УДК 796

Ляшов А.В.
учитель физической культуры
Новосадовская СОШ «Территория Успеха»
(п. Новосадовый, Белгородский р-н, Белгородская обл., Россия)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ УСТОЙЧИВОЙ МОТИВАЦИИ К ЗАНЯТИЯМ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРОЙ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: *в статье раскрывается роль игровых технологий в формировании устойчивой мотивации младших школьников к занятиям физической культурой. Обоснована связь возрастных особенностей детей 6-10 лет с эффективностью игровых методов, представлены типология игр и их дидактические функции, предложены практические комплексы для разных разделов программы, а также критерии оценки мотивационного эффекта.*

Ключевые слова: *игровая технология, мотивация, физическая культура, младший школьник, подвижная игра, урок.*

В условиях роста гиподинамии и снижения естественной двигательной активности детей задача формирования устойчивой мотивации к физической культуре становится одной из приоритетных в школьном физическом воспитании. Для младших школьников (6–10 лет) игра остаётся ведущим видом деятельности и наиболее естественным способом освоения двигательных навыков. Именно поэтому игровые технологии позволяют органично соединить учебную задачу и естественную потребность ребёнка в движении и эмоциональном вовлечении.

Актуальность темы подтверждается и требованиями ФГОС НОО: формирование мотивации к здоровому образу жизни, развитие универсальных учебных действий (регулятивных, коммуникативных) и учёт возрастных особенностей обучающихся. Игровые методы позволяют решать эти задачи системно, без потери образовательного содержания.

Цель статьи — предложить практико-ориентированную методику применения игровых технологий на уроках физической культуры в начальной школе, направленную на формирование устойчивой мотивации, а также дать готовые инструменты для фиксации результатов (в том числе для портфолио и аттестации педагога).

Возрастные особенности младших школьников. Для детей 1–4 классов характерны:

высокая двигательная потребность и низкая устойчивость произвольного внимания (оптимальная продолжительность концентрации — 10–15 минут),

сильная зависимость мотивации от эмоционального фона и ощущения успеха,

потребность в понятных правилах и зримой обратной связи,

значимость социального одобрения (похвала учителя, признание сверстников).

Понятие «игровая технология» в контексте урока физкультуры. Это не просто «игра ради игры», а педагогически организованная деятельность, где игровая форма служит средством достижения учебных целей. Игровая технология включает:

чёткую учебную задачу, скрытую в игровой задаче,

правила, определяющие двигательное содержание и поведение участников,

элемент соревнования или кооперации,

систему обратной связи (подведение итогов, рефлексия, оценка качества выполнения).

Дидактические функции игры:

мотивационная — создаёт положительный эмоциональный фон,

обучающая — позволяет осваивать и закреплять двигательные навыки,

развивающая — способствует развитию физических качеств,

воспитательная — формирует навыки взаимодействия, соблюдение правил, умение проигрывать.

Алгоритм встраивания игровых технологий в структуру урока.

Вводная часть (5–7 мин): игры на организацию и внимание, разминочные игровые комплексы. *Пример:* «Живые станции» — дети по сигналу переходят от станции к станции, выполняя простые упражнения (ходьба на носках, махи руками, повороты). Задача — организовать класс, разогреть мышцы, повторить правила безопасности.

Основная часть (20–25 мин): 2–3 игровых блока по 5–8 минут с чёткими учебными задачами. *Пример последовательности:* игра на технику эстафета на быстроту кооперативная игра на взаимодействие.

Заключительная часть (3–5 мин): рефлексия в игровой форме. *Примеры:* «Светофор настроения» (зелёный — понравилось, жёлтый — было сложно, красный — не понравилось), «Лучшая команда по правилам» (оценка соблюдения правил и взаимопомощи).

Пример игрового комплекса для 1–2 классов (тема: метание).

Этот комплекс можно использовать как готовый фрагмент урока и приложить к методической разработке.

«Меткие снежки» (обучение технике метания). Задача: попасть в мишень с расстояния 3–4 м. Правила: каждый делает 3 броска, фиксируется количество попаданий. Учебная задача: следить за положением руки, корпуса, переносом веса. Критерии успеха: 2 попадания из 3, соблюдение техники (учитель фиксирует 1–2 ошибки на ребёнка).

«Доставь послание» (закрепление навыка и развитие быстроты). Задача: пробежать до линии, сделать 1 бросок в мишень, вернуться, передать эстафету. Оценивается не только скорость, но и качество броска (попадание). Вариант дифференциации: для менее подготовленных — уменьшить дистанцию, для более подготовленных — усложнить мишень.

«Три слова» (рефлексия).

Каждый ребёнок называет 3 слова о том, что получилось и что было сложно. Учитель фиксирует типичные трудности и корректирует план следующих уроков.

Методические рекомендации для устойчивого эффекта.

Системность. Игровые технологии должны быть частью календарно-тематического планирования, а не «бонусом» при хорошей погоде.

Безопасность. Все игры должны соответствовать требованиям охраны труда и технике безопасности, особенно при прыжках, лазании, кувырках.

Дифференциация. Предусматривайте варианты усложнения/упрощения заданий для детей разного уровня подготовленности.

Рефлексия. Короткие обсуждения после игры усиливают осознание успеха и помогают корректировать трудности.

Связь с программой. Каждая игра должна решать конкретную учебную задачу (техника, качество, взаимодействие).

Заключение.

Игровые технологии — один из наиболее эффективных способов формирования устойчивой мотивации к занятиям физической культурой у младших школьников. Они учитывают возрастные особенности детей, органично сочетают обучение и движение, создают положительный эмоциональный фон и позволяют учителю системно отслеживать прогресс. Предложенные типология игр, алгоритм встраивания в урок, пример игрового комплекса и инструменты оценки мотивационного эффекта могут быть использованы как готовая методическая разработка для публикации в сборниках, выступлений на конференциях и материалов для аттестации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО)
2. Холодов Ж.К., Кузнецов В.С. Теория и методика физического воспитания и спорта: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательский центр «Академия», 2003. 450 с.
3. Матвеев Л.П. Теория и методика физической культуры: учебник для институтов физической культуры. М.: Физкультура и спорт, 1991. 543 с.
4. Методические рекомендации региональных институтов развития образования по применению игровых и соревновательных технологий в начальной школе
5. Публикации в журналах и сборниках по физическому воспитанию младших школьников (подбор по ключевым словам: «игровая технология», «мотивация», «начальная школа»)

Lyashov A.V.
Physical Education Teacher
Novosadovy Secondary School «Territory of Success»
(Novosadovy Settlement, Belgorod district, Belgorod region, Russia)

GAME-BASED TECHNOLOGIES AS A MEANS OF DEVELOPING SUSTAINED MOTIVATION FOR PHYSICAL EDUCATION CLASSES AMONG YOUNGER SCHOOL KIDS

Abstract: *the article examines the role of game-based technologies in developing sustained motivation among younger school kids to participate in physical education. It substantiates the relationship between age-specific characteristics of children aged 6–10 and effectiveness of game-based methods, presents a typology of games and their didactic functions, proposes practical exercise sets for different curriculum sections, and outlines criteria for assessing motivational impact.*

Keywords: *game-based technology, motivation, physical education, younger school child, outdoor game, lesson.*