ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ЗАНЯТИЯМ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРОЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИЙ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Анарбаев А.К., к.п.н., профессор,
Международный университет
туризма и гостеприимства, г.Туркестан,
Республика Казахстан.
Омаров Н.Б.,докторант 3 курса, Казахская академия с
порта и туризма, Алматы, Республика Казахстан.

Аннотация. В данной научной статье освещается роль технологий дополненной реальности в процессе обучения, с акцентом на ее влияние на успеваемость студентов по физической культуре. Исследование базируется на анализе академических результатов, полученных с использованием технологий дополненной реальности, в сравнении с традиционными методами обучения. Статья обращает внимание на способность студентов к концептуальному мышлению и установлению связей, освещая различия в обучении, основанном на совместной работе и самостоятельных занятиях. Результаты исследования подчеркивают значительное улучшение в академической производительности учащихся, использующих технологию дополненной реальности, что открывает новые перспективы для образовательной практики и методологии. Статья призывает к дальнейшему изучению технологий дополненной реальности, а также рассматривает потенциальные препятствия и лучшие практики для интеграции инновационных подходов в современное образование.

Ключевые слова: физическая культура, мотивация, упражнение, инновационная технология, образовательный процесс, методы.

Abstract. This scientific article highlights the role of augmented reality in the learning process, with an emphasis on its impact on students' academic performance in physical education. The research is based on the analysis of academic results obtained using augmented reality technologies in comparison with traditional teaching methods. The article draws attention to the ability of students to conceptual thinking and networking, highlighting the differences in learning based on teamwork and independent studies. The results of the study highlight a significant improvement in the academic performance of students using augmented reality, which opens up new prospects for educational practice and methodology. The article calls for further study of augmented reality technologies, and also examines potential obstacles and best practices for integrating innovative approaches into modern education.

Key words: physical culture, motivation, exercise, innovative technology, educational process, methods.

В данный момент в учебных заведениях актуальной становится проблема повышения качества проведения занятий по физической культуре. В данной научной работе всесторонне раскрывается сущность понятия «технологий дополненной реальности», представленного в направлении повышения качества занятия. В учебном процессе определены пути улучшения успеваемости студентов с использованием «технологий дополненной реальности». Повышение интереса студентов к занятиям по физической культуре обусловлено не только стремлением к эффективному применению технологических инноваций, но и стремлением образовательных учреждений обеспечить посещаемость и основную мотивацию обучающихся с использованием современных образовательных стратегий и технологий. Как показали предварительные исследования, «технологии дополненной

реальности» помогают значительно улучшить визуальное восприятие и понимание учащимися абстрактных понятий, могут стать основой для повышения их успеваемости.

Современный образовательный процесс сталкивается с непрерывными вызовами, особенно в контексте быстро меняющихся технологических трендов, повышенных требований к качеству образования и необходимости индивидуального подхода к каждому студенту [1]. Одной из перспективных областей, представляющих интерес для академического сообщества, является использование технологий дополненной реальности [2] в образовательных целях. Текущее исследование сосредоточено на анализе влияния дополненной реальности на образовательный процесс, а именно на способность студентов устанавливать связи и концептуально мыслить в рамках курса физической культуры.

Актуальность темы обусловлена не только технологическими инновациями, но и стремлением образовательных учреждений обеспечить максимальную вовлеченность и мотивацию студентов, используя современные образовательные стратегии и технологии. Технологии дополненной реальности, как показывают предварительные исследования, могут значительно улучшить визуальное восприятие и понимание абстрактных концепций студентами, способствуя тем самым повышению их академической успеваемости [3].

В рамках данного исследования планируется не только качественный и количественный анализ полученных данных но и их тщательный синтез с целью выявления потенциальных перспектив и возможных ограничений применения технологий дополненной реальности в образовательном процессе. Особое внимание будет уделено исследованию влияния этой технологии на самостоятельное и совместное обучение студентов.

Таким образом, текущее исследование стремится внести весомый вклад в теоретическое и практическое осмысление возможностей технологий дополненной реальности, обогатив образовательную методологию новыми стратегиями и инструментами, способными преобразить традиционные подходы к обучению.

Методы и организация исследования. Это статья исследовала возможности применения технологий дополненной реальности (IT) в образовательном процессе как средства усиления учебных ресурсов. С помощью разнообразных методов исследования анализировалось стимулирующее действие IT на студентов. Дополнительно рассматривался уровень уверенности участников в своем понимании материала и степень их активности при обсуждении вопросов, связанных со словарным запасом и пониманием прочитанного.

Технология дополненной реальности. Инновационные технологии обогащают нашу реальность, добавляя в неё элементы 2D или 3D графики, причём часть объектов, с которыми человек может взаимодействовать или которые он видит, не существует в действительности. Технология дополненной реальности (AR) не стремится полностью переместить участника в иной мир, скорее, она акцентируется на усилении текущего контекста, не подразумевая

полного погружения, что является характерной чертой виртуальной реальности [5].Вместо этого она создает ощущение присутствия, используя иммерсивные элементы в определенной среде. Ощущение присутствия может быть разделено на пространственное, социальное и личное, представляя собой разные аспекты одной концепции [6]. С точки зрения этой концепции, любая среда дополненной реальности имеет иммерсивные качества, так как пользователь по-прежнему находится в своем мире, который обогащается специфическими данными, особенно в социальном и личностном контекстах.

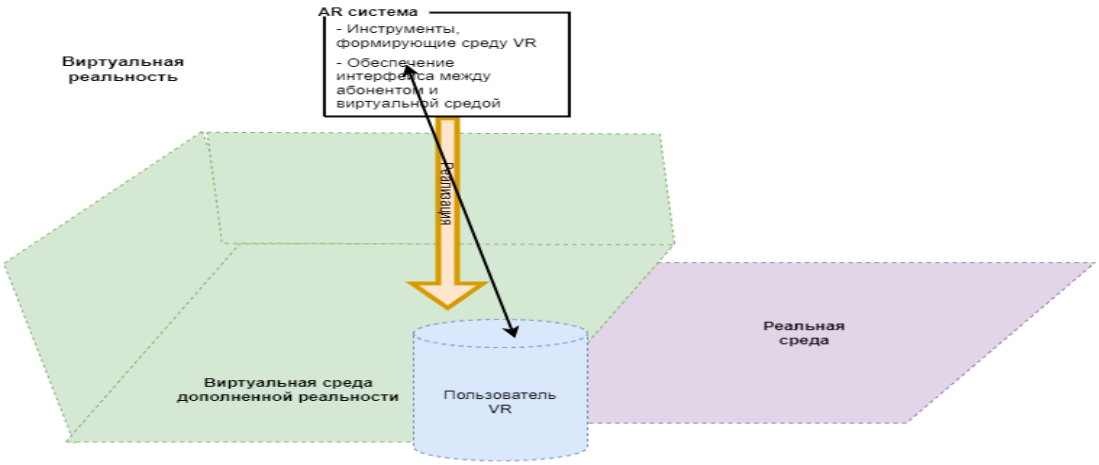


Рисунок 1 - Схема, определяющая технологически-перцептивную концепцию дополненной реальности

Предлагаемая методология.

Данный научный проект фокусировался на студентах, обучающихся по Образовательной программе «6B11107 – Спортивно-оздоровительный фитнес» в Международном университете туризма и гостеприимства. В рамках курса был организован специальный обзор упражнений, дополненных элементами расширенной реальности. В эксперименте участвовали студенты предмета физической культуры. С целью анализа их восприятия корректности выполнения тренировочных упражнений, участникам было предложено самостоятельно оценить свои действия.

Участники и размер выборки

Для научного проекта были внимательно отобраны 219 студентов первого курса обучающихся по Образовательной программе «6B11107 – Спортивно-оздоровительный фитнес» в Международном университете туризма и гостеприимства. Из этой группы студентов 50 человек были зачислены в каждую из экспериментальных групп A и B. Оставшиеся 69 студентов принимали участие в качестве контрольной группы.

Для изучения физической культуры мы создали восемь контрольных заданий. Стабильность заданий показала результат .654, что считается приемлемым. Однако один вопрос, Q1, был удален из-за его негативной связи с общим баллом, что, вероятно, требовало его пересмотра. Программное обеспечение модели Раша указало на несоответствие вопроса 1, что было подтверждено с использованием таблицы 2. Для более глубокого анализа

исследователь модифицировал этот проблемный аспект, предприняв соответствующие шаги.

Был разработан тест на успеваемость, включающий пятнадцать множественных вопросов для каждого урока, а также графический анализ представленного материала, соответствующий целям учебного модуля. Также в нем было обоснование, основанное на материалах учебников студентов. Данный тест был составлен с привлечением учебных пособий. Целью контрольной работы было оценить, насколько успешно три группы студентов достигли заявленных в начале целей исследования. Разработкой теста занимались исследователи, а его проверку проводили два преподавателя по физической культуре, в то время как студенты первого курса приняли участие в пилотном тестировании. Этот экзаменационный процесс длился один семестр, то есть 15 недель. Главной задачей пилотного проекта было выявление трудностей, с которыми студенты сталкивались, пытаясь понять материал теста, и формирование общедоступных исследований для основного научного задания.

В заключении проведенного исследования подчеркивается значимость дополненной реальности как мощного образовательного инструмента, способствующего повышению академической успеваемости студентов. Данные исследования наглядно демонстрируют, что использование дополненной реальности, особенно в сочетании с коллаборативными и строительными стратегиями обучения, оказывает положительное влияние на уровень понимания студентами учебного материала по физической культуре. Однако статья также акцентирует внимание на необходимости дальнейшего изучения возможных ограничений и препятствий при интеграции технологий дополненной реальности в образовательный процесс. Исследователи призывают к разработке методических рекомендаций по эффективному внедрению данной технологии, чтобы максимально раскрыть ее потенциал и способствовать формированию глубоких и продолжительных знаний у обучающихся.

Литературы:

1. Маковенко, Р.Д. Использование технологий дополненной реальности на уроке физической культуры. In Инновационные технологии в спорте и физическом воспитании подрастающего поколения 2022. pp. 39-44.

2. Катренко М.В., Куликова Т.А., Поддубная Н.А., Журавлева Ю.И. Цифровые технологии в образовательном процессе по физической культуре. Вестник Северо-Кавказского федерального университета, 2023. - №2. - 222-232 с.

3. Пятин В.Ф., Колсанов А.В., Тюрин Н.Л., Сергеева М.С., Захаров А.В., Чаплыгин, С.С., Назарян А.К. Инновационные технологии в медицинском образовании на основе виртуальной и дополненной реальности. Секция №1. Совершенствование форм и содержания образовательного процесса с позиции компетентностного подхода. 2017.- 122 с.

4. Вялых А.В., Гуляе, Д.А., Курасбедиани З.В. Методы цифровизации образовательного процесса занятий физической культурой и спортом. Оргкомитет, 107.