



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

**Игровые технологии обучения как средство формирования
познавательного интереса обучающихся на уроке иностранного языка**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)**

**Направленность программы бакалавриата
«Английский язык. Иностранный язык»**

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:
70,07% авторского текста
Работа рекомендована к защите
«07» июня 2022 г.
зав. кафедрой английской
филологии Афанасьева О.Ю.

Выполнил:
Студент группы ОФ-503/092-5-1
Грасмик Александра Андреевна
Научный руководитель:
кандидат педагогических наук, доцент
Касаткина Наталья Степановна

Челябинск

2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА	7
1.1 Становление и развитие понятия «познавательный интерес»	7
1.2 Игровые технологии обучения	13
1.3 Использование игровых технологий обучения как средства формирования познавательного интереса на уроке иностранного языка.....	19
Выводы по главе 1	27
ГЛАВА 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА	28
2.1 Диагностика уровня сформированности познавательного интереса обучающихся	28
2.2 Комплекс игровых технологий, направленных на формирование познавательного интереса обучающихся	35
2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы.....	43
Выводы по главе 2	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	56
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	61
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	65
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	68
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	69
ПРИЛОЖЕНИЕ 5.....	70
ПРИЛОЖЕНИЕ 6.....	72

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы и темы исследования обусловлена необходимостью повышения качества обучения иностранному языку младших подростков за счет повышения и стабилизации познавательного интереса к языку. В настоящее время английский язык все еще остается языком международного общения, и все значимые мировые события проходят на английском языке, что повышает важность и актуальность изучения английского языка. Кроме того, в университетской среде английский язык является обязательной дисциплиной для всех направлений подготовки, поскольку он необходим не только для анализа зарубежной литературы по теме, но и для научной межкультурной коммуникации. Стоит также отметить, что изучение любого иностранного языка расширяет кругозор и положительно сказывается на работе мозга. Все вышеперечисленное определяет актуальность настоящего исследования.

Несмотря на большое количество исследований, посвященных обучению иностранным языкам (Ю.К. Бабанский, И.Л. Бим, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, Я.М. Колкер, А.А. Миролубов, Е.И. Пассов А.С. Шкляева и др.), в настоящее время назрела необходимость в научно обоснованных подходах, к разрешению проявляющихся в процессе обучения противоречий:

1. Несмотря на нацеленность системы школьного образования на формирование способности понимать и ценить культуру других народов, интерес школьников к изучению иностранного языка не очень высок.

2. Вопреки большому количеству исследований, посвященных вопросу формирования познавательного интереса у обучающихся младшего подросткового возраста, наблюдается недостаток методических рекомендаций для практикующих учителей.

3. Преобладание грамматико-переводного способа обучения иностранному языку, вопреки тому, что обучающиеся испытывают

наибольшие трудности при восприятии речи на слух и самостоятельном речепорождении.

На основе анализа научной литературы, существующих исследований, выявленных противоречий и тенденций современного образования была сформулирована проблема исследования: как использовать игровые технологии обучения для формирования познавательного интереса обучающихся на уроке иностранного языка.

Актуальность проблемы, ее теоретическая и практическая значимость, существующие противоречия обусловили выбор темы исследования: «Игровые технологии в формировании познавательного процесса у школьников на уроках иностранного языка».

Цель исследования – теоретически обосновать, разработать и внедрить в практику комплекс игровых технологий, направленных на формирование познавательного интереса обучающихся.

Объект исследования – формирование познавательного интереса обучающихся на уроках иностранного языка.

Предмет исследования – игровые технологии как средство формирования познавательного интереса обучающихся.

Гипотеза исследования – применение игровых технологий во время образовательного процесса улучшит формирование познавательного интереса у обучающихся, если отобрать содержание игрового материала с учетом изучаемой темы.

В соответствии с целью, объектом, предметом и гипотезой в ходе исследования решались следующие задачи:

- 1) проанализировать становление и развитие понятия «познавательный интерес» и описать его структуру;
- 2) раскрыть особенности понятия «игровая технология» и описать виды игровых технологий;
- 3) проанализировать использование игровых технологий обучения как средства познавательного интереса;

- 4) провести первичную диагностику уровня сформированности познавательного интереса подростков;
- 5) апробировать разработанный комплекс игровых технологий, направленных на формирование познавательного интереса обучающихся;
- 6) оценить и интерпретировать результаты опытно-экспериментальной работы.

Теоретико-методологической основой исследования являются: фундаментальные положения общей методики обучения иностранным языкам, отраженные в трудах таких ученых, как: Н.И. Гез (2009), Д.Н. Жилкина (2010), И.А. Колесникова (2006), А.Н. Леонтьев (1989), Н.В. Матвеева (2004), А.П. Панфилова (2008) и др.; теоретические основы познавательной деятельности обучающихся младшей и средней школы, разработанные О.С. Газман (1991), Е.А. Меншиковой (2088), П.И. Пидкасистым (1996), Ж.Н. Тельновой (1997), Г.П. Щедровицким (1996) и др.

Для успешной реализации поставленных задач и проверки выдвинутых положений гипотезы использовались теоретические методы исследования – анализ психолого-педагогической, специальной, методической литературы, обобщение, систематизация, сравнение, и эмпирические методы – педагогическое наблюдение, эксперимент, анкетирование, тестирование и методы статистической обработки данных.

База исследования: Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя Общеобразовательная Школа №121 г. Челябинска». В исследовании приняли участие тринадцать обучающихся 7Г класса.

Практическая значимость исследования: разработанный комплекс игровых технологий, направленных на формирование познавательного интереса обучающихся, можно рекомендовать к использованию учителям иностранного языка, студентам, студентам-практикантам.

Апробация и внедрение результатов исследования происходили во время производственной практики, а также на двух международных

научно-практических конференциях «Функциональная грамотность как основа развития гармоничной личности в современных условиях» 9-10 февраля 2022 г. и «Инновационное образование глазами современной молодежи» 24-25 февраля 2022 г. с последующей публикацией статей в сборниках трудов конференций, результаты также включены в отчет по производственной практике.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии и шести приложений. Во введении обосновывается актуальность исследования, характеризуются степень ее разработанности, формулируются цели, задачи, а также объект и предмет исследования.

Первая глава посвящена теоретическим подходам определению понятий «познавательный интерес» и «игровые технологии», а также описанию структуры познавательного интереса, видов игровых технологий, психологии подростка в аспекте процесса обучения, а также анализу игровых технологий как средства познавательного интереса на уроках иностранного языка.

Во второй главе приводится разработанный нами комплекс игровых технологий, направленный на развитие знаний, навыков и умений по фонетике, лексике и грамматике. Также во второй главе приводятся данные диагностики уровня сформированности познавательного интереса у обучающихся 7 класса до и после применения подобранных игровых технологий.

В заключении подводятся итоги проведенному исследованию, делаются выводы о проделанной работе.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА

1.1 Становление и развитие понятия «познавательный интерес»

Перед тем как приступить к изучению понятия «познавательный интерес» и его путей развития необходимо обратиться к анализу понятия «познание».

Познание как процесс человеческой деятельности изначально является объектом философских исследований. Учение о познании стало разрабатываться со времен Гераклита, Платона, Аристотеля. Так, Платон разделял все, что доступно познанию, на два вида – чувственно-воспринимаемое и познаваемое рассудком [1]. Рене Декарт рассматривал познание как действие, нацеленное на овладение силами природы и совершенствование самой природы человека [2]. Бертран Рассел, считает познание – совокупность процессов, процедур и методов приобретения знаний о явлениях и закономерностях объективного мира [3]. Современные отечественные философы Кевбрин Б.Ф., Айзатов Ф.А., Кукушкин О.В. под познанием понимают обусловленный, прежде всего, общественно исторической практикой процесс приобретения и развития знания, его постоянное углубление, расширение, совершенствование и воспроизводство. Это такое взаимодействие объекта и субъекта, результатом которого является новое знание о мире [4, с. 3].

Таким образом, познание есть деятельность, направленная на получение нового знания. Человечество всегда стремилось к приобретению новых знаний, познание также относится к базовым потребностям человека. Знание делает человека образованным, а образованность – одно из самых ценных социальных качеств человека.

Каждой форме общественного сознания: науке, философии, мифологии, политике, религии и т.д. – соответствуют специфические

формы познания. Обычно выделяются следующие формы познания: обыденная, игровая, мифологическая, художественно-образная, философская, религиозная, личностная, научная, – каждая из которых имеет свою специфику.

Обыденно-практическое познание поставляет элементарные сведения об окружающей природной и социальной действительности и опирается на повседневный опыт и практику.

1. Игровое познание формирует определенный социально-хозяйственный опыт при ролевой активности взрослого или ребенка.

2. Мифологическое познание представляет собой бессознательно-художественную переработку природы и общества народной фантазией в виде образов.

3. Религиозное познание опирается на обоснование природных и социальных явлений через веру в сверхъестественное.

4. Философское познание обуславливается непосредственной эмоциональной формой отношений людей с господствующими над ними природными и социальными силами.

5. Научное познание выступает как особая форма духовного производства (наряду с искусством и др.), целью которого служит построение особой – научной картины мира [5, с. 26].

Исходным моментом любого познания как творческого процесса является формулировка проблемы, которая уже содержит творческий момент и возникает в силу определенных затруднений человека, связанных с отсутствием каких-либо знаний, т. е. с незнанием. Познавательная проблема – это то, что еще не познано, но вызывает потребность знать это. Область непознанного для человека, даже современного, очень велика и имеет тенденцию приобретать все новые измерения.

Человек много знает, и в принципе нет ничего такого в мире, чего бы он не желал знать. Используя исторический подход, мы всегда можем

достаточно точно оценить то, что человек той или иной эпохи уже знал, а также то, чего он еще не знал и не мог знать. Проблема познания связана не просто с непознанным, а с тем, о чем уже существует некоторое знание.

Движущей силой познавательной активности людей, как и любой другой, служат соответствующие познавательные потребности. Впервые такие потребности отчетливо проявляются в связи с возникновением философии – достаточно вспомнить известные идеалы Античности – истина, добро, красота. В познавательных потребностях выражается специфическая зависимость человека от объективной действительности, нужда в таком особом предмете, как знание.

Проблемой познания может стать любой объект, явление действительности, ранее не изученное человеком. Для постановки проблемы требуется знание некоторых фактов, т. е. некоторое эмпирическое (феноменологическое) знание, а также теоретическое знание, истинность которого так или иначе подтверждена ранее. Догадки, гипотезы, которые могут быть высказаны, сформулированы в отношении интересующего человека объекта, могут разрушаться, отбрасываться, не выдержав проверки, даже первоначальной критики, но факты и уже удостоверенные теоретические знания, на основе которых возникают догадки, формулируются гипотезы, остаются и могут быть использованы снова для выдвижения новых гипотез, переходить из одной системы знаний в другую. В отдельности накопление фактов и достоверных теоретических знаний не решает новых проблем – оно должно активно применяться для решения той или иной проблемы.

Таким образом, мы заключаем, что познание как процесс – это приобретение, развитие и совершенствование человеком знания о предметах и явлениях, обусловленное прежде всего потребностью общественно-исторической практики.

Проанализировав понятие «познание», мы предполагаем, что познавательный интерес представляет собой более узкое понятие. Нами

были проанализированы труды, направленные на изучение познавательного интереса с точки зрения психологии (М.Ф. Беляев, Л.А. Гордон, А.А. Невский, И.М. Цветков и др.), через призму социологии (А.А. Бодалев, В.Г. Иванов, В.Н. Мясищев, Е.Ф. Рыбалко), в педагогическом аспекте с двух подходов – «познавательный интерес – это мотив» (Л.И. Божович, А.Н. Леонтьев, М.Ф. Морозов, Н.Г. Морозова, и др.) и «познавательный интерес это средство обучения» (И.Г. Бабанский, Д.И. Трайтак, Ю.С. Фильков, Г.И. Щукина). В настоящее время познавательный интерес как средство обучения становится объектом многих дидактических исследований, посвященных проблеме активизации обучения (М.А. Данилов, Р.Г. Лемберг, М.Н. Скаткин и др.).

Кроме того, познавательный интерес выступает объектом междисциплинарных исследований, например, Е.А. Меньшикова, рассматривая психолого-педагогическую сущность познавательного интереса, выделяет три направления его формирования:

- 1) интеллектуальное (познавательный интерес связан с изучением окружающего мира);
- 2) эмоциональное (возникает интерес к тому, что наиболее привлекательно для ребенка и вызывает яркие эмоции);
- 3) познавательная деятельность с точки зрения волевой активности обучающегося (интерес как стимул активности). [6, с. 3–6.].

Положения, сформированные Е.А. Меньшиковой, основаны на анализе трудов Н.Г. Морозовой, которая в своих последующих исследованиях видит в познавательном интересе три основополагающих аспекта:

- 1) наличие положительных эмоций по отношению к деятельности;
- 2) наличие радости от познавания и познания;

3) наличие непосредственного мотива, идущего от самой деятельности [7, с. 134].

Как правило, в рамках педагогической практики познавательный интерес рассматривается как цель или как средство активизации познавательной деятельности обучающегося. Познавательный интерес постоянно поддерживается и подкрепляется системой обучения, поэтому содействует положительной направленности школьника. Однако без достаточной внутренней мотивации ученик не будет иметь желания выполнять самостоятельные действия, поскольку у него нет в этом потребности. И именно внутренняя мотивация обуславливает устойчивое состояние познавательного интереса. Поэтому в изучении познавательного интереса в педагогике отдается приоритет поиску методик, направленных на обеспечение устойчивости познавательного интереса.

Одним из параметров, используемых в поиске и разработке подобных методик, является занимательность, которая актуализирует интересные для школьника стороны тех или иных предметов и явлений. В основе параметра занимательность лежат элементы, вызывающие чувство удивления, которое является ключевым компонентом для формирования познавательного интереса. К таким элементам, наиболее сильно побуждающим развитие познавательного интереса, относят новизну, необычность, неожиданность, странность, несоответствие прежним представлениям. Стимулом познавательного интереса и средством популяризации научных знаний выступает занимательность. Занимательность одновременно способствует как повышению доступности научного знания для обучающихся, так и активизации их мышления.

Многочисленные исследования природы познавательного интереса позволили педагогам сформировать свое видение этого понятия. Например, И.Н. Казанцева определяет познавательный интерес как «форму проявления интереса, обеспечивающую направленность личности на осознание целей деятельности» [8, с.72]. Позднее педагог Ю.Б. Зотов,

связывая педагогику и психологию, дает следующее определение познавательного интереса – это «эмоциональное состояние, связанное с осуществлением познавательной деятельности и характеризующееся побудительностью этой деятельности» [9, с.34].

Исследователи познавательного интереса в психологическом аспекте считают, что общественная деятельность помогает формировать спектр интересов человека, а затем развивать и обогащать познавательный интерес. Однако не любая деятельность вызывает у человека, а тем более подростка, одинаковый по силе интерес. Он, как правило связан с тем, в чем нуждается человек, или с тем, что имеет особое значение для него. Г.И. Щукина, изучающая познавательный интерес в аспекте психологии, определяет его как «избирательную направленность личности, обращенную к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями» [10, с. 14].

Помимо определения, отражающего познавательный интерес с точки зрения психологии, Г.И. Щукина представила наиболее отчетливую структуру познавательного интереса:

1) интеллектуальный компонент выражается направленностью на познание объекта, стремлении постичь его сущность, а также определенные способности работать с информационным содержанием;

2) процессуальный компонент заключается в получении инструмента для познания объектов и явлений окружающего мира и его использованием в различных видах деятельности и практики.

4. эмоциональный компонент проявляется в наличии положительных эмоциональных реакций на учебную деятельность;

5. волевой компонент включает в себя степень сосредоточенности на предмете изучения и усилия, необходимые для достижения поставленной учебной цели [10, с. 66].

Таким образом, познавательный интерес помогает активизировать внимание, восприятие, память и воображение обучающихся и выступает

одним из главных факторов, обеспечивающих успешное обучение. Несмотря на то, что в настоящий момент в отечественной педагогике есть труды по структуре и видах познавательного интереса, вслед за изменением психики детей любых возрастов будет меняться и изучаться познавательный интерес.

1.2 Игровые технологии обучения

Одним из наиболее эффективных средств активизации познавательного интереса являются игровые технологии, которые являются наиболее привлекательны не только для детей, но и для подростков и даже для взрослых, вызывая у них положительные эмоциональные реакции на учебную деятельность. Современные тенденции распространения игровых технологий в школах выдвигают первоочередную задачу разработки теоретических положений, которые объясняют особенности игры как эффективного вида педагогической деятельности, и которые могли бы стать основой проектирования новых дидактических игр.

Указанное предопределяет необходимость рассмотреть сущность и структуру игровых технологий. С этой целью, прежде всего, необходимо определить понятийно-категориальный аппарат. Поскольку дефиниция «игровые технологии» находится на пересечении таких понятий, как «педагогические технологии» и «игровая деятельность», поэтому считаем необходимым провести анализ базовых категорий «технология» и «педагогические технологии», затем рассмотреть определение и виды игровых технологий.

Обращение к словарной статье «технология» Большого толкового словаря русского языка под редакцией С.А. Кузнецова дало следующую информацию: [от греч. Τεχνη techne – искусство, мастерство и λογος logos– учение] 1. Совокупность производственных операций, методов и

процессов в определенной отрасли производства, приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве и т.п. 2. Совокупность знаний о способах обработки материалов, изделий, методах осуществления каких-либо производственных процессов [11, с. 1322].

Логическим кажется то, что технология, являясь техническим термином, означает способ преобразования чего-либо и предполагает последовательность в действиях или операциях. Однако, в отличие от физических, химических и других процессов, используемых человеком для достижения ожидаемого результата производственной деятельности, нами рассматривается технологический подход к организации образовательного процесса, то есть психолого-педагогическая сущность технологии.

Выяснено, что технологический подход к образовательному процессу предполагает направленное, поэтапное, инструментальное управление им в целях гарантированного достижения поставленных учебных, воспитательных и развивающих целей. Эта междисциплинарная комплексная проблема активно разрабатывается как в отечественной, так и в зарубежной педагогике. Целесообразность технологического подхода к педагогической реальности, сущность и содержание педагогических технологий обосновывается в трудах А.М. Алексюка [12], Л.В. Андерсона [13], В.П. Беспалько [14; 15], Б.С. Блума [16], В.В. Гузеева [17], М.В. Кларина [18], Э. Симпсона [19], В.Ф. Скиннера [20], А.В. Хуторского [21] и др.

Одни ученые рассматривают педагогическую технологию как систему, в которой на практике последовательно воплощается заранее спроектированный учебно-воспитательный процесс (В.П. Беспалько [15]) или систему средств, применяемых в обучении и способы их реализации (В.М. Монахов [22]). Другие определяют педагогическую технологию как проектирование, создание и использование дидактических модулей, программирующих уникальную человеческую деятельность и реализующих ее в учебном процессе (Б.Т. Лихачев [23]), а также

системность и конструирование учебного процесса, гарантирующего достижение поставленных целей (М.В. Кларин [18]). Третьи считают, что педагогические технологии характеризуются как упорядоченная система процедур, алгоритмическое выполнение которых с большой степенью вероятности приводит к достижению запланированного результата (А.М. Алексюк [12], Т.Ю. Артюгина [24], В.П. Беспалько [14], Л.Н. Буйлова [25] и др.).

В основе педагогической технологии лежит идея полной управляемости учебно-воспитательным процессом, проектирования и воспроизводимости учебного и воспитательного циклов [26, с. 150]. Для нашего исследования наиболее полной и подходящей является трактовка, данная Г.К. Селевко, который под педагогической технологией понимает «совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов и средств обучения и воспитания, то есть она является своеобразным организационно методическим инструментарием активного педагогического процесса» [27, с. 14–15].

Согласно исследованиям Л.А. Байковой и Л.К. Гребенкиной педагогическую технологию отличают следующие характерные особенности:

- 1) постановка диагностических образовательных целей;
- 2) возможность воспроизведения образовательного цикла;
- 3) наличие обратной связи и применение поэтапного контроля за динамикой формирования знаний, умений, способов деятельности, компетенций, личностных характеристик и т.п.;
- 4) возможность осуществления направленной коррекции на разных этапах образовательного процесса;
- 5) итоговая оценка результатов, их анализ и постановка новейших целей [28, с. 4–5].

Анализ педагогической литературы свидетельствует, что большинство ученых относят игровые технологии к профессионально-ориентированным педагогическим технологиям. В частности, под игровой технологией Л.А. Байкова и Л.К. Гребенкина понимают «определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей» [28, с. 13].

Кроме того, авторы логически выделяют следующие функции игровой технологии: а) обучающую – развитие общеучебных умений и навыков; б) развивающую – развитие разных психических функций; в) воспитательную – развитие свойств личности, общей культуры [28, с. 16]. В.С. Кукушин утверждает, что игровые технологии – это большая группа методов и приемов в форме разных педагогических игр [29, с. 67]. А.М. Новиков игровые технологии обучения рассматривает как системный способ организации обучения, направленный на оптимальное построение образовательного процесса и реализацию его задач [179]. Н.В. Матяш трактует игровую технологию как специально выстроенную систему четких эффективных действий (игр), направленных на формирование, развитие, расширение, обобщение знаний в процессе обучения [31, с. 42]. В.А. Трайнев определяет игровые технологии как совокупность педагогических игр, подчиненных определенным целям, гарантирующим получение положительного результата – профессионального саморазвития будущего учителя [32, с. 18];

Нами также был проведен анализ соответствующей научной литературы с целью определить, чем игровая технология отличается от других методов обучения. Так, Е.В. Чвириова пишет, что именно игровая технология создает условия для того, чтобы ученик непосредственно вовлекся в процессы функционирования изучаемого явления и «прожил» некоторое время в реальных жизненных условиях, когда ему могут действительно пригодиться изучаемые навыки [33].

Е.А. Хруцкий выделил несколько параметров, по которым игровые технологии обучения отличаются от других технологий, рассмотрим их подробнее. Во-первых, игра известна людям уже с самого детства, что делает ее не только привычной, любимой, но и хорошо мотивирующей, формой деятельности. Во-вторых, игра представляет собой эффективное средство активизации обучающихся всех возрастов, т.к. через игру легче преодолеваются различные психологические барьеры. В-третьих, игра имеет четко поставленную цель и педагогический результат – в результате приобретения знаний, умений и навыков обучающийся получает также и моральный (поощрение) и психологический (самооценка) приз [34, с. 97–98]. Можно подытожить, что игровые технологии выполняют множество функций, поскольку их влияние на обучающихся многоаспектно.

Стоит отметить, что результат игры виден, как правило, только преподавателю, т.к. для обучающегося важен сам процесс игры, он может даже не подозревать, что сейчас он получает какие-либо знания и навыки. Стандартная форма проведения урока предполагает, что источником знаний является учитель, использующий монологическую речь или диалогическую, вовлекая ученика, в то время как игровая форма проведения урока не предполагает наличия конкретного источника и потребителя знания. В процессе игры все обучающиеся, являясь учителями и учениками, активно взаимодействуют друг с другом. Н.В. Матвеева подчеркивает «Он (обучающийся) играет, потому что развивается и развивается, потому что играет. То есть, практика развития и является игрой [35, с. 43].

Проанализировав многочисленные определения и исходя из содержания общей дефиниции «игровые технологии», под игровыми технологиями нами понимается совокупность методов, приемов и средств организации образовательного процесса в форме различных дидактических игр с четко поставленной целью, соответствующими

задачами и ожидаемым результатом, характеризующимся активной учебной и воспитательной направленностью.

В соответствующей литературе существует различные классификации игровых технологий, созданные по разным принципам и параметрам в силу того, что на формирование комплекса игр влияет непосредственно культура, история и идеология. Изучив различные классификации игр (Е.И. Добринская и Э.В. Соколов [36], М.Г. Ермолаева [37], Р. Кайюа [38], П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров [39]), мы пришли к выводу, что для настоящего исследования наиболее подходящей является классификация, разработанная Г.К. Селевко [27] и представленная в Таблице 1.

Таблица 1 – Классификация игровых технологий по Г.К. Селевко

1	По области деятельности:	физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.
2	По характеру педагогического процесса	обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.
3	По игровой методике	предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.
4	По предметной области	математические, физические, экологические; музыкальные, театральные, литературные; трудовые, технические; физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные; обществоведческие, управленческие, экономические.
5	По игровой среде	без предметов, с предметами; настольные, комнатные, уличные, на местности; компьютерные, телевизионные, ТСО; технические, со средствами передвижения.
6	По продолжительности	короткие, игровые оболочки, длительные развивающие.

Таким образом, игровые технологии являются специфическим учебно-методическим инструментарием, который способствует, во-первых, трансляции предварительно усвоенного опыта профессиональной

деятельности; во-вторых, анализу моделей реальности на образцах профессиональных действий с разных ролевых и личностных позиций, в-третьих, адаптации к будущей профессиональной деятельности.

Следовательно, игровые технологии выступают эффективным средством интереса, побуждения, стимулирования обучающихся к активной учебно-познавательной деятельности.

1.3 Использование игровых технологий обучения как средства формирования познавательного интереса на уроке иностранного языка

В современном обществе люди, высокообразованные и способные к непрерывному развитию, становятся все более и более востребованными. В связи с этим возрастает необходимость формирования системы фундаментального образования, для успешного получения которого необходимы развитые творческие способности. Такой набор способностей невозможен без устойчивого познавательного интереса – основы, на которой строится процесс обучения.

Формирование познавательного интереса – это непрерывный процесс на всех этапах обучения, и современная школа должна обеспечить обучающимся его полноценное развитие, чтобы создать ученикам условия для личностного развития и успешной учебной деятельности. Кроме того, введение новых федеральных образовательных стандартов как в начальную, так и в среднюю школу, повышает социальную значимость формирования устойчивого познавательного интереса у обучающихся. Такие стандарты направлены на обновление содержания обучения и на заложение у школьников навыков самостоятельного приобретения знаний. Однако до сих пор открытым остается вопрос о том, каким образом возможно обеспечить наибольшее и наилучшее развитие познавательного интереса, особенно, на ступени средней школы.

Поскольку в рамках настоящего исследования мы рассматриваем формирование познавательного интереса на уроках иностранного языка, то, прежде всего, необходимо дать определение данному понятию. Н.И. Гез под уроком иностранного языка понимает «законченный отрезок учебной работы, на протяжении которого осуществляется достижение конкретной практической, образовательной, развивающей и воспитательной целей путем выполнения заранее спланированных упражнений индивидуального индивидуально-группового характера на основе использования учителем средств и приёмов обучения»[40, с. 26].

Современный урок иностранного языка, а именно английского, должен включать в себя следующие параметры, чтобы вызвать интерес у обучающихся и привлечь их внимание:

- 1) новизна материала;
- 2) связь с потребностями и интересами обучающегося;
- 3) доступность и объем материала [41, с. 34].

Стоит также обратить внимание на положения обновленного ФГОСа основного общего образования, который вступил в силу с 01.09.2022, чтобы определить требования, предъявляемые к современному уроку [42].

Так, урок должен:

- 1) формировать опыт самостоятельной образовательной деятельности;
- 2) формировать мотивацию и уважение к труду;
- 3) стимулировать интерес обучающихся к творческой и интеллектуальной деятельности;
- 4) формировать целостное мировоззрение на основе научного, эстетического и практического познания устройства о мире;
- 5) формировать навыки участия в различных формах организации учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- 6) обеспечивать личностное развитие обучающихся [43, с. 32].

Сам процесс изучения английского языка, даже если он является внеучебной деятельностью, способен удовлетворить требованиям, сформулированным во ФГОС нового поколения, поскольку изучение английского языка способствует развитию памяти, внимания, познавательной функции мышления, а также психических функций.

Б.П. Есипов отмечает, что образовательный потенциал урока английского языка достаточно обширен и включает в себя несколько аспектов таких как, познание, развитие, воспитание и непосредственно обучение [43, с. 13]. Основным требованием успешности изучения иностранного языка Е.П. Тарасова видит наличие интереса у обучающихся к изучаемому и их стремление овладеть языком как средством общения [44, с. 12].

Правильно построенные уроки английского языка формируют у учеников понимание, что овладение иностранным языком представляет собой систематический умственный труд, а также развивают специфические умения и навыки, например, такие как работа со словарем и справочной литературой, аудио-визуальным материалом и различными компьютерными программами, и др. Иными словами, обучающиеся получают навыки самостоятельной работы, овладение которой и поощряется во ФГОС нового поколения. Самостоятельная работа создает хорошую базу для развития и поддержания у учеников потребности в дальнейшем самообразовании.

ФГОС ООО регламентирует, что учебная деятельность должна основываться на деятельностном подходе и развитии личности учеников, ведь приобретение навыков и их практическое применение невозможны при пассивном восприятии учебного материала. Обучающиеся должен стать живым участником образовательного процесса, и чтобы достичь этого необходимо применять эффективные педагогические технологии для создания условий, провоцирующих самостоятельную и осознанную деятельность учеников.

С.А. Смирнов отмечает, что применение новых технологий на уроках иностранного языка способствует не только поддержанию интереса к изучению английского языка и обеспечению высокого уровня знаний, но и повышает общий интеллектуальный уровень учащихся [45, с. 67].

Выше было отмечено, что организация игровой деятельности является одним из наиболее эффективных путей формирования познавательного интереса в процессе обучения иностранному языку. Здесь необходимо вспомнить о структуре познавательного интереса, сформулированной Г.И. Щукиной. Чтобы игровые технологии помогли достичь повышения результатов образовательной деятельности, необходимо развивать каждый компонент познавательного интереса по отдельности. Как раз игровые технологии обладают инструментарием, достаточным для достижения поставленной цели.

Игровые технологии делают процесс изучения английского языка психологически комфортным для каждого ученика, что снимает старые познавательные стереотипы и дает импульс для приобретения новых. В результате появляется подходящая среда для улучшения интеллектуального компонента. Техники игровых технологий в данном случае представляют собой следующий комплекс, включающий в себя принципы развития творческого воображения, на которых строятся упражнения по развитию интеллектуальных качеств и нестандартного подхода к решению задач:

- 1) агглютинация (склеивание образа из разных частей);
- 2) отражение: образ похож на реально существующий предмет в природе (метод ассоциаций);
- 3) акцентирование – заострение образа на какой-либо черте (преуменьшение, преувеличение);
- 4) типизация – процесс разложения и соединения, в результате которых получается зримый образ (персонаж) [46, с. 107].

Процессуальный компонент получает развитие в процессе практической деятельности по применению полученных знаний, и в аспекте изучения английского языка он выражается в умении применять лексико-грамматические ресурсы языка, а также в демонстрации речевых навыков и умений. Лексика, грамматика и коммуникация неоднородны и разноплановы по своему характеру и составу. Природа игровых технологий создает близкие к реальности условия для отработки этих навыков, таких как различение и воспроизведение фонем, лексем и грамматических правил, понимание и владение процессами звукового воспроизведения, лексической и грамматической сочетаемости.

Младшие подростки в процессе изучения английского языка естественным образом начинают интересоваться всем, что с ним связано. Здесь стоит отметить, что согласно ФГОС кабинеты по предметной области «Иностранный язык» должны быть оснащены комплектами наглядных пособий, карт, учебных макетов, специального оборудования, обеспечивающих развитие компетенций в соответствии с программой основного общего образования [42, с. 34]. Такое оснащение позволит обучающимся получать эмоциональный заряд, необходимый для развития интереса к английскому языку, который впоследствии послужит основой формирования эмоционального компонента у обучающихся и создаст положительное отношение к английскому языку и одноклассникам [47, с.67].

Наиболее эмоционально приятным для учеников, по мнению Г.И. Щукиной, является использование песен и различных рифмовок [48, с. 226]. В процессе исполнения песен или чтения рифмовок ученики гораздо быстрее запоминают отработываемый материал, в том числе за счет кинестетической памяти – ритм можно простукивать пальцами. Также Г.И. Щукина видит целесообразным использование элементов сказок во время объяснения грамматических правил, чтобы создать благоприятные

условия для повышения эмоционального компонента познавательного интереса [48, с. 247].

Волевой компонент познавательного интереса развивается вслед за личностными качествами обучающихся, поэтому так необходимо продвигать личностно-ориентированное обучение, что и регламентирует ФГОС нового поколения. Волевой компонент сопряжен с инициативой по самостоятельному приобретению знаний, исходящей от самих учеников, и игровые технологии предусматривают необходимый комплекс заданий, выполняя которые обучающиеся могут свободно поразмышлять на любую тему.

Таким образом, чтобы игровые технологии смогли помочь в достижении эффективных результатов обучения, необходимо, чтобы во время уроков используемые игровые приемы и ситуации подчинялись следующим требованиям:

- 1) цель обучения формулируется в форме игровой задачи;
- 2) образовательная деятельность ограничивается правилами проводимой игры;
- 3) учебный материал выступает красочным игровым инструментом;
- 4) присутствует соревновательный элемент, обеспечивающий переход от дидактической цели к игровой;
- 5) игровая цель должна быть достижимой;
- 6) правила игры должны четко соблюдаться обучающимися и не меняться по ходу игры преподавателем;
- 7) преподаватель не вмешивается в ход игры и выступает только контролером игрового процесса;
- 8) участие в игре должно быть добровольным, инициатива об участии должна исходить от ученика;
- 9) игра должна вызывать у обучающихся только положительные эмоции;

10) возрастные особенности учащихся не должны игнорироваться;

11) игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной деятельности.

Таким образом, элементы занимательности игры становятся средством привлечения интереса к иностранному языку или к конкретному изучаемому языковому явлению. Следовательно, игровые технологии способствуют переходу познавательного интереса со стадии эпизодического проявления к стадии формирования и затем к устойчивой стадии его функционирования, на которой обучающиеся стремятся к углублению в сущность изучаемого иностранного языка.

Новизна, неожиданность игровых технологий, а также их несоответствие прежним познавательным шаблонам активно стимулируют развитие всех компонентов познавательного интереса, запускают эмоционально-мыслительные процессы, заставляют учеников глубже погружаться в изучение иностранного языка, например, сравнивать получаемые знания с уже приобретенными, догадываться о возможностях применения полученных знаний, наблюдать и быть погруженным в живые процессы функционирования языка и т.д.

Как уже было отмечено выше, возрастные особенности учащихся не должны игнорироваться, это значит, что разработка и применение игровых технологий невозможно без знаний о психологии младших подростков. В рамках настоящей работы мы не ставим цели подробно описать психологические характеристики подросткового возраста, поэтому дадим лишь краткое описание через призму игровых технологий.

Для подросткового возраста присущи бурное развитие воображения и фантазии, создание своего собственного мира, стремление самоутвердиться в коллективе, а также желание быть взрослым. Именно последняя характеристика определяет готовность обучающихся к самостоятельной деятельности, при которой учитель выступает лишь

помощником, а не абсолютным источником знаний. Учитель должен подбирать такие игровые технологии, которые будут давать ученикам возможность продемонстрировать себя одноклассникам как личность. Кроме того, учитель должен поощрять появление у учеников положительных результатов их самостоятельной деятельности, чтобы стимулировать их на дальнейшее погружение в предмет. Для учеников такое вслух озвученное поощрение является также возможностью проявить себя в коллективе. Также младшим подросткам важна возможность свободного выражения своих мыслей, в чем им как раз помогут игровые технологии, направленные на укрепление волевого компонента.

Таким образом, описанные нами возрастные особенности личности младших подростков являются основным фактором, который должен быть принят во внимание педагога во время разработки комплекса игровых технологий, проведения уроков и построения учебного процесса в целом в течение учебного года.

В основе успешного преподавания иностранного языка лежит понимание сущности обучения как процесса взаимодействия между учителем и учеником, а также между учеником и учеником. Игровые технологии позволяют всем участникам образовательного процесса стремиться к соучастию, совместной увлеченности иностранным языком и познавательной деятельностью. Создаваемые при помощи игровых технологий условия способствуют лично-ориентированной направленности обучения и помогают учащемуся стать активным участником учебного процесса.

Выводы по главе 1

Реализуя теоретические задачи исследования нами была проанализирована психолого-педагогическая специальная литература по вопросам познавательного интереса и его структуры, а также по игровым технологиям и их применению в образовательной деятельности, в частности на уроках иностранного языка.

В результате проведенного анализа можно сделать следующие выводы:

1. познание как процесс представляет собой приобретение, развитие и совершенствование человеком знания о предметах и явлениях;
2. познавательный интерес является избирательной направленностью личности на процесс овладения знаниями и состоит из интеллектуального, процессуального, эмоционального и волевого компонентов;
3. на основе технологии как способа преобразования чего-либо строится технологический подход к организации образовательного процесса, а педагогическая технология представляет собой совокупность средств обучения;
4. игровые технологии включают в себя методы организации образовательного процесса в форме дидактических игр с четко поставленной целью, задачами и ожидаемым результатом и имеют широкую систему классификаций: по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по предметной области, по игровой среде и по продолжительности;
5. игровые технологии, выступая как средство формирования познавательного интереса на уроках иностранного языка, способны работать над каждым компонентом структуры познавательного интереса;
6. механика игровых технологий способна подстроиться под возрастные характеристики психологии младших подростков.

ГЛАВА 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

2.1 Диагностика уровня сформированности познавательного интереса обучающихся

В материалах ФГОС нового поколения одним из ценностных ориентиров указано «развитие инициативы, ответственности личности как условия ее самоактуализации»[42, с. 5], то есть человек имеет ресурс для полного выявления и развития своих возможностей как личности. Человек способен улучшать собственную познавательную деятельность, и чтобы это происходило преподаватель должен соблюдать основное требование – уметь стимулировать развитие познавательного интереса.

Таким образом, для того, чтобы сформировать комплекс игровых технологий, направленный на развитие познавательного интереса, нами была проведена диагностика, направленная на 4 компонента, выделенные Г.И. Щукиной – интеллектуальный, эмоциональный, процессуальный и волевой. В диагностике приняло участие тринадцать человек из 7Г класса, изучающие английский язык. Критерии и методы диагностики компонентов познавательного интереса представлены в Таблице 2.

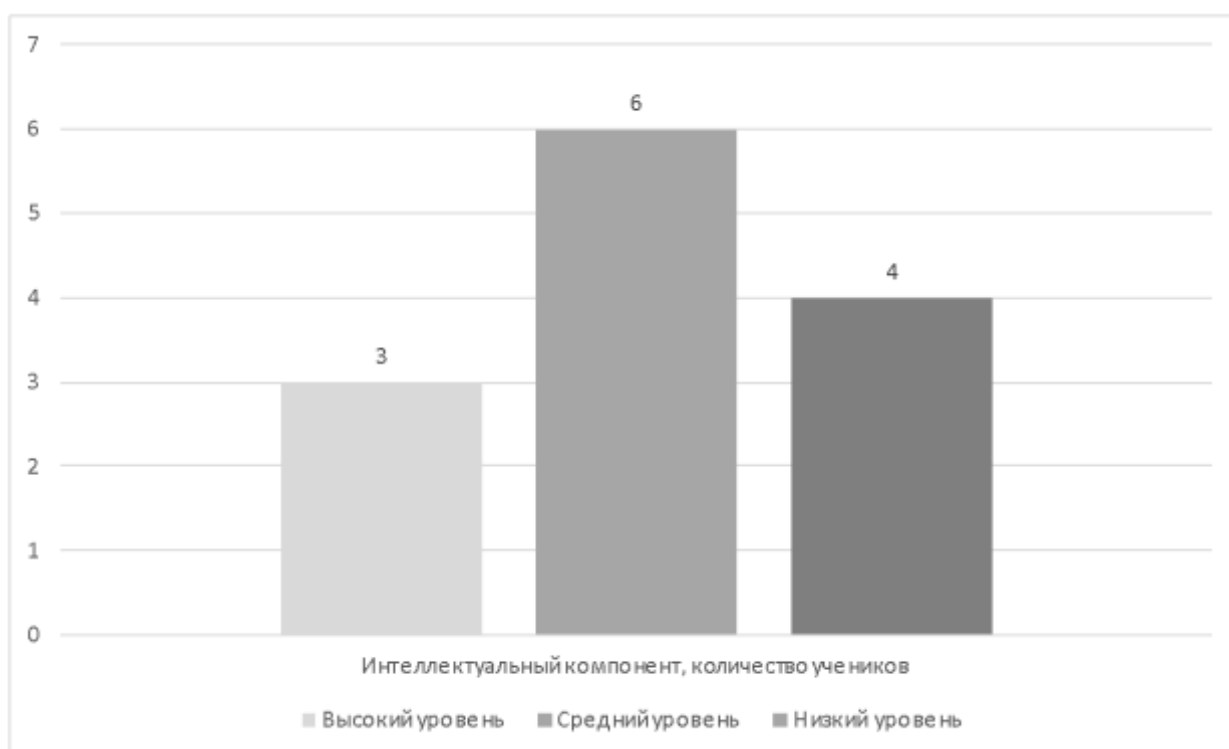
Таблица 2 – Компоненты познавательного интереса по Г.И. Щукиной

Компоненты	Критерии	Методы диагностики
1. Интеллектуальный	Знание грамматики и лексики	Лексико-грамматический тест
2. Процессуальный	Умение применения знаний на практике	Письменное задание на поиск и исправление ошибок, чтение вслух
3. Эмоциональный	Отношение к дисциплине и удовлетворенность результатами обучения	Анкетирование на удовлетворенность результатами обучения и отношение к предмету
4. Волевой	Обладание необходимыми качествами для изучения английского языка	Устная беседа с обучающимися с целью узнать их мнение по поводу необходимых качеств для изучения английского языка

1. Лексико-грамматический тест включает 20 вопросов – 10 на грамматику, 10 на лексику, по результатам которых определяется уровень интеллектуального компонента познавательного интереса.

Критерии оценивания:

- 1) верно 17-20 – пятерка – высокий уровень;
- 2) верно 13-16 – четверка – средний уровень;
- 3) верно 9-12 – тройка – низкий уровень;
- 4) верно 0-8 – двойка – очень низкий уровень.



Результаты диагностики представлены на Рисунке 1.

Рисунок 1 – Диагностика интеллектуального компонента

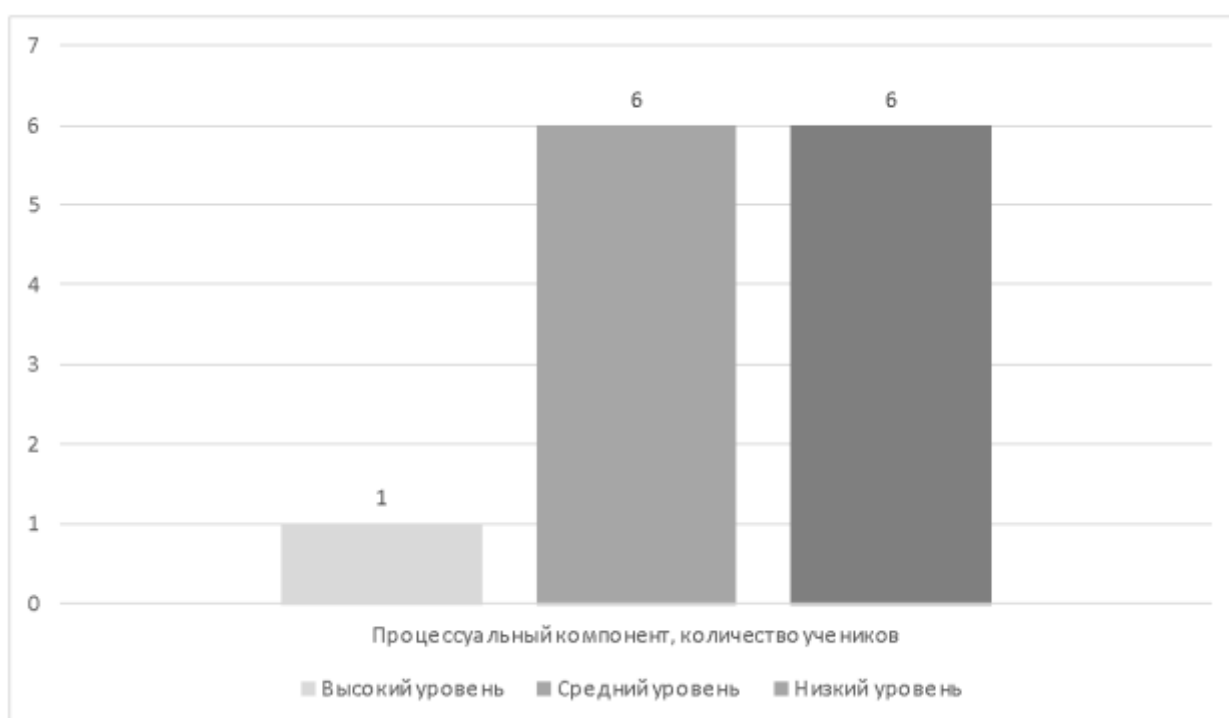
Низкий уровень интеллектуального компонента выражается в значительных затруднениях с самостоятельным выполнением лексико-грамматических заданий, им обладает четыре ученика из тринадцати (31 %). Средним уровнем интеллектуального компонента обладает шесть человек (46 %). Для среднего уровня характерно знание основных правил грамматики и базовой лексики. Три человека (23 %) имеют высокий

уровень интеллектуального компонента, который отражен в уверенном использовании лексики и грамматики, соответствующей требуемому уровню для программы 7 класса.

2. Для диагностики процессуального компонента обучающимся предлагалось пройти лексико-грамматический тест, направленный на поиск и исправление ошибок, результаты которого показывают их способность применять знания на практике (12 вопросов).

Тест оценивается по следующим критериям:

- 1) верно 10-12 – пятерка – высокий уровень;
- 2) верно 7-9 – четверка – средний уровень;
- 3) верно 4-6 – тройка – низкий уровень;
- 4) верно 0-3 – двойка – очень низкий уровень.



Результаты показаны в Рисунке 2.

Рисунок 2 – Результаты теста на поиск и исправление ошибок

Анализ результатов данного теста показал, низкий и средний уровни процессуального компонента присущи двенадцати обучающимся (92 %). 6

учеников (46 %) испытывают значительные затруднения в применении знаний в практической деятельности, шесть учеников (46 %) все еще сталкиваются с небольшими трудностями, и только один человек способен уверенно применять знания лексики и грамматики на практике.

После того, как обучающиеся закончили выполнение теста и узнали верные ответы, им было предложено по очереди прочитать в слух предложения, из которых были составлены задания теста. Это сделано для того, чтобы определить не только умение применять лексико-грамматические знания, но и проверить верное произнесение звуков. Было выявлено, что трудности представляют звуки [aʊ], [ou] и [ʌ], а также звук [n] в буквосочетании «kn».

3. Анкета на определение уровня удовлетворенности от обучения английскому языку состоит из одиннадцати вопросов и позволяет ученикам порефлексировать над собственным отношением к английскому языку. Ответы в анкете зашифрованы следующим образом: 1 – да, 2 – нет, 3 – не знаю. Соответственно, чем больше единиц, тем выше уровень удовлетворенности у обучающегося, чем больше двоек, тем ниже уровень. Если помимо единиц или двоек также присутствуют тройки, то это свидетельствует о среднем уровне, поскольку ученик еще не до конца определился насчет какого-то конкретного параметра, а значит, ученик может быть удовлетворен, но не в полной мере. Результаты данного анализа показаны на Рисунке 3.

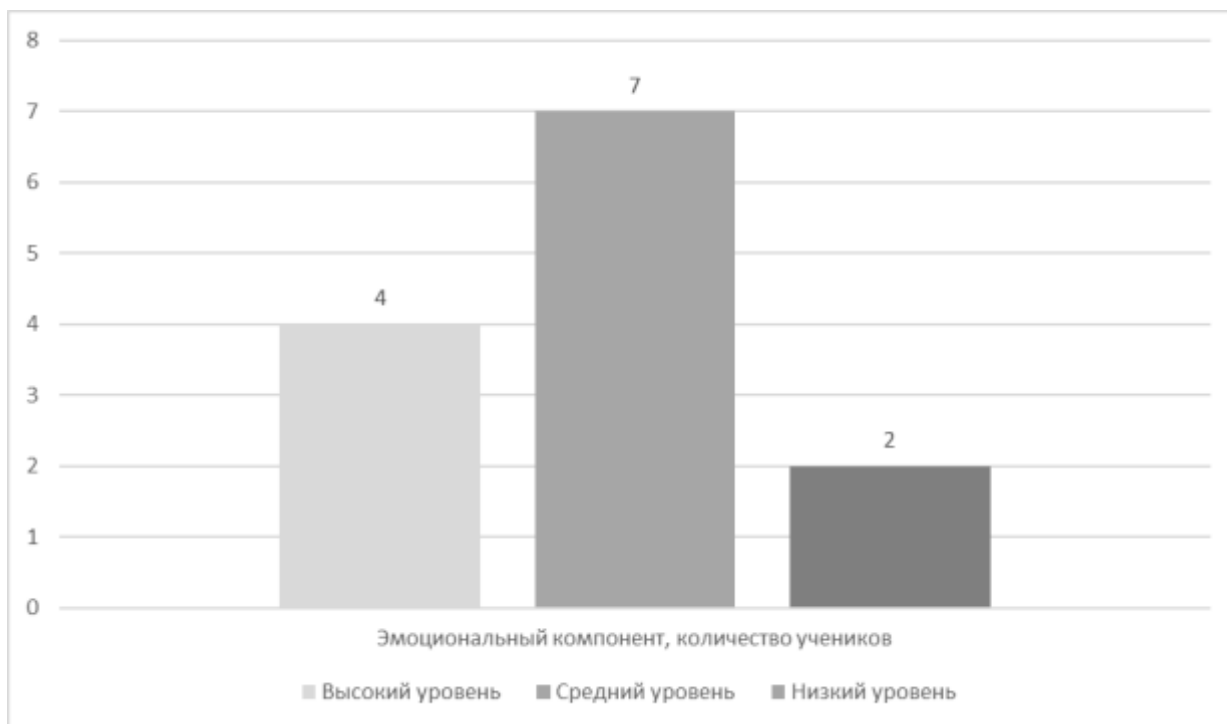


Рисунок 3 – Результаты опроса на определение уровня удовлетворенности обучением английскому языку

В ходе анализа результатов обучающихся было выявлено, что они четко понимают свою удовлетворенность или неудовлетворенность обучением английскому языку – никто из них не выбрал ответ 3 – не знаю. Поэтому мы считали соотношение единиц к двойкам. Только два ученика (15 %) испытывают неудовлетворенность, не в полной мере удовлетворены семь человек (54 %), полностью удовлетворены четверо обучающихся (31 %).

4. Для определения способности к волевому регулированию и уровню волевого компонента у обучающихся 7Г класса была проведена беседа, в ходе которой ученики самостоятельно отвечали на вопросы, опираясь на свой опыт и формулируя при этом качества, необходимые человеку для изучения английского языка. Обучающимся предлагалось по очереди ответить на вопросы-ситуации, например, «что ты будешь делать, если встретишь незнакомое слово в тексте?», «как ты учишь слова к диктанту?» и др., а также прямые вопросы, например «какими качествами

должен обладать человек, чтобы уверенно говорить на английском языке?», «какими качествами должен обладать человек, чтобы успешно изучать английский язык?» и др. Данные по волевому компоненту среди обучающихся представлены на Рисунке 4.

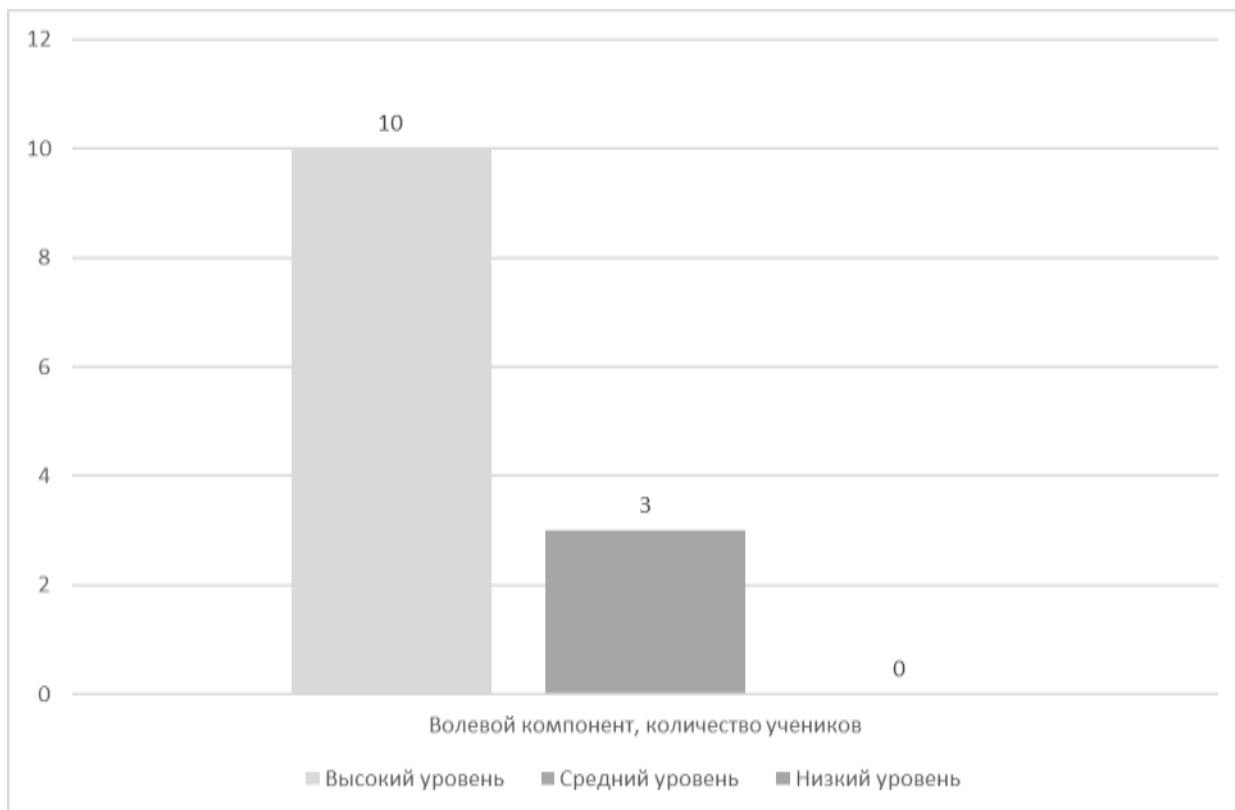


Рисунок 4 – Результаты беседы на определение уровня волевого компонента

Если ученик быстро включается в беседу, живо реагирует на заданные вопросы и верно на них отвечает, то он демонстрирует высокий уровень волевого компонента. Высокий уровень присущ десяти обучающимся (77 %). Критериями для определения среднего уровня волевого компонента являются медленное включение в беседу, ответы на поставленный вопрос даются только после дополнительных и наводящих вопросов. Трое учеников (23 %) обладают средним уровнем волевого компонента. Отказывающихся отвечать или дающих совершенно не подходящие к теме обсуждения ответы обучающихся в ходе беседы не выявлено.

Результаты диагностики показали, что у обучающихся 7Г класса преобладают средний и низкий уровни сформированности познавательного интереса. Наиболее низко развит процессуальный компонент, наиболее высок волевой компонент, однако общая статистика показывает, что 39 % учеников имеют высокий уровень сформированности познавательного интереса на уроках английского языка, у 53 % обучающихся – средний уровень сформированности, а у 8 % – низкий. Общая характеристика компонентов познавательного интереса по обучающимся 7Г класса представлена в Таблице 3.

Таблица 3 – Результаты первичной диагностики по сформированности познавательного интереса учеников 7Г класса

№	Интеллектуальный компонент	Процессуальный компонент	Эмоциональный компонент	Волевой компонент	Познавательный интерес
1	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
2	Низкий	Средний	Средний	Средний	Средний
3	Низкий	Низкий	Средний	Средний	Средний
4	Низкий	Низкий	Низкий	Средний	Низкий
5	Средний	Средний	Высокий	Высокий	Высокий
6	Средний	Средний	Средний	Высокий	Средний
7	Низкий	Низкий	Средний	Высокий	Средний
8	Средний	Высокий	Средний	Высокий	Высокий
9	Средний	Низкий	Низкий	Высокий	Средний
10	Средний	Низкий	Средний	Высокий	Средний
11	Высокий	Средний	Высокий	Высокий	Высокий
12	Средний	Низкий	Средний	Высокий	Средний
13	Высокий	Средний	Высокий	Высокий	Высокий

Проблема снижения познавательного интереса появляется, когда ученик испытывает какие-либо трудности в учебе, например, сложность нового материала или его большой объем. Опираясь на результаты проведенной диагностики, мы можем сделать вывод о том, что у младших подростков, обучающихся в 7Г классе, интерес к английскому языку

сформирован не в полной мере. В связи с этим, главной задачей учителя представляется помощь в развитии познавательного интереса. Это можно сделать с помощью комплекса игровых технологий, которые направлены на формирование компонентов познавательного интереса.

2.2 Комплекс игровых технологий, направленных на формирование познавательного интереса обучающихся

Поскольку в основном по классу преобладает средний уровень познавательного интереса и его отдельных компонентов, то комплекс игровых технологий направлен на активизацию, стимулирование отработки практических навыков учеников со средним уровнем сформированности познавательного интереса.

В ходе практических занятий с учениками 7 класса были применены следующие игровые технологии:

1. Игровые технологии, направленные на формирование фонетических навыков. Поскольку в ходе диагностики были выявлены проблемы с конкретными звуками, то нами подобраны упражнения, направленные именно на проблемные звуки, а также одно общее упражнение, проверяющее знание различных звуков английского языка. Данные игровые технологии направлены на повышение интеллектуального и процессуального компонентов.

2. Игровые технологии, направленные на отработку грамматических навыков. Грамматика является наиболее хуже усвоенным разделом для учеников 7Г класса. На момент диагностики они проходили тему степеней сравнения прилагательных, поэтому подобранные технологии, в первую очередь, призваны повысить процессуальный компонент познавательного интереса.

3. Игровые технологии, направленные на отработку лексических навыков. Поскольку изучаемая на момент диагностики тема была Means of Transport, то нами были составлены игровые упражнения на отработку пройденной лексики.

Далее в отдельных параграфах описывается комплекс игровых технологий.

Игровые технологии, направленные на формирование фонетических навыков

1. Песня «The Wheels on the bus» (Тема урока «Means of transport»). В этой песне формируется правильное произношение звуков [aʊ], [ou] и [ʌ].

Текст песни

The wheels on the bus go 'round and 'round

'Round and 'round, 'round and 'round

The wheels on the bus go 'round and 'round

All day long

The horn on the bus goes beep-beep-beep

Beep-beep-beep, beep-beep-beep

The horn on the bus goes beep-beep-beep

All day long

The wipers on the bus go swish-swish-swish

Swish-swish-swish, swish-swish-swish

The wipers on the bus go swish-swish-swish

All day long

The babies on the bus cry, "Wah-wah-wah

Wah-wah-wah, wah, wah, wah"

The babies on the bus cry, "Wah, wah, wah"

All day long

The mommies on the bus say, "Shush, shush, shush

Shush, shush, shush, shush, shush, shush"

The mummies on the bus say, "Shush, shush, shush"

All day long

2. Игра-загадка «Какой это звук?»

Ход игры: учитель задает загадки про звуки английского языка, а дети должны отгадать.

a. Это английский звук и его аналога нет в русском языке. Он звучит так, как будто у вас заложен нос. Какой это звук? [ŋ]

b. Этот звук есть и в английском, и в русском языках. Он звучит так, как будто сдувается воздушный шарик. Как он сдувается? [ssss]

c. Этот звук вам пригодится, если вы пойдете на прием к врачу с больным горлышком. Врач попросит вас открыть рот, и произнести какой звук? [a:]

d. Этот звук звучит так, как будто сильный ветер воет за окошком. Какой это звук? Как воет ветер? [u:]

e. Как произносится следующий звук, вам подскажут плачущие маленькие детки. Этот звук есть только в английском языке, в русском его нет. Какой это звук? [w]

f. Это звук произносят летающие пчелы. Какой это звук? [dʒ]

g. А этот звук вы не спутаете, гуляя летом на улице. Его произносят мухи. Какой это звук? [zzz]

h. Этот звук вы произносите, когда мама приготовила что-то вкусное на обед. Какой звук вы произносите? [mmm]

i. Этот английский звук очень важно не спутать с похожим русским звуком. Вы его произносите, когда вашим ручкам холодно, и вы пытаетесь их согреть, подышав на них. Какой это звук? [h]

j. А кто-нибудь из вас кидал в речку камушек, чтобы поплыли блинчики по речке? Какой звук издает камушек? [b]

3. Фонетическое упражнение, направленное правильное произношение буквосочетания «kn», соответственно, звук [n]. Учителю предлагается проводить данное упражнение не только для тренировки звука, но также в качестве «физкультминутки».

Bend your knees

Touch your feet

Who's the one

You want to meet?

With a knock, knock, knock, knock

One, two, three and four,

Who's that knocking on the door?

Игровые технологии, направленные на отработку грамматических навыков

1. Степени сравнения прилагательных. A tongue twister. Дети лучшего запоминания способов образования степеней сравнения прилагательных и нескольких прилагательных-исключений, детям предлагается скороговорка. Вначале дети читают ее вместе с учителем, переводят. Затем отдельно, каждый по строчке. Затем в каждой строчке начинает пропадать все больше и больше слов. Задача детей – восстановить скороговорку.

We say big, bigger, the biggest,

Strong, stronger, the strongest.

Tall, taller, the tallest.

Small, smaller, the smallest.

But we say bad, worse, the worst,

Many, more, the most,

Good, better, the best,

And then we have a rest.

2. Степени сравнения прилагательных. Лото. Для отработки образования сравнительной и превосходной степеней сравнения можно использовать игру – лото. Для этого необходимо заранее заготовить карточки с прилагательными в сравнительной и превосходной степенях. Учитель называет прилагательное в начальной форме. Задача детей – найти это прилагательное у себя в карточке в других формах.

3. Степени сравнения прилагательных/сравнительная конструкция. Игра «Who is better?». В данной игре дети встают недалеко от стола и по очереди должны составить предложения-сравнения себя с другими при помощи сравнительной степени прилагательных (например: I am taller than Jim, I am quicker than Beam, etc.). Называя по одному предложению, ребенок приближается все ближе и ближе к столу. Побеждает тот, кто назовет больше предложений со сравнительными конструкциями и первым окажется у цели.

Игровые технологии, направленные на отработку лексических навыков

1. Means of transports. Этап ознакомления с лексикой. Словесная игра «What is missing?». На доске прикреплены карточки с изображениями различного транспорта, которые относятся к теме «Means of transport». Обучающиеся в течение определенного времени рассматривают картинки, затем закрывают глаза, а учитель в это время убирает одну из картинок и спрашивает: «What is missing?» (Что исчезло?). Обучающиеся смотрят на доску и называют по-английски исчезнувшую картинку (подсматривают слова в учебнике). Затем роль учителя выполняют ученики. Это игра способствует запоминанию тематической лексики и соотнесению значению слова с ее звуковым и графическим образом. (Карточки со словами: scooter, bus, boat, plane, roller-skates, train, bicycle, bike, car, helicopter, ferryboat, skateboard, air-balloon, canoe, taxi)

2. Means of transports. Этап тренировки лексики. После того, как дети ознакомились со словами по теме, им предлагается поиграть в игру «Крокодил». Ребенком вытягивается карточка с каким-либо транспортом, его задача без слов показать, что это за транспорт. Задача остальных обучающихся выяснить, что это за транспорт, задавая вопросы по типу «Is it a car?», «Can it ride or fly?» и т.д. Тот, кто угадывает, вытягивает следующую карточку с видом транспорта.

3. Means of transports. Этап закрепления лексики. Ребусы. На этапе закрепления лексики детям предлагаются ребусы, в которых загаданы виды транспорта. Задача детей – разгадать как можно больше зашифрованных картинок.

Слова и ребусы к ним представлены на Рисунках 5-13:



Рисунок 5 – Scooter



+ 0

Рисунок 6 – Boat



Рисунок 7 – Сапое



Рисунок 8 – Helicopter



Рисунок 9 – Ferryboat

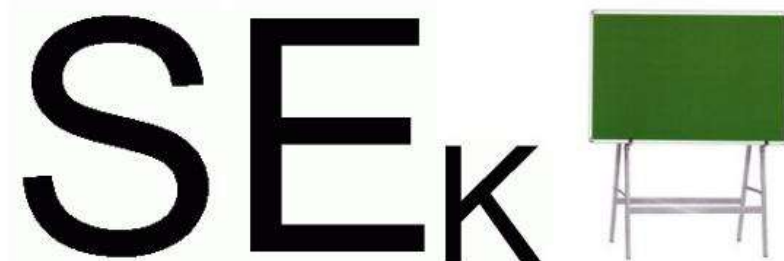


Рисунок 10 – Skateboard



Рисунок 11 – Тахі



1 = t

Рисунок 12 – Train



1 = b

Рисунок 13 – Віке

Представленные игровые технологии отвечают параметрам, по которым необходимо повышать общий уровень познавательного интереса. Таким образом, мы можем заключить, что сформированный комплекс обобщает и систематизирует знания по лексике и грамматике, а также позволяет закрепить изученные ранее материалы по теме, обеспечивает практическое применение полученных знаний, умений и навыков.

Чтобы подтвердить прогнозируемые результаты, мы провели повторную диагностику обучающихся, и в следующем разделе представлены ее результаты.

2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы

Цель разработанного нами комплекса игровых технологий заключалась в повышении уровня познавательного интереса у младших подростков. Представленные в предыдущем разделе игровые технологии применялись на уроках английского языка в течение пяти недель во время прохождения педагогической практики. На последнем занятии была проведена повторная диагностика учеников 7Г класса. Нами был применен тот же набор методов выявления уровня каждого компонента познавательного интереса. Общие результаты по каждому ученику приведены в Таблице 4.

Таблица 4 – Результаты повторной диагностики по сформированности познавательного интереса учеников 7Г класса

№	Интеллектуальный компонент	Процессуальный компонент	Эмоциональный компонент	Волевой компонент	Познавательный интерес
1	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
2	Средний	Средний	Высокий	Высокий	Высокий
3	Низкий	Низкий	Средний	Высокий	Средний
4	Низкий	Низкий	Низкий	Средний	Низкий

Продолжение таблицы 4

5	Средний	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
6	Средний	Средний	Средний	Высокий	Средний
7	Средний	Низкий	Высокий	Высокий	Высокий
8	Средний	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
9	Средний	Средний	Средний	Высокий	Средний
10	Высокий	Средний	Высокий	Высокий	Высокий
11	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
12	Высокий	Средний	Высокий	Высокий	Высокий
13	Высокий	Средний	Высокий	Высокий	Высокий

Данные Таблицы 4 показывают значительный рост уровня компонентов познавательного интереса у обучающихся после проведенного комплекса игровых технологий.

Интеллектуальный компонент повысился у четырех учеников, из них двое перешло со среднего уровня на высокий, и двое с низкого на средний. У трех человек остался высокий уровень, у четырех – средний. Теперь уже пять человек имеют высокий уровень (38 %). Шесть человек имеют средний уровень интеллектуального компонента (46 %). У двух обучающихся остался низкий уровень интеллектуального компонента (15 %).

Процессуальный компонент вырос у 6 обучающихся, из них три человека поднялись до высокого уровня, и три – до среднего. Один ученик сохранил высокий уровень, и трое – средний. Высокий уровень теперь присущ четырем ученикам (31 %). Шесть человек обладают средним уровнем процессуального компонента (46 %). Три человека остались с низким уровнем процессуального компонента (23 %)

Шесть человек повысили эмоциональный компонент познавательного интереса, из них пять учеников достигли высокого уровня, и один достиг среднего. Высокий уровень сохранился у четырех обучающихся, средний – у двух. Девять обучающихся имеют высокий

уровень эмоционального компонента (69 %). Теперь средний уровень присущ трем ученикам (23 %). Низкий уровень остался только у одного человека (8 %).

Волевой компонент изначально был достаточно высокий среди учеников 7Г класса, повысился у двух человек, у одного остался на прежнем уровне. Теперь двенадцать человек обладают высоким уровнем волевого компонента (92 %), и только один человек – средним (8 %).

Ни один компонент не понизился ни у одного ученика. Значительные изменения заметны для эмоционального и процессуального компонентов. На наш взгляд, повышение эмоционального компонента связано с тем, что игровые технологии делают занятие интересным и занимательным за счет предоставления ученикам возможности реализовать свой собственный творческий потенциал. Кроме того, поскольку игровая технология характеризуется отсутствием какой-либо формы принуждения, поэтому младшим подросткам становится более комфортно выполнять задания, поскольку уже исчезло ощущение, что их заставляют выполнять однотипные задания из учебника ради оценки.

Поскольку изначально процессуальный компонент у обучающихся был одним из самых проблемных, поэтому многие из подобранных игровых технологий были направлены на повышение именно этого компонента. Проведенный комплекс продемонстрировал значимое повышение у учеников способности самостоятельно применять полученные знания на практике, что подтверждает высокую эффективность подобранных заданий.

Отметим, что помимо вновь проведенного лексико-грамматического теста, по его завершению, ученикам снова было предложено прочитать предложения вслух. Проведенные игровые технологии, направленные на развитие фонетических навыков, были с энтузиазмом восприняты обучающимися, и большинство из них с успехом продемонстрировали собственный прогресс в правильном звукоизвлечении.

Собирая вместе компоненты, мы получаем следующие показатели сформированности познавательного интереса:

1. Высокий уровень характеризуется уверенным применением лексических и грамматических навыков по английскому языку не только в рамках привычной в практической деятельности, но и в новых условиях учебной деятельности, самоконтролем и самоанализом, положительным отношением к предмету и желанием его изучать.

2. Средний уровень характеризуется неплохим владением лексическими и грамматическими знаниями, но недостаточным умением применять знания в практической деятельности, и одновременным получением положительных эмоций от процесса обучения английскому языку и попытками к самоконтролю и самомотивации.

3. Низкий уровень характеризуется незнанием грамматики и лексики, а также неумением выполнять практические задания, низким уровнем самомотивированности и целеполагания, а также низкой потребностью самосовершенствоваться в области английского языка.

Основываясь на выше сформулированных параметрах, мы вывели новые результаты по сформированности познавательного интереса у учеников 7Г класса. По итогам повторной диагностики можно сделать вывод, что восемь человек (62 %) обладают высоким уровнем познавательного интереса, средний уровень имеют четыре человека (30 %), а низкий уровень – один человек (8 %).

Несмотря на то, что только у двух человек все компоненты познавательного интереса находятся на высоком уровне, однако мы отнесли в эту группу и тех, у кого только один компонент находится на среднем уровне – у двух человек есть средний уровень интеллектуального компонента, у трех человек сформирован средний уровень процессуального компонента. Два ученика со средним интеллектуальным компонентом объяснили свою неудачу недосыпом и недостаточным включением в тест. Три ученика со средним процессуальным компонентом

сомневались, какой ответ выбрать, только в тех заданиях, в которых допустили ошибку, и были раздосадованы тому, что все-таки ошиблись. Высокий уровень других компонентов определяет то, что такие ученики все-таки обладают общим высоким уровнем познавательного интереса, и так как у них высокий уровень самоконтроля и самомотивации, а также они, несомненно, получают эмоциональное удовлетворение от изучения английского языка.

Один человек обладает средним уровнем интеллектуального и процессуального компонентов и высоким уровнем эмоционального и волевого компонентов. Этот ученик плавает как в знании лексико-грамматических особенностей английского языка, так и в их применении на практике. Однако поскольку именно у этого ученика значительно выросло эмоциональное удовлетворение и самоконтроль, то ему будет достаточно легко взять себя в руки, повысить оставшиеся компоненты и выйти на высокий уровень познавательного интереса.

Среди четырех человек, имеющих средний уровень познавательного интереса, наблюдается очень неоднородный состав по уровню компонентов. У двух человек интеллектуальный, процессуальный и эмоциональный компоненты находятся на среднем уровне. У этих учеников наблюдается незначительный подъем, они перешли с низкого уровня компонентов на средний. Несомненно, это хороший старт, и мы не ждали, что такие ученики смогут достичь высокого уровня, однако только высокого волевого компонента недостаточно, ученикам необходимо усердно заниматься.

Наиболее разный набор уровней компонентов имеет один ученик, у которого высокий уровень эмоционального и волевого компонентов, средний уровень интеллектуального компонента и низкий уровень процессуального компонента. Этот ученик значительно поднял уровень интеллектуального, эмоционального и волевого компонентов. Ему все еще необходимо поработать над интеллектуальным компонентом, так как он

поднялся только с низкого до среднего уровня, и, собственно, над процессуальным компонентом, который остался на низком уровне. Тем не менее, его результаты представляется возможным отнести к среднему уровню познавательного интереса.

Один ученик, обладая средним эмоциональным уровнем и высоким волевым, так и не смог улучшить интеллектуальный и процессуальный компоненты, однако у него есть стремление повысить познавательный интерес и собственные успехи в изучении английского языка, что позволяет говорить о среднем уровне сформированности познавательного интереса.

Один ученик, обладающий низким уровнем познавательного интереса, практически не улучшил свои результаты, что отражает его общую незаинтересованность предметом.

Таким образом, нами были решены следующие задачи:

1. Повысить у обучающихся уровень умения применять знания лексики и грамматики в практической деятельности. Действительно, у учеников улучшился общий уровень владения английским языком.

2. Развить навыки самомотивации, самоконтроля и самокоррекции, а также личностных качеств, таких как воля, целеустремленность, трудолюбие и дисциплинированность. У нас получилось достичь поставленной задачи, поскольку только у одного ученика не произошло никаких изменений, остальные смогли поднять свой уровень.

3. Развить и поддержать благоприятную эмоциональную обстановку среди обучающихся. Младшие подростки с очень нестабильным эмоциональным фоном стали чувствовать себя более свободно и уверенно, даже начали проявлять эмпатию к тем, кто допускает ошибки.

4. Повысить уверенность в себе, своих знаниях и навыках. Последний пункт является следствием всех предыдущих, дети стали более креативными, даже повысился их общий уровень активности на уроке.

Можно заключить, что разработанный комплекс игровых технологий показал свою эффективность в повышении уровня познавательного интереса. Данный комплекс способствовал развитию компонентов познавательного интереса у младших подростков при изучении английского языка, а также помог включить обучающихся в активный учебный процесс.

Выводы по главе 2

В практической части настоящей работы было проведено исследование по выявлению уровня познавательного интереса у тринадцати обучающихся 7Г класса муниципального бюджетного образовательного учреждения «Средняя Общеобразовательная Школа №121 г. Челябинска» до и после применения комплекса игровых технологий.

Первичная диагностика была направлена на выявление уровня компонентов познавательного интереса, классификация которых представлена в трудах Г.И. Щукиной. Данная диагностика проходила при помощи лексико-грамматических тестов, анкетирования и устной беседы. После сложения уровней компонентов мы вывели сформированность познавательного интереса: среди обучающихся преобладает средний уровень (53 % учеников).

На основании полученных данных нами был сформирован комплекс игровых технологий, направленный на повышение интеллектуального и процессуального компонентов познавательного интереса, поскольку именно эти два показателя наименее развиты у младших подростков. В комплекс входят технологии, направленные на формирование фонетических, грамматических и лексических навыков.

После применения комплекса была проведена повторная диагностика компонентов познавательного интереса посредством лексико-грамматических тестов, анкетирования и устной беседы. Результаты показали высокую эффективность комплекса для обучающихся, изначально имевших средний уровень сформированности познавательного интереса. Кроме того, ученики с низким исходным уровнем компонентов также смогли начать повышение своего интереса к изучению английского языка. По итогам повторной диагностики среди младших подростков 7Г

класса доминирует высокий уровень познавательного интереса (62 % учеников).

Таким образом, мы можем заключить, что сформированный комплекс игровых технологий успешно формирует мотивацию изучать иностранный язык, помогает закрепить и совершенствовать лексико-грамматические навыки, а также создает условия практического овладения языком почти для каждого младшего подростка.

Также можно сделать вывод о том, что, вопреки кажущейся «детскости» игровых технологий, игровые формы обучения актуальны и для младших подростков, создавая для них условия реализации самостоятельной деятельности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проделанной работы нами был проанализирован большой пласт теоретического материала по психологии, педагогике и методам обучения с целью уточнить ключевые понятия. Так, основной объект нашего исследования, познавательный интерес, в первую очередь основывается на процессе познания – приобретении, развитии и совершенствовании знания о предметах и явлениях. Само же понятие «познавательный интерес» имеет множество трактовок, поскольку является объектом изучения целого ряда наук, таких как психология, социология и педагогика. В педагогике познавательный интерес рассматривается как мотив и как средство обучения.

Познавательный интерес характеризуется положительными эмоциями по отношению к производимой деятельности, радостью от познания и наличием мотива, исходящим от самой деятельности. Структура познавательного интереса представлена четырьмя компонентами: интеллектуальным, процессуальным, эмоциональным и волевым.

Интеллектуальный компонент представляет собой направленность на познание объекта и стремление постичь его сущность; процессуальный – получение инструмента для познания объектов и явлений окружающего мира и его использование в различной практической деятельности; эмоциональный – наличие положительных эмоциональных реакций на образовательный процесс; волевой – степень сосредоточенности на предмете изучения и усилия, необходимые для достижения поставленной учебной цели.

Игровые технологии являются одним из наиболее эффективных средств активизации познавательного интереса, поскольку они знакомы и привлекательны для обучающихся любых возрастов и вызывают у них положительные эмоциональные реакции на учебную деятельность.

Игровые технологии являются разновидностью профессионально-ориентированных педагогических технологий, в основе которых лежит понятие «технология», в котором актуализируется значение способа преобразования чего-либо. Именно технологический подход к организации учебной деятельности предполагает направленное, поэтапное, инструментальное управление им в целях гарантированного достижения поставленных учебных, воспитательных и развивающих целей. В основе педагогической технологии лежит идея полной управляемости учебно-воспитательным процессом, проектирования и воспроизводимости учебного и воспитательного циклов.

В основе игровых технологий лежит создание необходимых для ученика условий для вовлечения в процессы реального функционирования изучаемого объекта или явления. Игровые технологии включают в себя методы организации образовательного процесса в форме дидактических игр с четко поставленной целью, задачами и ожидаемым результатом и имеют широкую систему классификаций: по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по предметной области, по игровой среде и по продолжительности.

Игровые технологии, выступая как средство формирования познавательного интереса на уроках иностранного языка, способны работать над каждым компонентом структуры познавательного интереса, раскрывать личностные качества каждого вовлеченного в игру ученика, мотивировать обучающихся на ведение самостоятельной познавательно-исследовательской деятельности и на дальнейшее осознанное погружение и вовлечение в изучение иностранного языка.

Кроме того, особенности механики игровых технологий позволяют им подстраиваться под психологические особенности обучающихся младшего подросткового возраста, которые выражаются стремлением к взрослости, самостоятельности, к созданию собственного мира и выражения собственного «я».

Основываясь на полученных теоретических результатах анализа познавательного интереса, мы разработали комплекс аналитических материалов, направленный на диагностику уровня каждого из компонентов познавательного интереса. Данный комплекс был апробирован на 13 обучающихся 7Г класса муниципального бюджетного образовательного учреждения «Средняя Общеобразовательная Школа №121 г. Челябинска» до и после применения комплекса игровых технологий.

Комплекс аналитических материалов для первичной диагностики включает в себя лексико-грамматические тесты, анкетирования и устную беседу. Результаты диагностики показали следующие результаты по обучающимся: волевой компонент является наиболее развитым, интеллектуальный и эмоциональный компоненты находятся на среднем уровне сформированности, процессуальный компонент стремится к нижнему значению. После сложения уровней компонентов мы вывели сформированность познавательного интереса: среди обучающихся преобладает средний уровень (53% учеников).

На основании полученных данных нами был сформирован комплекс игровых технологий, сформированный в соответствии с данными, полученными в ходе теоретического анализа литературы по применению игр на уроках иностранного языка. Подобранные нами игровые технологии направлены на повышение интеллектуального и процессуального компонентов познавательного интереса, поскольку именно эти два показателя наименее развиты у привлеченных к диагностике младших подростков. В комплекс входят технологии, направленные на формирование фонетических, грамматических и лексических навыков.

После применения комплекса была проведена повторная диагностика компонентов познавательного интереса. Результаты показали высокую эффективность комплекса для обучающихся, изначально

имевших средний уровень сформированности познавательного интереса. Кроме того, ученики с низким исходным уровнем также смогли начать повышение своего интереса к изучению английского языка. По итогам повторной диагностики среди младших подростков 7Г класса доминирует высокий уровень познавательного интереса (69% учеников).

Таким образом, представляется возможность заключить, что формирование познавательного интереса представляет собой образование личности, способной к самостоятельной деятельности в социальных условиях функционирования иностранного языка, а игровые технологии показывают высокую эффективность в стимулировании развития познавательного интереса.

Проведенная нами теоретико-практическая работа позволяет сделать вывод о том, что обучение иностранному языку младших подростков с помощью игровых технологий будет протекать более успешно, за счет работы с каждым компонентом познавательного интереса. Правомерность данной гипотезы мы апробировали в ходе эксперимента по определению уровня сформированности познавательного интереса.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Асмус В.Ф. Античная философия [Электронный ресурс]/ В.Ф. Асмус //Режим доступа: <https://fil.wikireading.ru/32350> (дата обращения 23.02.2022)
2. Р. Декарт. Рассуждения о методе [Электронный ресурс]/Р. Декарт // Режим доступа: <https://www.litmir.me/br/?b=655468&p=1>(дата обращения 23.02.2022)
3. Б. Рассел. Человеческое познание, его сферы и границы [Электронный ресурс] / Б. Рассел // Режим доступа: <https://baguzin.ru/wp/bertran-rassel-chelovecheskoe-roznani/> (дата обращения 23.02.2022)
4. Кевбрин Б.В. Философия познания: учеб. пособие [Текст]/ Б.Ф. Кевбрин, Ф.А. Айзявтов О.В. Кукушкин // Саран. кооп. ин-т РУК. – Саранск, 2011. – 60 с.
5. Кохановский В.П. Философия для аспирантов: Учебное пособие [Текст]/ В.П. Кохановский, Е. В. Золотухина, Т. Г. Лешкевич, Т. Б. Фатхи // Изд.2-е - Ростов н/Д: «Феникс», 2003. – 448 с.
6. Меньшикова Е. А. Психолого-педагогическая сущность познавательного интереса [Текст] / Е. А. Меньшикова // Вестник ТГПУ, 2008. – № 3. – С.16-20.
7. Морозова, Н.Г. Формирование познавательных интересов у аномальных детей: пособие для студентов пед. ун-тов [Текст]/ Н. Г. Морозова. – Москва: Просвещение, 2009. – 264 с.
8. Казанцева, И.Н. Урок в школе [Текст] / И.Н. Казанцева. – М., 1956. – 106 с.
9. Зотов, Ю.Б. Организация современного урока: кн. для учителя [Текст] / Ю.Б. Зотов; под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.

10. Щукина, Г. И. Формирование познавательных интересов учащихся в процессе обучения. Учебник для вузов [Текст] / Г. И. Щукина. – М.: Учпедгиз, 1962.– 342 с.
11. Кузнецов С. А. Большой толковый словарь русского языка [Текст] / Сост. и гл. ред. С. А. Кузнецов. СПб.: «Норинт». 2000. – 1536 с.
12. Алексюк А.М. Перспективные образовательные технологии: науч.-метод. пособие [Текст]/ А. М. Алексюк, И. Д. Бех, Т. Ф. Демков, И. Г. Ермаков, О. Завадский; под общ. ред. Г.С. Сазоненко. – К.: Гопак, 2000. – 560 с.
13. Anderson L. W., Krathwohl D. R. A taxonomy for Learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom’s taxonomy of educational objectives [Текст] / L. W.Anderson, D. R.Krathwohl. – New York: Addison Wesley Longman, 2001. – 352 p.
14. Беспалько В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения [Текст] / В. П. Беспалько. –М.: Новая школа, 1995. – 412 с.
15. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / В. П. Беспалько. – М.: Педагогика,1989. – 192 с.
16. Bloom B.S., Krathwohl D. R., Masia V. V. Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals [Текст] / B. S. Bloom, D. R. Krathwohl, V. V. Masia. – New York: Longman, 1984. – 396 p.
17. Гузеев В.В. Образовательная технология: от приема до философии [Текст] / В.В. Гузеев. – М.:Сентябрь, 1996. – 112 с.
18. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. Анализ зарубежного опыта [Текст] / М.В. Кларин. – М.:Знание, 1989 – 80 с.
19. Simpson E. The classification of educational objectives in the psychomotor domain [Текст] / E.Simpson. – Washington, DC: Gryphon House, 1972.– Vol. 3. – P. 110–114.
20. Skinner B.F. The technology of teaching [Текст] / B. F.Skinner. – Acton, Mass.: Copley Publish, 2003. – 271 p.

21. Хуторской А. В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие [Текст] / А. В.Хуторской //2-е изд.,стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2010. – 256 с.
22. Монахов В. М. Дидактическая аксиоматика когнитивной теории педагогических технологий [Текст] / В. М. Монахов // Труды XI Международной научно-практической конференции «Современные информационные технологии и ИТ-образование» (СИТТО'2016), Москва, Россия,25-26 ноября, 2016. – С. 32–39.
23. Лихачев Б. Т. Педагогика: курс лекций [Текст] / Б. Т. Лихачев; под ред. В. А. Слостенина. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2010. – 647 с.
24. Артюгина Т.Ю. Современные образовательные технологии: изучаем и применяем: учеб.-метод. пособие [Текст] / Т.Ю. Артюгина. – Архангельск: АО ИППК РО, 2009. – 58 с.
25. Буйлова Л.Н. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании детей [Текст] / Л. Н. Буйлова. – М., 1999. – 24 с.
26. Коджаспирова Г. М. Педагогический словарь для студ. высш. и сред. пед. учеб. завед [Текст] / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – М.: Изд. центр «Академия», 2000. – 176 с.
27. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие [Текст] / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
28. Байкова Л. А. Технология игровой деятельности: учеб.пособие[Текст] / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина. – Рязань: РГПУ, 1994. – 120 с.
29. Кукушин В.С. Педагогика начального образования: учеб. пособие [Текст] / В. С. Кукушин, А. В. Болдырева-Вараксина. – М.:Март, 2005. – 592 с.

30. Новиков А. М. Методология игровой деятельности [Текст] / А. М. Новиков. – М.: Изд-во «Эгвес», 2006. – 48 с.
31. Матяш Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение: учеб. пособие [Текст]. – М.: Академия, 2011. – 144 с.
32. Трайнев В. А. Учебные деловые игры: методология и практика проведения: учеб. пособие [Текст] / В. А. Трайнев. – М.: НИСЭ, 2005. – 281 с.
33. Чвириова Е. В. Методическая разработка на тему: «Игровые технологии на занятиях иностранного языка» [Электронный ресурс] / Е. В. Чвириова // Режим доступа: <https://kopilkaurokov.ru/angliiskiyYazik/uroki/mietodichieskaia-razrabotka-na-tiemu-ighrovyie-tiekhnologhii-na-zaniatiiakh-inostrannogho-iazyka> (дата обращения: 23.02.2022).
34. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб, заведений [Текст] /Е. А. Хруцкий. – М.: Высш. шк., 1991. – 320 с.
35. Матвеева Н. В. Коллективная учебная деятельность при подготовке и проведении ролевой игры «Заключение контракта» [Текст]/ Н. В. Матвеева // Иностранный язык в школе. – 2004. – №7. – С. 41–45.
36. Добринская Е.И. Свободная время и развитие личности [Текст] / Е. И. Добринская, Э. В. Соколов. – Ленинград, 1983. – 32 с.
37. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие [Текст]/ М.Г. Ермолаева. // 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
38. Кайюа Р. Что такое игра [Текст] / Р. Кайюа // Курьер «ЮНЕСКО». – 1980. – № 2. – 67 с.
39. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие [Текст] / П. И.Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров. – М.: МПУ, Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с.

40. Гез Н. И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе: Учебник[Текст] / Н. И. Гез, М. В. Ляховицкий, А. А. Миролубов, С. К. Фоломкина, С. Ф. Шатилов. – М.: Высш. школа, 1982. – 373 с.
41. Давыдова З.М. Игра как метод обучения иностранным языкам / З.М. Давыдова // Иностранные языки в школе. – 2010. – № 6. – С. 34–38.
42. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации №287 от 31.05.2021 года «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» [Электронный ресурс] / 124 с. // Режим доступа: [//https://cloud.mail.ru/public/JLgL/2pCSsj2Zw](https://cloud.mail.ru/public/JLgL/2pCSsj2Zw) (дата обращения: 23.02.2022)
43. Есипов Б. П. Самостоятельная работа учащихся на уроках [Текст] / Б. П. Есипов. – М.: 1961. – 239 с.
44. Тарасова Е. П. Методика обучения иноязычной лексике на начальном этапе в языковом вузе [Текст]/ Е. П. Тарасова. – Минск, 1975. – 25 с.
45. Смирнов С.А. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии [Текст] / С. А. Смирнов. – М.: Просвещение, 1988. – 456 с.
46. Немов Р. С. Общая психология в 3-х тт. Том II. Познавательные процессы и психические состояния [Текст] / Р. С. Немов. – 6-е изд., перераб. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 243 с.
47. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам [Текст] / Н.Д. Гальскова. – М.: Аркти-Глосса, 2000. – 187 с.
48. Щукина Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике [Текст] / Г. И. Щукина. – М.:Педагогика, 1971. – 352 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Лексико-грамматический тест для первичной диагностики

1. It's ... today than yesterday.
 - a. warm
 - b. warmer
2. July is ...month of the year.
 - a. hot
 - b. the hottest
3. January is ...than February.
 - a. the coldest
 - b. colder
4. Elephant is the...animal.
 - a. big
 - b. the biggest
5. Moscow is ... than Chelyabinsk.
 - a. beautifuler
 - b. more beautiful
6. What is ...river in Russia?
 - a. longer
 - b. the longest
7. His work is...than mine.
 - a. good
 - b. better
8. Math is ...than Literature.
 - a. easier
 - b. more easy
9. This film is...than the previous one.
 - a. interesting
 - b. more interesting

10. ...continent is Africa.
- a. Hot
 - b. The hottest
11. I like to ... bicycle.
- a. ride
 - b. drive
12. I go to my parents ... train.
- a. by
 - b. on
13. What is it?



- a. motorcycle
 - b. train
14. What is it?



- a. plane
- b. ship

15. What is it?



- a. taxi
- b. car

16. What is it?



- a. air-balloon
- b. helicopter

17. What is it?



- a. ferryboat
- b. boat

18. What is it?



- a. skateboard
- b. roller-skates

19. What is it?



- a. canoe
- b. ship

20. What is it?



- a. bus
- b. train

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Лексико-грамматический тест для повторной диагностики

1. China is ...than the USA.
 - a. populated
 - b. more populated
2. ...days are in winter.
 - a. Shorter
 - b. The shortest
3. I'm ...than you are.
 - a. taller
 - b. more taller
4. Ann is ... girl I've ever met.
 - a. smartest
 - b. the smartest
5. This bag is ... than that one.
 - a. more expensive
 - b. expensiver
6. This is ... day of my life.
 - a. the best
 - b. the goodest
7. Your English is getting
 - a. more good
 - b. better
8. John is ... boy in the class.
 - a. the strongest
 - b. the most strong
9. My brother is...than me.
 - a. more older
 - b. older

10. Please, come Don't be late.

- a. earlier
- b. erlyer

11. I like to ... motorcycle.

- a. ride
- b. drive

12. I go to London ... plane.

- a. by
- b. on

13. Cab is the British version for

- a. ship
- b. taxi

14. Pirates travelled the sea by....

- a. boats
- b. ships

15. I go to school ... feet.

- a. on
- b. in

16. What is it?



- a. air-balloon
- b. airplane

17. What is it?



- a. bicycle
- b. scooter

18. What is it?



- a. skateboard
- b. canoe

19. What is it?



- a. helicopter
- b. train

20. What is it?



- a. bus
- b. train

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Тест «Найди и исправь ошибки» для первичной диагностики

1. Your work is best.

2. Mary is interestinger than Jane.

3. Spain is dryer than Britain.

4. I am more clever than my brother.

5. New York is moderner than London.

6. It is not colder today.

7. Car is larger than a ship.

8. You can go from Chelyabinsk to the USA by roller-skates.

9. A scooter can fly.

10. My brother can drive a skateboard.

11. I like to fly at an air-balloon.

12. The car is riding on the road.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Тест «Найди и исправь ошибки» для повторной диагностики

1. He is the most oldest student in his group.

2. You are tallier than me.

3. My car is beter than his.

4. It is one of most beautiful lakes in the world.

5. These flowers are more cheap than those ones.

6. He is one of the most richest people in the world.

7. Rich people have their own taxis to travel all over the world.

8. You can travel the sea by motorcycle.

9. There are many cars on that helicopter.

10. He is a plane driver.

11. Is it easy to ride a canoe?

12. A scooter as big as a train .

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Анкета об удовлетворенности от изучения английского языка

1. Как ты считаешь, нужно ли изучать английский язык? Пригодится ли он тебе в жизни?

- a. Да
- b. Нет
- c. Не знаю

2. Скучно ли тебе на уроке английского языка?

- a. Да
- b. Нет
- c. Не знаю

3. Что тебе больше всего нравится делать на уроке английского языка?

—

4. Что тебе не нравится делать на уроке?

—

5. Как ты считаешь, ты работаешь в полную силу?

- a. Да
- b. Нет
- c. Не знаю

6. Хочешь ли ты повысить свои оценки по английскому языку?

- a. Да
- b. Нет
- c. Не знаю

7. Что нужно для того, чтобы ты занимался лучше и повысил свои оценки по английскому языку?

a.

больше

работать,

b. ничего

c. не знаю

8. Нужна ли тебе помощь? В чем конкретно?

a.

Да,

b. Нет

c. Не знаю

9. Трудно ли тебе выполнять домашние задания по английскому языку?

a. Да

b. Нет

c. Не знаю

10. Хочешь ли ты выполнять домашние задания по английскому языку после уроков вместе с учителем?

a. Да

b. Нет

c. Не знаю

11. Считаешь ли ты, что учитель ставит тебе оценки по английскому языку справедливо?

a. Да

b. Нет

c. Не знаю

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Анкета для повторной диагностики на определение волевого компонента

1. Изучал ли ты английский язык до школы?
 - a. Да
 - b. Нет
2. Почему ты учишь английский язык?
 - a. Родители заставляют
 - b. Интересно
 - c. Хочу быть умным
 - d. Хочу хорошо учиться
 - e. Пригодится в жизни
 - f. Хочу порадовать родителей
 - g. Не хочу отставать от друзей
3. На урок английского языка ты приходишь:
 - a. С улыбкой
 - b. Готовый к работе
 - c. Напряженный
 - d. Расслабленный
 - e. Уверенный в своих знаниях
 - f. Испуганный
4. На уроке английского языка ты отвечаешь:
 - a. Часто
 - b. Редко
 - c. Чаще, чем на других уроках
 - d. Реже, чем на других уроках
5. Ты понимаешь объяснения учителя:
 - a. Всегда
 - b. Почти всегда
 - c. Часто

- d. Редко
 - e. Никогда
6. В школе на уроках по английскому языку ты получаешь достаточно знаний?
- a. Достаточно
 - b. Хотел бы знать больше
 - c. Слишком много
7. Больше всего на уроках английского языка тебе нравится:
- a. Чтение
 - b. Письмо
 - c. Слушание
 - d. Говорение
 - e. Игры
8. Лучше всего у тебя на английском языке получается:
- a. Читать
 - b. Пересказывать
 - c. Переводить
 - d. Понимать текст на слух
 - e. Петь
 - f. Рассказывать стихи⁷³
 - g. Отвечать на вопросы
 - h. Решать загадки
9. Домашнее задание ты выполняешь:
- a. Быстро и без ошибок
 - b. Быстро, но с ошибками
 - c. Медленно, но правильно
 - d. Долго и с ошибками
10. Помогают ли тебе родители делать домашнее задание?
- a. Да
 - b. Нет, я справляюсь самостоятельно

с. Иногда

11. Занимаешься ли ты английским языком помимо подготовки домашнего задания?

а. Да

б. Нет

12. Сможешь ли ты общаться на английском языке с зарубежными сверстниками?

а. Да

б. Пока нет

с. Нет

13. Ты хочешь знать английский язык в такой степени, чтобы:

а. Уметь свободно разговаривать с иностранцами

б. Смотреть мультфильмы и фильмы на английском языке

с. Читать книги на английском языке

д. Понимать песни на английском языке

е. Переписываться с зарубежными школьниками

ф. Получать хорошие отметки

г. Не иметь замечаний от учителя и родителей

14. Английский язык по сравнению с другими предметами:

а. Легче

б. Труднее

с. Интереснее

д. Веселее

е. Важнее

ф. Менее важен

15. Собираешься ли ты использовать английский язык в своей будущей работе?

а. Да

б. Нет

с. Может быть