

Терентьева Жанна Вячеславна

учитель

Чудинова Ирина Юрьевна

учитель

МБОУ «Гимназия №4 г. Чебоксары»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

DOI 10.21661/r-563140

МОТИВАЦИЯ УЧАЩИХСЯ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ ПОПУЛЯРНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Аннотация: в статье определена степень влияния использования персонажей компьютерных игр на интерес учащихся к уроку и описаны результаты экспериментального урока по рабочим листам с использованием персонажей компьютерных игр, а также проанализирована обратная связь от учащихся (анкетирование). Цель – исследовать мотивацию детей при помощи персонажей игры.

Ключевые слова: внешняя мотивация, внутренняя мотивация, использование компьютерных игр на уроке, современные информационные технологии, рабочие листы, степени сравнения в английском языке.

С начальной школы отсутствие интереса к учебе у детей становится большой проблемой. Сложно успешно учить ребенка, если он относится к обучению равнодушно. Поэтому перед педагогами стоит задача по формированию и развитию у ребёнка положительной мотивации к учебной деятельности.

Проблема мотивации в педагогике изучалась различными учеными, начиная с классика Яна-Амоса Коменского. В своем труде «Великая дидактика» он отмечает четыре основных требования к обучению: успешность, легкость, основательность, быстрота (кратчайший путь обучения) [6]. Легкость и успешность учения зависит от мотивации ученика. К мотивации обращались почти все теоретики педагогики, поскольку она чрезвычайно важна в учебе, но тем не менее

эта тема не перестает быть актуальной, поскольку мотивы у детей зависят от окружения, социальной среды, субъективных характеристик педагога и ученика и многих других изменяющихся факторов. Мотивы современных детей отличаются от мотивов детей прошлого столетия, так что эта тема будет важна всегда.

В психологии мотивация – это побуждения, вызывающие активность, определяющие направленность личности. Поведение человека всегда мотивировано. Известный автор учебников по педагогике Подласый И.П. утверждает, что «мотивация как процесс изменения состояний и отношений личности основывается на мотивах, под которыми понимаются конкретные побуждения, причины, заставляющие личность действовать, совершать поступки» [5, с. 184]. Всегда следует искать мотив поведения. Мотивировать учащихся – значит затронуть их важнейшие интересы, дать им шанс реализоваться в процессе деятельности.

Проблему мотивации изучал современный учёный Левитес Д.Г. [4]. Он выделил следующие способы мотивации: привлечение учеников к оценочной деятельности; анализ личного опыта ученика; необычная форма обучения; культура общения; чувство юмора; отказ от отметок; создание проблемной ситуации.

Мы взяли эту классификацию за основу нашей работы и выделили для себя такие способы, как необычная форма обучения и обращение к личному опыту учеников.

Согласно гипотезе нашего исследования, мотивация учащихся повышается, если использовать в процессе обучения английскому языку персонажей популярной компьютерной игры. При этом у нас есть два предположения, которые мы проверяем в ходе нашего исследования.

1. Мотивация повышается, если дети знакомы с персонажами, поскольку это обращение к личному опыту учащихся.

2. Мотивация в любом случае повышается, поскольку это необычная форма подачи информации.

Авторы учебников по педагогике выделяют следующие мотивы учебной деятельности [2].

Внутренние: ребенок учится для себя, понимая, что учеба – это развитие. Этот мотив центральный, к нему надо стремиться, но, как правило, в младших классах подобная мотивация – редкость. Его нужно формировать, чтобы в дальнейшем у человека была склонность к самообразованию.

Внешние: ребенок учится ради похвалы со стороны родителей, учителей или окружающих. Внешняя мотивация стимулируется соревнованием и конкурсами. Именно поэтому в ходе эксперимента мы использовали систему поощрения: по мотивам игры были распечатаны наклейки, которые выдавались как приз за победу в конкурсе или за правильно сделанное задание.

Социальные: учеба – это престижно, благодаря учебе мы попадаем в определенный социальный круг (например, изучая иностранный язык, мы можем говорить на нем с одноклассниками, а человек, не знающий этот язык, не поймет наш разговор). Мы предположили, что в роли социального мотива выступит знание игры «Brawl stars».

Познавательные: ребенок учится ради знания. Обращаясь к этому мотиву, мы выделили цель урока – ознакомить детей со степенями сравнения в английском языке и научиться их использовать.

Одна из классических схем закрепления материала в методике обучения английскому языку выглядит так: презентация, практика, продуцирование речи.

На этапе презентации были сформированы упражнения для ознакомления с конструкцией сравнительной степени, показывающие использование конструкции сравнительной степени применительно к героям игры и знакомящие детей с характеристиками, по которым проходит сравнения героев.

На этапе практики подбираются имена двух персонажей (кто здоровее, кто опаснее), а подставляется нужное качество для их сравнения.

На этапе продуцирования речи проводится игра. На основе полученных карточек учащиеся составляют предполагаемые сравнения характеристик персонажей, не видя карточку соперника: «Мой персонаж более здоровый, чем твой. Мой персонаж такой же быстрый, как твой». Угадавшие получают игровые баллы.

Таким образом, задействуются все виды мотивации.

Внутренние: индивидуальная работа с листами учит детей сравнивать персонажей по количественным и качественным характеристикам.

Внешние: игра-сравнение позволяет набрать плюсики и выиграть, получив положительную оценку.

Познавательные: дети учат правила образования сравнительной степени прилагательных.

Социальные: использование персонажей игры, которая объединяет учеников в социальную группу.

Достижение успеха: те, кто знает игру, лучше показывают результат при описании персонажей.

Результативность урока мы оценивали по эффективности выполнения упражнений и по результатам анкетирования учеников.

По итогам проверки индивидуальных упражнений 68% учащихся показало положительный результат, 32% не справились с заданием. Это ниже, чем при объяснении материала на нейтральных примерах. При этом сразу заметна связь между результатом и знанием игры. Учащиеся, не знакомые с игрой, показали результат *значительно ниже*, чем обычно, в то время как учащиеся, знакомые с игрой, показали хороший результат, но он *незначительно выше*, чем обычно. Некоторые знакомые с игрой учащиеся также показали низкий результат (8%).

Таким образом, можно сделать вывод, что использование игровых персонажей улучшает усвоение информации у тех, кто знаком с игрой, но очень ухудшает усвоение информации у тех, кто не знаком с игрой и не интересуется ей. Это можно объяснить социальными мотивами: люди, незнакомые с игрой, чувствуют себя исключенными из социума и испытывают дискомфорт, теряя интерес к уроку.

Чтобы оценить результат урока было проведено анкетирование учеников (3–4 класс). Результаты анкетирования представлены в таблице.

Таблица 1

	Всего – 162	да	нет
1.	Знакомы с игрой	75%	25%
2.	Играл в игру	64%	36%

3.	Понравился урок	82%	18%	
4.	Понравилась презентация	85%	15%	
5.	Понравилась игра с карточками	71%	29%	
6.	Понравилась возможность получить наклейку	79%	21%	
		да	нет	Не знаю
7.	Хочу урок по brawl stars	18%	39%	43%
8.	Хочу урок по другому произведению	29%	14%	57%
9.	Хочу игровой урок без персонажей	14%	50%	36%
10.	Понял тему	82%	18%	-

По результатам анкетирования можно сделать выводы, что большинству учащихся, не знакомых с игрой, урок не понравился, и тема урока была ими понята не до конца. Учащиеся проявили больше всего интереса к игре с карточками, но высока вероятность, что игра была бы полезнее и интереснее, если бы сравнивались характеристики не игровых персонажей, а разных животных или нейтральных персонажей (группы придуманных детей или героев учебника). Таким образом, можно считать доказанным, что мотивация учащихся повышается, если использовать в процессе обучения английскому языку персонажей популярных компьютерных игры, но только в том случае, если эти игры попадают в круг интересов учащихся. Незнакомые с игрой дети, наоборот теряют интерес к уроку.

Создание рабочих листов и материалов с использованием персонажей популярных игр актуально для индивидуального подхода с учетом интересов конкретного ребенка, но для работы с коллективом больше подойдет игровой метод с нейтральными картинками, например, с персонажами учебника или животными. Рабочие листы по темам конкретных игр можно использовать, когда игра находится на пике популярности – это подстегнет интерес учащихся. Но нужно быть готовым к тому, что разработки с персонажами быстро устаревают и перестают быть актуальными. Игры сменяются новыми, более популярными, социальный мотив уходит на дальний план. Существует риск, что листы с популярными персонажами демотивируют детей, которые не увлекаются этой темой. Нейтральные карточки для обсуждения более практичны.

Список литературы

1. Большая психологическая энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psychology.academic.ru/1245/мотивация> (дата обращения: 18.09.2024).
2. Гордашников В.А. Образование и здоровье студентов медицинского колледжа / В.А. Гордашников, А.Я. Осин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.monographies.ru/ru/book/section?id=2804> (дата обращения: 18.09.2024).
3. Казаркина С.П. Мотивация деятельности ребенка в педагогическом процессе и ее развитие / С.П. Казаркина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.art-talant.org/publikacii/30646-motivaciya-deyatelnosti-rebenka-v-pedagogicheskom-processe-i-ee-razvitiie> (дата обращения: 18.09.2024).
4. Левитес Д.Г. Педагогические технологии: учебник / Д.Г. Левитес // Федеральное государственное бюджетное учреждение «Российская академия образования». – М.: ИНФРА-М, 2017. – 401 с. DOI 10.12737/19993. EDN YIDWFR
5. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: учеб. пособие для вузов / И.П. Подласый. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2004. – 365 с.
6. Сергуткина Н.С. Актуальность основных идей и принципов Яна Амоса Коменского в современной системе образования / Н.С. Сергуткина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/aktualnost-osnovnykh-idei-i-principov-iana-amosa.html> (дата обращения: 18.09.2024).