

Дата публикации 27.05.2026

УДК 796

Неповинных Л.А., Неповинных Я.С. **Использование элементов геймификации на занятиях физической культурой в вузе: анализ отношения студентов и перспективы внедрения**

Неповинных Людмила Александровна

Старший преподаватель КФК ИФКСИТ, Петрозаводский Государственный университет

Ludok1983.07@mail.ru

Неповинных Яна Сергеевна

Студентка 2 курса ИМИТ, Петрозаводский Государственный университет

Using Gamification Elements in University Physical Education Classes: Analysis of Student Attitudes and Implementation Prospects

Nepovinnykh Lyudmila Aleksandrovna

Senior Lecturer, Physical Culture and Sport Institute, Petrozavodsk State University

Nepovinnykh Yana Sergeevna

2nd year student at the Institute of Mathematics and Information Technologies, Petrozavodsk State University

Аннотация: Геймификация рассматривается как один из способов повышения интереса студентов к обязательным занятиям физической культурой. Представлены результаты анкетирования 40 студентов Петрозаводского государственного университета. Выявлено отношение к игровым форматам, рейтинговым системам, отдельным элементам геймификации и использованию цифровых устройств. Большинство опрошенных (57,5%) относятся к игровым элементам положительно. Наиболее востребованы накопительная балльная система (70%) и индивидуальные челленджи (65%). Четверть респондентов (25%) высказывают опасения по поводу излишней соревновательности при введении рейтингов. 77,5% готовы использовать фитнес-трекеры и мобильные приложения в учебных целях. Сделан вывод о целесообразности смешанного

формата внедрения геймификации с сохранением контролирующей функции преподавателя.

Ключевые слова: геймификация, физическая культура, студенты, мотивация, игровые элементы, цифровые технологии, рейтинговая система.

Abstract: Gamification is considered as a way to increase student interest in compulsory physical education classes. The paper presents the results of a survey of 40 students at Petrozavodsk State University. Attitudes towards game formats, rating systems, specific gamification elements, and the use of digital devices were identified. The majority of respondents (57.5%) have a positive attitude towards game elements. The most popular elements are point accumulation systems (70%) and individual challenges (65%). A quarter of respondents (25%) express concerns about excessive competitiveness when introducing rating systems. 77.5% are ready to use fitness trackers and mobile applications for educational purposes. The conclusion is made about the feasibility of a blended format for implementing gamification while maintaining the teacher's controlling function.

Key words: gamification, physical education, students, motivation, game elements, digital technologies, rating system.

У студентов снижается регулярная двигательная активность. Основные причины – высокая учебная нагрузка, малоподвижный образ жизни и формальное отношение к обязательным занятиям [5].

Один из подходов к решению проблемы – геймификация, то есть применение игровых элементов (баллов, рейтингов, уровней, значков, челленджей) в неигровом контексте. По данным В.Д. Трекайло и А.В. Шимак, сочетание геймификации с цифровыми технологиями дает прирост учебной мотивации [1]. А.В. Шевель и И.С. Трусов отмечают снижение психологических барьеров перед нагрузкой [2], а Е.В. Харитоненко и М.П. Лебедева – улучшение эмоционального состояния студентов [3].

Фитнес-трекеры и мобильные приложения позволяют фиксировать активность, ставить цели и отслеживать прогресс [6].

Влияние геймификации на мотивацию связано преимущественно с внутренней составляющей – через ситуации успеха, выбор и автономию [3]. А.А. Зайцев и Е.В. Пристер показывают: после внедрения у студентов экспериментальной группы выросла внутренняя мотивация и снизилась амотивация, тогда как внешняя мотивация увеличилась в обеих группах [5].

Цель работы – выявить отношение студентов ПетрГУ к геймификации на занятиях физической культурой и определить возможные направления внедрения.

Эмпирические данные собраны методом анкетирования. Выборка – 40 студентов (22 юноши, 18 девушек) в возрасте 18–22 лет. Опрос анонимный, проводился в январе–феврале 2026 года. Обработка результатов осуществлялась методом количественного анализа с последующей интерпретацией полученных данных. Анкета включала вопросы об отношении к игровым форматам, предпочтениях по элементам геймификации, готовности использовать цифровые устройства и потенциальных барьерах. В статье представлены результаты по четырем вопросам.

Диаграмма 1



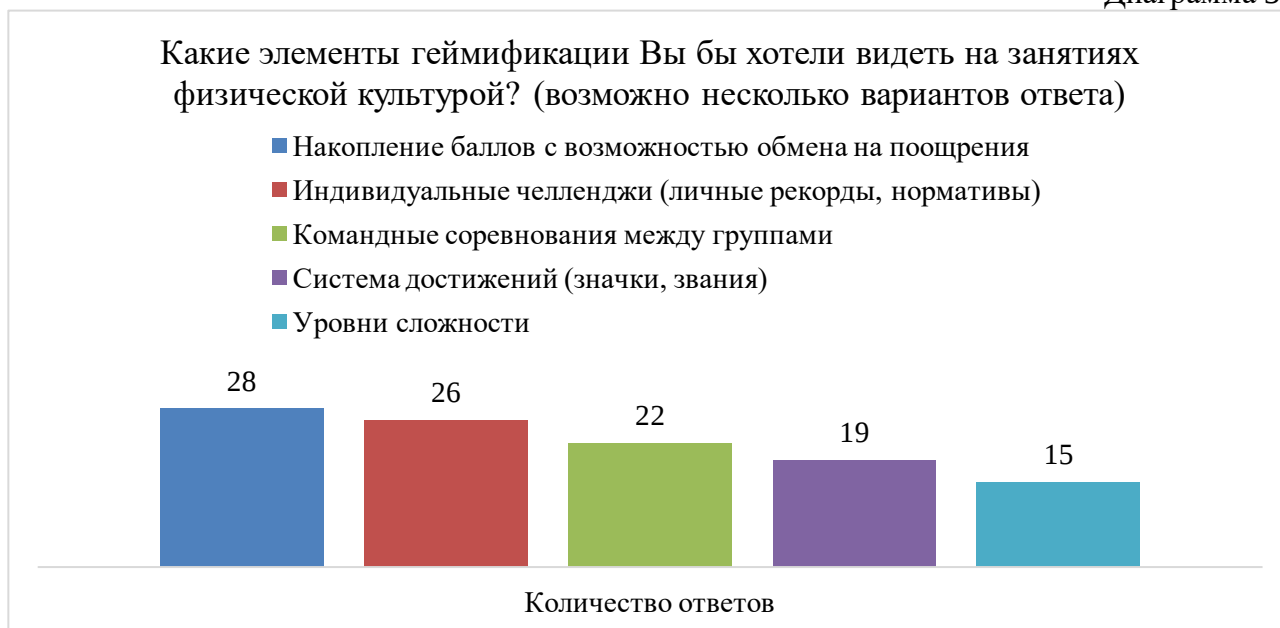
Более половины респондентов (57,5%) оценивают внедрение игровых элементов положительно. В комментариях студенты указывали, что соревновательный компонент и система поощрений могут сделать занятия более регулярными. 30% заняли нейтральную позицию – вероятно, по причине отсутствия опыта участия в геймифицированных активностях или привычки к традиционному формату. 7,5% высказались против, аргументируя это тем, что физическая культура не должна упрощаться игровыми формами. Полученные данные сопоставимы с результатами других исследований, где доля положительных ответов варьируется от 55 до 65% [3].

Диаграмма 2



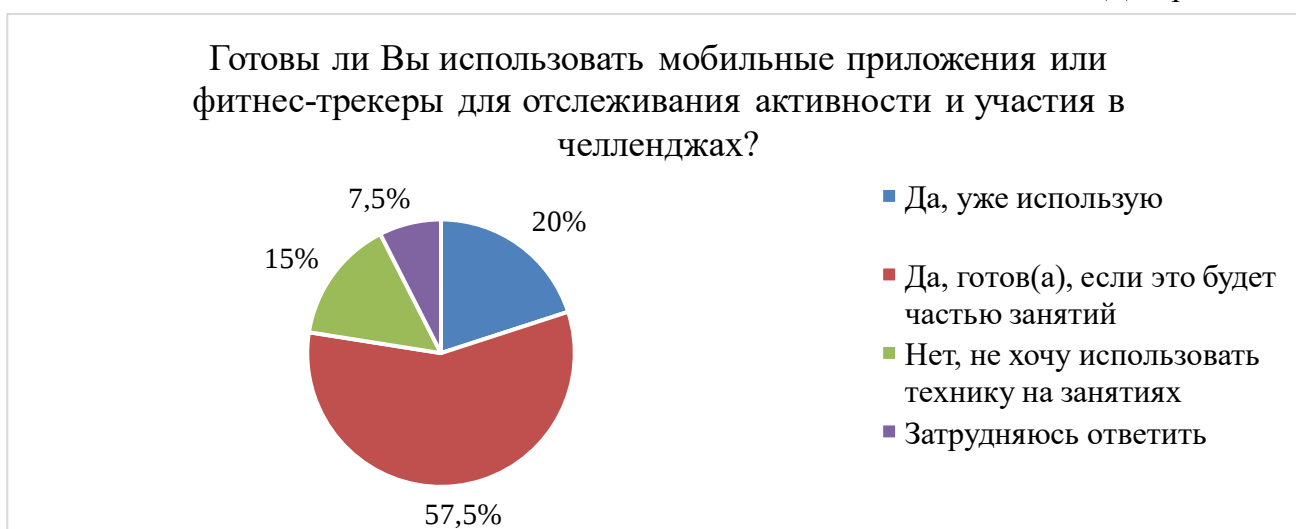
Рейтинговая система получила поддержку 62,5% опрошенных. Публичный рейтинг воспринимается как дополнительный стимул. Вместе с тем 25% выразили обеспокоенность по поводу излишней соревновательности, способной негативно повлиять на психологический климат и снизить мотивацию студентов с невысоким уровнем подготовки. Эта проблема отмечена и в литературе: избыточный акцент на рейтингах может приводить к снижению удовлетворенности занятиями у части студентов [5]. В связи с этим при проектировании рейтинговых систем целесообразно учитывать индивидуальный прогресс, а не только абсолютные показатели. Это позволяет предположить, что студенты положительно воспринимают элементы соревновательности при условии их умеренного использования.

Диаграмма 3



Наиболее востребованы элементы с практической отдачей: балльная система с возможностью обмена на поощрения (70%) и индивидуальные челленджи (65%). Это указывает на стремление студентов к измеримым результатам и признанию усилий. Командные соревнования (55%) сохраняют значимость групповой динамики. Система значков и званий, популярная в мобильных приложениях, набрала 47,5% – достаточно для рекомендации к внедрению, но не является приоритетом. Уровни сложности, позволяющие дифференцировать нагрузку, поддержали 37,5% опрошенных. Полученное распределение согласуется с выводами Е.В. Харитоненко и М.П. Лебедевой о предпочтении студентами практико-ориентированных игровых механик [4].

Диаграмма 4



77,5% респондентов либо уже используют фитнес-трекеры в повседневной жизни (20%), либо готовы делать это в учебных целях (57,5%). Этот показатель выше аналогичных данных пятилетней давности, что связано с более активным использованием цифровых устройств студентами. 15% студентов не желают использовать технику на занятиях, ссылаясь на неудобство, риск поломки устройств или нежелание «превращать отдых в контроль». По мнению Н.А. Буримского, внедрение цифровых инструментов требует предварительного разъяснения принципов работы и гарантий конфиденциальности данных [6].

Заключение

Результаты исследования показали, что большинство студентов положительно относятся к использованию элементов геймификации на занятиях физической культурой. Наиболее востребованными оказались накопительные балльные системы и индивидуальные челленджи.

Полученные результаты подтверждают перспективность использования элементов геймификации в сочетании с традиционными методами организации занятий.

Список литературы

1. Трекайло В.Д., Шимак А.В. Интеграция геймификации и цифровых технологий как способ повышения мотивации студентов к занятиям физической культурой в УВО // Инновационные формы и практический опыт физического воспитания детей и учащейся молодежи. Витебск, 2025. С. 283–286.
2. Шевель А.В., Трусов И.С. Влияние геймификации на мотивацию студентов к занятиям физической культурой // Современные проблемы физического воспитания и спорта : материалы конф. Смоленск, 2024. С. 416–419.
3. Харитоненко Е.В., Лебедева М.П. Применение игровых технологий в процессе физического воспитания студентов // Физическая культура и спорт в современном мире. Белгород, 2024. С. 651–654.
4. Обухова А.К., Пальвинский Е.Ю., Стальмах А.В., Ткаченко А.С. Технология преподавания и изучения спортивных игр с помощью информационных

технологий // Спортивные игры в физическом воспитании, рекреации и спорте : материалы XVIII Междунар. науч.-практ. конф. Смоленск, 2024. С. 167–170.

5. Зайцев А.А., Пристер Е.В. Геймификация в физическом воспитании студентов: теоретико-методологические аспекты // Теория и практика физической культуры. 2024. № 7. С. 453–455.
6. Буримский Н.А. Цифровые технологии в организации самостоятельных занятий физической культурой студентов // Физическое воспитание студентов. 2025. № 1. С. 65–69.