Малова О.В.

*Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение г.Владимира «Средняя общеобразовательная школа № 39»
Владимир, Россия*

doi: 10.18411/lj-30-04-2017-2-02

idsp 000001:lj-30-04-2017-2-02

Повышение мотивации в изучении иностранного языка младшими школьниками через использование технологии игровых методов

Аннотация

Статья посвящена игровым технологиям как средству повышения мотивации. В статье рассмотрены требования к организации игр на уроках иностранного языка, функции игровой деятельности в процессе обучения, систематизированы виды игр для обучения иностранному языку, рассмотрены цели каждого из этих видов в отдельности.

Ключевые слова: мотивация, игровые технологии, активизация учебного процесса, начальная школа, личность ребенка.

Расширение международных связей, вхождение нашего государства в мировое сообщество сделало английский язык востребованным средством общения, понимания и взаимодействия людей, приобщения к иной национальной культуре. В связи с этим произошло массовое введение иностранного языка в начальной школе, что поставило перед учителями вопрос: «Какие методы и средства помогают повысить интерес учащихся к изучению английского языка, чтобы наиболее эффективно построить образовательный процесс?»

Вопрос применения активных, игровых методов в учебном процессе поднимается в отечественной педагогической науке уже более века, начиная с послереволюционного периода, когда отечественная школа отказалась от идей педагогики И.Ф. Гербарта и Г. Кершенштейнера, которые пропагандировали педагогику авторитарную, педагогику «муштры», и обратилась к идеям школы

американского прогрессивизма, которая продвигала использование в обучении активных методов. В начале XX века в своей работе «Мое педагогическое кредо» лидер педагогики американского прогрессивизма Джон Дьюи подчеркивал, что образование – это развитие способностей детей в ситуациях, когда они могут активно и конструктивно участвовать в социальной жизни. Ведущей деятельностью детей младшего школьного возраста является игра. Именно использование игровых технологий на уроках моделирует ситуации, близкие социальной жизни детей. В игре происходит развитие активной позиции учащегося, формирование умения нести ответственность за общее дело, умения ставить перед собой цель, планировать свою деятельность, контролировать результат. Известный советский педагог А.С. Макаренко в своей работе «О воспитании в семье» писал: «...каков ребёнок в игре, таков он во многом будет в работе и в жизни, когда вырастет...». Таким образом, использование игровых технологий в учебном процессе помогает выполнить задачу, поставленную перед нами Законом РФ «Об образовании», ФГОС, а именно задачу формирования независимой, социально ответственной, способной к принятию оптимальных решений личности. Личность в современном обществе является решающим фактором, управляющим профессиональной самореализацией и определяющим сферу ценностных ориентаций.

В современной педагогике игра понимается как педагогическая технология, включающая обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса, помогающих значительно активизировать учебный процесс, сделать его захватывающим и интересным. А.С. Макаренко писал: «Есть еще один важный метод – игра. Я думаю, что несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка. В детском возрасте игра – это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело... У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять».

Некоторые учащиеся начальных классов имеют невысокую познавательную активность, вследствие чего потребность в изучении английского языка проявляется слабо. Несомненно, среди разнообразных методов и форм работы для повышения мотивации и познавательной активности на уроках английского языка игра является одним из основных способов. Таким образом, если вложить образовательное содержание в игровую оболочку, то можно решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Особенностью игровых технологий является то, что в игре все равны. Она сильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно

прочных знаний в языке. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий – всё это даёт возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижается боязнь ошибок. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1) Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации.

2) Воспитательная функция заключается в воспитании таких качеств, как вежливость, внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимовыручки.

3) Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращении урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и сказочный мир.

4) Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на английском языке.

5) Релаксационная функция — это снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении английскому языку.

6) Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

7) Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств учащихся.

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций учебных игр (по форме проведения, по количественному составу, по способу организации игры и так далее). Учебные игры, используемые на занятиях по иностранному языку можно разделить на языковые и на речевые.

Языковые игры делятся на фонетические лексические, грамматические и орфографические.

Речевые игры нацелены на формирование умения в определённом виде речевой деятельности, то есть обучение аудированию, обучение монологической речи, диалогической речи, обучение чтению, письму.

Рассмотрим цели каждого из этих видов в отдельности.

Цели игр для обучения говорению:

- научить умению выражать мысли в логической последовательности;
- научить практически и творчески применять полученные речевые навыки;
- обучить речевой реакции в процессе коммуникации.
- Цели игр для обучения аудированию:
- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развить слуховую память и слуховую реакцию учащихся.
- Цели игр для обучения чтению:
- быстро и точно устанавливать звуко-буквенные соответствия;
- правильно озвучивать графический образ слова и соотносить его со значением, т. е. понимать читаемое;
- читать по синтагмам, объединяя слова в определенные смысловые группы.

Цели грамматических игр:

- научить обучающихся употреблению речевых образцов, содержащих определённые грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую активность и самостоятельность обучающихся.

Цели лексических игр:

- познакомить обучающихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность;
- развивать речевую реакцию.

Цели фонетических игр:

- тренировать обучающихся в произнесении иноязычных звуков;
- научить обучающихся громко и чётко читать стихи;
- разучивание стихотворений с целью их воспроизведения по ролям.

Цель орфографических игр:

- тренировать написание английских слов.

Таким образом, использование игровых технологий обеспечивает

активизацию учебной и познавательной деятельности учащихся на уроке и высокую эффективность усвоения учебной информации. Как показывает опыт, игры способствуют не только повышению качества успеваемости и обогащению лексического словаря учащихся, но и развитию личностного творческого потенциала обучающихся, умения принимать решения и нести ответственность за них. Являясь ведущим видом деятельности детей, игры являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения.

1. Болотина, О. Использование игровых технологий на уроке английского языка [Электронный ресурс] / URL: <http://iyazyki.ru/?p=23465> (дата обращения: 01.04.2017).
2. Гордей, С.В. Описание опыта педагогической деятельности «Повышение мотивации учащихся через использование игровых технологий на уроках английского языка [Электронный ресурс] / URL: <https://okt2.schools.by/pages/opisanie-opyta-pedagogicheskoy-deyatelnosti-povyshenie-motivatsii-uchaschihsja-cherez-ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-na-urokah-anglijskogo-jazyka-gordej-sv> (дата обращения: 28.03.2017).
3. Иваненко, М.А. Использование игровых технологий, как средства повышения мотивации у школьников на уроках английского языка [Электронный ресурс] / URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-igrovih-tehnologiy-kak-sredstva-povisheniya-motivacii-u-shkolnikov-na-urokah-angliyskogo-yazyka-1047242.html> (дата обращения: 30.03.2017).
4. Иванова, И.С. Понимание игры как педагогического явления в различные исторические эпохи / Между прошлым и будущим: теория и история педагогики XXI века: материалы международной заочной научно-практической конференции, посвященной памяти доктора педагогических наук, профессора, члена-корреспондента РАО Феликса Ароновича Фрадкина. 18-25 декабря 2013 года. – Владимир: Изд-во ВлГУ; ВИТ-принт, 2014. – 300 с. ISBN 978-5-905894055-8
5. Лях, Н.В. Игровые технологии, как средство повышения мотивации к изучению английского языка [Электронный ресурс] / URL: <http://festival.1september.ru/articles/641818/> (дата обращения: 28.03.2017).
6. Макаренко, А.С. Педагогические сочинения в восьми тт. – Т. 4. – М.: Педагогика, 1984. – 204 с.
7. Мамина, Н.В. Идеальная школа Джона Дьюи [Текст] / Н.В. Мамина // Историко-педагогический процесс: развитие теории и практики образования в контексте социокультурной эволюции общества: В 2 т. Т. 1. Общие вопросы. История зарубежной педагогики; под ред. Г.Б. Корнетова (Серия «Историко-педагогическое знание. Вып. 24»). – М.: АСОУ, 2009. – С. 159–164.
8. Хандоцкая, Р.А. Игровые технологии как средство повышения мотивации учащихся на уроках английского языка в соответствии с ФГОС [Электронный ресурс] / URL: <https://infourok.ru/statya-na-temu-igrovie-tehnologii-kak-sredstvo-povisheniya-motivacii-uchaschihsya-na-urokah-angliyskogo-yazyka-v-sootvetstvii-s-1147242.html> (дата обращения: 28.03.2017)