

5.8.4. Физическая культура и профессиональная физическая подготовка

# ОБУЧЕНИЕ МЕТОДИКЕ ПРОВЕДЕНИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР НА ОСНОВЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО И ЭМПИРИЧЕСКОГО ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ВОЗМОЖНЫХ ОШИБОК

В.Р. Кузекевич, А.А. Русаков

**Аннотация.** В статье рассматривается проблема профессиональной подготовки будущих педагогов физической культуры. Целью экспериментальной работы являлась разработка механизма, позволяющего совершенствовать методическую подготовленность студентов через умение видеть и распознавать методические и организационные ошибки в процессе проведения подвижных игр, в том числе и специально смоделированных преподавателем, а в дальнейшем и находить способы их устранения. Исследование проходило на базе кафедры физкультурно-спортивных и медико-биологических дисциплин педагогического института Иркутского государственного университета. Было предположено, что уровень сформированности методико-игровой компетентности при организации и проведении подвижных игр у будущих учителей физической культуры можно определять и оценивать через фиксацию конкретных организационно-методических и инструментальных ошибок, допущенных в процессе организации и проведения игровой деятельности. Для этого были выделены основные методические и инструментальные ошибки организации и проведения подвижных игр, сгруппированные в четыре основных и взаимосвязанных между собой блока. Для каждого из них было разработано содержание занятий, конкретизированы средства и методы для реализации поставленных задач. Доказано, что разработанная оценочная методика, основанная на выявлении и фиксации наиболее характерных ошибок, допускаемых в процессе проведения игры, дает возможность выявлять существующие пробелы у конкретного студента, проводящего игру, и позволяет целенаправленно исправлять имеющиеся организационно-методические недостатки.

**Ключевые слова:** студенты, подвижная игра, методические ошибки, игровое моделирование, методико-игровой эталон, методико-игровая компетентность

**Для цитирования:** Кузекевич В.Р., Русаков А.А. Обучение методике проведения подвижных игр на основе теоретического и эмпирического игрового моделирования возможных ошибок // Преподаватель XXI век. 2025. № 4. Часть 1. С. 204–213. DOI: 10.31862/2073-9613-2025-4-204-213

© Кузекевич В.Р., Русаков А.А., 2025



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

TRAINING IN THE METHODOLOGY OF OUTDOOR GAMES BASED ON  
THEORETICAL AND PRACTICAL GAME MODELING OF POSSIBLE ERRORS

V.R. Kuzekevich, A.A. Rusakov

**Abstract.** *The article discusses the problem of professional training of future physical education teachers. The purpose of the experimental work was to develop a mechanism that allows students to improve their methodological skills by learning to see and recognize methodological and organizational errors, including those specifically modeled by the teacher, and then find ways to eliminate them. The study was conducted at the Department of Physical Education, Sports, and Medical and Biological Disciplines of the Pedagogical Institute of Irkutsk State University. It was assumed that the level of formation of methodological and game competence in organizing and conducting active games among future physical education teachers can be determined and evaluated through the fixation of specific organizational, methodological, and instrumental errors made during the game activity. To do this, the main methodological and instrumental errors in organizing and conducting active games were identified. For each of them, the content of the classes was developed, and the means and methods for implementing the set tasks were specified. It was proven that the developed evaluation methodology, based on identifying and fixing the most common errors made during the game, allows for the identification of existing gaps in the specific student conducting the game, and enables the targeted correction of existing organizational and methodological shortcomings.*

**Keywords:** *students, active games, methodological errors, game modeling, methodological and game standard, methodological and game competence*

**Cite as:** Kuzekevich V.R., Rusakov A.A. Training in the Methodology of Outdoor Games Based on Theoretical and Practical Game Modeling of Possible Errors. *Prepodavatel XXI vek. Russian Journal of Education*. 2025, No. 4, part 1, pp. 204–213. DOI: 10.31862/2073-9613-2025-4-204-213

205

Подвижная игра составляет неотъемлемую часть содержания физического воспитания в образовании, выступая как средство развития, обучения, досуга. Использование подвижных игр решает три основополагающих задачи: развитие физических качеств, формирование внутригрупповых и межличностных коммуникаций и умственное совершенствование за счёт развития интеллектуальной сферы обучающегося. В то же время далеко не все педагоги, имеющие большой опыт работы в системе образования, в полной мере владеют необходимыми организационными и методическими приемами, позволяющими наиболее эффективно решать педагогические задачи, поставленные ими в данной конкретной игре.

Физкультурно-спортивные методологи рассматривают подвижную игру как универсальное средство, оказывающее разностороннее влияние на:

- формирование и развитие личности (Е.Н. Алексеева, Г.А. Кецеров [1, с. 61–62]; В.Р. Кузекевич, А.А. Русаков [2, с. 66–69]);
- обеспечение и оптимизацию двигательной активности (А.Н. Авилов, А.Н. Шаропов, Д.А. Калайчиди [3, с. 14–16]; П.С. Кожухов, С.А. Павлова [4, с. 38–40]);

- социальную адаптацию и развитие навыков коммуникативного взаимодействия (А.В. Пелихова, К.П. Зайцева [5, с. 207–208]);
- комплексное развитие физических качеств (В.А. Голованов [6, с. 47–48]; Н.Ю. Храмова, Е.Н. Золотова, Л.В. Боркова, И.В. Гуськова [7]);
- совершенствование техники спортивных игр (Л.А. Дюкина, О.А. Черноярова [8, с. 23–25]; И.Д. Котуранова, В.А. Юдина [9, с. 103–104]; С.И. Суслов, С.В. Гонобоблев, А.Е. Кромшина [10]);
- формирование двигательной креативности (А.Ф. Скромов [11, с. 44–46]; Н.В. Загоровская [12, с. 33–34]);
- мотивацию к занятиям физической культурой (С.Ю. Бахарева, Н.Н. Ляликова, Т.В. Байбакова, Е.А. Черный, Н.С. Кузнецова [13, с. 18–20]; М.М. Тубылова, В.А. Оринчук, О.А. Куликова [14, с. 117–119]).

Применение игровых технологий, основанных на профессионализме и компетентности педагогов, многократно повышает эффективность педагогических воздействий, направленных на становление личности обучающихся. Эффект от использования подвижных игр во многом определяется уровнем организации и владения методикой их проведения [15; 16].

Особое значение имеет профессиональная подготовка будущего учителя к работе в общеобразовательной школе или инструктора физического воспитания в дошкольных образовательных учреждениях. Организация игры включает в себя подготовку к ее проведению, т. е. выбор игры и места для нее, разметку площадки, подготовку инвентаря, предварительный анализ игры.

Проанализировав научно-методические работы по данной теме и опираясь на эмпирические наблюдения за учителями школ и преподавателями вузов, мы установили, что методические ошибки, допускаемые в процессе проведения подвижных игр, носят повторяющийся, типовой характер и у многих педагогов практически одинаковы [17; 19].

В то же время мы отмечаем, что у студентов профиля «Физическая культура» еще недостаточно сформированы профессионально важные качества, требующиеся при реализации игровой деятельности: умение наблюдать, анализировать и давать оценку своим собственным действиям; видеть и исправлять организационные и методические ошибки, которые допускаются в процессе проведения игры [19].

Целью экспериментальной работы являлась разработка механизма, позволяющего совершенствовать методическую подготовленность студентов через умение видеть и распознавать методические и организационные ошибки, в том числе и специально смоделированные преподавателем, а в дальнейшем и самостоятельно находить способы их устранения.

Основные задачи, решаемые нами для освоения содержания раздела дисциплины «Подвижные игры» заключались в следующем:

- приобретение знаний о содержании и структуре игрового материала;
- овладение практическими приемами организации и проведения подвижных игр;
- формирование способности дифференцировать содержание игры по уровню сложности, в зависимости от контингента обучающихся;
- умение составлять карточки, отражающие содержание подвижных игр, кратко конспектировать игровое содержание;

- определение характерных организационных и методических ошибок, как своих, так и чужих, допускаемых в процессе проведения игры;
- внесение корректив и осуществление рефлексии на основе анализа проведения игры, повышение игровой методической эффективности.

Комплекс знаний, практических умений, способность дифференцировать содержание, выделять ошибки, анализировать и корректировать игровую деятельность определяется нами как методико-игровая компетентность, которая понимается как целостное единство теоретических, методических, практических и рефлексивных умений и навыков, позволяющих обеспечивать высокую эффективность преподавания подвижных игр. Уровень сформированности методико-игровой компетентности может выступать как диагностический инструмент, успешно определяться и комплексно оцениваться через фиксацию конкретных организационных и методических ошибок, допущенных как в процессе проведения игры, так и еще до ее начала или после окончания.

В эксперименте приняли участие студенты первого и второго курсов (всего 53 человека) профиля «Физическая культура». Эксперимент проходил в течении двух семестров на базе кафедры физкультурно-спортивных и медико-биологических дисциплин Педагогического института Иркутского государственного университета в рамках дисциплины «Теория и методика проведения подвижных и спортивных игр», которая направлена на овладение методическими и организационными умениями проведения подвижных и спортивных игр. Были выявлены, конкретизированы и отобраны основные организационные и методические ошибки в процессе проведения подвижных игр, сгруппированные в четыре основных, взаимосвязанных между собой блока.

Формирование профессиональной компетентности студентов в области организации игровой деятельности было проведено в три этапа: когнитивный, предметно-инструментальный, рефлексивно-оценочный. Для каждого из них было разработано содержание занятий, конкретизированы средства и методы для реализации поставленных задач. В содержании подвижных игр для каждого контингента занимающихся старались учитывать как характер будущей профессиональной деятельности, так и способы взаимодействия с обучающимися.

На начальном этапе были выделены возможные, наиболее типичные ошибки, после чего они распределялись по блокам с соответствующими признаками, ранжировались по степени значимости и степени их влияния на ход и результат игровой деятельности.

Важным аспектом данного исследования было определение оптимального количества и качества ошибок, поскольку перенасыщение и перегрузка диагностического инструментария излишне большим количеством ошибок делает его громоздким и менее эффективным. Мы считаем, что чем меньше общее количество ошибок в проведенном занятии, тем оно ближе к методико-игровому эталону как универсальному показателю, принятому нами за единицу измерения и отражающему уровень сформированности методико-игровой компетентности.

В процессе эксперимента было выделено четыре основных и взаимосвязанных между собой блока: «Организация», «Методика проведения», «Мотивационная поддержка и коммуникация», «Рефлексия и анализ». Для каждого блока были выделены наиболее характерные ошибки, допускаемые проводящим игру.

1. В блоке «**Организация**» учтены организационные ошибки, которые могут стать причиной неуспешного проведения игрового урока, среди которых были выделены наиболее значимые:

- игровая площадка не подготовлена для игры (отсутствует разметка, имеются посторонние предметы и т. п.);
- не обращается внимание на внешний вид и наличие формы;
- неправильно подобрана игра (несоответствие разделу программы, развиваемому качеству, возможностям занимающихся и т. п.);
- нерациональное размещение и перемещение участников игры, а также нерациональное использование площади спортивного зала, в котором проводится игра;
- непродумано расположение игрового инвентаря и несвоевременная его раздача;
- недостаточное количество игрового материала, используемого на уроке;
- неравноценный по уровню подготовленности состав команд участников игры;
- неправильный выбор преподавателем места для проведения игры и наблюдения за ней;
- отсутствие помощников в судействе, сбор и раздачу инвентаря осуществляет сам педагог.

2. В блоке «**Методика проведения**» конкретизированы основные методические положения:

- нарушение последовательности применения методических приемов при проведении игры из них (например, не озвучены задачи игры или способ определения победителя);
- отсутствие заранее подготовленных вариантов проведения базовой игры, отличающихся по степени сложности;
- затянутость игры;
- нечеткая постановка игровой цели, без учета уровня подготовленности и особенностей обучающихся;
- отсутствие контроля за оптимальной физической нагрузкой во время проведения игры;
- необъективное, предвзятое подведение итогов, нечеткая и размытая система определения победителей, изменение ранее объявленных результатов;
- недостаточная наглядность и излишне долгое объяснение;
- неправильное и нецелесообразное распределение игровых ролей;
- отсутствие оценки эмоциональности игровой нагрузки, а также степени возбужденности играющих;
- подведение итогов соревнований, эстафеты не проводятся или это делается не вовремя.

### 3. Блок «**Мотивационная поддержка и коммуникация**»:

- отсутствие или недостаточность приемов для создания интереса к предстоящей игре (необычное начало, загадки, рифмовки и т. п.);
- объяснение, не отражающее личностную значимость для каждого участника в данной игре;
- навязывание или безальтернативное предложение варианта игры преподавателем без учета пожеланий самих играющих;
- уничтожение или принижение творческой инициативы, проявляемой со стороны играющих;

- отсутствие интереса, вовлеченности и творческого отношения к игре со стороны самого преподавателя, отсутствие положительного эмоционального отношения к процессу игры;

- неоправданное вмешательство в игру, ненужные и несущественные подсказки, отвлекающие участников;

- недостаточность выделения акцентов и варьирования напряжения (громкости) голоса, неиспользование приемов мимики и пантомимы.

#### 4. Блок «Рефлексия и анализ»:

- недостаточность, неполнота самоанализа собственной деятельности и допущенных ошибок;

- нет обращения внимания и анализа ошибок, которые были допущены играющими;

- не создается ситуация успеха при подведении итогов игры, не отмечаются лучшие и инициативные уроки;

- нет совместного обсуждения игры, отсутствует обратная связь с обучающимися;

- отсутствие оценки реакции обучающихся на игру.

Формирование методико-игровой компетентности студентов в области обеспечения технологичности организации игровой деятельности мы проводили в три этапа.

На первом (когнитивном) этапе студенты овладевали общими, базовыми знаниями и практическими умениями организации и проведения подвижной игры, знакомились со спецификой игровой деятельности для различных возрастных групп обучающихся.

На втором (предметно-инструментальном) этапе, студенты конкретизировали методику проведения подвижной игры, соотнося ее с условиями проведения, внешними и внутренними особенностями, включающими контингент занимающихся, предметную направленность, наличие инвентаря, место занятий, интерес занимающихся и уровень их подготовленности.

Третий (рефлексивно-оценочный) этап был направлен на творческое моделирование двигательного-игровых действий для различного контингента обучающихся через искусственное создание заданных условий или параметров занятия/урока. В процессе обучения в содержание игрового формата преднамеренно включались отдельные ошибки с целью научить находить и распознавать нарушения. Более сложной формой рефлексии являлся аналитический разбор подвижных игр, проведенных студентами самостоятельно с их последующим публичным обсуждением. В качестве одного из наиболее простых и локальных вариантов студентам были предложены видеофрагменты, посвященные организации и методике проведения подвижных игр, в которых имелись специально допущенные ошибки. Задача студентов состояла в том, чтобы заметить и прокомментировать их.

После использования метода моделирования возможных ошибок в процессе обучения технологии проведения подвижных игр на дисциплинах предметной подготовки был проведен анализ уровня методической и инструментальной подготовленности студентов (табл. 1).

Так как подвижные игры в системе образования проводятся с различным контингентом занимающихся, то и студентам предлагалось провести три различные игры, моделируя различные возрастные параметры обучающихся. При этом каждое зачетное занятие экстраполировалось на конкретные задачи, предложенные преподавателем, а тестируемый студент заранее не знал тему игрового задания. Итоговое оценивание

уровня сформированности методико-игровой компетентности определялось как общее количество допущенных ошибок в трех проведенных уроках/занятиях.

В качестве контрольных нормативов были взяты результаты такого же зачетного задания у студентов того же профиля, обучающихся годом ранее.

Таблица 1

**Количество методических и организационных ошибок  
в процессе проведения подвижных игр  
у студентов профиля «Физическая культура»**

Блоки ошибок	Эксп. группа начало эксперимента	Эксп. группа конец эксперимента	<i>P</i>	Эксп. группа конец эксперимента	Контр. группа конец эксперимента	<i>P</i>
Организация	15,7 ±4,14	8,5 ±2,20	<0,01	8,5 ±2,20	9,6 ±2,28	<0,05
Методика проведения	16,0 ±2,84	10,0 ±1,83	<0,01	10,0 ±2,83	11,0 ±2,28	>0,05
Мотивационная поддержка и коммуникация	13,0 ±3,17	5,0 ±1,28	<0,01	5,0 ±1,24	7,3 ±1,76	<0,05
Рефлексия и анализ	9,0 ±2,16	4,0 ±0,26	<0,01	6,0 ±0,26	8,3 ±2,71	<0,01

Сравнительный анализ результатов в конце эксперимента показал, что в среднем групповое количество ошибок, допущенных студентами, вошедшими в экспериментальную группу, было меньше, чем у студентов контрольной группы. В трех блоках ошибок были отмечены достоверные различия: по блоку «Организация» 14,6% (<0,05), «Мотивационная поддержка и коммуникация» 46,0% (<0,01), «Рефлексия и анализ» 38,35% (<0,01). В блоке «Методика проведения» в экспериментальной группе была отмечена положительная динамика без статистической достоверности 10,0% (>0,05).

В результате использования в учебном процессе профессиональной предметной подготовки у будущих педагогов физической культуры метода моделирования возможных ошибок студенты экспериментальной группы по всем блокам допускаемых ошибок показали более высокую положительную динамику по сравнению с контрольной группой.

По итогам работы нами были сформулированы методические рекомендации:

1. На начальном этапе целесообразно обучать не только определять и видеть ошибку, но и соотносить ее с одним из представленных блоков, что позволяет конкретизировать характер ошибки.

2. Необходимо научить студентов моделировать игровую ситуацию для профилактики часто допускаемых ошибок.

3. Экстраполировать на другие предметы методический прием моделирования возможных ошибок, например, обучать определять двигательные ошибки при выполнении технических приемов в спортивных играх.



4. Наряду с ошибками важно обращать внимание и на «методические находки», позволяющие улучшить качество показа, объяснения и т. п.

5. Во время рефлексии должны обсуждаться не только допущенные ошибки, но и действия, соответствующие правильной методике.

Таким образом, построение педагогического процесса обучения с акцентом на моделирование возможных ошибок с целью их выделения и дальнейшего устранения, успешно развивает базовые рефлексивные навыки, а также позволяет разработать простой и оперативный диагностический инструментарий, который значительно упрощает оценку методико-игровой практической компетентности, выступающей как одно из оснований педагогического мастерства педагога физического воспитания в целом.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева Е.Н., Кецеров Г.А. Подвижные игры как средство повышения эффективности уроков физической культуры // Наука и образование сегодня. 2019. № 12 (47). С. 60–62.
2. Кузкевич В.Р., Русаков А.А. Особенности развития внимания у младших школьников средствами подвижных игр // Ученые записки ун-та им. П.Ф. Лесгафта. 2025. № 1 (239). С. 66–72.
3. Авилов А.Н., Шаранов А.Н., Калайчиди Д.А. Подвижная игра как средство повышения двигательной активности у детей младшего дошкольного возраста // Вестник научных конференций. 2021. № 11-3 (75). С. 14–16.
4. Кожухов П.С., Павлова С.А. Развитие двигательной активности у студентов младших курсов СПО посредством подвижных игр // Вестник ГГУ. 2022. № 1. С. 36–42.
5. Пелихова А.В., Зайцева К.П. Коммуникативное развитие детей старшего дошкольного возраста в процессе подвижных игр // Вопросы педагогики. 2021. № 5-1. С. 206–208.
6. Голованов В.А. Теоретические аспекты влияния подвижных игр на физическое развитие младших школьников // Российская наука и образование сегодня: проблемы и перспективы. 2024. № 1 (56). С. 47–49.
7. Храмова Н.Ю., Золотова Е.Н., Боркова Л.В. и др. Развитие физических качеств и творческих двигательных способностей детей через новые варианты подвижных игр // Дошкольная педагогика. 2019. № 2 (147). С. 24–28.
8. Дюкина Л.А., Чернойрова О.А. Подвижные игры как средство развития физических качеств у школьников средних классов на уроках по баскетболу // Известия Тульского гос. ун-та. Физическая культура. Спорт. 2021. № 4. С. 22–27.
9. Котуранова И.Д., Юдина В.А. Роль подвижных игр в мини-футболе // Вестник Калужского ун-та. 2025. № 1 (66). С. 102–105.
10. Суслов С.И., Гонадоблев С.В., Кромшина А.Е. Применение подвижных игр в начальном обучении студентов мини-футболу // Известия Тульского гос. ун-та. Физическая культура. Спорт. 2023. № 9. С. 91–97.
11. Скромов А.Ф. Формирование тактического мышления средствами подвижных игр и игровых упражнений // Физическая культура в школе. 2018. № 2. С. 42–46.
12. Загоровская Н.В. Формирование креативности у студентов с помощью подвижных игр // Тенденции развития науки и образования. 2019. № 56-7. С. 33–34.
13. Бахарева С.Ю., Ляликова Н.Н., Байбакова Т.В. и др. Подвижные игры как мотивация в обучении техники баскетбола на учебных занятиях студентов 1-го курса // Ученые записки ун-та им. П.Ф. Лесгафта. 2020. № 1 (179). С. 17–20.
14. Тубылова М.М., Оринчук В.А., Куликова О.А. Подвижные игры как средство повышения мотивации студентов к занятиям волейболом // Культура физическая и здоровье. 2025. № 1 (93). С. 216–220.



15. Русаков А.А., Кузекевич В.Р. Особенности профессионально-прикладной физической подготовки студентов в условиях педагогического вуза // Преподаватель XXI век. 2023. № 2-1. С. 210–219.
16. Хвалебо Г.В., Сыроваткина И.А., Головушкина Д.О. Роль подвижных игр в процессе физического развития обучающейся молодежи / Вестник Таганрогского ин-та им. А.П. Чехова. 2022. № 1. С. 171–174.
17. Абрашина И.В., Солдатова М.А., Тумовец С.В. Современные подходы к проведению подвижных игр на занятиях по физической культуре // Известия Тульского гос. ун-та. Физическая культура. Спорт. 2024. № 1. С. 3–11.
18. Карева Ю.Ю., Блажнова К.М. Подвижные игры на занятиях физической культурой в вузе // Тенденции развития науки и образования. 2024. № 105-10. С. 146–150.
19. Кузекевич В.Р., Русаков А.А., Кудрявцев М.Д. и др. Игровая конвертация как фактор повышения эффективности профессиональной подготовки педагога по физической культуре // Теория и практика физической культуры. 2024. № 3. С. 62–65.

## REFERENCES

1. Alekseeva E.N., Kecerov G.A. Podvizhnye igry kak sredstvo povysheniya effektivnosti urokov fizicheskoy kul'tury [Active Games as a Means of Increasing the Effectiveness of Physical Education Lessons], *Nauka i obrazovanie Segodnya*, 2019, No. 12 (47), pp. 60–62. (in Russ.)
2. Kuzekevich V.R., Rusakov A.A. Osobennosti razvitiya vnimaniya u mladshih shkol'nikov sredstvami podvizhnyh igr [Features of Attention Development in Primary School Students by Means of Mobile Games], *Uchenye zapiski un-ta im. P.F. Lesgafta*, 2025, No. 1 (239), pp. 66–72. (in Russ.)
3. Avilov A.N., Sharapov A.N., Kalajchidi D.A. Podvizhnaya igra kak sredstvo povysheniya dvigatel'noj aktivnosti u detej mladshogo doshkol'nogo vozrasta [An outdoor game as a means of increasing physical activity in young preschool children], *Vestnik nauchnykh konferencij*, 2021, No. 11-3 (75), pp. 14–16. (in Russ.)
4. Kozhuhov P.S., Pavlova S.A. Razvitie dvigatel'noj aktivnosti u studentov mladshih kursov SPO posredstvom podvizhnyh igr [Development of physical activity in junior students of secondary vocational education through outdoor games], *Vestnik GGU*, 2022, No. 1, pp. 36–42. (in Russ.)
5. Pelihova A.V., Zajceva K.P. Kommunikativnoe razvitie detej starshego doshkol'nogo vozrasta v processe podvizhnyh igr [Communicative Development of Older Preschool Children in the Process of Mobile Games], *Voprosy pedagogiki*, 2021, No. 5-1, pp. 206–208. (in Russ.)
6. Golovanov V.A. Teoreticheskie aspekty vliyaniya podvizhnyh igr na fizicheskoe razvitie mladshih shkol'nikov [Theoretical Aspects of the Influence of Mobile Games on the Physical Development of Primary School Students], *Rossiyskaya nauka i obrazovanie segodnya: problemy i perspektivy*, 2024, No. 1(56), pp. 47–49. (in Russ.)
7. Hramova N.Yu., Zolotova E.N., Borkova L.V. et al. Razvitie fizicheskikh kachestv i tvorcheskikh dvigatel'nykh sposobnostej detej cherez novye varianty podvizhnyh igr [Development of children's physical qualities and creative motor abilities through new variants of outdoor games], *Doshkol'naya pedagogika*, 2019, No. 2(147), pp. 24–28. (in Russ.)
8. Dyukina L.A., Chernoyarova O.A. Podvizhnye igry kak sredstvo razvitiya fizicheskikh kachestv u shkol'nikov srednih klassov na urokah po basketbolu [Mobile Games as a Means of Developing Physical Qualities in Middle School Students in Basketball Lessons], *Izvestiya Tul'skogo gos. Un-ta. Fizicheskaya kul'tura. Sport*, 2021, No. 4, pp. 22–27. (in Russ.)
9. Koturanova I.D., Yudina V.A. Rol' podvizhnyh igr v mini-futbole [The Role of Mobile Games in Mini-Football], *Vestnik Kaluzhskogo un-ta*, 2025, No. 1(66), pp. 102–105. (in Russ.)

10. Suslov S.I., Gonoboblev S.V., Kromshina A.E. Primenenie podvizhnyh igr v nachal'nom obuchenii studentov mini-futbola [The use of mobile games in the initial training of mini-football players], *Izvestiya Tul'skogo gos. Un-ta. Fizicheskaya kul'tura. Sport*, 2023, No. 9, pp. 91–97. (in Russ.)
11. Skromov A.F. Formirovanie takticheskogo myshleniya sredstvami podvizhnyh igr i igrovyyh uprazhnenij [Formation of tactical thinking through mobile games and exercises], *Fizicheskaya kul'tura v shkole*, 2018, No. 2, pp. 42–46. (in Russ.)
12. Zagorovskaya N.V. Formirovanie kreativnosti u studentov s pomoshch'yu podvizhnyh igr [Developing Creativity in Students through Physical Games], *Tendencii razvitiya nauki i obrazovaniya*, 2019, No. 56-7, pp. 33–34. (in Russ.)
13. Bahareva S.Yu., Lyalikova N.N., Bajbakova T.V. et al. Podvizhnye igrы kak motivaciya v obuchenii tekhniki basketbola na uchebnyh zanyatiyah studentov 1 kursa [Mobile Games as Motivation in Teaching Basketball Techniques to First-Year Students], *Uchenye zapiski un-ta im. P.F. Lesgafta*, 2020, No. 1(179), pp. 17–20. (in Russ.)
14. Tubylova M.M., Orinchuk V.A., Kulikova O.A. Podvizhnye igrы kak sredstvo povysheniya motivatsii studentov k zanyatiyam volejbolom [Mobile Games as a Means of Increasing Students' Motivation to Play Volleyball], *Kul'tura fizicheskaya i zdorov'e*, 2025, No. 1(93), pp. 216–220. (in Russ.)
15. Rusakov A.A., Kuzekevich V.R. Osobennosti professional'no-prikladnoy fizicheskoy podgotovki studentov v usloviyah pedagogicheskogo vuza [Features of Professional and Applied Physical Training of Students at a Pedagogical University], *Prepodavatel' XXI vek*, 2023, No. 2-1, pp. 210–219. (in Russ.)
16. Hvalebo G.V., Syrovatkina I.A., Golovushkina D.O. Rol' podvizhnyh igr v processe fizicheskogo razvitiya obuchayushchetsya molodezhi [The Role of Mobile Games in the Physical Development of Young Students], *Vestnik Taganrogskogo in-ta im. A.P. Chekhova*, 2022, No. 1, pp. 171–174. (in Russ.)
17. Abrashina I.V., Soldatova M.A., Titovets S.V. Sovremennye podhody k provedeniyu podvizhnyh igr na zanyatiyah po fizicheskoy kul'ture [Modern approaches to conducting outdoor games in physical education classes], *Izvestiya Tul'skogo gos. Un-ta. Fizicheskaya kul'tura. Sport*, 2024, No. 1, pp. 3–11. (in Russ.)
18. Kareva Yu.Yu., Blazhnova K.M. Podvizhnye igrы na zanyatiyah fizicheskoy kul'turoj v vuze [Mobile Games in Physical Education Classes at Universities], *Tendencii razvitiya nauki i obrazovaniya*, 2024, No. 105-10, pp. 146–150. (in Russ.)
19. Kuzekevich V.R., Rusakov A.A., Kudryavcev M.D. et al. Igrovaya konvertaciya kak faktor povysheniya effektivnosti professional'noj podgotovki pedagoga po fizicheskoy kul'ture [Game Conversion as a Factor in Increasing the Efficiency of Physical Education Teachers' Professional Training], *Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury*, 2024, No. 3, pp. 62–65. (in Russ.)

**Кузекевич Владимир Робертович**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры физкультурно-спортивных и медико-биологических дисциплин, Педагогический институт, Иркутский государственный университет, kuzekevich@mail.ru

**Vladimir R. Kuzekevich**, PhD in Education, Assistant Professor, Physical Education, Sports and Medical-Biological Disciplines Department, Pedagogical Institute, Irkutsk State University, kuzekevich@mail.ru

**Русаков Александр Альбертович**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры физкультурно-спортивных и медико-биологических дисциплин, Педагогический институт, Иркутский государственный университет, irkrusakov@yandex.ru

**Alexander A. Rusakov**, PhD in Education, Assistant Professor, Physical Education, Sports and Medical-Biological Disciplines Department, Pedagogical Institute, Irkutsk State University, irkrusakov@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 22.07.2025. Принята к публикации 28.08.2025  
The paper was submitted 22.07.2025. Accepted for publication 28.08.2025