

Игровые технологии как средство повышения мотивации учащихся к урокам физической культуры

Копыл Евгения Андреевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В статье рассматриваются особенности мотивации учащихся к урокам физической культуры. Показана роль игровых технологий как эффективное педагогическое средство для формирования устойчивого интереса, повышения активности и достижения лично значимых результатов в образовательном процессе на уроках физической культуры.

Ключевые слова: мотивы, мотивация, уроки физической культуры, игровые технологии, подвижные игры, развитие, обучение.

Gaming technologies as a means of increasing students' motivation for physical education lessons

Kopyl Evgeniya Andreevna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The article discusses the problem of increasing students' motivation for physical education lessons. The potential of gaming technologies as an effective pedagogical tool for the formation of sustained interest, increased activity and achievement of personally significant results in the educational process in physical education lessons is substantiated.

Keywords: motives, motivation, physical education lessons, game technologies, outdoor games, development, training.

В настоящее время педагоги сталкиваются с серьезной проблемой – снижение мотивации к урокам физической культуры у учащихся среднего школьного возраста, в частности, у обучающихся 5-6-х классов. Традиционные методы преподавания, основанные на дисциплине, монотонных повторениях упражнений и акценте на нормативных показателях, зачастую не отвечают психологическим потребностям современных школьников. В результате уроки физической культуры, особенно по разделам, требующим проявления волевых усилий, такие как легкая атлетика, воспринимаются обучающимися как обязанность, что приводит к снижению посещаемости, низкой активности на уроке и, как следствие, недостаточной эффективности образовательного процесса.

Цель исследования – теоретическое обоснование и экспериментальное исследование применения игровых технологий на мотивацию школьников к урокам физической культуры.

Согласно позиции Е.В. Бахаревой, Л.В. Ивановой, Е.А. Коваленко и ряда других исследователей, система мотивации школьников к занятиям физической культурой подлежит классификации на две условные категории: общие и конкретные мотивы [1].

Общие мотивы, как отмечают А.В. Комисарова, А.И. Нургалиева и другие авторы характеризуются генерализированным стремлением учащегося к двигательной активности как таковой. В данном случае для ребенка первостепенную ценность представляет сам факт участия в физкультурно-спортивной деятельности, в то время как выбор её конкретного содержания отходит на второй план [5].

Конкретные мотивы, в интерпретации А.В. Кашиной, Г.В. Патрикеева напротив, отличаются избирательностью и связаны с предпочтением определенных видов спорта или физических упражнений. Возрастная динамика этих предпочтений имеет четко выраженную специфику: в младшем школьном возрасте наблюдается практически универсальная ориентация учащихся на спортивные и подвижные игры. По мере взросления интересы школьников подвергаются дифференциации: у одних формируется устойчивая склонность к гимнастике, у других – к легкой атлетике, у третьих – к спортивным единоборствам, таким как вольная борьба [4].

Другой существенный подход к классификации мотивов предлагает А.В. Фадеев, который связывает их с ключевыми аспектами деятельности – процессом и результатом [2].

Мотивация, связанная с процессом, удовлетворяет базовые потребности ребенка в двигательной активности и эмоциональных переживаниях. Реализация этой потребности проявляется в получении удовольствия от самого движения, от азарта соревновательной борьбы и чувства радости от достигнутой победы.

Как пишет Э.Т. Ахметвалеева, мотивация, ориентированная на результат, носит более рефлексивный и целеполагающий характер. Она направлена на достижение конкретных внешних или внутренних изменений: совершенствование физического телосложения, планомерное развитие двигательных качеств и волевых свойств личности, а также на достижение устойчивого оздоровительного эффекта [2].

С точки зрения А.М. Ярмонова, игровые технологии выступают мощнейшим, проверенным временем, но не теряющим актуальности инструментом улучшения образовательного процесса. Игровые технологии сами по себе обладают притягательной силой. Они порождают внутреннюю мотивацию школьников – желание участвовать ради процесса, а не только результата. Азарт, соревновательный дух, удовольствие от движения преодолевают скуку и рутину на обычном уроке физической культуры [6].

М.Ю. Золотова пишет, что в игровой ситуации усвоение знаний и двигательных навыков на уроках физической культуры происходит

непроизвольно, в контексте решения игровой задачи. Школьник учится стратегическому мышлению, скорости реакции, координации и взаимодействию. Следовательно, внедрение игровых технологий в урок физической культуры позволяет повысить интерес школьников к урокам физической культуры [3].

Экспериментальное исследование проводилось на базе филиала МКОУ «Основная общеобразовательная школа села Благословенное имени Героя Советского союза Георгия Дорофеевича Лопатина» в селе Нагибово. В опросе приняли участие 30 школьников.

Цель исследования – определение у школьников личностной мотивации к урокам физической культуры и отношение к игровым технологиям.

На рисунке 1 представлены данные, отображающие личностную мотивацию учащихся 5-6-х классов к урокам физической культуры.

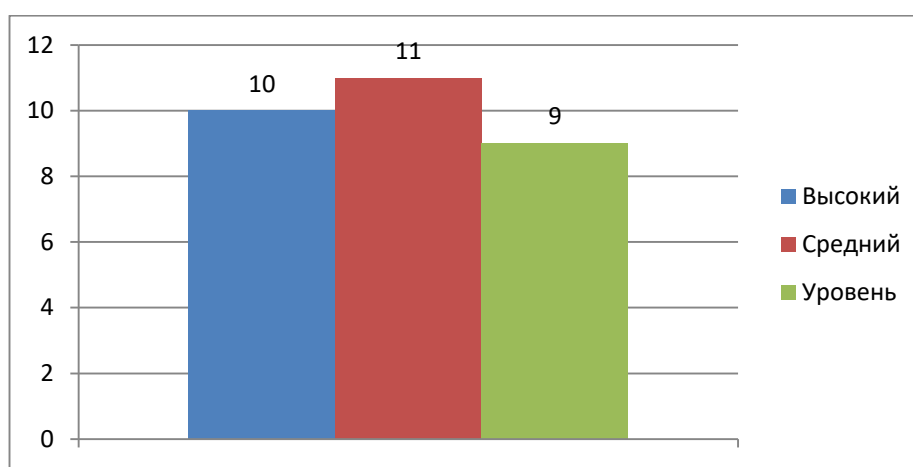


Рис. 1. – Уровень личностной мотивации к занятиям физической культурой у учащихся 5-6-х классов

У большинства школьников (11 школьников) средний уровень личностной мотивации к занятиям физической культурой. Мотивация детей с данным уровнем неустойчива и в значительной степени зависит от внешних обстоятельств. Преобладающими мотивами у детей являются мотив получения оценки или одобрения («чтобы не получить двойку», «чтобы учитель похвалил»); подчинение правилам («так положено в школе»); мотив общения и принадлежности к группе («на физкультуре можно пообщаться с друзьями»). Среди наиболее популярных мотивов, побуждающих к занятиям физической культурой учащимися были выбраны улучшение физической подготовленности, желание выполнять физические упражнения, желание получить хорошую оценку и пр., это говорит о том, что активность на уроке в большей степени регулируется логикой полезности и социального соответствия, а не интересом и внутренним побуждением.

На рисунке 2 представлены данные, отображающие отношение учащихся 5-6-х классов к игровым технологиям на уроках физической культуры.

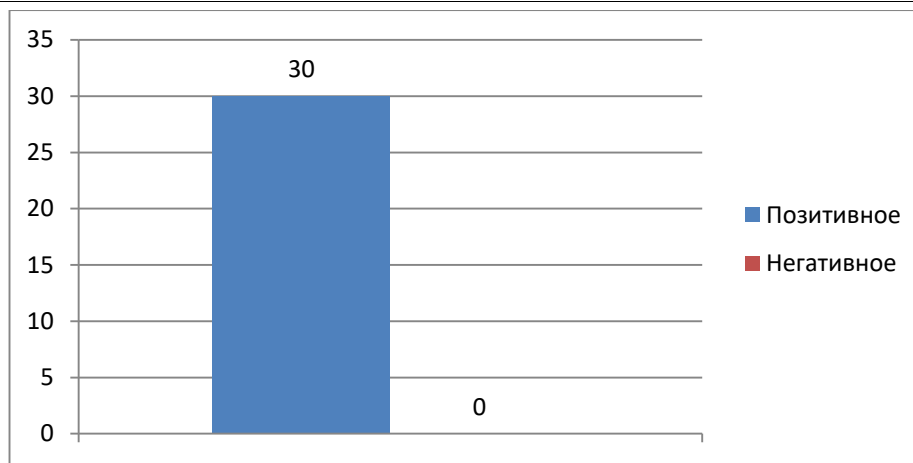


Рис. 2. – Отношение учащихся 5-6-х классов к игровым технологиям на уроках физической культуры

Из рисунка 2 видно, что внедрение игровых технологий на уроках физической культуры вызывает исключительно положительное отношение среди учащихся 5-6-х классов. Результаты исследования носят ярко выраженный, однозначный характер. Все 30 опрошенных респондентов оценили игровые методы позитивно, в то время как негативные оценки полностью отсутствуют (0).

Этот результат свидетельствует о высокой эффективности игрового подхода как педагогического инструмента для данной возрастной группы. Полное отсутствие отрицательных отзывов позволяет сделать вывод о том, что игровые технологии превращают урок из обязательного мероприятия в ожидаемое и эмоционально привлекательное событие.

Таким образом, результаты наглядно демонстрируют, что игровые технологии на уроках физкультуры является не просто методическим приемом, а ключевым фактором формирования стойкой внутренней мотивации и субъективно положительного отношения к занятиям у учащихся 5-6-х классов.

Библиографический список

1. Бахарева Е.В., Иванова Л.В., Коваленко Е.А. Формирование мотивации к занятиям физической культурой у школьников // Евразийский Научный Журнал. 2015. №7. С. 34-38. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-motivatsii-k-zanyatiyam-fizicheskoy-kulturoy-u-shkolnikov>
2. Галиуллина Я.С., Ахметвалеева Э.Т., Фадеев А.В., Петров А.В., Каримов Т.Ф. Педагогические аспекты формирования мотивации школьников старших классов к занятиям физической культурой и спортом // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 5 (195). С. 75-79 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-aspekty-formirovaniya-motivatsii-shkolnikov-starshih-klassov-k-zanyatiyam-fizicheskoy-kulturoy-i-sportom>

3. Золотова М.Ю. Применение игровых технологий и реализация метапредметных связей на уроках физической культуры в начальной школе // Актуальные проблемы медико-биологических дисциплин, физкультуры и спорта: сборник материалов III Международной научно-практической конференции. Коломна, 2024. С. 81-85 URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=68622270>
4. Кашина А.В., Патрикеев Г.В. Формирование мотивации к занятиям физической культурой и спортом у школьников // Материалы X Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <https://scienceforum.ru/2018/article/2018005524>
5. Комисарова А.В., Нигматуллина А.Р., Нургалиева А.И. Формирование мотивации к занятиям физической культурой в школьном возрасте // Доминанты психолого-педагогического мастерства в сфере физической культуры и спорта. Казань, 2022. С. 235-238. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50176470>
6. Ярмонов А.М. Роль игровых технологий на уроках физической культуры // Формирование и развитие профессиональной компетенции учителя: материалы VIII региональной научно-практической конференции. Воронеж, 2024. С. 302-304. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=68554108>