

УДК 373.5

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ

Демидов А.С.

магистрант,

Калужский государственный университет имени К. Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Левченко Н.В.

к. п. н., доцент,

Калужский государственный университет имени К. Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Аннотация. В статье рассматривается проблема формирования учебной мотивации учащихся среднего школьного возраста на уроках физической культуры. Актуальность исследования обусловлена снижением интереса школьников к занятиям физической культурой в условиях преобладания традиционных форм проведения уроков. Целью исследования являлась проверка эффективности экспериментальной программы, основанной на применении игровой деятельности в процессе физического воспитания. В исследовании использовались теоретические методы анализа научно-методической литературы, а также педагогический эксперимент и методы математической статистики. Эксперимент был проведён на базе общеобразовательной школы с участием учащихся 5-х классов, разделённых на две экспериментальные группы. Для оценки уровня мотивации применялись диагностические методики Н. Г. Лускановой и Т. Элерса. Полученные результаты подтвердили положительное влияние игровой деятельности на повышение мотивации к занятиям физической культурой и достижение успеха у школьников.

Ключевые слова: мотивация, учебная мотивация, физическая культура, средний школьный возраст, игровая деятельность, игровые технологии, педагогический эксперимент, подвижные игры, спортивные игры.

GAME TECHNOLOGIES IN PHYSICAL EDUCATION AS A FACTOR IN INCREASING ACADEMIC MOTIVATION

Demidov A.S.

Master's student,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Levchenko N.V.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Abstract. This article examines the problem of forming academic motivation in middle school students during physical education classes. The relevance of the study is due to the decrease in schoolchildren's interest in physical education classes in the context of the predominance of traditional forms of conducting lessons. The aim of the study was to test the effectiveness of an experimental program based on the use of game activities in the process of physical education. The study used theoretical methods of analysis of scientific and methodological literature, as well as a pedagogical experiment and methods of mathematical statistics. The experiment was conducted at a general education school with the participation of 5th-grade students, divided into two experimental groups. Diagnostic methods by N. G. Luskanova and T. Ehlers were used to assess the level of motivation. The results obtained confirmed the positive influence of game activities on increasing motivation for physical education classes and achieving success among schoolchildren.

Keywords: motivation, academic motivation, physical culture, middle school age, game activity, game technologies, pedagogical experiment, outdoor games, sports games.

В условиях модернизации общего образования и реализации требований федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) особую актуальность приобретает проблема формирования устойчивой учебной мотивации у обучающихся. Снижение интереса школьников среднего звена к урокам физической культуры обусловлено рядом факторов, среди которых выделяются однообразие содержания занятий, преобладание репродуктивных форм обучения и недостаточное использование активных педагогических технологий.

Анализ теоретических и практических аспектов применения игровых технологий позволяет выявить их значительный потенциал в решении актуальных задач физического воспитания и обосновать необходимость их целенаправленного внедрения в образовательный процесс. В этой связи обращение к игровым технологиям в системе физического воспитания рассматривается как перспективное направление, способствующее повышению познавательной активности, эмоциональной вовлечённости и внутренней мотивации учащихся.

«Мотивация» (с латинского *movere*) – намерение к действию [4]. Само наличие мотивации у обучающихся к урокам представляет из себя непростую проблему перед педагогами. Мотивация заслуживает особого внимания, потому как ее освоение непосредственно связано с поиском источников деятельности человека, тех побудительных сил, благодаря которым осуществляется любая деятельность, определяет направленность поведения человека. Место мотивации в процессе обучения одно из основных, ведь она является одним из главных двигателей к первому действию, для начала какой-либо деятельности. Таким образом, педагог в своей профессиональной деятельности должен учитывать

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

фактор мотивации, поскольку именно она выступает побудительным механизмом, формирующим стремление обучающихся к обучению и познавательной активности. Роль мотивации является значимой в любом виде деятельности, что обуславливает необходимость поиска и применения эффективных способов её формирования и поддержания. На уроках физической культуры одним из таких способов является использование игровой деятельности, особенно актуальной для учащихся среднего школьного возраста. Игровые формы обучения способствуют повышению эмоционального фона занятий, активизации познавательных процессов и оказывают положительное влияние на интеллектуальное и личностное развитие обучающихся.

Педагог Газман О. С. считал, что игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от проявления физических и духовных сил.

Цель нашего исследования: проверка эффективности экспериментальной программы по формированию мотивации учащихся среднего школьного возраста на уроках по физической культуре с применением игровой деятельности.

Нами были проанализирована «Примерная программа по физическому воспитанию для основной школы (на основе ФГОС)», а также литературные источники, учебно-методические пособия, статьи, научные работы педагогов и психологов, изучающих мотивационные аспекты, проблему игровой деятельности, их взаимосвязь и отражение в дисциплине «физическая культура»: А. Н. Леонтьева, Н. С. Выготского, Л. И. Божовича, А. М. Фатеева, М. И. Лысиной, П. А. Рудик [3].

Наш эксперимент проводился в естественных условиях, поэтому специального комплектования групп не было. Были взяты 5-е классы, их параллель. Для педагогического эксперимента мы сформировали две экспериментальные группы из 5- классов. Из учащихся 5 «А», сформировали

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

группу под названием ЭГ-1, а из учеников 5 «Б» мы сформировали группу под названием ЭГ-2, в каждом классе (группе) принимало участие по 20 учеников.

Структура уроков по физической культуре была традиционной (подготовительная, основная и заключительная часть) что у экспериментальной группы, что у контрольной группы.

В обеих группах проводилось по три урока физкультуры в неделю и длился каждый урок по 45 минут. Исходя из требований ФГОС общего образования уроки по физической культуре делятся на три типа направленности: образовательно-познавательные, образовательно-обучающие и образовательно-тренировочные.

Основными отличиями между ЭГ-1 и ЭГ-2 в содержании урока, являлось внедрение в основную часть урока игровой деятельности со спортивным инвентарем в виде футбольных, волейбольных, регбийных и баскетбольных мячей на уроках в ЭГ-2, а в ЭГ-1 проходили уроки с внедрением в основную часть подвижных игр средней и высокой интенсивности без применения спортивных мячей.

Чтобы проверить эффективность предложенной программы были применены методы математической статистики и были рассчитаны следующие статистические характеристики.

Среднее арифметическое значение:

$$m = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n},$$

где m – среднее арифметическое значение,

$x_1 + x_2 + \dots + x_n$ – результаты отдельных измерений,

n – число измерений.

Для определения уровня мотивации учащихся мы применяли следующие тестовые задания:

- Анкета для оценки уровня мотивации школьников к занятиям физической культурой (Н. Г. Лусканова)[1].

- "Методика диагностики личности на мотивацию к успеху" (Т.Элерс).

Данные, полученные по вопросам, оценивались в процентном выражении распределения ответов.

Экспериментальная программа разрабатывалась нами на основе Примерной программы по физическому воспитанию для основной школы (на основе ФГОС).

Занятия по физической культуре, направленные на формирование мотивации на третьем уроке организовывались и проводились в соответствии с общими требованиями построения уроков по физической культуре. Уроки проводились в течение учебного года. Также обеспечивалась должная плотность урока, учитывались индивидуальные особенности учащихся, подбирались оптимальные дозирования нагрузки и отдыха, сочетались разнообразные формы организации обучающихся на уроке. Фрагмент экспериментальной программы третьего раздела обучения можно увидеть в таблице 1.

Таблица 1 – Фрагмент экспериментальной программы

Раздел 3. «Спортивные игры»
Тема урока: «Тэг-регби»
Этап 1. Теоретический компонент
<p>Тэг-регби по праву может считаться одной из тех командных игр, которые подойдут каждому [2].</p> <p>Для тэг-регби характерны: безопасность, понятные правила, не имеются строгие требования к разметке, игра может проходить в любое время года, также неважно на каком из вариантов безопасных поверхностей. В отличие от регби, не нужны ворота. Принимать участие в тэг-регби может большое количество участников. Особенностью тэг-регби является его эмоциональность, как со стороны игроков, так и со стороны зрителей. В совокупности этих особенностей популярность тэг-регби растет во всем мире, в том числе России.</p>

Важной отличительной чертой тэг-регби от других игр, является отсутствие разграничений в возрасте и то, что юноши и девушки могут играть в одной команде.

Тэг-регби оказывает влияние на физические и психологические процессы игроков, дополнительно ко всему происходит формирование социального опыта, как и других командных спортивных играх. Взаимодействие внутри самой игры, напрямую создает навыки общения, что положительно влияет на жизнедеятельность людей.

Стоит отметить, что сама является бесконтактной при взаимодействии с игроками из другой команды. Таким образом снижается риск травм и столкновений. Важно отметить, тэг-регби отвечает всем современным требованиям безопасности при проведении занятий.

Этап 2. Двигательный компонент

- подвижные игры

1) «Борьба на линии»

Игроки становятся на линии в 1 метре друг от друга, захватывают друг друга за большой палец одноименных рук и стремятся заставить своего соперника сдвинуться с линии. В течение одной минуты продолжается поединок.

Запрещается использовать свободную руку.

Можно играть в двух вариантах: с захватом за одну руку; с захватом обеими руками.

2) «Перетягивание каната»

- упражнения с мячами для тэг-регби

1) «Охотники на зомби»

Выбирается «зомби» водящий, он становится на противоположную сторону площадки от остальных игроков, на которых на поясе висят тэги, а в руках мяч. По свистку учителя водящий, то есть «зомби» начинается охотиться за остальными игроками. Водящий должен срывать тэги, тем самым превращая их в зомби. В зомби превращается тот, у кого забрали

<p>Канат длиной 7-10 метров кладется на площадке. Середина каната помечается. От середины площадки ставятся фишки на равном расстоянии. И от этих фишек команды становятся и берутся за канат. По сигналу учителя команды начинают перетягивать канат. Побеждает та чья фишку пересечет центральная линия.</p> <p>Правила игры:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Игра начинается по сигналу учителя.2. Канат перехватывать нельзя. 3. канат руками не отпускать.3) «Пятнашки в парах» <p>Каждому учащемуся дается определенное задание коснуться конкретной части тела соперника. Варианты игры могут быть самыми разными: касаться одной или двумя руками, коснуться ноги, руки, спины соперника.</p> <p>Методические указания. Игра проходит на площадке, передвигаться необходимо в полный рост. Время на выполнение задания дается 1 минута.</p>	<p>оба тэга. Оказавшись без тэгов, игрок кладет мяч и превращается в «зомби». Последний игрок, у которого остался хотя бы один тэг, объявляется «охотником на зомби». Теперь он может лечить зомби в людей. Чтобы обратно вылечить в человека, охотнику надо коснуться мячом до «зомби». Тех, кого вылечили, берут мячи и становятся охотниками.</p> <p>Правила игры:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Мяч всегда держится двумя руками.2. Нельзя падать на пол.3. Нельзя выбегать за площадку.4. нельзя закрывать тэг, руками и одеждой. <p>2) «Муравейник»</p> <p>Учитель дает свисток, и все учащиеся начинают перемещаться в разном направлении. Суть игры заключается в том, чтобы дети перемещались строго внутри площадки, не выходя за разметку. По свистку учителя дети останавливаются и смотрят на учителя. По сигналу игра может</p>
--	---

	<p>быть возобновлена или учитель собирает учеников для теоретического момента.</p> <p>3) «Муравейник с мячом»</p> <p>Игра проходит на площадке и разметкой для тэг-регби. По свистку учителя дети начинают перемещение из одной зачетки в другую, никого при этом не задевая, и касаться мячом, когда находишься в зачетке. Когда задание выполняется учениками легко, учитель начинает усложнять игру, добавляя новые задания. Все дополнительные упражнения должны быть направлены на повышение чувства и контроль мяча: вращение мяча вокруг туловища, перекладывание мяча, перекидывание мяча в руках. По свистку учителя школьники останавливаются и далее получают указания об изменении задания или усложнении.</p> <p>4) игра «тэг-регби»</p>
--	---

На начальном этапе эксперимента мы провели тестирование по двум анкетам. Анкета для оценки уровня мотивации школьников к занятиям физической культуры (Н. Г. Лусканова), она показывает уровень мотивации у

Дневник науки | www.dnevnikaui.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

обучающихся к занятиям и разделяет мотивацию на 5 уровней. Экспериментальная группа №1 в среднем набрала 13,9 балла, что может говорить о четвертом уровне мотивации: такие школьники неохотно посещают школу, на уроках часто занимаются посторонними делами, склонны пропускать занятия и испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. А экспериментальная группа №2 в среднем набрала 14,7 балла, что говорит о третьем уровне мотивации: таких детей привлекает школа и достаточно благополучно чувствуют в ней, они имеют положительное отношение к школе, познавательные мотивы мало сформированы, но сам учебный процесс их мало привлекает. В конце эксперимента по этой же программе стоит отметить, что у обеих групп был замечен прирост показателей мотивации к занятиям физической культурой, а именно: у ЭГ-1 составило 14,45 балла в среднем, а у ЭГ-2 составило 15,15 балла в среднем. Изменения в ЭГ-1 и ЭГ-2, могут говорить нам о том, что игровая деятельность имеет влияние на формирование мотивации к занятиям физической культурой.

По результатам опросника Т. Элерса, предназначенного для диагностики мотивационной направленности личности на достижение успеха и включающего четыре уровня, были получены следующие показатели. Экспериментальная группа №1 в среднем набрала 15,35 балла, а экспериментальная группа №2 набрала в среднем 15,8 балла. Полученные баллы говорят о среднем уровне мотивации к успеху. Люди, которые умеренно или сильно ориентированы на успех, предпочитают средний уровень риска. В результате проведения опросника мы видим, что по окончании эксперимента в ЭГ-1 показатели выросли до 16,15 балла. Когда как у ЭГ-2 показатели выросли до 17,8 балла.

По полученным баллам в конце эксперимента мы видим, что ЭГ-1 имеет средний уровень мотивации к успеху, но их балл вырос, а ЭГ-2 теперь, судя по результатам, имеет умеренно высокий уровень мотивации к успеху. То есть школьники имеют средний уровень риска, который свидетельствует нам о не боязни неудач, потому что, боясь неудачу люди предпочитают малый или, Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

наоборот слишком большой уровень риска. Сравнительный анализ динамики показателей ЭГ №1 и ЭГ №2 в конце эксперимента можно увидеть в таблице 2.

Таблица 2 - Сравнительный анализ динамики показателей ЭГ №1 и ЭГ №2 в конце эксперимента

Название теста	Прирост показателей		Разница прироста показателей
	ЭГ-1	ЭГ-2	
Анкета для оценки уровня мотивации школьников к занятиям физической культурой (Н. Г. Лускановой).	3,95%	3,06%	0,89%
Опросник для диагностики мотивационной направленности личности на достижение успеха (Т. Элерс).	5,2%	8,5%	5,3%
Средний результат	4,575%	5,78%	1,205%

Анализ полученных результатов ЭГ-1 и ЭГ-2 показал, что программа с применением игровой деятельности на занятии по физической культуре для 5-х классов по формированию мотивации к занятиям показала свою эффективность. Контрольное тестирование показало нам, что после проведения эксперимента показатели ЭГ-1 мотивации к занятиям физической культуры выше, чем у ЭГ-2. Но показатели результата опросника направленности личности на достижение успеха у ЭГ №2 выше, чем у ЭГ-1.

Результаты педагогического эксперимента показали, что включение игровой деятельности в содержание уроков физической культуры способствует повышению интереса обучающихся к занятиям, улучшению эмоционального фона урока и формированию более устойчивого положительного отношения к учебной деятельности. Анализ данных, полученных с помощью анкеты Н. Г. Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

Лускановой, выявил положительную динамику уровня мотивации в обеих экспериментальных группах, что свидетельствует о результативности применения игровых форм обучения независимо от используемого инвентаря.

В то же время сравнительный анализ показал, что использование игровых технологий с применением спортивного инвентаря (ЭГ-2) оказывает более выраженное влияние на формирование мотивации к достижению успеха, что подтверждается результатами опросника Т. Элерса. У обучающихся данной группы отмечен переход к более высокому уровню мотивационной направленности, что выражается в повышенной уверенности в собственных возможностях, ориентации на результат и готовности к преодолению трудностей.

Полученные данные позволяют утверждать, что игровая деятельность является эффективным педагогическим средством формирования как учебной мотивации, так и мотивации достижения успеха у учащихся среднего школьного возраста. Разработанная и апробированная экспериментальная программа доказала свою практическую значимость и может быть рекомендована для внедрения в образовательный процесс общеобразовательных организаций.

Таким образом, целенаправленное использование игровых технологий на уроках физической культуры оказывает положительное влияние на формирование мотивации учащихся, повышает качество учебного процесса и способствует более гармоничному физическому, личностному и социальному развитию школьников. Перспективы дальнейших исследований могут быть связаны с расширением возрастного диапазона обучающихся и вариативностью игровых технологий в системе физического воспитания.

Библиографический список:

1. Анкета оценки уровня школьной мотивации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [anketa-oczenki-urovnya-shkolnoj-motivaczii.pdf](#) (дата обращения: 28.11.25).
2. Ковтун В. Н., Ксенофонтова Е. А., Тагоев С. А. Тэг-регби за 8 часов: практическое пособие для проведения занятий по тэг-регби и подготовки команды к соревнованиям / В. Н. Ковтун, Е. А. Ксенофонтова, С. А. Тагоев; Федерация регби России. – Киров: О-Краткое, 2020. – 64 с. : ил.
3. Примерная рабочая программа среднего общего образования по физическому воспитанию, разработанная на основе требований ФГОС // Решение Федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол № 7/22 от 29.08.2023 г. – М., 2023.
4. Ожегов С. И. Словарь русского языка / С. И. Ожегов; под общ. ред. проф. Л. И. Скворцова. – 24-е изд., испр. – М. : ООО «Издательский дом «ОНИКС 21 век»; ООО «Издательство «Мир и образование», 2003. – 896 с.