

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2020, №2, Том 8 / 2020, No 2, Vol 8 <https://mir-nauki.com/issue-2-2020.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/15PDMN220.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Архипова М.В., Филатова О.Ф. Использование учебной игры как средства развития учебной мотивации на уроках иностранного языка // Мир науки. Педагогика и психология, 2020 №2, <https://mir-nauki.com/PDF/15PDMN220.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Arkhipova M.V., Filatova O.F. (2020). Using educational games as a means of developing motivation in foreign language lessons. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 2(8). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/15PDMN220.pdf> (in Russian)

УДК 37.09

ГРНТИ 14.23

Архипова Мария Владимировна

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина»
Нижегород, Россия
Доцент
Кандидат психологических наук
E-mail: arhipovnn@yandex.ru
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6775-1413>
РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=802749

Филатова Ольга Федоровна

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина»
Нижегород, Россия
Магистрант
E-mail: arhipovnn@yandex.ru

**Использование учебной игры
как средства развития учебной мотивации
на уроках иностранного языка**

Аннотация. В данной статье исследуются возможности учебной игры для развития мотивации учащихся начальной школы к изучению иностранного языка. В естественных условиях язык усваивается в общении, при этом основной формой общения детей является игра, следовательно, учебная игра может рассматриваться как эффективный метод по развитию учебной мотивации младших школьников. Авторами представлен обзор научно-исследовательской и методической литературы по вопросу использования метода учебной игры в образовательном процессе, описывается экспериментальная программа, направленная на оценку эффективности применения учебной игры для развития учебной мотивации младших школьников. Использование учебной игры позволяет педагогу решить проблемы, связанные с процессом обучения, а именно: развитие интереса к изучаемому предмету, инициативы и интеллектуальной активности учащихся, удержание внимания, снятие нервного напряжения и утомления. Проведенный в ходе исследования эксперимент доказывает, что метод учебной игры успешно справляется с данными проблемами и способствует развитию учебной мотивации обучающихся младшего школьного возраста. Большим преимуществом игрового метода для изучения иностранного языка является возможность создавать на уроке речевые ситуации, которые стимулируют речевое развитие учеников в условиях максимально схожих с естественными условиями речевой деятельности. Учебная игра является эффективным

методом обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста. Учебная игра оптимально соответствует психологическим особенностям учащихся начальной школы. Совмещая в себе игру и учение, учебная игра способствует обеспечению мягкого перехода от одной ведущей деятельности к другой.

Ключевые слова: иностранный язык; учебная игра; мотивация; начальная школа

Введение

Требования ФГОС исходят из личностно-деятельностного подхода в обучении. Традиционный урок, основанный на принципе учитель-ученик как субъект и объект учебной деятельности, доказал свою неэффективность. Новые стандарты требуют создания условий для становления и развития личности ученика: активной, творческой, ищущей новых знаний, способной к саморазвитию. Воспитание такой личности начинается еще с дошкольного возраста и подхватывается начальной школой. Начальная школа является важным периодом, когда закладывается база будущего успеха ученика, и проблема мотивации непосредственно связана с методикой обучения.

Учебная игра как эффективный метод обучения детей иностранным языкам получает свое признание среди педагогов, о чем свидетельствует обилие публикаций на соответствующую тему. Будучи самой привлекательной и привычной формой деятельности детей, игра обеспечивает наиболее естественное и «бесстрессовое» приобщение младших школьников к «чужому» языку. В рамках игры, язык усваивается учащимися в контексте непосредственной практической коллективной деятельности, всегда эмоционально окрашенной и обладающей для каждого ребенка личностным смыслом, что имеет наряду с другими преимуществами игры решающее значение для развития учебной мотивации школьника [1–3]. Внедрение метода учебной игры на системной основе в практику способствует повышению качества обучения.

Теоретический анализ литературы

Основная цель применения игровой технологии на уроках иностранного языка заключается в моделировании адекватной коммуникативной ситуации с целью мотивации естественной речевой деятельности на изучаемом языке. Это означает создание таких условий для речевой деятельности, которые были бы максимально близки к условиям реальной деятельности детей соответствующего возраста, и в которых могла бы разворачиваться их речевая деятельность на родном языке. Именно в игровой деятельности учащиеся усваивают содержание ролей и стремятся выразить свое отношение в соответствии с игровой ситуацией или сюжетом. Грамотное чередование педагогом творческих игр и игр с правилами, подвижных, малоподвижных, сюжетно-ролевых игр в обучении создает благоприятную основу для развития речевой деятельности учащихся [4]. М.А. Ариян указывает на то, что дошкольный и ранний школьный возраст представляют увлекательную возможность для коммуникативного обучения иностранным языкам с использованием самых элементарных языковых средств. Полноценно и всесторонне использовать возможности игрового обучения языку реально именно в дошкольном и раннем школьном возрасте [5]. С возрастом способность человека к освоению речи постепенно утрачивается, снижается чувствительность к восприятию звуков и способность их имитировать, ослабевает кратковременная память. Доказано, что чем позже приступает человек к изучению языков, тем труднее и медленнее идет процесс [6–8].

Задачи учебной игры заключаются в:

- повышении мотивации к изучению иностранного языка;

- развитии коммуникативных навыков учащихся;
- развитии мышления средствами иностранного языка;
- обеспечении личностного роста каждого обучающегося;
- создании психологически комфортной обстановки для всех участников игры¹ [9].

Структуру учебной игры составляют следующие компоненты: воображаемая ситуация или сюжет, в условиях которой учащиеся будут действовать; роли, в соответствии и в рамках, которых они будут действовать; игровые действия; атрибуты игры (средства игры); игровая цель, осознанная детьми; правила игры, усвоенные учащимися; альтернатива действий и атрибутов, обеспечивающая возможность индивидуального выбора учащихся в соответствии с их психологическими особенностями; результат игры – рефлексия, осмысление и оценка [10].

Анализируя и обобщая методическую литературу, можно выделить следующие принципы педагогической игры²:

- соответствие плану занятий и изучаемому языковому материалу;
- ясность учебной цели игры для педагога и игровой задачи для ученика;
- наглядность (наглядность обеспечивает раздаточный материал, с которым учащиеся непосредственно взаимодействуют в игре: игрушки и карточки, различные предметы, атрибуты, необходимые для стимулирования и повышения речевой деятельности, таким образом зрительные образы являются одним из способов семантизации материала и опорой для построения собственных высказываний; сочетание звукового и зрительного образа понятия благотворно для его запоминания);
- многократность повторения материала;
- активность всех участников игры (достигается за счет заинтересованности, неформальной обстановки, благоприятного психологического климата);
- учет индивидуальных психологических особенностей учащихся (при выборе характера игры (интеллектуальной, творческой, подвижной, игры на сотрудничество или состязательность) и распределении ролей в ней);
- динамичность, занимательность и эмоциональность игры (обеспечивают мотивацию);
- коллективность и состязательность (побуждают к активной самостоятельной деятельности, мобилизуют физические, интеллектуальные и душевные силы);
- системность;
- результативность – осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую деятельность игрока и команды [11].

Для повышения эффективности обучения иностранному языку педагог осуществляет самостоятельный поиск обучающих игр, разрабатывает новые игры, чтобы занятие становилось содержательным переживанием для всех его участников.

¹ <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/927>.

² <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1042>.

Методы и результаты исследования

С целью выявления эффективности использования игровых технологий нами был проведен эксперимент. Экспериментальной базой выступило МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №3» г. Балахна. В эксперименте были задействованы учащиеся 2-х классов в количестве 26 человек: 12 учащихся экспериментальной группы и 14 учащихся контрольной группы. Обучение проходило по рабочей программе, утвержденной образовательным учреждением и разработанной на основе авторской программы «Forward» для 2-го класса авторов М.В. Вербицкой, О.В. Ораловой, Б. Эббса, Уорелла Э., Уорда Э. Продолжительность эксперимента составила один учебный год (2018–2019).

Методы, используемые в процессе эксперимента: теоретические: анализ, сравнение, обобщение; эмпирические: наблюдение, беседа, анкетирование, тестирование.

Эксперимент включал в себя следующие этапы:

- Подготовительный этап (теоретический): на данном этапе были определены объект и предмет экспериментального исследования, сформулированы цель и задачи экспериментальной работы, выбраны оптимальные методы исследования, сбора и обработки данных, определена база и сроки педагогического эксперимента, проведен анализ УМК, подобраны, а также разработаны и включены в поурочное планирование учебные игры.
- Основной этап педагогического эксперимента (практический, или собственно эксперимент) состоял из трех подэтапов:
 1. констатирующий: с целью выяснение состояния на практике изучаемого явления была проведена входная диагностика уровня учебной мотивации учащихся ЭГ и КГ.
 2. формирующий: запланированное включение учебных игр и игровых элементов в урок иностранного языка; фиксация результатов;
 3. контрольный: проведен промежуточной и итоговой диагностики уровня мотивации, уровня комфортности и успеваемости учащихся по предмету.
- Заключительный этап педагогического эксперимента: подведение итогов проведенной работы.

Особенность занятий в экспериментальной группе состояла в широком включении в поурочное планирование разнообразных игровых технологий. В течение учебного года в занятия ЭГ были включены следующие виды игр: фонетические игры; игры-физкультминутки: рифмовки и песни с движениями, пальчиковые игры-рифмовки; сюжетно-ролевые игры; игры на память и логическое мышление. Некоторые игры занимали значительную часть урока, другие носили характер снятия напряжения и усталости в рамках здоровьесберегающих технологий и имели продолжительность не более 1–3-х минут (пальчиковые игры, рифмовки и песенки с движениями, игры-команды). В основном игры были направлены на развитие лексики, памяти, усвоение речевых конструкций, отработку и закрепление новых знаний и навыков, формирование первых навыков коммуникации средствами иностранного языка. Педагогическая игра сочеталась на уроке с собственно учебно-познавательной деятельностью: знакомство с новым языковым материалом, с грамматическими правилами, освоение навыков чтения и письма.

С целью выявления уровня учебной мотивации учащихся на уроках иностранного языка была проведена педагогическая диагностика. Анкеты были разработаны на основе анкет для оценки уровня школьной мотивации Н.Г. Лускановой. Результаты представлены в таблице 1.

Таблица 1

Уровень учебной мотивации учащихся КГ и ЭГ

Этап	Уровень учебной мотивации	ЭГ	КГ
1 четверть	высокий	100 %	100 %
	достаточный		
	пониженный		
	низкий		
	негативный		
4 четверть	высокий	100 %	71 %
	достаточный		14 %
	пониженный		14 %
	низкий		
	негативный		

Составлено авторами

Результаты анкетирования показывают, что учащиеся экспериментальной группы сохраняют высокий уровень учебной мотивации на протяжении всего учебного периода, в то время как некоторые учащиеся контрольной группы постепенно начинают утрачивать первоначальный интерес к изучению предмета: мы можем наблюдать закономерный процесс «остывания» по мере того, как предмет утрачивает свою новизну и становится частью школьной повседневности.

Также в течение учебного года была проведена диагностика психологической комфортности обучающихся на уроках иностранного языка. По результатам опроса получены следующие результаты, представленные в таблице 2:

Таблица 2

Уровень психологической комфортности учащихся КГ и ЭГ

Этап	Уровень психологической комфортности	ЭГ	КГ
1 четверть	высокий	100 %	79 %
	достаточный		21 %
	низкий		
	неудовлетворительный		
4 четверть	высокий	78 %	63 %
	достаточный	22 %	18 %
	низкий		18 %
	неудовлетворительный		

Составлено авторами

Проведенное исследование подтверждает, что игровой метод способствует созданию благоприятной психологической атмосферы урока, необходимой для поддержания и развития учебной мотивации и успешного освоения детьми учебного материала. В условиях комфортной психологической обстановки ребенок может свободно проявлять свои способности, раскрывать и развивать свой интеллектуальный и творческий потенциал.

Выводы

Таким образом, анализ хода и результатов педагогического эксперимента, позволяют заключить, что урок с использованием игровых технологий обладает рядом преимуществ. Игровые технологии поддерживают интерес к учебному предмету, удерживают произвольное внимание и запоминание учащихся. Учебный материал запоминается легче, т. к. вызывает живой эмоциональный отклик. Принятие цели деятельности со стороны учащихся обеспечивает личностно-смысловую ценность учебной деятельности и направленность на процесс. Изучение языка в контексте непосредственной деятельности

облегчает процесс обучения устной речи и придает ему большую естественность. Использование игр в течение урока способствует снижению эмоционального и физического напряжения урока, создает благоприятную эмоциональную атмосферу. Полученные по результатам проведенных диагностик данные дают возможность заключить, что использование урока на основе игровых технологий при обучении иностранным языкам учащихся начальных классов дает положительный результат в работе по развитию учебной мотивации.

Организованный и проведенный в рамках данного исследования педагогический эксперимент по обучению младших школьников иностранному языку на основе игрового метода подтвердил эффективность. Результаты наблюдений и диагностики свидетельствуют о более качественном усвоении учащимися экспериментальной группы учебного материала, об их более интенсивном и успешном развитии, высокой заинтересованности учебным предметом и активной учебной позиции.

ЛИТЕРАТУРА

1. Шутова Н.В., Ходыкина О.А., Блохина В.В. Использование технологии музыкального воздействия в оптимизации обучения иностранному языку. В сборнике: Инновационные технологии в образовательной деятельности. Материалы Всероссийской научно-методической конференции. 2019. С. 305–307.
2. Божович Л.И. Проблемы развития мотивационной сферы ребенка // Изучение мотивации поведения детей и подростков / под ред. Л.И. Божович, Л.В. Благонадежной – М.: Педагогика, 1972. – с. 7–44.
3. Леонтьев, А.Н. Психологические основы развития ребенка и обучения / А.Н. Леонтьев; под ред. А.А. Леонтьева, Д.А. Леонтьева. М.: Смысл 2009. 509–519 с.
4. Горлова, Н.А. Личностно-деятельностный метод обучения иностранным языкам дошкольников, младших школьников и подростков. Теоретические основы: учебное пособие / Н.А. Горлова. – М.: МГПУ, 2010. – 248 с.
5. Ариян, М.А. Методика преподавания иностранных языков: общий курс / М.А. Ариян, О.Г. Оберемко, А.Н. Шамов. – Н.Н.: НГЛУ им. Н.А. Добролюбова, 2009. – 97 с.
6. Ломакина, Г.Р. Раннее обучение иностранному языку: плюсы и минусы / Г.Р. Ломакина, А.А. Лаер // Молодой ученый. – 2014. – №20. – С. 597–599.
7. Выготский, Л.С. Роль игры в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский. – М.: 2005 – 248 с.
8. Шутова Н.В. Экспериментальное исследование психомоторного развития старших дошкольников с позиций критериально-ориентированного подхода. В книге: Психологические исследования развития личности: возрастной, гендерный и профессиональный аспект. Нижний Новгород, 2014. С. 18–28.
9. Соколова, М.Ю., Плисов Е.В. Межъязыковые влияния в изучении третьего языка как иностранного в условиях высшего образования // Вестник Мининского университета. – 2019. – Том 7, №1 (18). <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/927> (Дата обращения 03.03.2020).
10. Смолвик О.В., Шутова Н.В. Особенности притязаний студентов в процессе изучения иностранного языка // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). 2018. Т. 9. № 4. С. 64–75.
11. Андреева, А.Д. Психологический образ детства у родителей современных школьников // Вестник Мининского университета. – 2019. – Том 7, №4 <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1042> (Дата обращения 03.03.2020).

Arkhipova Maria Vladimirovna

Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: arhipovnn@yandex.ru

Filatova Olga Fedorovna

Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: arhipovnn@yandex.ru

Using educational games as a means of developing motivation in foreign language lessons

Abstract. This article is aimed at researching the possibilities of educational games for developing motivation of primary school students to learn a foreign language. Language is learned in communication, while the main form of communication of children being a game, the educational game is considered as an effective method for developing educational motivation of younger students. The authors present a review of research and methodological literature on the use of the educational game method, and describe an experimental program aimed at evaluating the effectiveness of the educational game for developing educational motivation of younger students. The use of educational games allows the teacher to solve the problems associated with the learning process: how to generate interest in the subject, initiative and intellectual activity of students, to hold their attention and facilitate the learning process, relieving nervous tension and fatigue, how to overcome typical for the process of learning the monotony. The experiment conducted proves that the method of educational play successfully copes with the outlined problems and contributes to the development of educational motivation of children. A great advantage of the game method for learning a foreign language is the ability to create speech situations in the classroom in order to stimulate the speech development of students in conditions as similar as possible to the natural conditions of speech activity. Educational game is an effective method of teaching a foreign language to children of primary school age. The educational game corresponds to the psychological characteristics of primary school students. Combining play and learning, the game provides a smooth transition from one leading activity to another.

Keywords: foreign language; educational game; motivation; primary school