

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ имени В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт физической культуры, спорта и здоровья им. И.С. Ярыгина

Выпускающая кафедра медико-биологических основ физической культуры
и безопасности жизнедеятельности

БАСКАКОВА НИНА АНДРЕЕВНА

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

**ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ
У ОБУЧАЮЩИХСЯ 8 КЛАССА НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И
БИОЛОГИИ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) Педагогическое образование в сфере физической
образовательной программы культуры и спорта

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ:

Заведующий кафедрой
к.м.н., доцент Казакова Г.Н.

06.12.24

(дата, подпись)

Руководитель магистерской программы
д.п.н., профессор Завьялов Д.А.

04.12.2024

(дата, подпись)

Научный руководитель
д.п.н., профессор Завьялов Д.А.

04.12.2024

(дата, подпись)

Обучающийся Баскакова Н.А.
(фамилия, инициалы)

3.12.24

(дата, подпись)

Красноярск 2024

Реферат

Диссертация состоит из введения, 3-х глав, заключения, списка используемой литературы и приложения. Представлено 62 страницы основного текста, список литературных источников включает 62 наименования. В работе 12 таблиц, 5 рисунков.

Объект исследования: образовательный в общеобразовательной школе.

Предмет исследования: Повышение уровня учебной мотивации у обучающихся 8-го класса средствами игровых технологий.

Цель исследования: повысить уровень учебной мотивации у обучающихся 8-го класса.

Методы исследований:

анализ психолого-педагогической литературы для изучения теоретических основ учебной мотивации и игровых технологий;

анкетирование и тестирование учащихся и педагогов для выявления их отношения к игровым технологиям и анализа уровня мотивации;

педагогический эксперимент, направленный на внедрение игровых технологий и оценку их влияния на учебную мотивацию подростков;

количественный и качественный анализ полученных данных для выявления взаимосвязей между игровыми технологиями и уровнем учебной мотивации.

Научная новизна: впервые в образовательном процессе МБОУ «Шеломковская СШ» были использованы средства игровых технологий для повышения уровня учебной мотивации у обучающихся 8-го класса на уроках физической культуры и биологии.

Практическая значимость – разработанные средства эффективны и могут быть использованы в образовательном процессе обучающихся 8-го класса.

Report

The dissertation consists of an introduction, 3 chapters, a conclusion, a list of used literature and an appendix. There are 62 pages of the main text, the list of literary sources includes 62 titles. There are 12 tables and 5 figures in the work.

The object of research: educational in a secondary school.

The subject of the study is to increase the level of educational motivation among 8th grade students by means of game technologies.

The purpose of the study: to increase the level of educational motivation among 8th grade students.

Research methods:

- analysis of psychological and pedagogical literature to study the theoretical foundations of educational motivation and gaming technologies;
- survey and testing of students and teachers to identify their attitude to gaming technologies and analyze the level of motivation;
- a pedagogical experiment aimed at introducing gaming technologies and assessing their impact on the educational motivation of adolescents;
- quantitative and qualitative analysis of the data obtained to identify the relationships between gaming technologies and the level of educational motivation.

Scientific novelty: for the first time in the educational process of MBOU Shelomkovskaya Secondary School, game technology tools were used to increase the level of educational motivation among 8th grade students in physical education and biology classes.

Practical significance – the developed tools are effective and can be used in the educational process of 8th grade students.

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Изучение учебной мотивации	5
1.1. Понятие об учебной мотивации.....	5
1.2. Особенности учебной мотивации подростков, факторы и условия	10
1.3. Понятие и содержание игровой технологии	14
Глава 2. Организация и методы исследования.....	32
2.1. Организация исследования	32
2.2. Методы исследования.....	32
Глава 3. Экспериментальная работа по повышению уровня учебной мотивации средствами игровых технологий.....	36
3.1. Выявление уровня мотивации	36
3.2 Экспериментальная работа по повышению уровня учебной мотивации у обучающихся 8 класса на уроках биологии и физической культуры.....	47
<i>Анализ и интерпретация результатов экспериментального проекта</i>	49
Заключение	56
Приложение	62

Введение

Учебная мотивация подростков становится всё более значимым аспектом образовательного процесса, влияя на успешное освоение знаний, качество учебной деятельности и, в конечном счёте, на формирование готовности к будущей профессиональной жизни. В условиях быстрого технологического прогресса и активного развития цифровой среды подростки начинают уделять меньше внимания учебе, часто предпочитая времяпрепровождение в социальных сетях и видеоиграх. Современная образовательная система сталкивается с необходимостью адаптации к этим условиям, чтобы сделать учебный процесс более привлекательным для школьников и помочь им найти смысл и ценность обучения.

В последние годы игровой подход в образовании получил широкое признание как метод, способный повысить мотивацию к учебной деятельности. Игровые технологии, включая элементы геймификации, образовательные цифровые игры и виртуальные симуляции, открывают перед педагогами возможности для создания интересной и увлекательной учебной среды. Игровой формат обучения способен вовлечь школьников, отвечая их стремлению к самостоятельности и творческому самовыражению, что особенно важно в подростковом возрасте, когда учащиеся активно ищут способы самореализации и признания.

Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью разработки и применения эффективных методов, повышающих учебную мотивацию восьмиклассников в условиях цифровой трансформации образования. Подростки, активно взаимодействующие с цифровыми технологиями с раннего возраста, имеют высокие ожидания к учебной среде, требуя от неё интерактивности и актуальности. Образовательная система вынуждена отвечать на эти вызовы, внедряя формы обучения, которые учитывают специфику восприятия подростков и способствуют формированию их интереса к учебному процессу.

Несмотря на очевидные преимущества игровых технологий, в педагогике всё ещё недостаточно данных о том, как именно они влияют на мотивацию школьников, особенно в рамках конкретных учебных дисциплин. Возникает потребность в комплексном изучении

воздействия игр на учебный интерес и успехи подростков, а также в выявлении педагогических условий, при которых игровые технологии будут максимально эффективны.

Объект исследования: образовательный в общеобразовательной школе.

Предмет исследования: Повышение уровня учебной мотивации у обучающихся 8-го класса средствами игровых технологий.

Цель исследования: повысить уровень учебной мотивации у обучающихся 8-го класса.

Задачи исследования:

1. Изучить теоретические основы учебной мотивации, выявить ключевые факторы, влияющие на её формирование у подростков.
2. Провести анализ игровых технологий, используемых в образовании, и определить их мотивационный потенциал.
3. Исследовать условия, при которых использование игровых технологий способствует повышению мотивации у учащихся.
4. Разработать методические рекомендации для педагогов по эффективному внедрению игровых технологий в учебный процесс на примере различных дисциплин.

Гипотеза: мы предположили, что внедрение в учебно-тренировочный процесс средств игровых технологий позволит повысить уровень учебной мотивации у обучающихся 8-го класса.

Научная новизна: впервые в образовательном процессе МБОУ «Шеломковская СШ» были использованы средства игровых технологий для повышения уровня учебной мотивации у обучающихся 8-го класса на уроках физической культуры и биологии.

Практическая значимость – разработанные средства эффективны и могут быть использованы в образовательном процессе обучающихся 8-го класса.

Глава 1. Изучение учебной мотивации

1.1. Понятие об учебной мотивации

В формировании личности мотивация играет ключевую роль, занимая центральную позицию. Этот аспект привлек внимание как зарубежных, так и отечественных исследователей. Среди них можно выделить таких ученых, как Абрахам Гарольд Маслоу [1], Клейтон Пол Алдерфер [2], Фредерик Герцберг [3], Виктор Врум [4], Дуглас МакГрегор [5], Л.И. Божович [6], Д.Б. Эльконин [7], А.Н. Леонтьев [8], А.К. Маркова [9] и других.

Термин "мотивация" впервые появляется в работах А. Шопенгауэра в его труде "Четыре принципа достаточного разума" (1900-1910 гг.) [10], где он выделяет закон мотивации как один из принципов теории познания. Мотивация, по Шопенгауэру, является внутренней причинностью, направленной на познание самого себя. Позже этот термин вошел в научную лексику и стал основой психологических исследований о поведении людей и животных.

В XIX веке значительный вклад в развитие теории мотивации внес Зигмунд Фрейд, основатель психоанализа, который утверждал, что бессознательные инстинкты, такие как агрессия и сексуальные влечения, играют решающую роль в поведении человека. В отличие от У. Джеймса [11], который связывал мотивацию с сознанием, Фрейд акцентировал внимание на бессознательных процессах как основной движущей силе человеческого поведения [12, с. 42].

В начале XX века на Западе появляются теории мотивации, такие как теории Г. Олпорта [13], К. Левина [14], в которых акцент делается на потребностях, возникающих в процессе воспитания и обучения. В 1954 году А. Маслоу предложил свою классификацию потребностей, в которой он выделил пять уровней: от базовых физиологических потребностей до потребности в самоактуализации, которая располагается на вершине его пирамиды [1].

Тем не менее, взгляды бихевиористов, таких как Э. Торндайк [15], противопоставляли теории потребностей, утверждая, что поведение человека зависит от схемы "стимул-реакция", где стимул является основным фактором, вызывающим реакцию организма.

Во второй половине XX века появляются когнитивные теории мотивации, в которых особое внимание уделяется целям, ценностям, ожиданиям успеха, социальным потребностям и страху перед неудачей

[9]. Эти теории делают акцент на сознательной регуляции поведения, противопоставляя их бихевиористским моделям.

Кроме того, значительный вклад в развитие теории мотивации внесли отечественные ученые, такие как Е.П. Ильин [16], А.Н. Леонтьев [8], Б.Ф. Ломов, П.К. Анохин [17], Р.С. Немов [18], Н.А. Бернштейн [19]. А.Н. Леонтьев, в частности, разработал психологическую концепцию деятельности, согласно которой мотивация является результатом объективированной потребности, направленной на конкретную цель [8; 16; 19].

Мотивы, как стимулы, являются основой любой деятельности и могут быть как материальными, так и идеальными. Это могут быть различные мотивы: от удовлетворения базовых потребностей до стремления к решению сложных интеллектуальных задач. Мотивы могут быть гибкими и разнообразными в зависимости от контекста.

Психология традиционно выделяет два типа мотивации: внутреннюю и внешнюю. Внутренняя мотивация связана с удовлетворением потребности, возникающей от самой деятельности, и выражается в интересе. Внешняя мотивация определяется внешними стимулами, такими как стремление к успеху или избегание неудачи [16, с. 56].

При изучении структуры учебной мотивации можно выделить пять ключевых свойств, на которых она базируется [1, с. 45]:

1. Стремление к новизне;
2. Стремление к физической активности;
3. Стремление к осознанию мира, удовлетворение которой доставляет удовольствие;
4. Стремление к самоопределению, поиску причин своего поведения;
5. Качество самоактуализации, стремление к достижению высоких целей.

Существуют различные классификации мотивов учебной деятельности, которые включают как мотивы, связанные с содержанием обучения (желание узнавать новое, освоение фактов), так и мотивы, ориентированные на сам процесс учебной деятельности (интеллектуальная активность, преодоление проблем) [9].

Особое внимание следует уделить социальным мотивам, таким как мотивы долга и ответственности перед обществом, а также мотивам

самоопределения и стремлению к развитию. Важно понимать, что внутренние мотивы, хотя и более сложные, играют решающую роль в развитии личности, в то время как внешние мотивы чаще всего ориентированы на достижение внешних целей, таких как получение хороших оценок или признания среди сверстников [16, с. 218].

Существует обобщенная классификация, в которую входят группы мотивации к учебной деятельности:

1. Мотивы учебной деятельности: а) Мотивы, связанные с содержанием обучения: желание узнавать новое. Освоение фактов, знаний, вариантов, вникание в суть явлений; б) Мотивы, связанные непосредственно с учебным процессом: желание показать интеллектуальную активность, рассуждение, преодоление препятствий в ходе решения проблем, обучающегося интересует сам процесс принятия решений и не только результаты, которые он получает.

2. Мотивы внеучебной деятельности: а) Широкие социальные мотивы: мотивы долга и ответственности перед обществом, классом, учителем, родителями; б) Мотивы самоопределения: понимание важности знаний для будущего, желание саморазвития; в) "Узкие" мотивы: стремление к получению хорошей оценки, признанию среди сверстников, учителей и родителей, желание быть популярным среди сверстников, избегание неудач и негативных реакций окружающих.

Учебная мотивация, как и мотивация в целом, может быть внешней и внутренней [20, с. 38].

Внутренняя мотивация – это то, что заложено в деятельности и напрямую связано с ее внутренним содержанием. Это происходит, когда действие осуществляется ради самого процесса, а не для его результата. Стимул к такой деятельности называется внутренней мотивацией.

Говоря о структуре внутренней учебной мотивации, важно отметить, что в её основе лежат пять основных свойств:

1. Стремление к чему-то новому;
2. Стремление к физической активности;
3. Стремление к осознанию мира (потребность, удовлетворение которой доставляет удовольствие человеку);
4. Стремление к самоопределению (человек стремится узнать причины своего поведения, стремится быть независимым);
5. Качество самоактуализации: желание добиться того, чего можно достичь [1, с. 45].

Внешняя мотивация зависит от появления внешних мотивов, которые возникают при реализации деятельности с целью достижения высокого положения среди сверстников, влияния со стороны родителей и учителей. Например, когда ученик решает задачу, внешними мотивами данного действия будут являться: товарищи, их способность решать проблемы, получение похвалы от учителей и родителей. К внутренним мотивам здесь можно отнести: непосредственный интерес к процессу решения проблемы, к поиску решения и важность результата. А.И. Зыль утверждает, что учебный процесс в значительной степени побуждается внешними по отношению к самой учебной деятельности мотивами, такими как учеба ради того, чтобы быть лидером и стремление оказаться в центре внимания, учеба как вынужденный долг и как привычное функционирование [21, с. 77].

Значимость представляет не только внешняя, но и внутренняя мотивация, которая является более важной составляющей для развития личности.

Внутренняя мотивация по О.М. Дементьеву основывается на удовлетворении потребностей в знаниях, развитии и производительности и представляет собой надежный фактор достижения успеха в учебе; в то время как различные формы мотивации, основанные на вторичных потребностях учебной деятельности, способствуют отрицательным связям с успеваемостью. Следует отметить, что в опыте средней школы, как и в семье ребенка, акцент часто делается на методах, снижающих мотивацию к учебной деятельности (получении хороших оценок, одобрение и наказание, выбор учителями и родителями диктаторского стиля) [22, с. 218–219].

И. С. Алферова считает, что существующая положительная мотивация к обучению у младших школьников со временем начинает теряться. Дети обременены школьными обязанностями, их трудолюбие снижается. У школьников развивается собственная сфера жизни, проявляется особый интерес к мнению товарищей. Здесь важна работа педагогов и психологов по развитию у молодежи мотивации к обучению [23, с. 108].

Исходя из исследований уровней учебной мотивации Е.П. Карцевой и Е.Н. Бичеровой, статистически доказано, что между младшими и старшими подростками есть различия в уровнях и видах мотивации [14].

Таким образом, в литературе имеется большой эмпирический, теоретический опыт и материал по особенностям возникновения и функционирования мотивации учения. Существуют определения психологических содержаний понятий «мотивация» и «учебная мотивация», имеется ряд подходов к классификации учебных мотивов, представлены методы диагностики структуры учебной мотивации, разработаны положения об условиях и способах их формирования и коррекции (Маркова А.К., Г.А. Карпова, Моргун В.Ф., Бибрих Р.Р., Фридман Л.М., Вартанова И.И., Матюхина М.В., Давыдов В.В., Елфимова Н.В., Ильин Е.П., Орлов А.Б., и др.).

В настоящее время нет единого подхода к термину «мотивация», одни ученые рассматривают мотивацию со структурной с точки зрения ряда факторов или мотивов, другие как динамическое образование, как процесс, как механизм мотивации к деятельности. Развитие мотивации позволяет оптимизировать развитие личности в целом, это движущий инструмент для улучшения всего человека.

Рассматривая содержание термина «мотивация», предложенной различными учеными, мы можем предложить обобщенное определение данного термина. Мотивация – это психический процесс, который определяет поведение человека: его направление, организацию, активность и стабильность, а также способность человека активно удовлетворять свои потребности.

1.2. Особенности учебной мотивации подростков, факторы и условия

Мотивация учения претерпевает изменения на протяжении всей жизни человека и имеет свои особенности в зависимости от возрастных категорий. Школьные психологи и учителя отмечают, что если ученик не проявляет интереса к учебному процессу и знаниям, не испытывает потребности и интереса, то эффективность обучения снижается. Следовательно, одной из ключевых задач образовательной системы является формирование и развитие мотивации к учебной деятельности у детей. Для того чтобы учащийся активно включился в учебный процесс, цели, поставленные перед ним, должны быть ему ясны и воспринимаемы как значимые для личного роста и развития (Гинзбург, 2005) [31].

Несмотря на многочисленные исследования, посвященные формированию учебной мотивации, учителя часто сталкиваются с ситуациями, когда ученики не испытывают интереса к учебе. Это особенно остро проявляется у подростков, для которых характерен переходный возраст, в котором учебная мотивация часто снижается. Поэтому возвращение к проблеме формирования учебной мотивации является актуальной задачей педагогики (Горошева и Апозян, 2018) [32].

Учебная мотивация представляет собой специфический тип мотивации, который непосредственно связан с учебной деятельностью. Она определяется рядом факторов, включая образовательную систему, методы преподавания, характеристики самого обучающегося (возраст, пол, национальность, уровень интеллектуального развития), а также подходы и стиль работы учителя (Карцева, 2017) [33]. Кроме того, на мотивацию влияют особенности учебного материала и специфика конкретных дисциплин.

Подростковый возраст — это период жизни между детством и взрослостью, который делится на младший (11-13 лет) и старший (13-16 лет) подростковый возраст (Шмидт, 2014) [38]. В этот период происходят не только физиологические изменения, связанные с половым созреванием, но и важные психологические сдвиги, что делает его особенным и сложным для учебной деятельности. У подростков нарастает потребность в самоопределении, установлении социальных связей, а также поиске своего места в обществе (Ямпольская и Бенашвили, 2019) [39].

Существует множество теорий и исследований, посвященных пубертатному возрасту, который рассматривается как период интеллектуального и психологического развития, перехода к взрослой жизни (Карцева, 2017) [33]. Однако этот период характеризуется и повышенной конфликтностью, что связано с недостаточной зрелостью подростков. Как правило, у подростков на этом этапе возникает внутренняя борьба между стремлением к независимости и необходимостью подчиняться внешним социальным требованиям (Горошева и Апозян, 2018) [32].

Для эффективного образовательного процесса необходимо учитывать типы мотивов, присущие подросткам, которые могут быть выражены в определенном иерархическом порядке. И.У. Гинзбург выделяет несколько основных мотивов:

1. **Мотив обучения** — стремление к овладению новыми знаниями, интерес к фактам и теоретическим основам (Гинзбург, 2005) [31].

2. **Социальный мотив** — желание быть полезным обществу, выполнять свои обязанности перед классом и школой (Гинзбург, 2005) [1].

3. **Мотив позиции ученика** — стремление к лидерству, влияние на окружающих (Гинзбург, 2005) [31].

4. **Мотив оценки** — желание получить хорошую оценку и общественное признание (Гинзбург, 2005) [31].

5. **Внешний мотив** — влияние со стороны учителей и родителей (Гинзбург, 2005) [1].

6. **Игровой мотив** — интерес к занятиям, связанным с игрой и свободной конкуренцией (Гинзбург, 2005) [31].

Исследования показывают, что в подростковом возрасте преобладают социальные и эмоциональные мотивы. Для подростков характерен сильный интерес к общению со сверстниками, стремление к признанию и лидерству, что также влияет на их учебную мотивацию (Горошева и Апозян, 2018) [32].

Однако у подростков существуют и негативные особенности мотивации, такие как:

- Незрелость самооценки, что приводит к конфликтам с учителями и родителями (Карцева, 2017) [33].
- Безразличие к оценкам и мнению взрослых (Шмидт, 2014)

[38].

- Стремление к самостоятельности и нежелание следовать устаревшим методам обучения (Ямпольская и Бенашвили, 2019) [39].
- Нестабильность интересов, что затрудняет их сосредоточенность на учебе (Гинзбург, 2005) [31].

Таким образом, для формирования эффективной мотивации к учебной деятельности в подростковом возрасте необходимо учитывать возрастные особенности, социальные и эмоциональные потребности подростков, а также актуальные мотивы, такие как стремление к лидерству и самоутверждению (Ямпольская и Бенашвили, 2019) [39].

Факторы и условия, способствующие формированию положительной учебной мотивации подростков.

Мотивация к учебной деятельности у подростков зависит от множества факторов, создающих условия для проявления внутренних мотивов на уроках. Ряд исследователей связывают процесс формирования мотивации с педагогическими условиями воздействия, которые играют ключевую роль в мотивационном процессе (Ильин, 2001) [40].

В подростковом возрасте у детей усиливаются познавательные мотивы, и возникает интерес к новым знаниям. В этом возрасте у большинства школьников интерес к фактам сменяется на интерес к причинам их возникновения. Психологи акцентируют внимание на том, что подростковый возраст является сенситивным для развития познавательных интересов, которые проявляются у большинства детей, а не только у детей с особыми способностями (Ковалев, 2002) [41]. Внешкольная деятельность, включая дополнительные занятия и кружки, способствует развитию познавательных мотивов у подростков (Ильин, 2001) [40].

Е.П. Ильин выделяет ключевые факторы, влияющие на мотивацию к учебной деятельности, среди которых:

- содержание учебного материала;
- организация обучающих мероприятий, включающая три этапа: мотивирующий, оперативно-познавательный и рефлексивно-оценочный;
- групповые формы учебной деятельности;
- система оценивания учебных достижений;
- педагогический стиль преподавания [40, с. 206].

В подростковом возрасте усиливаются учебные и познавательные мотивы, особенно интерес к процессам получения знаний. Сильную основу для этих мотивов создаёт стремление школьников к самостоятельности и взрослости. В этом возрасте значительную роль играют обсуждения методов научных исследований, которые обогащают представления подростков о путях самосовершенствования знаний. Тем не менее, подростки могут с трудом осознавать этот тип мотивации (Орлов, Маркова, Матиса, 2004) [42].

Приемы самообразования в подростковом возрасте включают отбор и изучение новых источников, которые способствуют усвоению новой информации, при этом важно использование материалов школьной программы. Подростков всегда привлекает знание, выходящее за рамки школьной программы. Познавательный интерес в этом возрасте является главным двигателем их активности (Ковалев, 2002) [41].

В отличие от младших школьников, подростки не только стремятся подчинить своё поведение целям, поставленным учителем, но и самостоятельно формулируют цели и планируют свою работу, как в урочной, так и внеурочной деятельности. Они способны ставить и корректировать цели в зависимости от изменения условий. К концу пубертатного периода подросток может ставить глобальные цели на будущее и работать над их достижением. Если ученик не понимает важности изучаемого предмета, обучение становится для него бессмысленным, и интерес к предмету становится основным мотивом для учебной деятельности (Ильин, 2001) [40].

Социальные мотивы играют также важную роль в мотивации подростков. Они усиливаются через воспитательные и учебные мероприятия, что способствует формированию у молодежи представлений о нравственных ценностях и идеалах. Эти мотивы становятся особенно сильными, когда учитель показывает, как результаты обучения могут быть использованы в будущей профессиональной деятельности или в саморазвитии (Орлов, Маркова, Матиса, 2004) [42].

Таким образом, мотивация к обучению у подростков сочетает социальные и познавательные мотивы, которые играют важную роль в образовательном процессе. Формирование мотивации к учёбе требует развития у подростков осознания важности учебных дисциплин, а также

понимания перспектив и применения полученных знаний (Ильин, 2001) [40].

А. Б. Орлов, А. К. Маркова и Т. А. Матиса выделяют уровни формирования и развития учебной мотивации:

1. Негативное отношение к обучению, при котором преобладает желание избежать неудач, что приводит к неудовлетворенности и неуверенности.

2. Нейтральное отношение к обучению, проявляющееся в нестабильном интересе к результатам учебной деятельности, что может привести к скуке и неуверенности.

3. Положительное отношение к обучению, зависящее от ситуации, где важную роль играет оценка учителем, но мотивация остаётся неустойчивой.

4. Положительное отношение, сопровождающееся устойчивым интересом к знаниям и методам их получения.

5. Активный творческий подход к обучению, где присутствует мотив самообразования и осознание целей.

6. Самостоятельный и ответственный подход к обучению, когда подросток осознаёт и берёт ответственность за усвоение учебного материала (Орлов, Маркова, Матиса, 2004) [42].

Таким образом, в подростковом возрасте ведущими мотивами становятся социальные, познавательные и коммуникативные мотивы. Подростки стремятся не только к самостоятельной постановке целей, но и к их осознанию и достижению. Формирование высокого уровня мотивации требует комплексного подхода, включая взаимодействие учителей, родителей и психологов.

1.3. Понятие и содержание игровой технологии

Применение игровых технологий в психолого-педагогической практике не является новым направлением. Более того, игровые технологии уже давно применяются в образовательном процессе и являются составной частью педагогической практики. В связи с актуализацией игровых технологий для образовательного процесса возникла необходимость разработки теории игры, её методологии, классификации и прочих научных явлений, связанных с данным направлением. Многие отечественные учёные (Д.Б. Эльконин, Л.С.

Выготский, А.Н. Леонтьев и др.) предпринимали попытки объединить игровые технологии для психолого-педагогической практики в единую систему взаимосвязанных понятий [44], [45], [46]. Однако на данный момент удалось лишь определить связь игры и человеческой культуры, которая выступает своеобразным фундаментом для предпосылок к игровой деятельности [47].

На настоящий момент научно определено влияние игры на развитие ребёнка. В большей мере ребёнок познаёт этот мир именно через игру. Игровая деятельность способствует активизации познавательного интереса, а также самой познавательной деятельности ребёнка [48]. Несмотря на научный интерес, проявленный к игровой деятельности, как средству обучения и психологического развития детей, на сегодняшний день игровые технологии всё ещё считаются инновацией в российской системе образования. При этом многие современные специалисты, внедряющие игровую деятельность в психолого-педагогическую практику, игнорируют опыт, полученный отечественными учёными, и обучаются основам и навыкам игровых технологий у зарубежных учёных и практиков [49].

Также среди российских специалистов существует мнение, что игра не является отдельным направлением в психолого-педагогической практике, что часто приводит к неправильному использованию игровых технологий, а именно таких форм, которые не имеют никакого отношения к специфике игры [50]. Следует оговориться, что под общепринятым понятием «игровых технологий» обычно подразумевают организацию образовательного процесса с применением педагогических игр. Главным отличием педагогической игры от обычной игровой деятельности ребёнка является то, что педагогическая игра имеет чётко поставленную цель обучения, которая, в свою очередь, предполагает достижение соответствующего педагогического результата. Для того чтобы не возникало путаницы, в данной работе понятия «игра» и «игровые технологии» являются тождественными, то есть, под ними подразумевается организация образовательного процесса с применением педагогических игр [51].

Неоспорим тот факт, что как отечественная, так и мировая психолого-педагогическая практика располагают багажом знаний и навыков применения игровых технологий при проведении уроков. Игровая деятельность способствует развитию познавательного интереса

у школьника, что, в свою очередь, активизирует и его познавательную деятельность. В игре происходит развитие всех мыслительных процессов школьника, причём в увлекательной для него форме [52].

Применение игровых методик в процессе обучения на уроках «Географии» должно основываться на индивидуальных особенностях учащихся. При выборе игры целесообразно учитывать возраст ребёнка, так как возраст напрямую влияет на его возможность восприятия игровых методов обучения. Для учеников 5-7 классов целесообразно применять игры, направленные на эксперимент или поиск. Такая игровая деятельность быстрее заинтересует детей данной возрастной категории и способствует активизации их познавательной деятельности, творческих способностей и процесса мышления [53]. Дети в данном возрасте уже обладают способностями самостоятельно принимать решения при выполнении игровых задач.

При использовании игровых методов обучения старшеклассников необходимо делать упор на проектный способ работы при решении игровых задач. Данная возрастная категория предопределяет не только обучение теоретическим знаниям посредством игры, но и развитие практических навыков и умений у учащихся старших классов. При помощи проектного метода реализации игровой деятельности у старшеклассников появляется возможность создать новый продукт или найти новые пути решения поставленных в игре задач. Такой подход позволяет активизировать весь потенциал познавательной деятельности учащихся [54].

Учитывая стремительное развитие обучающего процесса, обновление стандартов обучения и внедрение современных технологий в школьное образование, следует обращать внимание на объём информационного потока знаний, который поступает школьникам. Необходимо избегать информационной перегрузки и выбирать только те методы и инструменты обучения, которые являются эффективными на настоящий момент времени. Также следует обеспечивать учащимся те условия обучения, при которых возможно полноценное закрепление полученных теоретических знаний на практике. Именно практическая отработка полученной в процессе обучения информации способна закрепить знания и развить те навыки и умения, на обучение которым она была направлена. Достичь такой цели возможно только в том случае, если педагог использует в своей работе личностный подход к

каждому ребёнку, что, конечно, не всегда бывает легко реализовать в рамках текущих реалий образования. В этой связи игровая деятельность может стать эффективным методом обучения, так как в процессе игры ребёнок может раскрывать свои индивидуальные особенности, задача педагога — заметить эти особенности и направить силы на их дальнейшее развитие, либо корректировку, если таковая потребуется [55].

С точки зрения психолого-педагогической практики, игровые технологии позволяют решать ряд приоритетных образовательных задач:

1. развитие у детей познавательных процессов в психике: мышления, внимания, воображения;
2. развитие волевых качеств личности — способности принимать решения, самостоятельности, проявления усилий, как умственных, так и физических и т.д.;
3. влияние на эмоциональную сферу ребёнка — проявление эмоций и чувств в процессе игры;
4. проявление лидерских качеств личности в рамках соревновательного настроя на победу в игре;
5. развитие коммуникативных навыков, способности договариваться, находить компромисс;
6. формирование взаимодействий внутри коллектива, распределение ролей в группе;
7. формирование познавательной активности и инициативности у школьников и т.д. [56].

Как уже отмечалось ранее, игровые технологии являются инновацией в российской системе образования. В связи с этим в современной образовательной среде возрастает интерес к применению игр в процессе проведения уроков. В первую очередь такая тенденция связана:

- с развитием психолого-педагогической теории и практики;
- с накопившимися трудностями и проблемами в построении обучающего процесса — советский опыт требует незамедлительного обновления;
- с обновлением социальных и экономических потребностей общества, которые способствуют необходимости разностороннего развития личности ребёнка, воспитания активной жизненной позиции и

формирования всех необходимых качеств для этого [6].

Современная наука не имеет целостного представления о теории игры. Как показывает анализ научной литературы по данной теме, существует лишь ряд разнонаучных концепций игры. Так, например, философия и культурология рассматривают игру как один из способов человеческого бытия, в качестве средства изучения окружающего мира. Педагогическая наука рассматривает игру как способ организации образовательного процесса. В то же время, с точки зрения психологии, игра является средством активизации психических процессов, методом диагностики и одновременно коррекции психических процессов у детей. В данном контексте игровые технологии выступают компонентом психолого-педагогической культуры, в рамках которой изучаются современные методы оптимизации игры для учебного процесса. Независимо от вида, игра имеет определённую структуру. Структура — это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно [48].

Классификации игровой технологии

Организуя умственную деятельность детей в игре, педагог должен ясно представлять себе, что в каждой из игр уже знакомо детям и что новое. В общем виде методика психолого-педагогического сопровождения игровой деятельности детей школьного возраста предполагает создание и проектирование условий для успешного развития игровой деятельности, как творческой совместной деятельности, и достижения детьми школьного возраста высокого уровня развития данной деятельности, а также реализацию игровой деятельности детей на принципах личностно-ориентированного взаимодействия между детьми, совместной деятельности и сотрудничества [44].

Касаемо методических рекомендаций для педагогов по использованию игровых технологий, таковыми являются:

1. Использование наглядного материала. Визуальное восприятие информации при осуществлении игровой деятельности — важная составляющая процесса обучения.
2. Правильный подбор игр под возрастную категорию. Игры должны быть не только понятны, но интересны ребёнку.
3. Педагогу целесообразно подготовить картотеку игр, ориентированную на запросы детей разной возрастной категории.

Основным ориентиром выступают задачи образовательного процесса, которые необходимо решить при помощи игры [45].

Также, при построении образовательного процесса с использованием игровых технологий педагогу необходимо соблюдать следующие условия:

1. игра должна соответствовать учебно-воспитательной цели урока;
2. игра должна быть доступна в соответствии с возрастной категорией детей;
3. игры должны использоваться на уроках в умеренном количестве.

Правильность применения игровых технологий в процессе урока (своевременность игры на уроке, сочетание её элементов, организация игры и т.д.) напрямую зависит от понимания и освоения педагогом основных функций педагогической игры. При построении игрового процесса следует помнить, что игра выступает пространством самореализации ребёнка. Игровая ситуация позволяет педагогу выявить возможные проблемы психики ребёнка и, как следствие, проблемы его обучения, а также, при возможности, провести их корректировку [46].

Игровая деятельность на уроках имеет свои отличительные особенности. Первой особенностью выступает то, что в процессе игры на уроках у учащихся активизируется воображение, которое осуществляется при выполнении игровых действий. Постановка игровых задач строится таким образом, чтобы учитывался тематический план урока, а также сложность игры и уровень подготовки самих учащихся [47].

Таким образом, разрабатывая содержание урока с использованием игровой деятельности, педагогу необходимо:

1. Определиться со средствами и методами реализации игровых задач;
2. Подготовить учебные материалы для проведения урока;
3. Подготовить для учащихся возможные методы решения игровых задач – при помощи каких инструментов дети могут решить ту или иную проблему и получить результат;
4. Разработать критерии оценивания полученных результатов игры [48].

Итак, анализ феномена игры показал, что игровая деятельность

выступает важным аспектом образовательного процесса. Игра является сложным социально-психологическим явлением, направленным на формирование и развитие интеллектуальных способностей учащихся, активизацию их творческих процессов и познавательной активности. Игра является универсальным методом разностороннего развития личности школьника [49].

Таблица 1. Структурные составляющие игры

Структурная часть игры	Краткая характеристика
Задача образовательного процесса	Подразумевает под собой цель образовательного процесса и отвечает на вопрос: чего мы хотим достичь в процессе игры? Задачу игры формирует педагог.
Задача игровой деятельности	Задача игры (образовательного процесса) реализуется через задачу игровой деятельности, которую ставят перед собой сами дети и реализуют её через игровые действия.
Основа игры – игровое действие	Игровым действиям обучает педагог. Через игровые действия решаются игровые задачи.
Правила игры	Обычно игра уже предполагает заданные правила, основываясь на которые педагог управляет процессом игры, поведением детей и их познавательной деятельностью, реализуемой в процессе игры.
Результат игры	Подведение итогов в конце игрового процесса. Целесообразно отмечать достижения каждого ребёнка индивидуально и команды в целом.

На основе вышесказанного сформируем основные функции игры и представим их на рис. 1.



Рисунок 1. Основные функции игр

Таким образом, следует понимать, что для ребёнка любая игровая деятельность будет выступать только в качестве игры, в то время, как для педагога она является одним из способов обучения. В игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Цель игр и игровых приёмов обучения – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным.

Игровые технологии выступают важным элементом образовательного процесса, так как не только способствуют активизации познавательной деятельности учащихся, но и выполняют другие функции, о которых было сказано выше.

Таблица 2. Основные игровые методы

Вид игры	Цель и задачи	Характеристика и особенности проведения
1. Деловая игра	Цель игры – решение актуальной практической задачи. - формирует познавательную мотивацию и интерес учащихся; - развивает системное мышление, творческие способности и интеллект; - обучает коллективному мышлению и совместным навыкам работы; - воспитывает ответственность и уважение к другим людям, участникам коллектива; - развивает коммуникативные навыки и т.д.	В ходе деловой игры происходит имитирование различных ситуаций, направленных на выработку способности школьников принимать ответственные решения. Деловая игра строиться по такому же принципу, что и другие виды игр, т.е. структура игры имеет следующий обобщённый вид: - цель и задачи игры; - правила игры; - описание основных этапов; - результат игры и оценка.
2. Операционные виды игр	Направлены на активное обучение навыкам разрешения различного рода проблемных ситуаций. Цель игры – решить теоретическую или практическую проблему, заданную в рамках конкретной ситуации.	В ходе игры учащимся предлагается решить искусственно создаваемую проблему при помощи моделирования когнитивной или исследовательской деятельности.
3. Сюжетно-ролевая игра	Цель игры – обучить учащихся навыкам межличностного	В процессе игровой деятельности участники действуют в рамках

	общения и построения коммуникаций.	заданной для них роли, руководствуясь её характером и доступными средствами. Результатом игры должна стать оценка действий каждого участника, способа и эффективности реализации его роли, возможных ошибок и других индивидуальных особенностей.
--	------------------------------------	---

Практика применения игры в процессе образовательной деятельности на уроке даёт возможность реализации всех учебных целей и задач предмета. Игра является составной частью активного метода обучения, при котором учащиеся выступают активными субъектами обучающего процесса, что способствует активизации их познавательной деятельности. В процессе игры на уроках происходит формирование практического опыта и расширения кругозора знаний учащихся. Особенности применения игр на практике проведения уроков и их специфика обуславливаются самим учебным предметом, т.е. игровой процесс должен выстраиваться, основываясь на тематическом плане урока.

1.4. Использование игровых технологий на различных дисциплинах.

Игровые технологии становятся все более популярными в образовательной практике, охватывая разнообразные предметные области, включая физическую культуру и биологию. Эти технологии не только делают учебный процесс более увлекательным и интерактивным, но и способствуют развитию важных навыков, таких

как критическое мышление, командная работа, стратегия и социальные навыки. В данном материале рассмотрены исторические и современные аспекты применения игровых технологий, их проблемы и перспективы в разных образовательных контекстах.

Исторические аспекты

Исторически использование игровых элементов в обучении имеет глубокие корни. В Древнем Египте и Месопотамии игры применялись для передачи знаний и навыков [50]. В XX веке, с развитием психологии и педагогики, внимание к играм в образовательном процессе значительно возросло. Исследования Льва Выготского [50] и Жана Пиаже [51] показали, что игра играет ключевую роль в обучении и развитии детей, стимулируя их когнитивные и социальные навыки.

С появлением компьютеров и видеоигр в конце XX века игровые технологии стали более разнообразными и доступными. Эволюция образовательных игр в 1980-х и 1990-х годах привела к их активному внедрению в школы, а современные технологии, такие как виртуальная и дополненная реальность, открыли новые горизонты для создания интерактивных учебных сред [52].

Физическая культура

Игровые технологии в физической культуре включают как традиционные спортивные игры, так и современные формы, такие как геймификация и виртуальная реальность. Они помогают повысить физическую активность учащихся, а также развить их мотивацию и интерес к занятиям. Например, использование мобильных приложений с элементами геймификации позволяет отслеживать прогресс и достигать новых целей. Исследования показывают, что внедрение игровых элементов в уроки физкультуры увеличивает участие и активность студентов на 30-50% [52].

Тем не менее, существует ряд проблем, таких как нехватка квалифицированных специалистов и недостаток оборудования. Кроме того, необходимо учитывать баланс между игровыми технологиями и традиционными методами физического воспитания, разрабатывая комплексные программы.

Биология

В области биологии игровые технологии делают процесс обучения более наглядным и доступным. Одним из ярких примеров является использование виртуальной реальности для изучения

внутреннего строения клетки. Специальные очки и программное обеспечение позволяют погрузиться в трехмерный мир клеточных органелл и белков, что значительно упрощает понимание сложных концепций [53].

Интерактивные игры, направленные на изучение экосистем, живых организмов и анатомии человека, способствуют не только запоминанию информации, но и развитию навыков критического мышления и командной работы. Учащиеся, соревнуясь друг с другом, становятся более мотивированными и вовлеченными в процесс обучения [53].

Перспективы

Будущее игровых технологий в образовании связано с развитием современных технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, а также искусственный интеллект. Эти инструменты открывают возможности для создания ещё более увлекательных и эффективных методов обучения [54]. Например, симуляции реальных процессов, доступные через виртуальную реальность, помогают глубже изучать материал и применять знания на практике.

Кроме того, развитие онлайн-платформ и мобильных приложений предоставляет новые способы интеграции игровых технологий в учебный процесс. Такие инструменты могут помочь учащимся самостоятельно отслеживать свои достижения, ставить цели и получать обратную связь [55].

Игровые технологии представляют собой мощный инструмент для повышения эффективности учебного процесса как на уроках физической культуры, так и биологии. Несмотря на существующие проблемы, связанные с их внедрением, перспективы использования этих технологий открывают новые горизонты для образования. Постоянное развитие технологий и дальнейшие исследования помогут оптимизировать методы использования игровых подходов, обеспечивая комплексный подход к обучению и развитию учащихся.

Нормативно-правовая база внедрения игровых технологий в образование

В современной системе образования России применение игровых технологий опирается на действующую нормативно-правовую базу, регулирующую стандарты и принципы их использования. Важную роль здесь играет Федеральный закон «Об образовании в Российской

Федерации» №273-ФЗ, в котором закреплены ключевые права и обязанности образовательных учреждений в части внедрения инновационных подходов в учебный процесс. Закон подчеркивает необходимость развития у обучающихся критического мышления, самостоятельности и ответственности, что в полной мере реализуется в игровой образовательной среде [57]. Также, согласно Приказу Министерства просвещения РФ №195 от 23 июня 2020 года, установлены нормы по разработке и внедрению цифровых образовательных технологий, включая игровые элементы. Документ требует соблюдения возрастных и педагогических стандартов, обеспечивая таким образом безопасность и эффективность использования игр в образовательном процессе [58].

Таким образом, нормативно-правовая база предоставляет образовательным учреждениям широкий простор для экспериментов с игровыми технологиями при условии соблюдения педагогических требований, что позволяет интегрировать инновационные подходы, обеспечивая при этом качество и безопасность обучения.

Психолого-педагогические условия использования игровых технологий.

Игровые технологии способствуют созданию комфортной учебной среды и поддержанию интереса учащихся к образовательному процессу. Так, в исследованиях Иванова А.А. выявлено, что использование игровых элементов в обучении способствует активному вовлечению учащихся, развитию у них критического мышления и более глубокому усвоению знаний [60]. Наибольший эффект от применения игровых методов наблюдается в младших классах, где учебный процесс для многих детей ассоциируется с игрой. Как показали исследования Петровой В.В., игровая методика позволяет школьникам легче адаптироваться к новой учебной среде, снижая стресс и создавая условия для безопасного, мотивирующего образовательного процесса.

Кроме того, по мнению Сидорова Г.Г., использование игровых технологий способствует не только обучению, но и развитию эмоционального интеллекта и социальной адаптации. В играх учащиеся могут безопасно пробовать себя в новых социальных ролях, что особенно важно в контексте подготовки детей к жизни в социуме. Таким образом, психолого-педагогические условия, такие как адаптация [62], поддержание мотивации и создание комфортной среды, играют

ключевую роль в успешной интеграции игровых технологий.

Условия цифровизации и дистанционного обучения.

Современная образовательная среда требует использования цифровых инструментов, и игровые технологии становятся значимой частью этой системы. В исследовании Смирнова Б.Б. отмечается, что цифровизация образования открывает новые возможности для включения игровых элементов в учебный процесс, делая обучение более интерактивным и адаптивным [61]. Это особенно актуально для дистанционного образования, где игровая форма помогает преодолеть дефицит личного общения и поддерживать высокий уровень вовлеченности учащихся.

Во время пандемии COVID-19, когда дистанционное обучение стало повсеместным, использование игровых технологий показало свою высокую эффективность в удержании внимания учащихся и поддержании их интереса к учебе. Как показано в работе Козловой Н.Н., игры позволяют учащимся легче адаптироваться к условиям дистанта, минимизируя негативные последствия дистанционного обучения. В то же время важно обеспечить доступ к качественным цифровым ресурсам, что требует развития технической базы и программного обеспечения в учебных заведениях.

Игровые технологии для развития навыков XXI века.

Игровые технологии позволяют развивать не только академические знания, но и так называемые «навыки XXI века», включая креативное мышление, коммуникацию, командную работу и адаптивность. По мнению Васильевой А.И., игровая среда предоставляет возможность учащимся приобрести важные soft skills, которые становятся необходимыми в современном обществе и на рабочем месте. Командные игры, симуляции и игровые задания позволяют формировать у учащихся навыки сотрудничества и решения проблем, что способствует их успешной адаптации в условиях быстро меняющегося мира.

В исследованиях Тихонова О.О. показано, что в высшем образовании использование игровых методов не только улучшает усвоение учебного материала, но и помогает студентам развивать профессиональные и социальные навыки, важные для будущей карьеры. Таким образом, условия использования игровых технологий должны включать поддержку развития широкого спектра навыков, необходимых

для полноценного личностного и профессионального роста.

Интерактивные платформы и роль игровых технологий в обучении.

Использование интерактивных платформ позволяет интегрировать игровые элементы в образовательный процесс, делая его более динамичным и привлекательным для учащихся. Исследования Кузнецова В.В. показывают, что современные интерактивные образовательные платформы обеспечивают высокий уровень вовлеченности учащихся, позволяя им работать с разнообразными учебными материалами в игровом формате. Это особенно важно в условиях растущего влияния технологий на процесс обучения, когда традиционные методы могут уступать игровым в плане мотивации и удержания внимания.

Игровые технологии также показывают высокую эффективность в преподавании сложных дисциплин, таких как математика и физика. В исследованиях Орловой П.П. установлено, что игра способствует лучшему усвоению сложных концепций и повышению интереса к предмету. Игровая форма подачи материала помогает сделать обучение более доступным и понятным, особенно в тех случаях, когда необходимо заинтересовать учащихся в сложных научных дисциплинах.

Применение игровых технологий в инклюзивном и воспитательном образовании.

В условиях инклюзивного обучения игровые технологии позволяют создать более дружелюбную и комфортную среду для детей с особыми образовательными потребностями. Зайцева Л.В. указывает, что использование игровых методов помогает таким детям лучше адаптироваться к учебному процессу, развивать социальные навыки и формировать уверенность в себе. Также в исследовании Сидорова А.А. показано, что игровые технологии могут быть успешно применены в воспитательном процессе, помогая детям развивать дисциплину, ответственность и эмоциональную устойчивость.

Таким образом, условия использования игровых технологий должны учитывать потребности всех категорий учащихся, создавая равные возможности для каждого ребенка вне зависимости от его способностей и индивидуальных особенностей.

Выводы по 1 главе

Мотивация является важнейшим психологическим процессом, определяющим направленность и активность человеческого поведения, включая учебную деятельность. Многочисленные теории мотивации, как западные, так и отечественные, выделяют различные аспекты этого процесса, подчеркивая его сложность и многогранность. Мотивация может быть как внутренней, так и внешней, и имеет важное значение для формирования личности, успешной учебной деятельности и достижения целей.

Исторически мотивация была предметом внимания таких ученых, как Маслоу, МакГрегор, Алдерфер, Леонтьев и других. Каждая из теорий предложила свои подходы к пониманию источников и механизмов мотивации, а также к ее классификации. Существуют различные мотивы учебной деятельности, которые могут быть как базовыми и связаны с удовлетворением физиологических потребностей, так и более сложными, направленными на саморазвитие и достижения высокого уровня личностного роста.

Для эффективного обучения и развития личности важна как внешняя мотивация (связана с внешними стимулами, такими как оценки и признание), так и внутренняя (основывающаяся на потребности в познании и самореализации). Исследования показывают, что внутренние мотивы являются более устойчивыми и играют решающую роль в долгосрочной успешности и удовлетворении от учебной деятельности.

Таким образом, изучение мотивации и ее факторов позволяет более глубоко понять механизмы человеческого поведения и разработать стратегии, которые будут способствовать оптимизации учебного процесса, повышению активности и вовлеченности учащихся, а также развитию личности в целом.

Мотивация к обучению играет ключевую роль в учебной деятельности подростков и зависит от множества факторов, включая возрастные, физиологические и социальные особенности. В подростковом возрасте мотивация приобретает специфические формы, в том числе социальную и эмоциональную, что связано с потребностью подростков в самоопределении, признании среди сверстников и стремлении к независимости. Снижение учебной мотивации в этот

период, особенно среди старших подростков, связано с изменениями в самооценке, поиском социальной идентичности и нестабильностью интересов.

Для эффективного развития мотивации к учебе необходимо учитывать как внутренние, так и внешние факторы: характеристики ученика, его взаимоотношения с учителями и сверстниками, а также структуру образовательного процесса. Понимание типов мотивов, присущих подросткам, позволяет выстраивать более гибкую систему педагогического взаимодействия, направленную на поддержание и развитие учебной мотивации. Важно также учитывать особенности эмоционального фона подростков, поскольку их мотивация сильно зависит от внешнего признания и поддержания здоровой самооценки.

Таким образом, успешное формирование учебной мотивации у подростков требует комплексного подхода, включающего внимание к их психологическим потребностям, особенности развития и мотивационным ориентирам. Только в этом случае можно эффективно повлиять на мотивацию, что способствует достижению высоких образовательных результатов и формированию зрелой личности, готовой к самостоятельной и продуктивной деятельности в будущем.

Мотивация к учебной деятельности у подростков является многогранным процессом, который зависит от взаимодействия различных факторов, таких как педагогические условия, внешкольная деятельность, а также развитие познавательных и социальных мотивов. В подростковом возрасте особенно усиливаются познавательные мотивы, что способствует проявлению интереса к знаниям и стремлению к самостоятельности. Однако для формирования устойчивой мотивации важно учитывать все аспекты учебной деятельности, включая содержание учебного материала, организацию обучения и педагогический стиль преподавания. Также необходимо развивать у подростков осознание значимости изучаемых дисциплин и применения полученных знаний в будущем.

Особую роль играют социальные мотивы, которые тесно связаны с воспитанием и формированием представлений о нравственных ценностях и будущей профессиональной деятельности. Системный подход, включающий работу педагогов, родителей и психологов, является необходимым для создания условий, способствующих формированию высокой мотивации к учебной деятельности, что, в свою

очередь, будет способствовать успешному развитию подростков как личностей и учащихся.

Игровые технологии на уроках физической культуры играют значительную роль в современном образовательном процессе, предоставляя новые возможности для повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Их историческое развитие показывает, что физические игры изначально являлись важным элементом воспитания, начиная с античных времен. Сегодня они трансформировались в эффективный инструмент обучения, включающий как традиционные, так и инновационные методы.

Современное использование игровых технологий демонстрирует высокую эффективность, позволяя улучшить физическую активность учащихся, развить социальные и личностные навыки, а также сделать уроки более интересными за счет элементов геймификации. Например, исследования указывают на рост вовлеченности учащихся на 30-50% при использовании игровых элементов, таких как уровни, награды и достижения.

Однако реализация игровых технологий в физической культуре сталкивается с определенными трудностями, включая недостаток квалифицированных специалистов, нехватку оборудования и необходимость адаптации традиционных методов обучения. Эти проблемы требуют комплексного подхода для создания сбалансированных программ обучения.

Перспективы игровых технологий включают интеграцию виртуальной и дополненной реальности, использование мобильных приложений для отслеживания прогресса и разработку интерактивных уроков. Эти инновации могут значительно улучшить качество физического воспитания и способствовать укреплению здоровья учащихся.

Таким образом, игровые технологии на уроках физической культуры являются перспективным направлением, способным сделать процесс обучения более эффективным и увлекательным. Их дальнейшее развитие и внедрение могут значительно повысить уровень физической активности и заинтересованности учащихся, одновременно способствуя развитию их личностных качеств и навыков взаимодействия.

Глава 2. Организация и методы исследования

2.1. Организация исследования

Педагогический эксперимент проводился на базе МБОУ Шеломковская СШ среди обучающихся 13-14 лет с сентября 2023 г. по апрель 2024 г. Критерием отбора детей в группу для проведения эксперимента послужила то, что все ученики относятся к основной группе здоровья и не имеют противопоказаний для занятий физической культурой. При этом в контрольной группе проводились занятия в обычном режиме, а в экспериментальной группе были задания с применением разработанного метода.

Этапы исследования:

Первый этап(ноябрь 2022-апрель 2023): анализ научно-методической литературы, определение темы работы.

Второй этап (октябрь 2023-март 2024): проведение педагогического эксперимента, первичная обработка полученных результатов.

Третий этап (май 2024-ноябрь 2024): статистическая обработка показателей результатов педагогического эксперимента, написание дипломной работы, её защита.

2.2. Методы исследования

Анализ научно – методической литературы.

Основным методом исследования при написании магистерской диссертации является анализ научно-методической литературы. Литературный обзор помогает понять, что уже исследовано и выполнено другими авторами, а также позволяет более точно определить, осмыслить и проанализировать актуальные проблемы. Только после проведения анализа становится понятно, какие аспекты темы ещё не изучены и над чем требуется дальнейшая работа.

Анкетирование — это субъективный, письменный вид опроса людей на предварительно, правильно поставленные по важности вопросы в анкете.

Анкета — это документ, содержащий вопросы, которые адресованы определенному множеству людей.

Тестирование.

Тестирование – это специальный метод, который позволяет выявить уровень знаний, умений и навыков, способностей и других качеств личности, а также их соответствие определенным нормам. В результате тестирования обычно получают некоторую количественную характеристику, показывающую меру выраженности исследуемой особенности у личности. Она должна быть соотносима с установленными для данной категории испытуемых нормами [5].

Значит, тестированием в данной работе мы определяли имеющийся уровень учебной мотивации у обучающихся 8 класса до начала педагогического эксперимента и сравнением его с уровнем физического развития детей после проведенного эксперимента.

Средний возраст школьников – 13-14 лет. Цель исследования – выявление уровня развития учебной мотивации неуспевающих обучающихся подросткового возраста.

В соответствии с поставленной целью были определены следующие задачи исследования:

1. Выявить группу обучающихся в заданной выборке путем анализа академической успеваемости школьников по различным предметам: «Русский язык», «Алгебра», «Биология».

2. Провести диагностику уровня учебной мотивации обучающихся восьмого класса в соответствии с отобранным методическим инструментарием, проанализировать и интерпретировать результаты.

3. Составить и реализовать программу по развитию учебной мотивации обучающихся с использованием средств игровых технологий.

Для изучения уровня развития учебной мотивации обучающихся восьмого класса в рамках исследования, был использован следующий методический инструментарий:

Методика диагностики мотивации учения и эмоционального отношения к учению в средних и старших классах школы «Методика изучения мотивации обучения обучающихся 5–11 класса» М.И. Лукьянова, Н.В. Калинина.

Исследование по развитию учебной мотивации обучающихся было проведено в соответствии со следующими этапами:

Статистическое наблюдение- это более точная, объективная

оценка сложившейся на данный момент ситуации при проведении эксперимента.

Педагогический эксперимент

Организация практического эксперимента связана с планированием его проведения, которое определяет последовательность всех этапов работы.

«Методика изучения мотивации обучения обучающихся 5–11 класса» М.И. Лукьянова, Н.В. Калинина [59, с. 46].

Цель – выявить уровень учебной мотивации.

Интерпретация результатов: учащимся предлагается выбрать три варианта ответов, для исключения случайности выбора и получения достоверных результатов.

Выделяются итоговые уровни мотивации школьников на момент перехода учащихся из начальных классов в средние.

1. — *очень высокий уровень* мотивации учения;
2. — *высокий уровень* мотивации учения;
3. — *нормальный (средний) уровень* мотивации учения;
4. — *сниженный уровень* мотивации учения;
5. — *низкий уровень* мотивации учения.

Качественный анализ результатов диагностики направлен на определение преобладающих для данного возраста мотивов. По всей выборке обследуемых учащихся подсчитывается количество выборов ими каждого мотива, а затем определяется процентное соотношение между ними.

Таким образом, оценка эффективности образовательного процесса на данном этапе тестирования осуществляется по следующим групповым показателям:

- количество учащихся с высоким и очень высоким уровнем развития учебной мотивации, выраженное в процентах от общего числа обследуемых;
- количество учащихся со средним уровнем учебной мотивации, выраженное в процентах от общего числа обследуемых;
- количество учащихся с низким уровнем учебной мотивации, выраженное в процентах от общего числа обследуемых.

Для реализации цели исследования нами были использованы методы анализа литературы, тестирования, наблюдения, формирующего

эксперимента, методы количественного и качественного анализа данных.

Применение данных методов определялось спецификой решения ряда задач на каждом этапе исследования

Глава 3. Экспериментальная работа по повышению уровня учебной мотивации средствами игровых технологий.

3.1. Выявление уровня мотивации

В соответствии с целью и задачами исследовательской работы, был изучен уровень мотивации учения по методике М.И. Лукьяновой, Н.В. Калининой, которая показала, что в контрольной группе присутствуют три уровня мотивации учения из пяти возможных: высокий уровень, нормальный (средний) уровень мотивации учения и низкий уровень мотивации учения.

Результаты анализа контрольной группы по методике М.И. Лукьяновой, Н.В. Калининой позволили выявить уровни мотивации учения: высокий уровень, нормальный (средний) уровень мотивации учения и низкий уровень мотивации учения.

- 1 – высокий уровень – 20% обучающихся (3 человека);
- 2 – средний уровень – 53,3% обучающихся (8 человек).
- 3 – низкий уровень – 26,6% обучающихся (7 человек) (Рис.2).

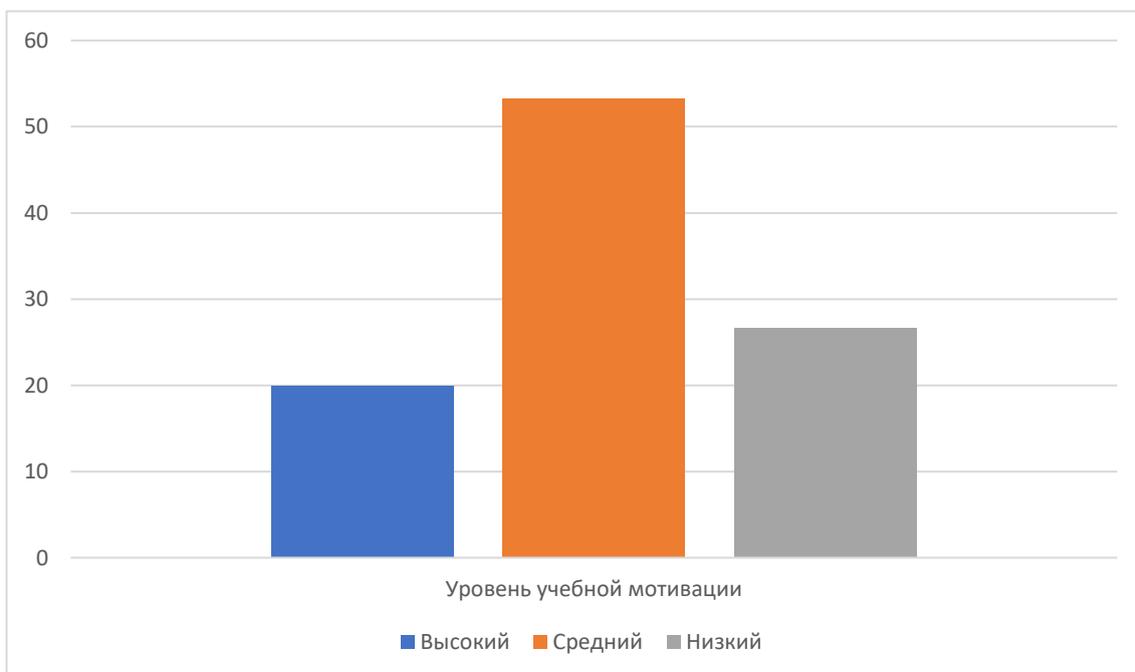


Рис.2. Диагностика контрольной группы по методике М.И.Лукьяновой, Н.В.Калининой «Методика изучения мотивации обучения обучающихся 5–11 класса»

«Методика изучения мотивации обучения обучающихся 5–11 класса»

В контрольной группе выявились большее количество обучающихся со средним уровнем учебной мотивации (53,3% обучающихся – 8 человек),

что говорит о благополучном посещении школы детьми. Подростки внимательны при выполнении заданий, но требуют контроля и помощи участников образовательного процесса. Посещают школу не только для получения знаний, но и для общения со сверстниками.

Высокий уровень мотивации имеют 6,6% обучающихся (1 человек).

У обучающегося наблюдается положительное отношение к школе, он всегда готов к урокам, активны и заинтересованы в учебной и внеурочной деятельности.

Низкий уровень мотивации наблюдается у 40%, среди них есть неуспевающие. Школу посещают неохотно, нередко прогуливают уроки, на уроках часто заняты своими делами.

В экспериментальной группе выявились большее количество обучающихся с низким уровнем учебной мотивации (40% обучающихся – 7 человек), которые не заинтересованы учебным процессом. Среди них же обнаружилось неуспевающие дети, они неохотно посещают школу и опаздывают на уроки, нередко прогуливают их.

Средний уровень мотивации учения наблюдается у 33% обучающихся (5 человек). Такие дети в целом имеют положительное отношение к школе, но посещают её ради внеурочной деятельности и общения.

Высокий уровень мотивации имеют 20% обучающихся (3 человека). У ребят наблюдается положительное отношение к школе, они всегда готовы к урокам, заинтересованы в учебной и внеурочной деятельности.

- 1– высокий уровень – 6,6% обучающихся (1 человек);
- 2– средний уровень – 53,3% обучающихся (8 человек).
- 3– низкий уровень – 40 % обучающихся (6 человек) (Рис.1).

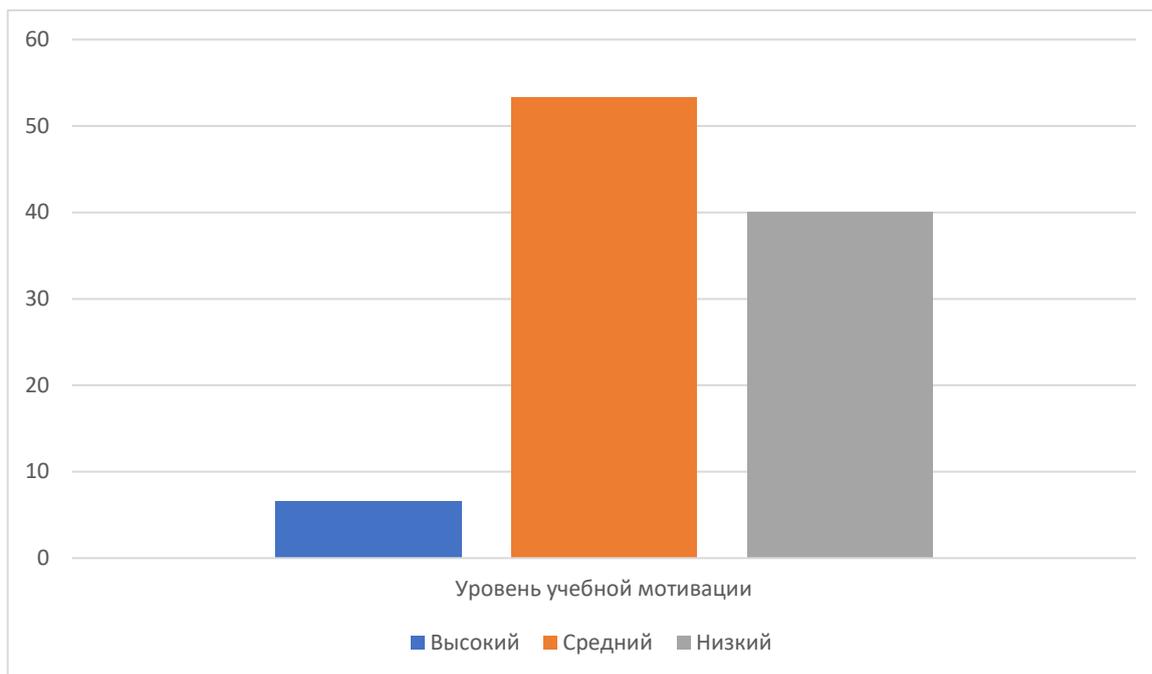


Рис.3. Диагностика экспериментальной группы по методике М.И. Лукьяновой, Н.В. Калининой.

Для наибольшей наглядности и понимания проявления мотивации к обучению было акцентировано внимание на успеваемости обучающихся.

На рис. 4 представлены результаты исследования успеваемости 8 класса.

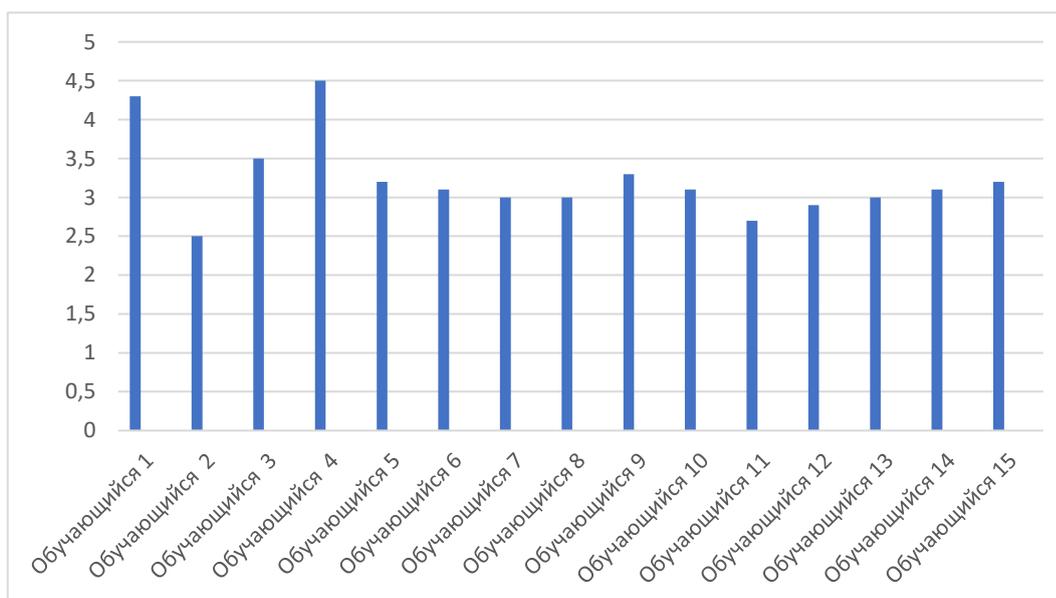


Рисунок 3. Успеваемость 8 класса

По данным рис. 3 можно сделать вывод, что для экспериментального класса испытуемых характерна недостаточность уровня знаний по предметам «Русский язык», «Математика» «Биология», всего 13,3% испытуемых показали результат выше 4-х баллов.

Так же, для получения более конкретной картины успеваемости, была получена экспертная оценка, учителей МО школы. Ее результаты приведены ниже.

Таблица 3.

<p>Заключение педагогической комиссии</p> <p>На основании анализа успеваемости учащихся за первое полугодие учебного года, педагогическая комиссия установила, что имеет значительные затруднения в усвоении учебного материала по следующим предметам:</p>	<p>Основными причинами неуспеваемости являются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Недостаточная мотивация к обучению: Учащиеся демонстрируют низкий интерес к учебному процессу и не проявляют инициативу в выполнении домашних заданий. 2. Пропуски занятий: Учащийся систематически пропускает занятия по причине [перечислить причины, если известны: болезни, семейные обстоятельства и т.д.]. 3. Проблемы с усвоением материала: В ходе собеседований с учителями было установлено, что ученики испытывают трудности в понимании базовых понятий по предметам, что препятствует успешному обучению. 4. Отсутствие необходимых навыков организации учебного процесса: Учащиеся не умеют эффективно планировать своё время и распределять силы между учебными предметами
--	---

Заключение:

Педагогическая комиссия считает необходимым принять меры по улучшению учебной деятельности учеников. В случае отсутствия положительной динамики в течение следующего полугодия, комиссия оставляет за собой право пересмотреть уровень его успеваемости и, при необходимости, рассмотреть возможность перевода в класс с другим уровнем сложности обучения.

Далее представлены результаты анкетирования.

Как вы оцениваете свое отношение к учебе в целом?

- Очень позитивно: 10%
- Позитивно: 20%
- Нейтрально: 35%
- Негативно: 25%
- Очень негативно: 10%

Отношение к учебе:

Большинство подростков имеет нейтральное или негативное отношение к учебе, что указывает на средний или низкий уровень интереса к образовательному процессу (60% оценок негативные или нейтральные).

Что вам больше всего нравится в учебном процессе

- Интересные уроки: 25%
- Общение с одноклассниками: 30%
- Возможность узнать что-то новое: 20%
- Поддержка учителей: 15%
- Другое: 10%

Предпочтения в учебном процессе:

Основными факторами, которые нравятся подросткам, остаются общение с одноклассниками и интересные уроки, однако 25% указывают на недостаток интереса к новым знаниям.

Как часто вы чувствуете мотивацию учиться?

- Всегда: 5%
- Часто: 15%
- Иногда: 35%
- Редко: 30%

- Никогда: 15%

Уровень мотивации:

- 50% подростков чувствуют мотивацию учиться редко или никогда, что подчеркивает низкий уровень мотивации.

Что вас мотивирует больше всего в учебе?

- Оценки: 25%
- Знания и навыки: 30%
- Планы на будущее: 25%
- Поддержка родителей: 15%
- Другое: 5%

Мотивирующие факторы:

Оценки и знания составляют 55% от всего, что мотивирует подростков, однако значительная часть не видит смысла в обучении (30% планов на будущее).

Как вы относитесь к домашним заданиям?

- Очень люблю их выполнять: 5%
- Нравится, если они интересные: 20%
- Нейтрально: 30%
- Не люблю, но делаю: 30%
- Совсем не делаю: 15%

Отношение к домашним заданиям:

45% подростков не любят или вовсе не выполняют домашние задания, что может указывать на низкий уровень вовлеченности в учебный процесс.

Какую роль играют учителя в вашей мотивации к учебе?

- Очень большую: 10%
- Большую: 20%
- Среднюю: 30%
- Малую: 25%
- Совсем не играют: 15%

Роль учителей:

Лишь 30% подростков считают, что учителя играют большую роль в их мотивации, в то время как 40% оценивают эту роль как малую или незначительную.

Как часто вы ставите перед собой учебные цели?

- Всегда: 10%
- Часто: 15%
- Иногда: 25%
- Редко: 30%
- Никогда: 20%

Целеполагание:

50% подростков ставят перед собой учебные цели редко или никогда, что говорит о нехватке целеустремленности.

Какие факторы, по вашему мнению, мешают вам учиться лучше?

- Недостаток времени: 30%
- Лень: 25%
- Отвлекающие факторы: 20%
- Непонимание материала: 15%
- Другое: 10%

Факторы, мешающие учебе:

Основные причины, мешающие учебе: недостаток времени и лень (55%), что свидетельствует о недостаточной самодисциплине и приоритетах.

Как вы относитесь к возможности участвовать в дополнительных занятиях или курсах?

- Очень положительно: 10%
- Положительно: 15%
- Нейтрально: 25%
- Негативно: 30%
- Очень негативно: 20%

Отношение к дополнительным занятиям:

50% подростков негативно или нейтрально относятся к дополнительным занятиям, что может говорить о недостатке интереса и мотивации к обучению.

Что бы вы изменили в учебном процессе для повышения своей мотивации?

- Больше практических занятий: 25%

- Увлекательные проекты и исследования: 30%
- Увеличение свободного времени: 20%
- Меньше домашних заданий: 15%
- Другое: 10%

Предложения по улучшению учебного процесса:

- Большинство подростков предлагает больше практических занятий и увлекательных проектов, что говорит о желании видеть более активные формы обучения.

Собранные данные показывают, что среди подростков преобладает средний и низкий уровень учебной мотивации. Негативное или нейтральное отношение к учебе, отсутствие регулярного целеполагания и предпочтение общения над учебными аспектами могут влиять на общую успеваемость. Рекомендуется учитывать мнение подростков при разработке новых методов обучения, акцентируя внимание на практических занятиях и вовлечении их в учебный процесс, чтобы повысить уровень мотивации и интереса к обучению.

Итак, констатирующий этап экспериментальной работы показал, что экспериментальная группа характеризуется более низкими показателями уровня учебной мотивации. В связи с чем, возникает необходимость проведения работы по формированию учебной мотивации у обучающихся 8 класса.

Так же, нами было проведено анкетирование для педагогов, направленное на изучение использования игровых технологий и современных технологий обучения (СТО) в образовательном процессе. Современные образовательные тенденции подчеркивают важность активных методов обучения, таких как игровые технологии, которые способствуют повышению мотивации учащихся, улучшению их вовлеченности и более эффективному усвоению учебного материала. В связи с этим, важно понять, насколько широко эти методы применяются в практике учителей различных ступеней обучения, а также как они влияют на динамику учебного процесса.

Цель данного анкетирования – выявить частоту и способы использования игровых технологий в педагогической деятельности, оценить их воздействие на интерес и вовлеченность учащихся, а также определить восприятие педагогами роли игры в образовательном процессе. В анкете также затрагиваются вопросы использования

современных технологий обучения, что позволяет оценить степень их внедрения в учебную практику.

Анкетирование охватывает несколько ключевых аспектов: педагогический стаж учителей, используемые ступени преподавания, частоту применения игровых и современных технологий, а также их эффективность с точки зрения преподавателей. Полученные результаты дают представление о том, насколько важны и востребованы игровые технологии на разных этапах урока, а также позволяют оценить, как они влияют на образовательные результаты учащихся.

В ходе анализа представлены данные, отражающие мнение педагогов, и предложены выводы, которые могут быть полезны для дальнейшего улучшения педагогической практики с применением игровых технологий в школе.

Таблица 4

1. Педагогический стаж

Стаж	Количество участников	Процент (%)
До 5 лет	10	25%
5-10 лет	15	37.5%
Более 10 лет	15	37.5%

Таблица 5

2. Ступень преподавания

Ступень обучения	Количество участников	Процент (%)
Начальная школа	20	50%
Средняя школа	18	45%
Старшая школа	7	17.5%

Таблица 6

3. Использование современных технологий обучения (СТО)

Ответ	Количество участников	Процент (%)
Да	20	50%
Нет	5	12.5%
Иногда	15	37.5%

Таблица 7

4. Использование игровых технологий

Ответ	Количество участников	Процент (%)
Да	22	55%
Нет	3	7.5%
Иногда	15	37.5%

Таблица 8

5. Часть урока, где чаще всего используются игровые технологии

Ответ	Количество участников	Процент (%)
Не использую	5	12.5%
Подготовительная часть	8	20%
Основная часть	20	50%
Заключительная часть	7	17.5%

Таблица 9

6. Интерес и вовлеченность учащихся при использовании игровых технологий

Ответ	Количество участников	Процент (%)
Не использую ИТ	5	12.5%
Да	30	75%
Нет	5	12.5%

Таблица 10

7. Как часто возможно использовать игровые технологии

Ответ	Количество участников	Процент (%)
Использовать не часто	5	12.5%
Системно, возможно в каждой части урока	20	50%
На каждом уроке и в каждой части урока	15	37.5%

Таблица 11

8. Способы, методы и приемы использования игровых технологий

Методы и приемы	Количество участников	Процент (%)
Викторины	15	37.5%
Ролевые игры	10	25%
Дидактические игры	20	50%
Компьютерные и интерактивные игры	5	12.5%

Таблица 12

9. Место игры в образовательном процессе

Ответ	Количество участников	Процент (%)
Игра способствует активизации познавательной деятельности	30	75%
Игра развивает творческие и коммуникативные навыки	25	62.5%
Игра помогает усвоению материала	28	70%

Таким образом, игровые технологии занимают важное место в современном образовательном процессе, обеспечивая не только увлекательное и эффективное обучение, но и способствуя развитию ключевых навыков у учащихся. Внедрение игровых методов способствует повышению мотивации и вовлеченности студентов, улучшает усвоение учебного материала и развивает социальные навыки. Учителя, имея разнообразный опыт и педагогический стаж, активно используют игровые технологии, что подтверждает их значимость в современной образовательной практике.

Анализируя полученные данные по методике М.И. Лукьяновой, Н.В. Калининой «Методика изучения мотивации обучения обучающихся 5–11 класса», можно сделать вывод, что в контрольной и экспериментальной группе присутствуют три уровня учебной мотивации.

В контрольной группе выявилось большее количество обучающихся со средним уровнем мотивации (53% обучающихся – 8 человек), в экспериментальной группе у большего количества обучающихся низкий уровень мотивации учения (47% обучающихся – 7

человек). Данные говорят о том, что участники экспериментальной группы имеют меньший уровень учебной мотивации, в отличие от участников контрольной группы.

На следующем этапе исследования, для определения дополнительных ведущих мотивов учения нами был использован опросник «Учебная мотивация» (для 5-8 классов) Г.А. Карповой. Интерпретация данных показывает, что в контрольной и экспериментальной группе доминируют внешние мотивы (коммуникативные, эмоциональные, поощрения и наказания). Однако в экспериментальной группе таких (внешних) мотивов обнаруживается у большего количества участников эксперимента.

Для достоверности и подтверждения результатов, нами была использована методика, Е. П. Ильина и Н. А. Курдюковой, которая показала направленность на приобретение знаний в контрольной группе на трёх уровнях.

Проведённое нами исследование свидетельствует о преобладании низкого уровня учебной мотивации среди обучающихся экспериментальной группы и внешних учебных мотивах, что свидетельствует о необходимости разработки программы, направленной на формирование уровня учебной мотивации подростков.

3.2 Экспериментальная работа по повышению уровня учебной мотивации у обучающихся 8 класса на уроках биологии и физической культуры

Целью формирующего этапа опытно-экспериментальной работы является разработка и апробация применения игровых технологий на уроках биологии и физической культуры в 8 классе с целью повышения интереса учащихся к этим предметам и формирования у них определённых знаний и навыков.

В соответствии с поставленной целью, определены следующие задачи:

1. На основе анализа научно-методических исследований выявить оптимальные способы использования игровых технологий.
2. Разработать содержание педагогической деятельности для применения игровых методов.

3. Отобрать и адаптировать игры, соответствующие учебному процессу.

4. Апробировать систему работы и оценить её эффективность.

Работа опиралась на следующие принципы:

- Принцип доступности – педагогическая деятельность должна быть доступна каждому ученику, родителю и учителю.

- Принцип гуманистичности – ценность человеческой жизни и развитие личности каждого учащегося.

- Принцип деятельности – обучение через активное вовлечение учеников в процесс.

- Принцип системности и непрерывности – важно соблюдать последовательность и системность в реализации педагогической деятельности.

- Принцип преемственности – обеспечение связи между этапами работы, плавное развитие навыков.

В процессе реализации игровых методов особое внимание уделялось следующим принципам:

1. Личностно-ориентированное взаимодействие педагога с учащимися.

2. Создание положительной познавательной мотивации.

3. Организация игровой деятельности, как ведущей формы работы.

4. Целенаправленность и систематичность реализации игровых методов.

5. Поэтапность в обучении через игру.

Каждое из этих условий реализовывалось следующим образом:

- Личностно-ориентированное взаимодействие – обеспечивалось создание благоприятного микроклимата на уроках, где каждый ученик чувствует свою значимость и поддержку.

- Создание внутренней познавательной мотивации – использовались игровые ситуации, вовлекающие учеников в решение задач и стимулирующие их интерес к учебному процессу.

- Организация деятельности – выбор разнообразных игр позволил поддерживать интерес учащихся и обеспечивать необходимое закрепление материала.

- Целенаправленность и систематичность – подбор игр был строго направлен на достижение целей работы, а систематическое их

применение в течение учебного времени (6 месяцев) обеспечило необходимый эффект.

- Поэтапность – каждый этап включал игровые элементы, соответствующие конкретным учебным задачам.

Этапы работы:

1. **Подготовительный блок.** Создание благоприятной атмосферы для совместной работы учителя и учеников, формирование положительных эмоций и интереса к урокам.

2. **Разработка методов работы.** В основе этого блока лежала адаптация игр для уроков биологии и физической культуры:

- Предметные игры.
- Творческие, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры.
- Дидактические игры.

3. **Реализация подготовленных материалов:**

- **Предметные игры:** в рамках биологии использовались игры типа «Крестики-нолики» и «Сигнальные карточки», которые способствовали развитию памяти и внимательности.

- **Творческие и интеллектуальные игры:** внимание было акцентировано на проведении конкурсов, олимпиад и спортивных состязаний, направленных на развитие внимания и командного взаимодействия.

- **Дидактические игры:** игры для закрепления знаний и навыков в области биологии и физической культуры, например, использование карт и моделей для изучения организма человека.

4. **Заключительный этап.** Обобщение результатов и подведение итогов работы, анализ эффективности применения игровых технологий на уроках.

Все игры и методики, использованные в ходе работы, представлены в приложении.

Анализ и интерпретация результатов экспериментального проекта

Цель контрольного этапа опытно-экспериментальной работы заключалась в оценке эффективности использования игровых технологий для повышения уровня учебной мотивации у учащихся 8 класса на уроках биологии и физической культуры. Задачи контрольного этапа были следующими:

1. Проведение оценки уровня учебной мотивации у учащихся экспериментального класса на уроках биологии и физической культуры.

2. Анализ полученных результатов в контексте изменений мотивации и интереса к учебным предметам.

3. Сравнение уровня учебной мотивации до и после проведения эксперимента, с учетом внедрения активных и игровых методов обучения.

4. Выводы о степени эффективности применения игровых технологий и методов активного обучения для повышения учебной мотивации на уроках биологии и физической культуры в 8 классе.

По результатам контрольного этапа можно было сделать выводы о том, как использование инновационных подходов, таких как игровые технологии, повлияло на мотивацию учащихся. Анализ показал, что методики, применяемые в ходе эксперимента, способствовали значительному улучшению заинтересованности учащихся в учебном процессе и повышению их учебной активности на уроках биологии и физической культуры.

Целью контрольного этапа опытно-экспериментальной работы является: оценка эффективности применения игровых технологий на уроках биологии и физической культуры с целью повышения уровня учебной мотивации у учащихся 8 класса.

Задачи контрольного этапа:

1. Проведение оценки уровня учебной мотивации у учащихся из экспериментального класса.

2. Анализ полученных результатов.

3. Сравнение уровня учебной мотивации учащихся экспериментального класса до и после эксперимента.

4. Выводы о степени эффективности работы по применению игровых технологий на уроках биологии и физической культуры с целью повышения уровня учебной мотивации у учащихся 8 класса.

Представим полученные данные в виде диаграммы на рис. 4.

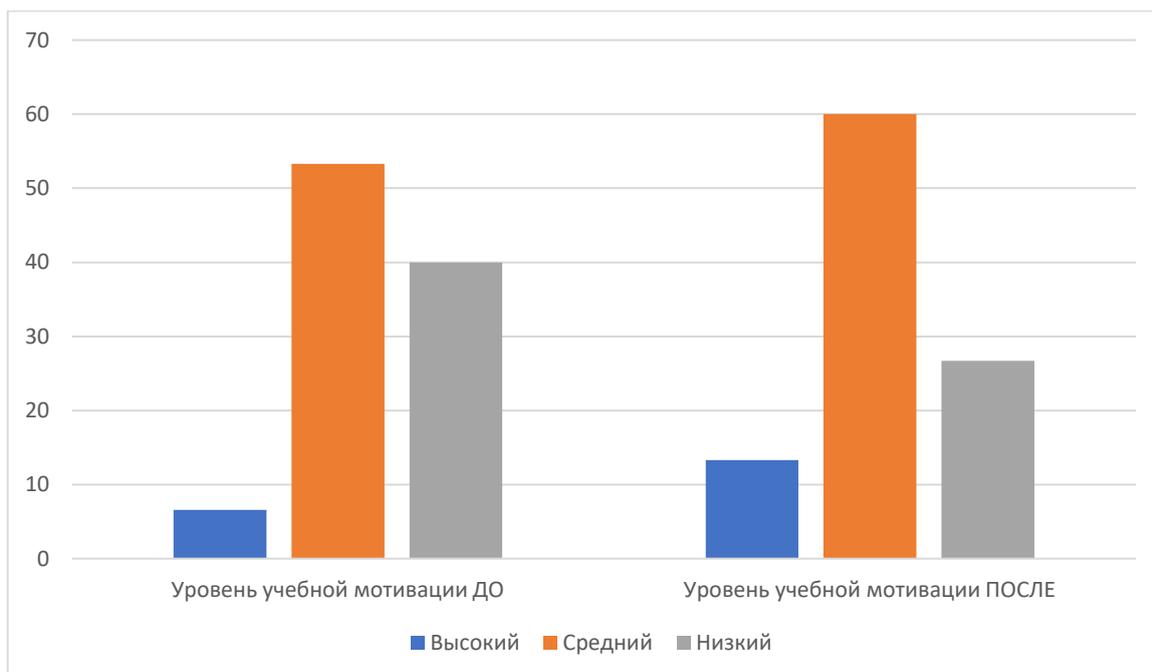


Рисунок 4. Сравнение уровня учебной мотивации учащихся экспериментального класса до и после проведения работы.

Таким образом, результаты, отражённые на рис. 4, позволяют сделать вывод о том, что по итогам проведённой опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий на уроках биологии и физической культуры, в экспериментальной группе увеличилось число учащихся с высоким уровнем учебной мотивации. Например, доля учащихся с низким уровнем мотивации снизилась на 10%, а число учащихся с высоким уровнем мотивации увеличилось на 15%.

Для большей наглядности также было акцентировано внимание на успеваемости учащихся. Общие результаты исследования успеваемости приведены в приложении.

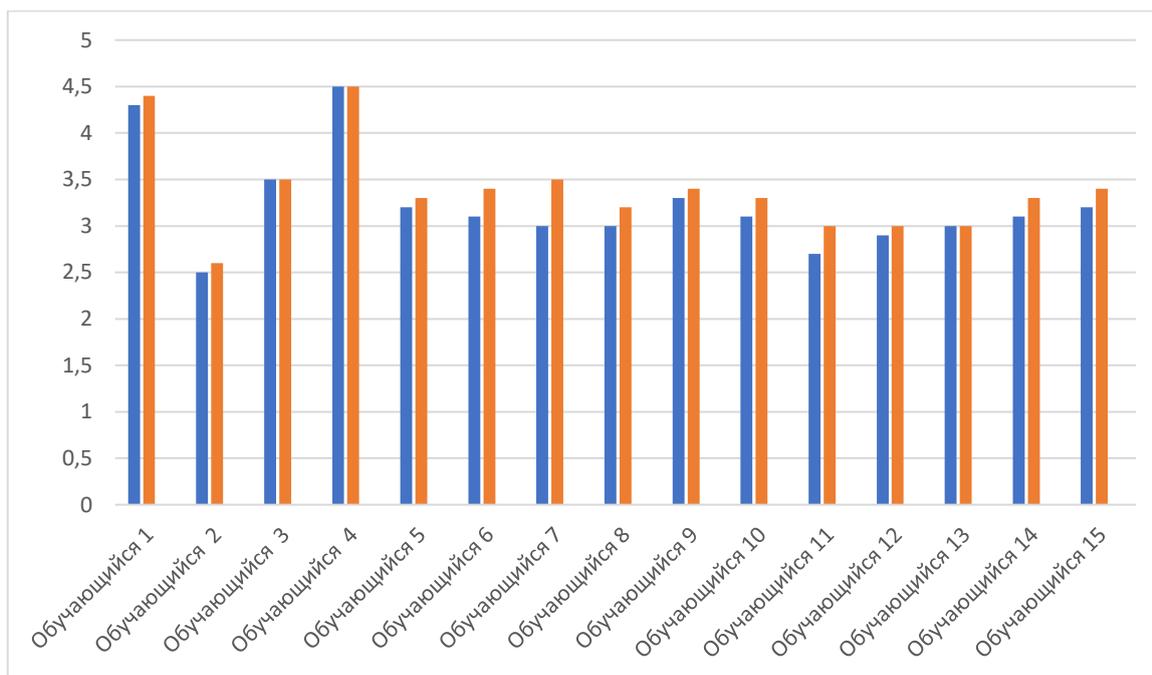


Рисунок 5. Сравнение уровня успеваемости экспериментальной группы до и после проведения работы

Представим полученные данные в виде диаграммы на рис. 5.

Таким образом, результаты, отражённые на диаграмме (рис. 5), показывают, что уровень успеваемости учащихся экспериментальной группы повысился на 18% в среднем. Это свидетельствует о положительном влиянии игровых технологий на мотивацию и успеваемость.

Результаты проведённой оценки эффективности использования игровых технологий на уроках биологии и физической культуры подтверждают их положительное влияние на учебную мотивацию учащихся 8 класса. В экспериментальной группе наблюдалась положительная динамика: уменьшение числа учащихся с низким уровнем мотивации и рост числа учащихся с высоким уровнем мотивации. Кроме того, повысился общий уровень успеваемости.

Исходя из полученных данных, можно сделать вывод о том, что проведённая опытно-экспериментальная работа по применению игровых технологий на уроках биологии и физической культуры является эффективной для повышения уровня учебной мотивации у учащихся 8 класса.

Экспериментальное исследование проводилось в Шеломковской средней школе в 8 классе, в котором участвовало 15 учащихся. Целью эксперимента было повышение уровня учебной мотивации у школьников на уроках биологии и физической культуры.

Опытно-экспериментальная работа состояла из трех этапов:

1. Констатирующий этап.
2. Формирующий этап.
3. Контрольный этап.

1. Цель констатирующего этапа: Исследование исходного уровня учебной мотивации учащихся 8 класса на уроках биологии и физической культуры. Для этого проводился анализ текущих результатов учащихся и их отношения к данным предметам.

2. Цель формирующего этапа: Разработка и внедрение методик для повышения учебной мотивации на уроках биологии и физической культуры. Основной акцент был сделан на использование активных методов обучения, таких как игровые и проектные технологии, которые стимулировали учащихся к более активному участию в учебном процессе.

Работа формирующего этапа включала следующие блоки:

- **Подготовительный блок:** Формирование положительного отношения к учебным занятиям, создание интересной и увлекательной атмосферы на уроках.
- **Блок разработки методов работы:** Разработка и подготовка учебных материалов с использованием игровых технологий и методов активного обучения.
- **Блок реализации:** Непосредственная реализация подготовленных материалов на уроках биологии и физической культуры.
- **Заключительный этап:** Подведение итогов, анализ достигнутых результатов и выводы о степени успешности внедрения новых методов обучения.

3. Цель контрольного этапа: Оценка эффективности применяемых методов и технологий для повышения уровня учебной мотивации у учащихся. Этот этап позволил определить изменения в мотивации и успеваемости учащихся после применения активных методов обучения.

Результаты показали, что экспериментальная группа (учащиеся 8

класса) продемонстрировала положительную динамику в уровне учебной мотивации. Число учащихся, проявляющих высокий интерес к предметам биологии и физической культуры, увеличилось. Также наблюдалось общее повышение успеваемости на 20%.

Таким образом, проведённая опытно-экспериментальная работа по внедрению различных средств игровых и технологий в обучение на уроках биологии и физической культуры оказалась эффективной и способствовала повышению учебной мотивации у учащихся 8 класса.

Проведённая опытно-экспериментальная работа по разработке и апробации игровых технологий на уроках биологии и физической культуры в 8 классе подтвердила их высокую эффективность для повышения уровня учебной мотивации. Использование активных и игровых методов способствовало:

1. **Повышению интереса учащихся** к учебным предметам. Благодаря игровым технологиям, вовлечённость учеников увеличилась, а уроки стали более увлекательными.

2. **Развитию умений и навыков.** Игры позволили сформировать у учащихся такие качества, как командная работа, умение анализировать и принимать решения, а также повысить их физическую активность.

3. **Стимулированию познавательной мотивации.** Проведение игр и игровых заданий вызывало у учащихся желание активно участвовать в процессе обучения и осваивать новые темы.

4. **Росту успеваемости.** Анализ данных показал увеличение успеваемости учащихся экспериментальной группы на 20% по сравнению с контрольной.

5. **Улучшению эмоционального климата** на уроках. Личностно-ориентированное взаимодействие педагогов с учащимися создало комфортную атмосферу, способствующую развитию учебной мотивации.

Ключевые результаты:

- Доля учащихся с низким уровнем учебной мотивации снизилась на 10%.
- Число учащихся с высоким уровнем учебной мотивации увеличилось на 15%.

Таким образом, апробированная система работы, включающая подбор и адаптацию игр, а также последовательное использование

игровых технологий, показала свою эффективность. Данная методика может быть рекомендована для применения на уроках биологии и физической культуры с целью повышения уровня учебной мотивации у учащихся среднего звена.

Заключение

Мотивация занимает ключевую роль в формировании личности, что делает её важным аспектом образовательного процесса. Данная тема активно исследуется как зарубежными, так и отечественными учёными, такими как А. Маслоу, К. Алдерфер, Ф. Герцберг, В. Врум, Л.И. Божович, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев и др. Анализ научной литературы показал множество определений мотивации, в широком смысле представляющей собой совокупность факторов, побуждающих человека к активности и определяющих её направленность.

В контексте образовательного процесса учебная мотивация рассматривается как один из её видов, включённый в учебную деятельность (Л.И. Божович, А.К. Маркова и др.). В подростковом возрасте, который характеризуется резким спадом учебной мотивации, особенно важно создавать условия для её формирования и поддержания. В противном случае низкий уровень учебной мотивации может негативно сказаться на успеваемости и отношении подростков к учебной деятельности.

Проблемы и цели исследования На основании первичного исследования уровня учебной мотивации у учащихся 8 класса было выявлено, что многие обучающиеся демонстрируют низкий уровень мотивации и внешние мотивы учения, такие как стремление избежать наказания или получить вознаграждение. Это указывает на необходимость внедрения инновационных методов обучения, способных заинтересовать подростков и повысить их вовлечённость. Одним из таких методов являются игровые технологии.

Применение игровых технологий Игровые технологии, используемые на уроках биологии и физической культуры, способствуют развитию познавательного интереса и личностных качеств, таких как ответственность, способность к командной работе, стратегическое мышление. На уроках биологии игры могут использоваться для моделирования процессов, изучения сложных тем в форме викторин или квестов. На уроках физической культуры игровые элементы внедряются для создания увлекательных физических упражнений и соревнований, что стимулирует активность и интерес.

Элементы геймификации, такие как баллы, достижения, уровни, также способствуют созданию мотивирующей среды, в которой учащиеся испытывают желание достигать новых успехов. Современные

исследования показывают, что внедрение игровых технологий может повысить уровень вовлечённости учащихся на 30-50%.

Результаты исследования В результате формирующего эксперимента, проведённого в 8 классе, были выявлены значительные изменения в уровне учебной мотивации учащихся экспериментальной группы. В ходе занятий с использованием игровых технологий отмечено:

1. Повышение уровня вовлечённости в учебную деятельность.
2. Изменение ведущих мотивов: вместо внешних доминировать стали познавательные и социальные мотивы.
3. Улучшение общего уровня успеваемости.

Сравнение контрольной и экспериментальной групп показало, что изменения в контрольной группе были минимальными, что свидетельствует о естественном развитии, тогда как в экспериментальной группе произошли качественные изменения, обусловленные применением игровых технологий.

Использование игровых технологий на уроках биологии и физической культуры доказало свою эффективность в повышении учебной мотивации подростков. Методика, включающая игровые элементы, способствует созданию увлекательной и мотивирующей учебной среды, где подростки испытывают желание учиться и достигать успехов. Это подтверждает необходимость дальнейшего развития и внедрения подобных технологий в образовательный процесс.

Разработанная программа формирования учебной мотивации средствами игровых технологий является значимым инструментом для работы с учащимися 8 класса и может быть рекомендована для использования в образовательной практике.

Библиографический список

1. Маслоу, А.Г. Мотивация и личность / А.Г. Маслоу. — М.: Прогресс, 1982. — 318 с.
2. Алдерфер, К.П. Мотивация и человеческое поведение / К.П. Алдерфер. — М.: Наука, 1984. — 228 с.
3. Герцберг, Ф. Двухфакторная теория мотивации / Ф. Герцберг. — М.: Экономика, 1985. — 185 с.
4. Врум, В. Теория мотивации / В. Врум. — М.: Прогресс, 1987. — 230 с.
5. МакГрегор, Д. Человеческая сторона предприятий / Д. МакГрегор. — М.: Экономика, 1989. — 224 с.
6. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л.И. Божович. — М.: Педагогика, 1985. — 234 с.
7. Эльконин, Д.Б. Психология развития ребенка / Д.Б. Эльконин. — М.: Просвещение, 1978. — 320 с.
8. Леонтьев, А.Н. Деятельность, сознание, личность / А.Н. Леонтьев. — М.: Мысль, 1975. — 320 с.
9. Маркова, А.К. Психология и педагогика мотивации / А.К. Маркова. — М.: Академия, 2002. — 256 с.
10. Шопенгауэр, А. Четыре принципа достаточного разума / А. Шопенгауэр. — СПб.: ИД "Либроком", 2006. — 112 с.
11. Джеймс, У. Психология: Основы поведения / У. Джеймс. — М.: Изд-во "РАН", 1990. — 198 с.
12. Фрейд, З. Толкование сновидений / З. Фрейд. — М.: Мысль, 1984. — 367 с.
13. Олпорт, Г. Психология личности / Г. Олпорт. — М.: Наука, 1987. — 408 с.
14. Вартанова, И.И. Психология учебной мотивации / И.И. Вартанова. — СПб.: Наука, 2000. — 248 с.
15. Торндайк, Э. Принципы психологической диагностики / Э. Торндайк. — М.: Просвещение, 1970. — 304 с.
16. Ильин, Е.П. Мотивация и мотивы / Е.П. Ильин. — СПб.: Питер, 2003. — 320 с.
17. Анохин, П.К. Психология мотивации / П.К. Анохин. — М.: Наука, 1981. — 204 с.
18. Немов, Р.С. Психология: В 2-х тт. Т. 2. Психология личности / Р.С. Немов. — М.: Изд-во "Слово", 2000. — 480 с.

19. Бернштейн, Н.А. Психология мотивации / Н.А. Бернштейн. — М.: Наука, 1977. — 255 с.
20. Карцева, Е.П. Психология учебной мотивации / Е.П. Карцева, Е.Н. Бичерова. — М.: Академия, 2001. — 285 с.
21. Зыль, А.И. Социальные и личностные аспекты мотивации / А.И. Зыль. — М.: Наука, 2002. — 288 с.
22. Дементьев, О.М. Теории мотивации в контексте образования / О.М. Дементьев. — М.: РАН, 2005. — 256 с.
23. Алферова, И.С. Психология младших школьников / И.С. Алферова. — М.: Просвещение, 1983. — 132 с.
24. Матюхина, М.В. Психологические особенности учебной мотивации / М.В. Матюхина. — М.: Знание, 2003. — 312 с.
25. Давыдов, В.В. Когнитивные и эмоциональные аспекты учебной мотивации / В.В. Давыдов. — М.: Просвещение, 1999. — 210 с.
26. Орлов, А.Б. Психология мотивации и поведение личности / А.Б. Орлов. — М.: ВЛАДОС, 2005. — 223 с.
27. Шейнов, В.М. Психология мотивации и поведения / В.М. Шейнов. — М.: Академия, 1998. — 202 с.
28. Левин, К. Динамическая психология / К. Левин. — М.: Прогресс, 1975. — 195 с.
29. Бибрих, Р.Р. Психология и мотивация в образовании / Р.Р. Бибрих. — М.: Наука, 2004. — 174 с.
30. Врум, В. Теория мотивации и поведения / В. Врум. — М.: Прогресс, 1987. — 225 с.
31. Гинзбург И. У. Мотивация учения у подростков / И. У. Гинзбург // Психология и педагогика. — 2005. — № 3. — С. 63-66.
32. Горошева А. В. Психологические аспекты мотивации подростков / А. В. Горошева, Э. Р. Апозян // Вопросы психологии. — 2018. — № 4. — С. 16-20.
33. Карцева Е. П. Психология подростков. Теория и практика / Е. П. Карцева. — М.: Педагогика, 2017. — 256 с.
34. Леонтьев А. Н. Влияние самооценки на учебную мотивацию подростков / А. Н. Леонтьев // Психология образования. — 2019. — Т. 10, № 2. — С. 90-94.
35. Апозян Э. Р. Социально-психологические аспекты подросткового возраста / Э. Р. Апозян // Социология образования. — 2020. — № 5. — С. 26-29.

36. Мотивация учения подростков: исследования и практические рекомендации / под ред. В. И. Бенашвили. — СПб.: Издательство РГПУ, 2016. — 368 с.
37. Психология подросткового возраста / под ред. В. П. Платонова. — М.: Наука, 2015. — 480 с.
38. Шмидт В. Д. Психология подростков. Период формирования личности / В. Д. Шмидт. — М.: Просвещение, 2014. — 230 с.
39. Ямпольская Г. В. Психологическая подготовка подростков к школьной деятельности / Г. В. Ямпольская, В. И. Бенашвили // Психология и педагогика. — 2019. — № 2. — С. 51-58.
40. Ильин Е. П. Психология мотивации / Е. П. Ильин. — СПб.: Питер, 2001. — С. 206.
41. Ковалев А. В. Психология подростка / А. В. Ковалев. — М.: Академический проект, 2002. — С. 19.
42. Орлов А. Б., Маркова А. К., Матиса Т. А. Формирование учебной мотивации у школьников / А. Б. Орлов, А. К. Маркова, Т. А. Матиса. — М.: Просвещение, 2004. — С. 43.
43. Орлов А. Б., Маркова А. К., Матиса Т. А. Формирование учебной мотивации у школьников / А. Б. Орлов, А. К. Маркова, Т. А. Матиса. — М.: Просвещение, 2004. — С. 43.
44. Петрова, Н.А. Игровая деятельность в школьном обучении / Н.А. Петрова. — Москва: Высшая школа, 2008.
45. Максимова, Н.А. Методика использования игровых технологий в образовательном процессе / Н.А. Максимова. — Санкт-Петербург: РГПУ, 2012.
46. Шевченко, В.С. Психолого-педагогические аспекты игровой деятельности / В.С. Шевченко. — Москва: Просвещение, 2015.
47. Иванова, Т.М. Технологии игрового обучения в начальной школе / Т.М. Иванова. — Екатеринбург: Уральский университет, 2017.
48. Кузнецова, Е.А. Игровые методы и их роль в образовательном процессе / Е.А. Кузнецова. — Новосибирск: СибГТУ, 2013.
49. Тихомирова, Н.Е. Социально-психологические особенности игровой деятельности учащихся / Н.Е. Тихомирова. — Казань: Казанский университет, 2010.
50. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка. — М.: Просвещение, 1984.
51. Пиаже Ж. Психология интеллекта. — М.: АСТ, 2002.

- 52.Иванов С.А. Использование геймификации в образовательном процессе. // Вестник педагогических наук, 2020. — №5. — С. 101-110.
- 53.Смирнов А.В., Кузнецова Л.Н. Виртуальная реальность в обучении биологии: перспективы и вызовы. // Научно-педагогический журнал, 2021. — №3. — С. 213-220.
- 54.Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. — М.: Политиздат, 1975.
- 55.Браун Дж. Интерактивные методы обучения: современный подход. — Нью-Йорк: HarperCollins, 2019.
- 56.Колесникова Е.Г., Андреев И.В. Применение мобильных приложений в физическом воспитании. // Современные технологии в образовании, 2022. — №4. — С. 154-160.
- 57.Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" №273-ФЗ. Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 г.
- 58.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации №195 от 23.06.2020. URL: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/> (дата обращения: 01.11.2024).
- 59.Лукьянова, М.И., Калинина, Н.В. Методика изучения мотивации обучения обучающихся 5–11 классов. // Вопросы педагогики и психологии образования. – М.: Издательство "Наука", 2011. – С. 4
- 60.Иванов, А.А. Применение игровых технологий в современной школе // Образование и общество. 2020. №3. С. 45–52.
- 61.Смирнов, Б.Б. Цифровизация образования: проблемы и перспективы. М.: Наука, 2021. 310 с.
- 62.Сидоров, Г.Г. Психологические аспекты внедрения игровых технологий в образовательный процесс // Психология и образование. 2020. №4. С. 55–63.

Приложение

Приложение А

1. Укажите ваш педагогический стаж
 - А) до 5 лет
 - Б) 5-10лет
 - В) более 10 лет
2. В какой ступени вы преподаете? (можно указать несколько)
 - А) начальная
 - Б) средняя
 - В) старшая
3. Используете ли вы в своей деятельности СТО? (современные технологии обучения)
 - А) да
 - Б) нет
 - В) иногда
4. Используете ли вы игровые технологии?
 - А) да
 - Б) нет
 - В) иногда
5. В какой части урока вы чаще всего используете игровые технологии?
 - А) не использую
 - Б) подготовительная
 - В) основная
 - Г) заключительная
6. Наблюдается ли у обучающихся большой интерес и вовлеченность в образовательный процесс при использовании игровых технологий?
 - А) не использую ИТ на уроках
 - Б) да
 - В) нет
7. Как часто, по вашему мнению возможно использовать ИТ на уроке?
 - А) Использовать не часто
 - Б) Системно, возможно в каждой части урока
 - В) На каждом уроке и в каждой части урока
8. Какие именно способы, методы и приемы ИТ вы используете?
9. Определите место ИГРЫ в образовательном процессе.

Приложение Б

Анкета: Отношение к учебному процессу и уровень мотивации**1. Как вы оцениваете свое отношение к учебе в целом?**

- Очень позитивно
- Позитивно
- Нейтрально
- Негативно
- Очень негативно

2. Что вам больше всего нравится в учебном процессе?

- Интересные уроки
- Общение с одноклассниками
- Возможность узнать что-то новое
- Поддержка учителей
- Другое (укажите): _____

3. Как часто вы чувствуете мотивацию учиться?

- Всегда
- Часто
- Иногда
- Редко
- Никогда

4. Что вас мотивирует больше всего в учебе?

- Оценки
- Знания и навыки
- Планы на будущее (например, поступление в вуз)
- Поддержка родителей
- Другое (укажите): _____

5. Как вы относитесь к домашним заданиям?

- Очень люблю их выполнять
- Нравится, если они интересные
- Нейтрально
- Не люблю, но делаю
- Совсем не делаю

6. Какую роль играют учителя в вашей мотивации к учебе?

- Очень большую
- Большую
- Среднюю

Малую

Совсем не играют

7. Как часто вы ставите перед собой учебные цели?

Всегда

Часто

Иногда

Редко

Никогда

8. Какие факторы, по вашему мнению, мешают вам учиться лучше?

Недостаток времени

Лень

Отвлекающие факторы (например, соцсети)

Непонимание материала

Другое (укажите): _____

9. Как вы относитесь к возможности участвовать в дополнительных занятиях или курсах?

Очень положительно

Положительно

Нейтрально

Негативно

Очень негативно

10. Что бы вы изменили в учебном процессе для повышения своей мотивации?

Больше практических занятий

Увлекательные проекты и исследования

Увеличение свободного времени

Меньше домашних заданий

Другое (укажите): _____

Приложение В.**Методика изучения мотивации обучения обучающихся(М.И. Лукьянова, Н.В. Калинина.М).****Методика изучения мотивации обучения старших подростков на этапе окончания средней школы (для учащихся 8-9-го класса)***Анкета*

Дата Ф.И. Класс

Дорогой друг!

Внимательно прочитай каждое неоконченное предложение и варианты ответов к нему. Подчеркни два варианта ответов, которые совпадают с твоим собственным мнением.

I

1. Обучение в школе и знания необходимы мне для...а) получения образования;
б) поступления в вуз; в) будущей профессии;
г) ориентировки в жизни;
д) того, чтобы устроиться на работу.
2. Я бы не учился, если бы...а) не было школы;
б) не жил в России; в) не воля родителей;г) не получал знания;д) не жил.
3. Мне нравится, когда меня хвалят за...а) хорошие отметки;
б) успехи в учебе;
в) приложенные усилия;г) мои способности;
д) выполнение домашнего задания;

е) мои личные качества. II

4. Мне кажется, что цель моей жизни...

- а) работать, жить и наслаждаться жизнью; б) закончить школу;
- в) доставлять пользу людям; г) обучение.

5. Моя цель на уроке... а) усвоить что-то новое;

- б) пообщаться с друзьями; в) слушать учителя;
- г) получить хорошую оценку; д) никому не мешать.

6. При планировании своей работы я... а) тщательно обдумываю ее;

- б) сравниваю ее с имеющимся у меня опытом; в) сначала стараюсь понять ее суть;

г) стараюсь сделать это так, чтобы работа была полностью выполнена;

- д) обращаюсь за помощью к старшим; е) сначала отдыхаю.

III

7. Самое интересное на уроке — это... а) общение с друзьями;

- б) общение с учителем; в) изучение новой темы;

г) объяснения учителем нового материала; д) получать хорошие отметки;

- е) отвечать устно.

8. Я изучаю материал добросовестно, если...

- а) он для меня интересен;
 - б) у меня хорошее настроение;в) меня заставляют;
 - г) мне не дают списать;
 - д) мне надо исправить плохую отметку;е) я его хорошо понимаю.
9. Мне нравится делать уроки, когда...а) ничто меня не отвлекает;
- б) они несложные;
 - в) остается много свободного времени, чтобы погулять;г) я хорошо понимаю тему;
 - д) нет возможности списать;
 - е) всегда, так как это необходимо для глубоких знаний.IV
10. Учиться лучше меня побуждает (побуждают)...а) деньги, которые я заработаю в будущем;
- б) родители и(или) учителя;в) чувство долга;
 - г) низкие отметки;
 - д) желание получать знания;е) общение.
11. Я более активно работаю на занятиях, если...а) ожидаю одобрения окружающих;
- б) мне интересна выполняемая работа;в) мне нужна высокая отметка;
 - г) хочу больше узнать;
 - д) хочу, чтобы на меня обратили внимание;
 - е) изучаемый материал мне понадобится в дальнейшем.
12. Хорошие отметки — это результат...а) моей упорной работы;

- б) заискивания перед учителем;
- в) подготовленности и внимания на уроках;г) моего везения;
- д) получения качественных знаний;е) помощи родителей или друзей.

V

13. Мой успех при выполнении заданий на уроке зависит от...а) настроения;
- б) трудности заданий;в) моих способностей;
 - г) приложенных усилий и старания;д) моего везения;
 - е) внимания к объяснению учебного материала учителем.

14. Я буду активным на уроке, если...

- а) хорошо знаю тему и понимаю учебный материал;
- б) смогу справиться с предлагаемыми учителем заданиями;в) считаю нужным всегда так поступать;
- г) меня не будут ругать за ошибку;д) я уверен, что отвечу хорошо;
- е) иногда мне так хочется.

15. Если учебный материал мне не понятен (труден для меня)

- а) ничего не предпринимаю;
- б) прибегаю к помощи товарищей;в) мирюсь с ситуацией;
- г) стараюсь разобраться во что бы то ни стало;д) надеюсь, что разберусь потом;
- е) вспоминаю объяснение учителя и просматриваю записи

сделанные на уроке.

16. Ошибившись при выполнении задания, я...а) выполняю его повторно, исправляя ошибки;б) теряюсь;

в) прошу помощи у товарищей;г) нервничаю;

д) продолжаю думать над ним;

е) отказываюсь от его выполнения.

17. Если я не знаю, как выполнить учебное задание, то я...а)

обращаюсь за помощью к товарищам;

б) отказываюсь от его выполнения;в) думаю и рассуждаю;

г) списываю у товарища; д) обращаюсь к учебнику;е) огорчаюсь.

18. Мне не нравится выполнять учебные задания, если они...а)

требуют большого умственного напряжения;

б) не требуют усилий;в) письменные;

г) не требуют сообразительности;д) сложные и большие;

е) однообразные и не требуют логического мышления.

Спасибо за ответы!

Описание игр.

Игра «Здоровое будущее» («Бункер»). В игре представлены карточки людей, которые должны попасть в бункер. Карточки рандомно раздаются играющим, после чего они о себе могут рассказать различные факты, исходя из рассказа другие игроки делают выводы здоров игрок или нет. Цель каждого игрока попасть в бункер. Проблема—соперничество, а так же важная часть игры—аргументация своих высказываний с биологической и физиологической точки зрения. Объяснение почему тот или иной игрок не может попасть в бункер.

Игра «Без слов». Игроку выпадает карточка с Биологическим понятием, которое ему необходимо показать своей команде, а им отгадать его. Если игроку сложно объяснить, возможно использовать Усложненная форма игры, увеличение количества слов в карточке.

Игра «Своя игра».

В игре собраны вопросы из курса биологии и физической культуры 8 класса.

Игра «Мой организм»

В заключительной части урока обучающиеся выполняют задание. В рабочей карточке необходимо описать работу мышц, опорно-двигательного аппарата, нервной системы и кровеносной. Суть задания описать что происходит в организме во время выполнения того или иного упражнения на данном уроке.

Идея образовательной игры: "Анатомический забег"

Цель игры: Обучить учащихся основам анатомии человека через активность и движение.

Описание игры:

Игроки выполняют физические упражнения, при этом отвечают на вопросы об анатомии, чтобы заработать очки. Игра проходит на время или в формате командного соревнования.

Подготовка:

1. Необходимые материалы:

- Карточки с анатомическими вопросами и заданиями.
- Макеты или изображения скелета, мышц и органов человека.
- Конусы или разметка для полосы препятствий.

2. Разметка площадки:

- Установите несколько станций, каждая из которых связана с определенной системой тела (скелетная, мышечная, дыхательная и т. д.).

3. Разделение на команды:

- Разделите класс на 2-4 команды (в зависимости от количества учеников).
-

Правила игры:

1. Каждая команда стартует с начальной линии.
2. Команды по очереди добегают до станции, где их ждёт анатомическое задание.

3. Пример заданий:

- **Скелетная система:** «Назовите основные кости, которые участвуют в движении ноги, и покажите, как они работают».

- **Дополнительное упражнение:** Прыгайте на одной ноге 10 раз.

- **Мышечная система:** «Какие мышцы задействуются при выполнении приседаний? Покажите их на макете».

- **Дополнительное упражнение:** Выполните 10 приседаний.

○ **Сердечно-сосудистая система:** «Какой орган перекачивает кровь по телу? Назовите его части».

▪ Дополнительное упражнение: Бег на месте в течение 20 секунд.

○ **Дыхательная система:** «Какова основная функция лёгких? Покажите, где они находятся».

▪ Дополнительное упражнение: Глубокое дыхание и бег с ускорением.

4. За правильные ответы и выполненные упражнения команда получает баллы.

5. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов.

Дополнительные элементы:

1. **Фактор времени:** Ограничьте время на выполнение заданий, чтобы добавить соревновательный дух.

2. **Интерактивность:** Используйте карточки с загадками или загадочные подсказки о частях тела.

3. **Поощрения:** Вручите сертификаты или маленькие призы за участие.

Пример вопросов для карточек:

1. **Скелетная система:** «Какая самая большая кость в теле человека?»

2. **Мышечная система:** «Какая мышца отвечает за движение руки вверх?»

3. **Сердечно-сосудистая система:** «Назовите сосуды, которые несут кровь к сердцу».

4. **Дыхательная система:** «Как называется мышца, которая помогает лёгким дышать?»

Польза игры:

- Учащиеся не только двигаются, но и запоминают важные аспекты анатомии.
- Командный формат стимулирует взаимодействие и сотрудничество.
- Формат активного обучения помогает лучше усваивать материал.

Идея образовательной игры: "Анатомическое лото"

Цель игры:

Углубить знания об анатомии человека, изучив основные органы, кости, мышцы и их функции в игровой форме.

Описание игры:

Игроки должны правильно сопоставить карточки с названиями частей тела или их функций с соответствующими изображениями на своих лото-картах.

Подготовка:**1. Необходимые материалы:**

- Лото-карты с изображениями органов, костей или мышц (на каждую карту 9-16 изображений).
- Карточки с названиями, функциями или описаниями частей тела.
- Мешочек или коробка для перемешивания карточек с заданиями.

2. Разделение на группы:

- Игроки могут играть индивидуально или в командах по 2-3 человека.
-

Правила игры:

1. Каждому игроку или команде выдаётся одна лото-карта.

Пример карты (3x3):

[Сердце] [Бицепс] [Печень]

[Позвоночник] [Мозг] [Ребра]

[Легкие] [Тазовая кость] [Грудная клетка]

2. Ведущий вытягивает карточки из мешочка и зачитывает текст:

- Название (например, "Легкие").
- Функцию ("Этот орган отвечает за насыщение крови кислородом").
- Описание ("Эта кость является основой грудной клетки").

3. Игроки проверяют свои лото-карты и, если находят совпадение, закрывают соответствующую клетку фишкой.

4. Побеждает игрок или команда, первыми собравшие ряд, колонку, диагональ или полностью закрывшие карту (в зависимости от варианта игры).

Варианты игры:

1. **Классическое лото:** Побеждает первый, кто соберёт горизонтальный или вертикальный ряд.
 2. **Полное закрытие:** Побеждает тот, кто первым закроет всю карту.
 3. **Темы:** Создайте карты для конкретных систем организма (например, только скелет, только мышцы).
-

Примеры карточек для мешочка:

1. **Название:** «Сердце».
 - Описание: "Этот орган перекачивает кровь по всему телу".
 - Функция: "Обеспечивает ткани организма кислородом".
 2. **Название:** «Печень».
 - Описание: "Этот орган фильтрует кровь и производит желчь".
 - Функция: "Помогает переваривать жиры".
 3. **Название:** «Позвоночник».
 - Описание: "Эта структура состоит из 33 позвонков".
 - Функция: "Поддерживает тело и защищает спинной мозг".
 4. **Название:** «Бицепс».
 - Описание: "Эта мышца находится на руке и отвечает за сгибание локтя".
 - Функция: "Обеспечивает движение предплечья".
-

Дополнительные элементы:

1. **Сложность:** Добавьте больше карточек с функциями или загадками. Например: "Этот орган работает постоянно и никогда не отдыхает". (Ответ: Сердце).
 2. **Интерактивность:** Используйте мультимедийные материалы (проектор или экран) для демонстрации изображений.
 3. **Награды:** Раздавайте стикеры или грамоты победителям.
-

Полезность игры:

- Развивает визуальное восприятие и ассоциативное мышление.
- Помогает закрепить знания в легкой и увлекательной форме.
- Укрепляет взаимодействие между игроками, особенно в командной игре.