

## РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ВУЗА

А. Д. Харина

*Казанский национальный исследовательский технологический университет, Казань, Россия*

**Аннотация.** В статье рассмотрена проблема физического воспитания студентов вузов посредством применения свойственных физкультурно-спортивной деятельности игровых технологий. Рассмотрены преимущества спортивных игр, особенности реализации технологического подхода в процессе физического развития студентов вузов. Выявлены отличительные признаки понятия игровых технологий физического воспитания, приведена его авторская трактовка. Раскрыты ход и результаты экспериментальной работы по реализации в образовательной среде вуза игровых технологий физического воспитания студентов.

**Ключевые слова:** *игровые технологии, студенты вузов, физическая подготовка.*

**Введение.** Одной из ключевых задач высшего образования традиционно является физическое воспитание студентов вузов, от эффективности которого во многом зависит успешность овладения ими предусмотренными различными образовательными программами общекультурными и профессиональными компетенциями. В современной образовательной практике вузов решение этой задачи осуществляется путем применения целого ряда педагогических способов, приемов, методик, обеспечивающих избирательное воздействие на развитие определенных физических качеств студентов. Их интеграция в виде целостных педагогических технологий позволяет целенаправленно, комплексно и последовательно осуществлять физическое воспитание студентов вузов на основе этого многогранного научно-методического инструментария.

Универсальность, обоснованность, результативность, способность к регулированию, возобновляемость и другие свойства педагогических технологий предоставляют возможность организации процесса физического воспитания студентов вузов в рамках их проблемной, индивидуально-дифференцированной, проектной, здоровьесберегающей, личностной, информационно-коммуникативной разновидностей [4].

Одно из ключевых мест в процессе физического воспитания студентов вузов занимает игровая технология, имманентно присущая соревновательному, рекреативному характеру физкультурно-оздоровительной деятельности. Применение таких спортивных игр как футбол, баскетбол и волейбол, входящих в программу Всероссийской студенческой спартакиады, уже давно является неотъем-

лемой частью студенческой спортивной жизни, выступает одним из важных элементов учебных занятий по курсу физической культуры [2]. Их исключительную роль в физическом воспитании подчеркнул один из ведущих российских специалистов в области спортивных игр А. А. Горелов, считающий спортивные игры существенным фактором развития личности, ее двигательных, эмоционально-волевых, творческих качеств.

Тем не менее, несмотря на свою очевидную значимость, игровые технологии физического воспитания студентов вузов довольно редко рассматриваются и применяются в качестве самостоятельного компонента педагогического процесса, носят дополнительный и, как правило, развлекательный характер [5]. Более того, реализация целостной игровой технологии физического воспитания студентов не предусматривается учебными программами вузов, а ее отдельные элементы реализуются стохастическим внедрением на занятиях по физической культуре различных спортивных игр.

**Целью данного исследования** явилось изучение теоретических предпосылок и выявление эффективности реализации игровых технологий физического воспитания студентов в образовательной среде вуза. Данная цель обусловила постановку следующих **задач исследования:**

– рассмотреть понятие, структурные компоненты и основные виды игровых технологий физического воспитания студентов вуза;

– выявить возможности и апробировать условия реализации игровых технологий физического воспитания студентов в образовательной среде вуза;

– разработать рекомендации по реализации игровых технологий физического воспитания студентов в образовательной среде вуза.

**Материалы и методы исследования.** Основными материалами, необходимыми для решения теоретических задач исследования, явились педагогические источники, раскрывающие проблему применения игровых технологий в процессе преподавания физической культуры в вузе. Их изучение посредством применения группы теоретических методов (анализа, индукции, экстраполяции, моделирования) способствовало уточнению понятийно-терминологического аппарата исследования, обобщению ведущих авторских позиций о сущности игровых технологий, перспективах их внедрения в процессе физической подготовки студентов вузов. При решении практических задач исследования по реализации игровых технологий физического воспитания студентов в образовательной среде вуза в качестве материалов исследования послужили первичные данные, полученные в результате применения группы методов педагогической диагностики, задействованных в ходе проведения экспериментальной работы.

В эксперименте, продолжавшемся в течение одного учебного семестра, приняли участие три учебные группы студентов третьего курса Казанского национального технологического исследовательского университета (КНИТУ) с общей выборкой 62 человека; для одной части из них в образовательной среде вуза были созданы условия для осуществления физического воспитания с применением различных игровых технологий. Последующая диагностика и сравнительный анализ основных физических показателей студентов экспериментальной и контрольной групп позволили определить результативность примененных игровых технологий.

**Результаты исследования.** Проведенное изучение литературных источников показывает, что проблема применения игровых технологий в образовательном процессе является далеко не новой как для многих гуманитарных наук, так и для педагогики в частности. Представляющая собой один из основных видов деятельности человека игра довольно подробно исследована в философии, психологии, социологии, истории, культурологии и других отраслях научного знания. Позаимствованные из этих отраслей гуманитарного знания сведения обогащают педагогику пониманием роли, движущих сил, а также психологических и социальных механизмов игры, дают понимание ее педагогических возможностей. Изложенная в классических трудах В. П. Беспалько, М. В. Кларина,

Г. К. Селевко, Н. Ф. Талызиной интеграция этих идей с принципами экстраполированного из сферы производства технологического подхода на сегодняшний день выступает надежным теоретико-методологическим основанием для разработки актуальных игровых технологий физического воспитания студентов вузов.

В то же время проведенный анализ современных научных трудов по данной проблематике показал, что свойственная многим современным исследованиям непоследовательность и терминологическая неточность становятся причиной возникновения неоднозначных трактовок понятия «игровая технология физического воспитания», его семантической небрежности. Наряду с этим определение данного термина посредством таких смежных понятий, как «метод», «система», «средство», «форма» и др., еще более осложняет его понимание, расширяющееся тем самым едва ли не до всего смыслового объема целостного педагогического процесса физической подготовки в вузе [1].

Уточнение этого основного термина нашего исследования было сопряжено с поиском его отличительных особенностей, существенных признаков, которыми выступают: наличие игровых правил, погружающих игрока в особую игровую атмосферу, направленность игры на достижение образовательных целей, наличие алгоритма игровых действий [6]. Наличие этих особенностей позволяет провести четкую грань между спортивными играми и игровыми технологиями физического воспитания, где первые являются компонентом вторых.

Следует понимать, что игровые технологии физического воспитания не исчерпываются спортивными играми, представляющими собой одну из форм двигательно-интеллектуальной активности человека, поскольку включают в себя, помимо них, целевой (концептуальный) и результативный компоненты.

Таким образом, в нашем случае под игровой технологией физического воспитания понимается заранее спроектированная целенаправленная последовательность спортивно-игровых действий студентов вузов, результатом которой выступает развитие их основных физических качеств. Такое видение игровых технологий физического воспитания предполагает применение в ходе их реализации различных видов спортивных игр, выбор которых осуществляется в соответствии с избранными целевыми характеристиками физической подготовки, определение которых осуществляется на основе результатов предварительной диагностики.

Осуществленное в этих интересах в начале 2025/2026 учебного года тестирование по нормативам ВФСК ГТО позволило выявить уровень развития у студентов КНИТУ таких основных физических показателей, как сила, скорость, выносливость и гибкость. Опираясь на полученные данные, была выявлена необходимость дополнительного развития у испытуемых выносливости и быстроты, показатели которых заметно отставали (на 35–50 %) от минимальных, соответствующих требованиям бронзового знака отличия.

Дальнейший поиск и подбор видов спортивных игр, наиболее оптимально способствующих развитию данных физических показателей, позволил сделать выбор в пользу футбола и баскетбола, обладающих значительным потенциалом для развития выносливости и ловкости игроков [3].

Последующая реализация соответствующей этим командным видам спорта игровой технологии физического воспитания студентов в образовательной среде вуза предполагала организацию игрового учебно-тренировочного процесса во многих направлениях.

Одним из этих направлений явилось усиление доли этих спортивных игр и их проведение на каждой из еженедельных сдвоенных пар по физической культуре в экспериментальной группе. Так, если в общем случае (в контрольных группах) на занятия футболом и баскетболом предоставляется не более 5–10 % бюджета учебного времени от каждого занятия по физической культуре, то в экспериментальной группе этот показатель был увеличен до 15–20 %. Столь значительная продолжительность выделенного на эти игры времени уже позволяла провести полноценный тайм по мини-футболу либо две четверти баскетбольного матча, что изначально выступало сильным мотивирующим фактором для студентов, желающих играть в них по стандартным правилам.

Кроме того, на основе данных предварительного тестирования осуществлялась «обратная» расстановка игроков, когда студент ставился на игровом поле в наиболее невыгодную по своим физическим качествам позицию. Такой подход способствовал достижению цели применяемой игровой технологии, заключающейся в физическом развитии студентов, осуществляемом даже в ущерб результативности самой игры.

Другим направлением реализации игровой технологии физического воспитания явилось проведение регулярных внеаудиторных игровых занятий путем организации для экспериментальной группы спортивных секций по футболу и баскетболу,

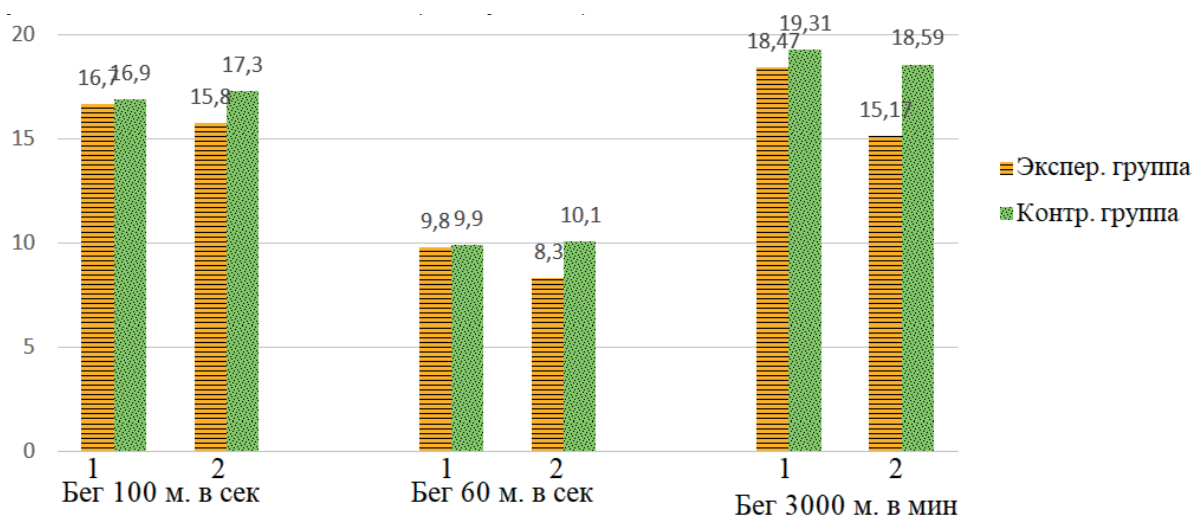
для чего были выделены необходимые кадровые и материально-технические ресурсы образовательной среды КНИТУ. Для обеспечения этих занятий администрацией вуза был предоставлен необходимый бюджет времени в спортивном комплексе «Мирас», за педагогами кафедры физической подготовки официально закреплено руководство соответствующими секциями, а студентам выдана спортивная форма с символикой вуза, подчеркивающая значимость проводимой работы.

Проведение еженедельных полуторачасовых секционных занятий по каждому из этих видов спорта предполагало погружение студентов в специально созданную спортивно-игровую ситуацию, нахождение в которой способствовало обеспечению неформального, рекреативного характера осуществляющегося тем самым процесса развития необходимых физических качеств. Одновременно с этим реализация метода педагогического наблюдения предоставляла возможность оперативно осуществлять визуальную диагностику проявления этих качеств на каждом из секционных занятий, в случае необходимости позволяла корректировать игровую деятельность студентов. Полученный таким образом сбалансированный состав спортивных команд по баскетболу и мини-футболу смог принять участие во внутривузовских соревнованиях, занять различные призовые места.

Наконец, еще одним направлением реализации игровой технологии физического воспитания явилась организация в экспериментальной группе проводимых один раз в два месяца соревнований по фиджитал-спорту, чрезвычайно востребованному современной студенческой молодежью. Безусловно, цифровой формат проведения части этих занятий путем игры в консольные версии футбола и баскетбола не оказывал положительного воздействия на развитие выносливости и скоростных показателей студентов, однако служил дополнительным источником стимулирования их спортивной мотивации.

Таким образом на протяжении всей экспериментальной работы удавалось поддерживать высокий интерес студентов КНИТУ к заранее запланированным занятиям игровыми видами спорта, осуществлять педагогический контроль их действий, уделяя преимущественное внимание тренировочным, нежели соревновательным аспектам игры.

Проведенный по окончании сравнительный анализ изучаемых показателей физического развития студентов закономерно и ожидаемо продемонстрировал эффективность применяемых игровых технологий физического воспитания (рис. 1).



Примечание: 1 — начальное тестирование, 2 — итоговое тестирование

Рис. 1. Результаты тестирования выносливости и скоростных возможностей студентов экспериментальной и контрольной групп

По итогам проведенного тестирования прирост скоростных показателей в экспериментальной группе составил от 5 до 15 %, тогда как в контрольной группе наблюдается их незначительный регресс на 2–4 %. Более значимой является положительная динамика выносливости в экспериментальной группе, где ее показатели повысились на 8 %, достигнув в своем среднем значении минимального порога бронзового знака отличия ВФСК ГТО, тогда как в контрольной группе аналогичные показатели остались практически без изменений, что свидетельствует об эффективности проведенной работы.

**Выводы.** Изучение проблемы реализации игровых технологий физического воспитания студентов в образовательной среде вуза позволяет рассматривать их как обладающие значительным педагогическим потенциалом, как важный способ организации целенаправленной и систематической физической подготовки студенческой молодежи.

Проведенная экспериментальная работа позволила убедиться в эффективности внедрения игровых элементов, повысить показатели скорости и выносливости студентов КНИТУ в образовательной среде.

Дальнейшими перспективными направлениями исследования данной проблемы могут явиться создание отдельных авторских игровых технологий физического воспитания студентов вузов, а также разработка методического обеспечения студенческого фиджитал-спорта.

### Список литературы

1. Быстрицкая, Е. В. Игровые технологии в системе профессионального физкультурно-спортивного образования / Е. В. Быстрицкая, С. Д. Неверкович // Спортивно-педагогическое образование. 2025. № 4. С. 55–65.
2. Клычков, С. А. Игровая деятельность на занятиях физической культурой как средство нравственного воспитания студентов вуза / С. А. Клычков, Е. Н. Залевская // Самарский научный вестник. 2025. Т. 14, № 3. С. 229–234.
3. Ковачева, И. А. Элективная дисциплина «спортивные игры» как одно из направлений совершенствования координационных способностей студентов в вузе / И. А. Ковачева, М. В. Чайченко // Педагогическое образование и наука. 2022. № 4. С. 73–77.
4. Лешкевич С. А. Подвижные игры в физическом воспитании школьников и студентов / С. А. Лешкевич, В. А. Лешкевич. Севастополь, 2022. 92 с.
5. Проскурина, Е. Ф. Применение игровых технологий в процессе физического воспитания студентов / Е. Ф. Проскурина, Н. И. Кульбак // Тенденции развития науки и образования. 2024. № 110–15. С. 28–30.
6. Соломченко, М. А. Методические аспекты применения спортивных игр для оптимизации физического воспитания студентов вузов / М. А. Соломченко, А. А. Гребенников, М. Д. Фокин, С. Н. Баркалов // Обзор педагогических исследований. 2025. Т. 7, № 7. С. 323–329.

Поступила в редакцию 06.03.2026; одобрена после рецензирования и принята к публикации 10.04.2026.

**Финансирование. Исследование** не имело спонсорской поддержки.

**Конфликт интересов.** Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

**Для цитирования:** Харина, А. Д. Реализация игровых технологий физического воспитания студентов в образовательной среде вуза / А. Д. Харина // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. 2026. Т. 11, № 2. С. 165–170. DOI: 10.47475/2500-0365-2026-11-2-165-170

### Сведения об авторе

**Харина Алла Дмитриевна** — ассистент кафедры физического воспитания и спорта, Казанский национальный исследовательский технологический университет, Россия, Казань. **ORCID ID:** 0009-0001-7134-2660. **SPIN-код:** 7142-2674. **Author ID:** 1252667. **E-mail:** alla64208@gmail.com

---

## PHYSICAL CULTURE. SPORT. TOURISM. MOTOR RECREATION

2026, vol. 11, no. 2, pp. 165–170.

### Implementation of Game Technologies for Physical Education of Students in the Educational Environment of the University

**Harina A.D.**

*Kazan National Research Technological University, Kazan, Russia*

**Abstract.** The article actualizes the problem of physical education of university students through the use of game technologies inherent in physical culture and sports activities. The advantages of sports games, the peculiarities of the implementation of the technological approach in the process of physical development of university students are considered. Distinctive features of the concept of gaming technologies of physical education have been identified, its author's interpretation is given. The progress and results of experimental work on the implementation of gaming technologies for physical education of students in the educational environment of the university are disclosed.

**Keywords:** *game technologies, university students, physical training.*

### References

1. Bystritskaya E.V., Neverkovich S.D. Igrovyte tehnologii v sisteme professionalnogo fizkulturno-sportivnogo obrazovaniya [Game technologies in the system of professional physical culture and sports education]. *Sportivno-pedagogicheskoe obrazovanie* [Sports and pedagogical education], 2025, no. 4, pp. 55–65. (In Russ.).

2. Klychkov S.A., Zalevskaya E.N. Igrovaya deyatel'nost' na zanyatiyakh fizicheskoy kulturoj kak sredstvo npravstvennogo vospitaniya studentov vuzov [Playing activities in physical education as a means of moral education for university students]. *Samarskij nauchnyj vestnik* [Samara Scientific Bulletin], 2025, iss. 14, no 3, pp. 229–234. (In Russ.).

3. Kovacheva I.A., Chaichenko M.V. Elektivnaya disciplina «sportivnye igry» kak odno iz napravlenij sovershenstvovaniya koordinacionnyh sposobnostej studentov v vuzе [The elective discipline “sports games” as one of the directions for improving the coordination

abilities of students at the university]. *Pedagogicheskoe obrazovanie i nauka* [Pedagogical education and science], 2022, no. 4, pp. 73–77. (In Russ.).

4. Leshkevich S.A., Leshkevich V.A. Podvizhnye igry v fizicheskom vospitanii shkolnikov i studentov [Outdoor games in physical education of schoolchildren and students]. Sevastopol, 2022. 92 p. (In Russ.).

5. Proskurina E.F., Kulbak N.I. Primenenie igrovyykh tekhnologij v processe fizicheskogo vospitaniya studentov [Application of gaming technologies in the process of physical education of students]. *Tendencii razvitiya nauki i obrazovaniya* [Trends in the development of science and education], 2024, no. 110–115, pp. 28–30. (In Russ.).

6. Solomchenko M.A., Grebennikov A.A., Fokin M.D., Barkalov S.N. Metodicheskie aspekty primeneniya sportivnykh igr dlya optimizacii fizicheskogo vospitaniya studentov vuzov [Methodological aspects of the use of sports games to optimize the physical education of university students] *Obzor pedagogicheskikh issledovanij* [Trends in the development of science and education], 2025, iss. 7, no 7, pp. 323–329. (In Russ.).

### Information about the author

**Kharina Alla Dmitrievna** — assistant of the department of physical education and sports, Kazan National Research Technological University, Russia, Kazan. **ORCID ID:** 0009-0001-7134-2660. **SPIN-код:** 7142-2674. **Author ID:** 1252667. **E-mail:** alla64208@gmail.com



*Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial» («Атрибуция — Некоммерческое использование») 4.0 Всемирная — <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>*