

Асютина Инна Викторовна

учитель

Анищенко Анна Александровна

учитель

МБОУ «СОШ №13»

г. Белгород, Белгородская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: в статье рассматривается проблема повышения мотивации учащихся на уроках английского языка в школе посредством использования игровых технологий. Представлен опыт автора в применении различных видов игр и подчеркивается их положительное влияние на учебный процесс. Проанализирована литература, посвященная применению игр в обучении английскому языку, и обосновывается, что использование игровых технологий является эффективным способом реализации основных направлений организации образовательного процесса, соответствующих требованиям ФГОС.

Ключевые слова: игровые технологии, игры, коммуникативный навык, мотивация, языковые навыки.

«Игра – это путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить»

А.М. Горький

Технология игрового обучения, *игровое обучение* – это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

В книге Е.И. Пассова «Урок иностранного языка в школе» можно встретить следующее определение игры: «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)».

Использование игр на уроках английского языка – это не просто развлечение, а эффективный методический приём, который делает процесс обучения более увлекательным, мотивирующим и результативным. Игры позволяют в непринуждённой форме отрабатывать языковые и грамматические навыки, развивать речевые умения, снимать психологическое напряжение и создавать атмосферу реального общения.

Игра обеспечивает активное участие всех учеников, стимулирует речевое общение, способствует формированию интереса и стремлению изучать иностранный язык. В игре все равны, она доступна слабым ученикам. Поскольку, игра развивает познавательную активность школьников, она должна соответствовать имеющимся у детей знаниям, а также нужно учитывать и их возрастные особенности. Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока.

Игры помогают решить целый комплекс *задач*:

- развитие речевых умений (аудирование, чтение, письмо и говорение);
- формирование и совершенствование языковых навыков (лексических, грамматических, фонетических, орфографических);
- обучение общению в условиях, приближенных к реальным;
- развитие психических функций (внимания, мышления, памяти);
- знакомство с культурой страны изучаемого языка;
- произвольное запоминание речевого материала.

Игры можно классифицировать по разным критериям.

По дидактической цели:

- подготовительные (языковые). Способствуют формированию речевых навыков: грамматические, лексические, орфографические, фонетические;
- творческие (речевые). Развивают речевые умения и самостоятельность в решении коммуникативных задач (ролевые игры, аудитивные игры).

По форме организации игры можно разделить на индивидуальные, парные и групповые.

Лексические игры

Цель:

- усвоить иностранную лексику без «зазубривания»;
- научиться применять её правильно без нудного повторения.

Лексические игры используем для:

- 1) введения, закрепления и повторения лексических единиц;
- 2) расширения словаря учащихся;
- 3) разнообразия учебного процесса (для мотивации и стимулирования детей, особенно младшего школьного возраста)
- 4) снятия языкового и психологического барьера при обучении английскому языку.

В своей практике мы часто используем такие игры:

«I can't see»

Цель этой игры -развитие памяти и внимания. Подходит для начального этапа обучения иностранному языку. Учитель выставляет предметы, например, фигурки зверей, перед учениками на стол. Далее учащиеся закрывают глаза, а одна из игрушек «исчезает». Ученики должны ответить, какая из зверюшек убежала: *I can't see a*

«Telephone»

Учитель тихо называет первому участнику какое-то слово. Далее учащиеся передают то, что слышали друг другу на ушко, как «по телефону». А последний участник озвучивает то, что в итоге получилось. Дети любят эту игру, так

как часто загаданное слово например «cat» может превратиться в итоге в какое-нибудь типа *frog*. Получается очень весело.

«*The Chain of Words*»

Учитель сначала называет слово по-русски и бросает мяч первому ученику. Ребенок переводит слово и называет следующее. Например, тема *Week days*. Понедельник – *Monday*, далее *Tuesday*, и так по цепочке.

Задания можно изменить или дополнить. Учитель задает вопрос *What day is before (after) Friday/tomorrow?* или *What day is between ... and ...?* Могут использоваться разные вариации.

Грамматические игры

Цель:

- обучить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления определенных речевых образцов;
- развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

«*What's in your bag?*»

У учителя набор предметов (или картинки их), которые могут находиться в чем-либо портфеле. Ведущий, который заранее ознакомлен с содержимым портфеля, обращается к классу с вопросом: «*What's there in my bag today?*» Учащиеся по очереди отвечают:

There is a pen in your bag.

There is a book in your bag.

There is a map in your bag.

Если учащийся угадал предмет, ведущий вынимает его из портфеля и подтверждает. Ведущий выполняет свои обязанности до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле.

«*What do you like to do?*»

Основная задача игры – активизировать в речи общие вопросы.

Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы, например: Do you like to read?; Do you like to play tennis? Если учащийся отгадал, он становится ведущим.

«Present- Past»

Ученики делятся на 2 команды и им предлагаются тексты, построенные из предложений в Present Simple и Present Continuous. Дети должны переделать эти тексты и презентовать остальным ученикам, используя формы Past Simple и Past Continuous.

Фонетические игры

Цель:

- отрабатывать написание и произношение слов на английском языке;
- разнообразие учебного процесса.

«Подбери рифму»

Ученики ищут рифму к заданному слову (например, *dog – frog*).

«Кто правильнее прочитает?»

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учащимися. После этого даются несколько минут для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучающиеся должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За грамотное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

«Кто быстрее?»

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух.

Ход игры: учащимся раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в треть-

ей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку. Каждый ученик должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

Использование игры на уроках иностранного языка имеет значение для приобретения новых представлений или формирования новых умений и навыков.

Согласно результатам опроса, все обучающиеся (100%) с энтузиазмом участвуют в уроках английского языка, если на них используются игровые технологии.

Педагогический потенциал игры заключается в способности пробуждать интерес школьников, активизировать их мыслительную и речевую деятельность для отработки новой лексики. Кроме того, игра создаёт баланс соревновательного и кооперативного начала: в процессе выполнения заданий у ребят появляется и дух состязания, и возможность действовать сообща. Важным побочным эффектом игровых форм работы становится сплочение коллектива: в игровой ситуации, где ученики лучше видят себя и друг друга, учатся взаимодействовать.

Список литературы

1. Голдина Е.А. Игра как средство повышения мотивации к изучению английского языка / Е.А. Голдина. – Пенза, 2022. – URL: <https://elib.pnzgu.ru/files/eb/doc/ITx7Bu3eUKI8.pdf> (дата обращения: 16.08.2026).
2. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – М., 1991. – 223 с.
3. Дворченко О.Г. Применение игровых технологий на уроках английского языка / О.Г. Дворченко. – 2019. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2019/03/17/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-na> (дата обращения: 16.08.2026).

4. Мозымова И.В. Фонетические игры на уроках английского языка / И.В. Мозымова. – 2016. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2016/01/04/foneticheskie-igry-na-urokah> (дата обращения: 16.08.2026).