

УДК 37

*Шакирова С.А.***МОТИВАЦИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Аннотация: в статье рассматривается вопрос мотивации учащихся на уроках английского языка. Автор дает определение мотивации, описывает классификацию. Исследователь утверждает, что игровые педагогические технологии позволят повысить уровень мотивации современных школьников.

Ключевые слова: английский язык, урок, мотивация учащихся, игровые технологии.

*В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже
остаются в нем, чем следы действительно жизни*

К.Д. Успенский.

Создание заинтересованного отношения к учению – проблема, проходящая через всю историю школы, не потерявшая актуальность и сегодня.

В настоящее время в образовании назрела необходимость в расширении методического потенциала, внедрения активных форм обучения. Игровые технологии – это как раз и есть те активные методы, которые до сих пор несправедливо недооцениваются в методике преподавания иностранного языка. Федеральный государственный образовательный стандарт также допускает применение игр и элементов геймификации в образовательном процессе.

Актуальность игры повышается в связи с перенасыщенностью современного школьника информацией: телевидение, видео, радио, Интернет. Таким образом, одной из задач современной школы становится формирование у учащихся самостоятельной оценки и дальнейшего отбора правильной информации. Игровые технологии призваны для того, чтоб снять напряжение учащихся и в тоже время является эффективным способом проверки на практике знаний, которые получены на уроке и во внеурочное время.

Мотивация – важнейший компонент структуры учебной деятельности, а для личности выработанная внутренняя мотивация есть основной критерий ее сформированности. Он заключается в том, что ребенок получает «удовольствие от самой деятельности, значимости для личности непосредственного ее результата» (Б.И. Додонов).

Выделяют пять уровней учебной мотивации:

– *первый уровень* – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности. (У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школьные требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные отметки);

– *второй уровень* – хорошая школьная мотивация. (Учащиеся успешно справляются с учебной деятельностью). Подобный уровень мотивации является средней нормой;

– *третий уровень* – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью. (Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, чтобы общаться с друзьями, с учителями. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, пенал, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает);

– *четвертый уровень* – низкая школьная мотивация. (Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в серьезной адаптации к школе);

– *пятый уровень* – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация. (Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в ней для них невыносимо. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или

иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно психические нарушения).

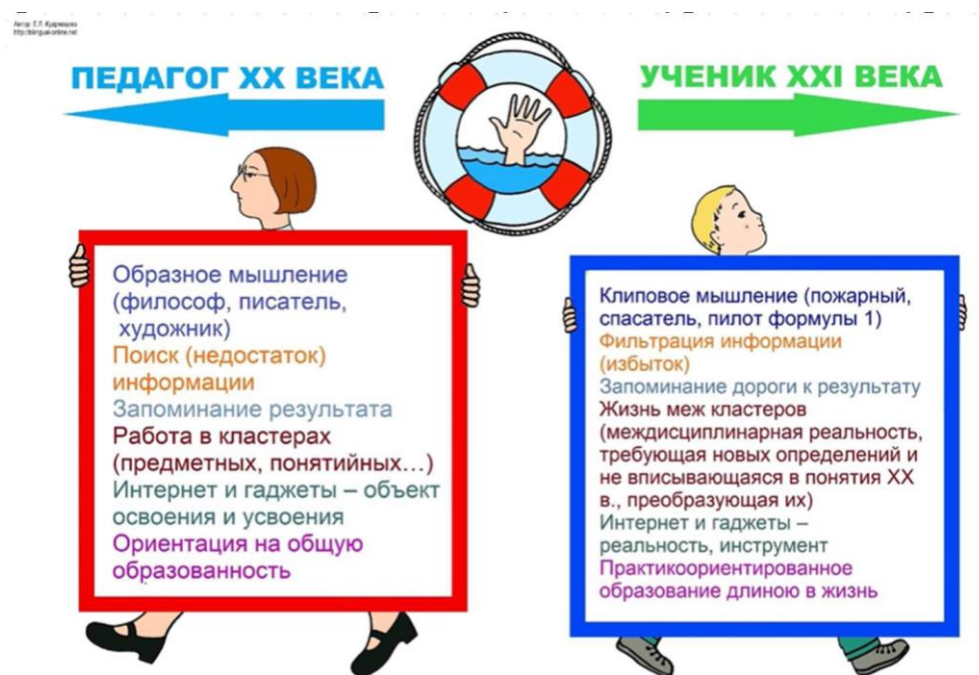


Рис. 1

Что же такое игра? Игра – это деятельность, когда присутствуют:

- участники игры;
- игровые механики (ограничение по времени, маршруту, количеству решений и пр.) – это ядро игровой деятельности.

Игровая механика – набор правил и способов, реализующий определенным образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры. Все множество игровых механик игры формируют конкретную реализацию ее игрового процесса:

- варианты действий, которые могут выбираются самими игроками;
- достигнут результат или получен продукт.

Список литературы

1. Матушкина К.А. Методы и приёмы стимулирования и мотивации обучающихся на уроках / К.А. Матушкина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/metody-i-priiomy-stimulirovaniia-i-motivatsii-obuc.html> (дата обращения: 10.02.2023).

Шакирова Сара Альбертовна – учитель МБОУ «СОШ №4», Россия, Мы-
ТИЩИ.
