коломна, 2025. С. 300-304.
4. Щербакова, А. С. Влияние современных технологий на обучение и педагогический процесс в спортивной деятельности / А. С. Щербакова, В. М. Мальцев // Актуальные вопросы науки и образования. Сб. материалов междунар. науч.-практ. конф. Москва, 14 июня 2024. Москва : ООО Издательство «Экономическое образование», 2024. – С. 506-509.
5. Хадиуллина, Р. Р. Использование элементов дистанционного обучения в вузах физической культуры / Р. Р., Хадиуллина, А. С. Чинкин // Вестник РУДН. Серия : Информатизация образования. – 2012. – № 4. – С. 34-39.