

Петрова Динара Александровна

студентка

Научный руководитель

Безуглова Ольга Андреевна

старший преподаватель

Институт филологии и межкультурной коммуникации
им. Льва Толстого ФГАОУ ВО «Казанский
(Приволжский) федеральный университет»
г. Казань, Республика Татарстан

**ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ (АНГЛИЙСКОМУ) ЯЗЫКУ
ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ**

Аннотация: в ходе исследования была изучена история образовательных игр, проанализированы теоретические и практические основы использования игр в обучении, была дана оценка влиянию игровых методов на повышение мотивации обучающихся. Результаты исследования показали, что качественное внедрение игровых методов в процесс обучения может стать важным шагом к повышению мотивации учащихся, дальнейшей ее стабилизации.

Ключевые слова: игра, мотивация, метод обучения, английский язык.

В современном мире изучение иностранных языков является одним из самых основных и востребованных направлений в системе образования. Однако, несмотря на всё возрастающую значимость, преподаватели сталкиваются с проблемой низкой мотивации учащихся при обучении иностранному языку. В наше время существует огромное количество различных методов обучения, направленных на варьирование и модификацию занятий, но одним из самых интересных, эффективных и функциональных является игра. Игра представляет собой инструмент,

способствующий усвоению, повторению информации, созданию позитивной и увлекательной атмосферы на уроках.

Как правило, знакомство с иностранным языком и дальнейшее его освоение происходит через институт образования. Именно поэтому сфера образования старается уделять большое внимание области языка. Открываются многочисленные школы с углубленным изучением иностранных языков, ВУЗы, в свою очередь, ведут активную подготовку специалистов со знанием одного и даже нескольких языков.

Однако, несмотря на все возрастающую значимость, учащиеся сталкиваются с проблемой низкой мотивации при обучении иностранному языку. Поэтому с начала пути изучения иностранного языка главная задача учителя максимально вовлечь учащихся в процесс обучения, находить способы мотивировать и вдохновлять на изучение. Для достижения соответствующего результата существует огромное множество различных педагогических методов, такие как: проектный, частично-поисковой, иллюстративный, исследовательский метод и другие; но одним из самых интересных, функциональных, практических и действенных методов является игра. Именно игровые технологии обеспечивают максимальное вовлечение учащихся в образовательный процесс.

Джилл Хэдфилд определяет игру, как «активность с правилами, целью и элементом веселья» [Hadfield, 1998: 4].

В книге Е.И. Пассова «Урок иностранного языка в школе» можно встретить следующее определение игры [Пассов, 1991:33]: «Игра – это:

- 1) деятельность;
- 2) мотивированность, отсутствие принуждения;
- 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- 5) развитие психических функций и способностей;
- 6) «учение с увлечением» (говоря словами С.Л. Соловейчика)».

Согласно В.И.Кувшинову, игра – это «путь к познанию в дополнение порой к скучным и однообразным, повторяющимся из урока в урок методическим приемам учителя» [Кувшинов, 1993: 26].

Исследование роли игры как средства повышения мотивации при обучении английскому языку в средних классах, где формируется базовый уровень знаний и навыков, является не только актуальным, но и необходимым для разработки эффективных методик, способствующих улучшению качества образования и повышению интереса учащихся к изучению иностранного языка.

Обучение на основе игр имеет долгую и очень интересную историю. Первые упоминания об играх можно проследить вплоть до Древней Греции, где и Аристотель, и Платон представляли игру как полезный инструмент для образования. Манкала, африканская настольная игра, которая входит к 5000 году до нашей эры и в которую до сих пор играют, может использоваться для обучения математическому мышлению. Аналогично, игра в шахматы и ее многочисленные варианты использовались на протяжении тысяч лет для тренировки стратегического и тактического мышления. Кроме того, существует множество примеров того, как игры использовались для обучения принцев, военных офицеров и политиков.

В эпоху Возрождения педагоги возродили идею о том, что игры занимают важную роль в образовании. В XVII веке педагог Ян Амос Коменский представил свои революционные системы теории образования, в которых игры рассматривались как идеальная форма обучения.

В 1900-х годах игра была представлена как педагогический подход Джоном Дьюи, Жаном Пиаже и Львом Выготским. Позже, в 1970-х и 1980-х годах, Марк Леппер и Томас Мэлоун представили свои отдельные анализы того, почему игры увлекают и стимулируют внутреннюю мотивацию.

Существуют различные классификации образовательных игр при обучении иностранному языку. Согласно М.Ф Стронину игры делятся на подготовительные и творческие [Стронин, 1981:155].

Подготовительные игры включают в себя грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры.

Грамматические игры способствуют освоению грамматического материала; лексические игры направлены на обогащение словарного запаса; фонетические игры делают акцент на произношении; орфографические игры предназначены для освоения правописания.

Творческие игры способствуют формированию и развитию речевых навыков и умений.

Согласно классификации А.В.Конышевой, по целям и задачам обучения образовательные игры можно разделить на языковые и речевые [Конышева, 2006:168].

Языковые игры делятся на фонетические, лексические, грамматические, орфографические. Фонетические игры направлены на тренировку произношения; лексические игры – на активизацию речемыслительной деятельности, снятие языкового барьера; грамматические – на правильное употребление грамматических структур; орфографические – на освоение правописания.

Помимо языковых игр, важное значение имеют речевые игры, которые нацелены на формирование умений в речевой деятельности, например обучение аудированию, монологической речи, диалогической речи, чтению, письму.

Структура речевой игровой деятельности может включать в себя: тему, обстановку, ролевые отношения, сфера использования языка и др. Данные аспекты приближают игровую деятельность к коммуникации в реальной жизни.

Еще одним видом образовательных игр является ролевая игра. Ролевые игры характеризуются наличием проблемы в основе игры. Во время ролевой игры учащиеся распределяются по ролям и отыгрывают ситуацию общения в соответствии с выбранной или указанной темой.

По классификации Р.П. Мильруд степень контроля речи учащихся может варьироваться от контролируемой до умеренно контролируемой и свободной [Мильруд, 2007:189]. Контролируемая степень подразумевает под собой использование готовых реплик; в умеренно контролируемой степени учащимся описываются сюжет и их роли; в свободной степени даются лишь тема игры и распределение ролей.

Таким образом, игры занимают важное место в системе освоения иностранного языка, способствует эффективному протеканию образовательного процесса, помогают заинтересовать учащихся, что определенно сказывается на повышении их мотивации. Выводы исследования заключаются в возможности использования его результатов в образовательной практике.

Список литературы

1. Hadfield J. (1998). Elementary grammar games. Harlow: Pearson education Limited / J. Hadfield. – P. 4–128.
2. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Конышева. – СПб.: КАРО; Mn.: Четыре четверти, 2006. – С. 168–192. EDN YHVXAM
3. Кувшинов В.И. Игры на занятиях английским языком / В.И. Кувшинов // Иностранные языки в школе. – 1993. – С. 26–28.
4. Мильруд Р.П. Методика преподавания английского языка / Р.П. Мильруд. – M.: Дрофа, 2007. – С. 189–253. EDN SDTWMF
5. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – 1991. – С. 33–223.
6. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин. – M.: Просвещение, 1981. – С. 155–256.