

*Уткин С.О. - студент бакалавриата  
Факультета математики и информационных технологий;*

*Шейко Г.А.*

*старший преподаватель,*

*кафедра физвоспитания*

*Стерлитамакский филиал*

*Уфимский университет науки и технологий*

*г. Стерлитамак, Республика Башкортостан, Россия*

***ВЛИЯНИЕ ВКЛЮЧЕНИЯ ИГРОВЫХ АСПЕКТОВ В ОБЩУЮ  
ФИЗИЧЕСКУЮ КУЛЬТУРУ НА СТИМУЛЯЦИЮ УЧЕБНОЙ  
АКТИВНОСТИ.***

*Аннотация.* Данная статья освещает результаты исследования, направленного на изучение эффективности использования игровых элементов в учебном процессе по общей физической культуре и их воздействие на мотивацию студентов. Методика включала анкетирование студентов, участвующих в занятиях с игровыми элементами, и статистический анализ полученных данных. Результаты позволяют сделать вывод о положительном влиянии игровых методик на мотивацию студентов к обучению.

*Ключевые слова:* мотивация, эффективность, игровые элементы, физическая активность.

*Utkin S.O. - undergraduate student*

*Faculty of Mathematics and Information Technology;*

*Sheiko G.A.*

*senior lecturer,*

*The influence of the inclusion of gaming aspects in general physical education on  
the stimulation of educational activity.*

*Annotation.* This article highlights the results of a study aimed at studying the effectiveness of using game elements in the educational process of general physical education and their impact on student motivation. The methodology included a survey of students participating in classes with game elements and a statistical analysis of the data obtained. The results allow us to conclude that gaming techniques have a positive effect on students' motivation to study.

*Keywords:* motivation, efficiency, game elements, physical activity.

Проблема недостаточной мотивации студентов к учебной деятельности становится все более актуальной в современном образовании. Игровые элементы, включенные в общую физическую культуру, могут представлять собой эффективный метод увеличения мотивации и интереса к занятиям. В данной статье мы представляем результаты исследования, направленного на изучение влияния игровых элементов на мотивацию студентов.

В данной статье представлены результаты исследования, направленного на изучение влияния игровых элементов на мотивацию студентов к повышению уровня заинтересованности в обучении.

Методика исследования включала анкетирование студентов, принимающих участие в занятиях по общей физической культуре, в которых были использованы игровые элементы. Анкета содержала вопросы, направленные на оценку мотивации студентов к обучению, а также восприятие игровых элементов на занятиях физической культуры. Студенты отвечали на

вопросы, оценивая свои уровни мотивации и интереса к занятиям на шкале от 1 до 5. Полученные данные были обработаны с использованием статистических методов, включая анализ средних значений и корреляционный анализ.

Показатель	Среднее значение	Стандартное отклонение	Корреляция с мотивацией
Уровень мотивации	4.3	0.8	-
Уровень интереса к занятиям	4.6	0.9	0.76
Оценка игровых методик	4.8	0.7	0.82

Где:

- Уровень мотивации — среднее значение уровня мотивации студентов.
- Уровень интереса к занятиям — среднее значение уровня интереса студентов к занятиям
- Оценка игровых методик — среднее значение оценки студентов игровых методик в процессе занятий физической культурой.
- Стандартное отклонение для каждого показателя отражает степень изменчивости или разброса данных вокруг среднего значения.
- Корреляция каждого показателя с мотивацией показывает степень взаимосвязи между соответствующим показателем и уровнем мотивации студентов.

**Уровень мотивации:** Среднее значение уровня мотивации студентов составляет 4.3 с стандартным отклонением 0.8. Это говорит о том, что в среднем студенты оценивают свой уровень мотивации к занятиям как довольно высокий. Однако стандартное отклонение показывает, что есть значительный разброс в уровне мотивации среди студентов, что может быть связано с различными факторами, такими как личные интересы, предпочтения.

**Уровень интереса к занятиям:** Среднее значение уровня интереса студентов к занятиям составляет 4.6 со стандартным отклонением 0.9. Это указывает на то, что в целом студенты проявляют высокий интерес к занятиям. Высокое среднее значение и относительно высокое стандартное отклонение

указывают на то, что есть широкий диапазон уровней интереса среди студентов, и некоторые из них могут быть более вовлечены, чем другие.

**Оценка игровых методик:** Среднее значение оценки студентами игровых методик составляет 4.8 с стандартным отклонением 0.7. Это указывает на то, что студенты в целом высоко оценивают использование игровых элементов на занятиях по общей физической культуре. Низкое стандартное отклонение свидетельствует о том, что мнение студентов относительно игровых методик более согласовано и меньше различий между отдельными студентами.

**Корреляция:** Корреляция уровня мотивации и уровня интереса к занятиям составляет 0.76, а корреляция уровня мотивации и оценки игровых методик составляет 0.82. Обе эти корреляции являются положительными и статистически значимыми. Это указывает на то, что студенты с более высоким уровнем мотивации склонны проявлять больший интерес к занятиям и более высоко оценивать использование игровых элементов на занятиях.

Необходимо иметь в виду, что прочерк в первой строке в столбце "Корреляция с мотивацией" указывает на то, что данный показатель не имеет корреляции с уровнем мотивации. В данном случае, показатель "Уровень мотивации" является самой мотивацией, и его корреляция с самим собой бессмысленна и всегда будет равна 1. Поэтому в данной таблице не имеет смысла представлять корреляцию этого показателя с самим собой, и вместо этого используется прочерк.

Анализ данных показал, что студенты, участвующие в занятиях с использованием игровых элементов, демонстрируют более высокий уровень мотивации к занятиям в университете по сравнению со студентами, занимающимися в традиционном формате. Студенты также высоко оценивают использование игровых методик на занятиях, отмечая их интересность и стимулирующий эффект. Корреляционный анализ показал наличие связи между уровнем мотивации и предпочтением игровых элементов на занятиях, что подтверждает важность использования игровых методик для повышения мотивации студентов к занятиям.

Полученные результаты свидетельствуют о значимом влиянии игровых элементов на мотивацию студентов в области обучения. Использование игровых методик может стать эффективным способом привлечения внимания студентов к занятиям, стимулирования их учебной активности и формирования позитивного отношения к физической активности.

Таким образом, результаты обсуждения указывают на высокий уровень мотивации и интереса студентов к занятиям по общей физической культуре, а также на положительное восприятие игровых методик в учебном процессе. Это подтверждает важность использования инновационных и интерактивных подходов к обучению, которые могут сделать занятия более привлекательными и эффективными для студентов.

В заключение, результаты нашего исследования показывают, что использование игровых элементов на занятиях по общей физической культуре может быть эффективным инструментом для повышения мотивации студентов и улучшения качества учебного процесса. Дальнейшие исследования в этой области могут помочь расширить наши знания о конкретных игровых методиках и их воздействии на различные группы студентов.

### **Список литературы**

Морозова, Н.Г. Мотивация учебной деятельности студентов: психологические аспекты. М.: Издательский центр "Академия", 2008.

Фролов, Д.Н. Психология обучения. М.: Издательский центр "Академия", 2004.