



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 на уроках английского языка как средство
повышения мотивации к обучению**

**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:
63,88% авторского текста
Работа рекомендована к защите
«22» июня 2021 г.
зав. кафедрой английской
филологии Афанасьева О.Ю.

Выполнила:
Студентка группы ОФ-403/092-5-1
Менг Ольга Александровна
Научный руководитель:
Кандидат пед. наук, доцент
Касаткина Наталья Степановна

Челябинск
2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ	10
1.1 Мотивация учебной деятельности.....	10
1.2 Функции и классификации игровых технологий.....	18
1.3 Особенности использования игровых технологий на уроках английского языка.....	28
Выводы по первой главе.....	32
ГЛАВА 2. ОПЫТНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ.....	34
2.1 Диагностика уровня мотивации обучающихся.....	34
2.2 Игровые технологии на уроках английского языка.....	39
2.3 Результаты опытной работы.....	45
Выводы по второй главе.....	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	51
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	55

ВВЕДЕНИЕ

Образовательная ситуация в последнее время претерпевает изменения, как следствие демократических преобразований в обществе. В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» начальное общее образование направлено на формирование личности обучающегося, развитие его индивидуальных способностей, положительной мотивации и умений в учебной деятельности (овладение чтением, письмом, счетом, основными навыками учебной деятельности, элементами теоретического мышления, простейшими навыками самоконтроля, культурой поведения и речи, основами личной гигиены и здорового образа жизни) [47]. В связи с этим приоритетной задачей современной системы образования является развитие мотивации учебной деятельности в рамках формирования личностных универсальных учебных действий (УУД). Таким образом, перед учителем стоит задача создать условия для развития мотивации к обучению. Это влечет за собой необходимость использования в практике обучения разнообразных педагогических технологий.

Одним из основных принципов в дидактике принято считать принцип активности ребенка. Под ним подразумевается такое качество деятельности, характеризующееся высоким уровнем мотивации, потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам отношений. Деятельность такого рода сама по себе возникает крайне редко, а скорее является следствием целенаправленных педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии.

Педагогические и психологические исследования показывают, что сущность и способы активизации познавательной деятельности всегда интересовали ученых в сферах педагогики и психологии, среди которых Ю.К. Бабанский, Е.В. Бондаревская, Л.С. Выготский, Г.И. Щукина и др.

Изучение английского языка в школе начинается со второго класса. На начальной ступени обучающиеся очень сильно заинтересованы в изучении данного предмета. Он кажется им новым и таким загадочным. Со временем многие факторы могут привести к снижению интереса обучающихся. И это становится началом самой большой проблемы – проблема заинтересованности обучающихся. Ни для кого не секрет, что самым главным в изучении любого предмета является мотивация. Именно она заставляет нас работать и двигаться дальше на пути совершенствования свои навыков. В свое время изучением понятия мотивации, ее мотивов и способов повышения занимались В.Г. Асеев, Л.И. Божович, Б.И. Додонов и многие другие.

Мотивация занимает одно из ведущих мест в изучении английского языка. К сожалению, как показывает практика последних лет, обучение оказывается нелегким трудом, поскольку зачастую преподаватель сталкивается с полным отсутствием желания у обучающихся изучать предмет. Поэтому преподавателям английского языка очень трудно поддерживать уровень заинтересованности детей в своем предмете. Поддержание мотивации и заинтересованности, обучающихся в предмете является очень трудоемким процессом. Тут на помощь приходят различные формы и методы работы. Давно доказано, что самым интересным способом преподавания являются игровые технологии. Проблему использования игровых технологий в обучении в отечественной педагогике и психологии разрабатывали П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Г.К. Селевко, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин, а в зарубежной – Ж. Пиаже, З. Фрейд, и др. Игровые технологии нравятся не только маленьким детям, но часто интересны и старшеклассникам. Различные ролевые игры позволяют смоделировать ситуации, в которых они смогут общаться на иностранном языке. Игровая деятельность, в рамках игровых технологий, на уроке английского языка не только организует процесс общения на иностранном языке, но и максимально приближает его к естественной

коммуникации. Она развивает умственную и волевую активность. Благодаря игровым технологиям активизируются все познавательные процессы обучающихся: развиваются внимание, память, мышление, творческие способности. Обучающие игры помогают снять усталость, преодолеть языковой и психологические барьеры. Их использование всегда дает хорошие результаты, повышает интерес к предмету, позволяет сконцентрировать внимание на главном – овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации общения во время игры.

Из всего вышеперечисленного можно сделать один главный вывод. Актуальность нашего исследования обусловлена тем, что повышение мотивации остается главной проблемой на уроках английского языка и ведущим решением данной проблемы могут быть игровые технологии.

В результате нами были выявлены следующие противоречия:

– между потребностью в сохранении традиционной классно–урочной системы обучения, с одной стороны, и потребностью внедрения новых, эффективных технологий обучения английскому языку с целью повышения мотивации обучающихся, с другой;

– между необходимостью преподавания английского языка, с одной стороны, и недостаточно сформированной мотивацией обучающихся к изучению данного предмета, с другой;

– между педагогическими требованиями и профессиональной деятельностью преподавателей, с одной стороны, и отсутствием системы игровых технологий, применяемых на уроках английского языка.

На основе анализа научной литературы, существующих исследований и тенденций современного образования была сформулирована проблема исследования: как повысить мотивацию обучающихся на уроках английского языка используя игровые технологии.

Актуальность проблемы, ее теоретическая и практическая значимость, существующие противоречия обусловили выбор темы исследования:

«Игровые технологии на уроках английского языка как средство повышения мотивации к обучению».

Объектом исследования выступает процесс обучения английскому языку.

Предметом исследования являются игровые технологии как средство повышения мотивации обучающихся.

Цель исследования: теоретически обосновать, разработать комплекс игровых технологий направленных на повышение уровня мотивации обучающихся на уроках иностранного языка.

Гипотеза исследования: применение игровых технологий на уроках иностранного языка возможно является средством повышения мотивации обучающихся.

Задачи исследования:

1. Описать процесс становления понятия «мотивация» и изучить различные подходы к классификации.
2. Изучить понятие игровых технологий, различные классификации и определить какое место они занимают в педагогической деятельности.
3. Исследовать опыт педагогов по применению игровых технологий на уроках английского языка.
4. Подобрать методики диагностики и провести диагностику уровня развития мотивации обучающихся.
5. Разработать комплекс игровых технологий, направленных на повышение уровня мотивации обучающихся на уроках иностранного языка.
6. Оценить и интерпретировать результаты опытной работы.

Теоретико-методологической базой исследования являются труды в области изучения игровых технологий как феномена культуры И. Гофмана, И. Канта, Ж.Ж. Руссо, Ф. Шиллера [15, 20, 43, 50], труды о значимости игры в интеллектуальном и этическом воспитании Дж. Мид, И. Хейзинга

[35, 49], психологические концепции развития личности в процессе игровой деятельности К. Левина, А.К. Марковой, В. Штерн [23, 29, 52], а также концепции развития мотивации Э. Берна, Л.И. Божовича и Ж. Пиаже [5, 8, 41].

Дидактической составляющей исследования являются исследования, рассматривающие вопросы инновационных технологий в обучении В.П. Беспалько [7], теории классификаций, основных характеристик учебных игровых технологий и их организации Л.П. Борзова, О.С. Газман, М.В. Кларина, М.В. Короткова и Г.К. Селевко [10, 14, 21, 22, 44], а также концепция игры как феномена культуры обучающихся С.А. Шмакова [51].

Для успешной реализации поставленных задач и проверки выдвинутых положений гипотезы использовались различные методы исследования:

– Теоретические методы: изучение и анализ философской, психолого-педагогической, методической и специальной литературы; обобщение передового педагогического опыта.

– Эмпирические: наблюдение, анкетирование, анализ продуктов мыслительной деятельности; анализ учебного материала, педагогическое исследование, метод экспертных оценок, методы статистической обработки результатов исследования.

Работа была проведена на базе Муниципального Бюджетного Общеобразовательного Учреждения «Гимназии №1». В данном исследовании приняли участие обучающиеся 9 класса, в количестве 14 человек.

Практическая значимость исследования: подобранные игровые технологии дают возможность усовершенствовать процесс обучения английскому языку, воздействовать на мотивационную сферу обучающихся и может быть рекомендована для использования педагогами, родителями, а также студентам педагогических вузов.

Апробация и внедрение результатов исследования.

Основные результаты исследования были представлены на конференциях:

1. Международной научно-практической конференции «Дистанционные образовательные технологии в современной школе: опыт, проблемы, перспективы развития», выступление с докладом на секции «Современные педагогические технологии в образовательном процессе», 17 декабря 2020, ФБГОУ ВО ЮУрГГПУ .

2. VI Международной научно-практической конференции студентов и школьников «Инновационное образование глазами современной молодежи», выступление с докладом на секции «Традиции и инновации в обучении и воспитании современных школьников», 25 февраля 2021 года, ФБГОУ ВО ЮУрГГПУ.

3. Всероссийской студенческой научно-практической конференции «Актуальные проблемы образования: позиция молодых», выступление с докладом на секции: «Традиции инновации в обучении и воспитании современных школьников», 26 апреля 2021 года, ФБГОУ ВО «ЮУрГГПУ».

Результаты исследования также были опубликованы в следующих сборниках:

1. Материалы международной научно-практической конференции «Дистанционные образовательные технологии в современной школе: опыт, проблемы, перспективы развития», статья на тему «Игра как средство повышения мотивации школьников», 2021 год, Челябинск [32].

2. Материалы VI Международной научно-практической конференции студентов и школьников «Инновационное образование глазами современной молодежи», статья на тему «Особенности применения игр на уроках английского языка», 2021 год, Челябинск [33].

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и

приложений. Во введении обосновывается актуальность исследуемой проблемы, сформулированы предмет, объект, определены цель и задачи исследования, описывается структура данной работы.

Первая глава является теоретической базой, в которой дается характеристика исследуемой проблемы и описываются сущность понятий «мотивация» и «игровая технологий», раскрываются различные классификации данных понятий, а также особенности использования игровых технологий на уроках английского языка с целью повышения мотивации обучающихся.

Во второй главе проведена опытная работа, подобран комплекс игровых технологий для повышения мотивации к изучению английского языка, а также оценена эффективность использования игровых технологий на уроках английского языка.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ

1.1 Мотивация учебной деятельности

В современной школе вопрос о мотивации учения без преувеличения может быть назван центральным, так как мотив является источником деятельности он выполняет функции побуждения и смыслообразования обучающихся. Некоторые ученые считают, что результат деятельности человека на 30% зависит от интеллекта человека, и на 70% от его мотивов. Именно поэтому одним из критериев обеспечивающих качественное обучение является учебная мотивация.

Проблема мотивации учения всегда была объектом пристального внимания со стороны представителей отечественной и зарубежной педагогики. Уровень мотивации обучающихся можно назвать решающим фактором учебного процесса, именно это определяет важность решения данной проблемы. Однако в психологической науке нет единого сложившегося мнения в понимании сущности мотивации и ее роли в регулировании поведением, ни в понимании соотношений понятий мотивации и мотивов. Во многих работах эти два понятия выступают в роли синонимов.

В соответствии с концепцией А.Н. Леонтьева, которому принадлежит одна из наиболее оформленных теорий мотивации, мотивы рассматриваются как опредмеченные потребности. Они обозначают то объективное, в чем эта потребность конкретизируется в данных условиях и на что направлена эта деятельность, побуждающая ее. Таким образом, источником человеческой мотивации выступают потребности. Потребность, по его мнению, есть объективная нужда организма в чем-

либо внешнем – предмете потребности. Встреча с предметом превращает его в мотив целенаправленной деятельности [26]. Мотив – это тот результат, то есть предмет, ради которого осуществляется деятельность [27]. Мотивы в данном случае выполняют функцию побуждения и направления деятельности, а также функцию смыслообразования – придания смысла самой деятельности и ее компонентам.

В психолого-педагогической литературе нет точного определения учебной мотивации. Это связано с терминологической неясностью. Так термины учебная мотивация, мотивация учения, мотивация деятельности учения, используются как синонимы в широком или узком смысле. В первом случае, эти термины обозначают совокупность мотивирующих факторов, вызывающих активность субъекта и определяющих ее направленность [30]. Во втором случае, данными терминами обозначают довольно сложную совокупность мотивов.

По определению Л.И. Божович, «мотив учебной деятельности – это побуждения, характеризующие личность школьника, ее основную направленность, воспитанную на протяжении предшествующей его жизни как семьей, так и самой школой» [9, с.45]. А.К. Маркова предлагает определение учебного мотива, которое отражает его специфику. По ее мнению, «мотив – это направленность школьника на отдельные стороны учебной работы, связанная с внутренним отношением ученика к ней» [31, с.31]. Формирование мотивации в образовательном учреждении зависит от многих факторов [17]:

- образовательная система (уровни, структура);
- функционирование учебного заведения (педагогический коллектив, атмосфера, взаимодействие с другими участниками учебного процесса);
- построение образовательного процесса (расписание, формы контроля, система учебных рубежей);

- субъектные особенности учащегося (возраст, пол, уровень развития, самооценка и др.);
- субъектные особенности педагога (отношение к профессии, методы и методики обучения);
- специфика учебной дисциплины (методы преподавания, отражение области знаний).

Рассмотрим теперь классификации учебных мотивов в педагогической психологии. Надо заметить, что единой и общепринятой классификации учебных мотивов не существует. Наиболее разработанными являются классификации учебных мотивов по содержанию (направленности).

В их основе лежит предложенное Л.И. Божович выделение двух основных типов учебных мотивов. Одни из них (познавательные), «порождаемые преимущественно самой учебной деятельностью, непосредственно связаны с содержанием и процессом учения». Другие (социальные), «порождаемые всей системой отношений существующих между ребенком и окружающей его действительностью», лежат как бы за пределами учебного процесса [8].

Основываясь на классификации Л.И. Божович, А.К. Маркова выделяет следующие группы мотивов [31]. К уровням (подвидам) познавательной мотивации относятся: широкие познавательные мотивы (ориентация на овладение новыми знаниями – фактами, явлениями, закономерностями), учебно-познавательные мотивы (ориентация на усвоение способов добывания знаний, приемов самостоятельного приобретения знаний), мотивы самообразования (ориентация на приобретение дополнительных знаний, и затем на построение специальной программы самосовершенствования). Социальные мотивы могут иметь следующие уровни: широкие социальные (долг и ответственность; понимание социальной значимости учения), узкие социальные или позиционные мотивы (стремление занять определенную позицию в

отношениях с окружающими, получить их одобрение), мотивы социального сотрудничества (ориентация на разные способы взаимодействия с другими людьми).

А.К. Макарова отмечала, что мотивы всех видов и уровней должны проходить в своем становлении несколько важных этапов [31]:

1. актуализация первичных мотивов;
2. постановка на их основе целей и задач;
3. положительное подкрепление мотивов при успешной реализации поставленных целей;
4. появление на этой основе новых мотивов;
5. соподчинение этих мотивов и построение их иерархии;
6. появление у этих мотивов новых качеств (самостоятельность, устойчивость и др.).

Существует и другая классификация учебных мотивов, которая опять же была предложена А.К. Марковой. Согласно данной классификации мотивы деятельности можно разделить на внешние и внутренние. Внешние мотивы – не связанные с непосредственной деятельностью (долг, наставление педагога желание высокой оценки и признание определенного статуса). Внутренние – отображающие деятельность (интерес к процессу получения знаний стремление к достижению результата, получение качественных умений и навыков).

В отечественной литературе выделяют два подхода к различению внешних и внутренних мотивов. Согласно первому, в качестве критерия разделения выступает характер связи между учебным мотивом и другими компонентами учения (ее целью, процессом). Если мотив реализует познавательную потребность, т.е. он связан с усваиваемыми знаниями и выполняемой деятельностью (совпадает с конечной целью учения), то он является внутренним. Если мотив реализует непознавательную (социальную по классификации) потребность, т.е. он не связан с получением знаний (не совпадает с целью учения), то он называется

внешним. В таком случае внутренними являются только познавательные мотивы на овладение новыми знаниями и способами их добывания [18]. Этой точки зрения придерживаются П.Я. Гальперин, Н.В. Елфимова, Н.Ф. Талызина, П.И. Якобсон, М.Г. Ярошевский и др.

В основе второго подхода наряду с указанным ранее критерием выделяется и другой – характер личностного смысла, придаваемого учению, его продуктам. Если мотив имеет для личности утилитарно-прагматический смысл, т.е. реализует потребности во внешнем благополучии (материальном и/или социальном), то такие мотивы называются внешними. Если мотив имеет для личности ценностный смысл, т.е. с его помощью реализуется потребность во внутреннем благополучии, в гармонизации внутреннего мира, в оценке, коррекции, формировании системы личностных убеждений, установок, притязаний, самооценок, то такие мотивы обозначаются как внутренние. На этом основании к внутренним мотивам добавляется еще один – мотив самосовершенствования.

А.К. Маркова считала, что если активность ученика направлена на работу с самим изучаемым объектом, то чаще всего в этих случаях можно говорить о разных видах познавательных мотивов [31]. Если активность ученика направлена в ходе учения на отношения с другими людьми, то речь идет о социальных мотивах. Иными словами, одних обучающихся в большей мере мотивирует процесс познания, других – отношения с другими людьми.

Соответственно принято различать две большие группы мотивов:

1. познавательные мотивы, связанные с содержанием учебной деятельности и процессом их выполнения;
2. социальные мотивы, связанные с различными взаимодействиями с другими людьми.

Эти группы мотивов часто упоминаются в психологической литературе. Первая большая группа может быть разбита на несколько подгрупп:

1. Широкие познавательные мотивы, состоящие в ориентации школьников на овладение новыми знаниями. Они различаются по уровням. Эти уровни определяются глубиной интереса к знаниям. Это может быть интерес к новым занимательным фактам, явлениям, либо интерес к существенным свойствам явлений;

2. Учебно-познавательные мотивы, состоящие в ориентации школьников на усвоение способов добывания знаний: интересы к приемам самостоятельного приобретения знаний и т.д.;

3. Мотивы самообразования, состоящие в направленности школьников на самостоятельное совершенствование способов добывания знаний.

Эти уровни познавательных мотивов могут обеспечивать наличие у обучающегося так называемого «мотива достижения», который состоит в стремлении обучающегося к успеху в ходе как бы постоянного соревнования с самим собой, в желании добиться новых, все более высоких результатов по сравнению со своими предыдущими результатами.

Все эти познавательные мотивы обеспечивают преодоление трудностей обучающихся в учебной работе, вызывают познавательную активность и инициативу, ложатся в основу стремления человека быть компетентным и т.д.

Группа социальных мотивов также распадается на несколько подгрупп:

1. Широкие социальные мотивы, состоящие в стремлении получать знания, чтобы быть полезным Родине, обществу, желании выполнить свой долг, в понимании необходимости учиться и в чувстве ответственности.

2. Узкие социальные мотивы, состоящие в стремлении занять определенную позицию, место в отношениях с окружающими, получить их одобрение, заслужить свой авторитет. Эти мотивы могут быть связаны с сильной потребностью в общении, получить удовлетворение от процесса общения, от налаживания отношений с другими людьми;

3. Мотивы социального сотрудничества, состоящие в том, что обучающийся не только хочет общаться и взаимодействовать с другими людьми, но и стремится осознавать, анализировать способы, формы своего сотрудничества и взаимоотношений с учителем и товарищами по классу. Этот мотив является важной основой самовоспитания, самосовершенствования личности.

Нередко возникают споры о том, какой же мотив можно считать ведущим. Для гармонически развитой личности необходимо сочетание разных мотивов. Познавательные и социальные мотивы могут иметь как коллективистическую, так и узко-индивидуалистическую направленность.

Так, познавательный мотив обеспечивает коллективистическую направленность обучающегося в том случае, если ученик стремится к достижению положительных результатов всем коллективом. И напротив. У обучающегося могут быть хорошо развиты познавательные мотивы и он постоянно работает на собой. Но эти мотивы могут иметь индивидуалистическую направленность, если она замкнута на решении узких задач личного благополучия и преуспевания.

Социальные мотивы, особенно социальные мотивы долга, обеспечивают прочную основу коллективизма, ответственности за общее дело. Но можно представить и другой случай. У обучающегося сформированы социальные мотивы, но только в одном их выражении – в желании добиваться приоритета среди товарищей, стремиться к престижной профессиональной работе, связанной с материальным благополучием. Такие социальные мотивы также приводят к эгоистической направленности и ущербному развитию личности в целом.

Таким образом, существенную роль играет не само наличие социальных или познавательных мотивов, а их качество определяет сущность личности обучающегося и ее направленность.

Для более точного анализа следует обратиться к более подробному рассмотрению того, насколько различными по качеству могут быть и познавательные и социальные мотивы учения. Можно выделить две группы психологических характеристик мотивов.

Первую группу мотивационных характеристик можно назвать содержательными. Она напрямую связана с содержанием осуществляемой школьником учебной деятельности. Вторую группу называют динамическими. Она характеризует не столько содержание, сколько форму выражения данных мотивов. Эти особенности мотивов ближе стоят к психофизиологическим особенностям ребенка, особенностям его нервной системы. Каждый из названных выше познавательных и социальных мотивов имеет и содержательные и динамические характеристики.

Содержательными характеристиками мотивов являются:

1. Наличие личностного смысла учения у обучающегося. В таком случае говорят, что мотив учения выполняет не только роль побудителя, но и является «смыслообразующим» для данного обучающегося, т.е. придает его учению личный смысл.

2. Наличие действенности мотива, т.е. его реального влияния на ход учебной деятельности и всего поведения ребенка. Действенность мотива тесно связана с личностным смыслом ученика. Если мотив имеет личностную значимость для обучающегося, то он является действенным. Чаще всего это проявляется в активности самого ученика.

3. Место мотива в общей структуре мотивации. Каждый мотив может быть доминирующим и второстепенным.

4. Самостоятельность возникновения и проявления мотива. Он может возникать как внутренний, когда ученик самостоятельно работает, так и внешний, при работе со взрослым.

5. Уровень осознания мотива. Далеко не всегда обучающиеся умеют осознавать свои мотивы. Но иногда они не только хорошо осознают, но и сознательно маскируют свои мотивы. Они могут прикрываться проявлением безразличия к учебной работе или выдавать вымышленные мотивы за подлинные. Учителю следует иметь в виду, что нужно подводить школьника к осознанию ведущих, социально значимых мотивов.

6. Степень распространения мотива на разные типы деятельности, виды учебных предметов, формы учебных заданий.

Д.Г. Левитес, рассматривая способы мотивации учащихся, выделил те, которые можно использовать в обучении для достижения поставленного результата [24]. Основой стала культура общения и чувство юмора, применение нестандартных форм обучения, создание проблемной ситуации, анализ жизненных ситуаций и наблюдение преподавателя и учеников.

Таким образом, мотивация является сложной многоуровневой системой, формируемую самой личностью, характеризуемую динамичностью и многоплановостью. Она является источником активности и побудителем к действию, а также сферой объединяющей потребности, интересы и цели обучающегося. Становление мотивации происходит под влиянием различных факторов. Многие из этих факторов позволяют классифицировать мотивацию по разным параметрам, выделять принципы и говорить о способах управления ее формирования.

1.2 Функции и классификации игровых технологий

Игровая технология является одной из самых эффективных педагогических технологий. Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в

усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность обучающихся, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо [1].

В педагогике вот уже много лет существуют споры о синонимичности понятий «игровая технология» и «игра». Некоторые ученые считают, что нельзя приравнять два этих понятия. Однако, Г.К. Селевко считает, что понятия «игровая технология» и «игра» могут считаться синонимами [44]. По его мнению, понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «игровые технологии» обладают существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном. Исходя из исследований, приведенных Г.К. Селевко, можно придерживаться концепции, что эти два понятия можно считать синонимичными.

Игра, как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни, привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Аристотель видел в игре источник душевного равновесия и гармонии тела. В своем знаменитом произведении «Поэтика» он отмечал пользу словесных игр и каламбуров для развития интеллекта [3].

Игра по своей роли довольно синтетична, она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности.

Использование игровых технологий на уроках единственный естественный и ненасильственный способ усвоения новой информации и довольно эффективный способ обучения. Она является важной частью жизненного опыта ребенка. Итак, передавая знания с помощью игры, педагог учитывает будущие интересы школьника и организует учебную деятельность, исходя из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности.

Использование игр на уроках не только расширяет познавательную сферу ребенка, но и повышает мотивацию к обучению.

По своему определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции [6]:

- развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Исследователь Л.С. Выготский отмечает, что именно самостоятельные формы игры имеют в педагогике самое важное значение для развития ребенка. В играх наиболее ярко проявляется личность ребенка [13].

В теории игра рассматривается с различных позиций. Игра является способом освоения мира, т.к. играющий ребенок создает свой мир; игра оказывает влияние на общее психическое развитие ребенка; игра помогает усваивать общественный опыт.

Игра является сильным для ребенка способом вхождения во всю сложность окружающего мира взрослых. Путем подражания ребенок воспроизводит и усваивает основные стороны человеческих отношений. По мнению Д.В. Менджерицкой игра призвана решать задачи на развитие нравственных и общественных качеств и игра должна носить развивающий характер и происходит под контролем взрослого [34].

Как и у любой педагогической технологии, у игры есть присущие ей черты. Так автор С.А. Шмаков выделяет 4 основные черты игры как деятельности [51]:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых

личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Для получения успешного результата при введении игровой технологии в образовательные процессы педагог должен соблюдать некоторые условия [37]:

- 1) соответствие данной игры цели урока;
- 2) соответствие данной игры возрасту и интеллектуальному обучающимся, без соблюдения данного пункта введение игровой технологии бесполезно. Если игра не будет соответствовать возрасту и интеллекту ребенка она будет попросту не интересна или же слишком сложна для ребенка, что приведет к снижению уровня мотивации;
- 3) умеренность в использовании, не нужно весь свой урок строить на игровых технологиях. Дети легко могут привыкнуть и не будут воспринимать другие виды деятельности в будущем.

Место игры в ходе урока, а также её продолжительность зависят от множества факторов, которые необходимо учитывать при планировании занятия. К назначенным факторам относятся: уровень обученности учащихся, уровень их обучаемости, степень сложности изучаемого или контролируемого материала, а так же конкретные цели, задачи и условия определённого учебного занятия.

Практика показывает положительное влияние на воспитательно-образовательный процесс всех видов игр: дидактических, подвижных, творческих и других. Каждая игра выполняет свою функцию, способствуя накоплению языкового материала у детей, закреплению ранее полученных знаний, формированию речевых навыков, умений.

Существуют различные подходы к классификации детских игр, которые отличаются друг от друга признаками, выступающими за их основу.

Первая классификация была предложена Ф. Фребелем, он разделил все игры по педагогическому назначению на: сенсорные, моторные, умственные [48]. Следующая классификация была предложена Ж. Пиаже, в основу классификации он положил возрастную периодизацию и выделил следующие виды игр [40]:

- 1) игры – упражнения (до 1-го г.ж.);
- 2) символические игры (с 2-х до 4-х лет);
- 3) игры с правилами (с 4-х до 7-ми лет).

Следующая классификация была предложена Лесгафтом, в основу которой он положил идею о единстве физического и психического развития ребенка и выделил: имитационные (подражательные) и игры с правилами [28].

В педагогике все игры делятся на 2 группы [46]:

1. Творческие игры придумывают сами дети: сюжетно-ролевая игра, режиссерские игры, театрализованные игры, строительно-конструктивные.
2. Игры с правилами разработаны взрослыми: дидактические игры, подвижные игры, народные игры.

В настоящее время распространение получила классификация игр предложенная Новоселовой за основу которой она взяла признак – по чьей инициативе возникла игра [38]:

1. Игры, возникающие по инициативе ребёнка – это самостоятельные или творческие игры (игра-экспериментирование; самостоятельные сюжетные игры: сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные);
2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью (игры с правилами, игры обучающие: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные);

3. Досуговые игры: игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театральнопостановочные;
4. Игры, идущие от исторической инициативы (народные игры, которые могут возникнуть как по инициативе взрослого, так и более старших детей).

Не смотря на существование множества различных игр, которые можно использовать на уроках английского языка, многие из них основаны на классических видах деятельности. Все виды деятельности в игровой форме можно разделить на отдельные виды игр, которые различаются уровнем вовлеченности участников, владением необходимыми умениями и навыками. Различают несколько форм игровой деятельности. В подростковом возрасте важную роль играют игровые технологии, которые подразумевают под собой работу в коллективе, а также игровые технологии, которые помогают обучающимся формировать собственное отношение к определенным ситуациям и развивают их кругозор. Несколькими примерами таких игровых технологий могут служить:

1. Ролевые игры. Это форма активного обучения, в котором главным элементом выступают роли, а связями – отношения между ними, которые определяются ролевыми целями и предписаниями. По существу ролевая игра – это дискуссия, но в лицах, в которой обучающиеся разыгрывают роли персонажей ситуаций в соответствии со своими представлениями о взглядах и моделях поведения тех лиц, которых им поручено изображать. Ролевая игра как форма обучения имеет целью подготовку обучающихся к тем ситуациям, которые возникают в их реальной жизни и профессиональной деятельности, подготовка их к принятию решений в ситуации неопределенности, в незнакомой или творческой обстановке. В.Я. Платов выделяет следующие признаки ролевой игры как формы активного обучения [42]:

- наличие и структуре игры модели коммуникации, исключенной и конкретную социально-экономическую систему;
- наличие ролей;
- различие ролевых целей участников игры, исполняющих разные роли;
- взаимодействие ролей по логике функционирования модели;
- многоальтернативность решений;
- наличие системы индивидуально–ролевого и группового оценивания;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.

2. Имитационные игры. Это форма активного обучения, моделирующая среду в которую погружаются участники: конфликт, возникший в среде; авария; проблемные межгосударственные отношения, агрессивная природная среда и другие. Особенностью имитационной игры является отсутствие одного или нескольких признаков, характеризующих ролевые и деловые игры. В частности, здесь могут не назначаться роли, альтернативы, наличие общего решения. Такая игра решает множество учебно-воспитательных задач, таких как [42]:

- отработка навыка поведения и дискуссии;
- навык вести диспут, воспринимать аргументы других сторон;
- способность четко формулировать свою позицию;
- умение отстаивать свою точку зрения, приводить доводы;
- тренировка в выделении главного и второстепенного;
- научиться выявлять основные стратегические цели и пути решения;
- изучение на конкретном примере динамики группового спора;
- способность объективно анализировать результаты игры.

3. Деловые игры. Это процесс выработки и принятия решения в условиях поэтапного многошагового уточнения факторов наличной ситуации и анализа информации. Цель деловой игры – сформировать

определенные навыки и умения участников в их активном творческом процессе. Деловые игры представляют особую ценность для системы подготовки и повышения квалификации кадров. Фактически, деловая игра – это творческая репетиция тех или иных сторон профессиональной деятельности (обучения). В настоящее время в мире в целях обучения используется более 2000 деловых игр. В.Я. Платонов выделял в деловой игре в отличие от других форм обучения следующие особенности [42]:

- при конструировании деловой игры создается модель реальной социально-экономической системы, и структуре которой будут вырабатываться решения;
- в игре обучающиеся выполняют разные роли, соответствующие реальным социальным ролям специалистов, должностных лиц, действующих в моделируемой системе, что изначально закладывает конфликтную ситуацию;
- взаимодействие между исполнителями игровых ролей строится по законам функционирования модели социально-экономической системы, и, одновременно с учетом целей обучения;
- в деловой игре создается определенный эмоциональный настрой игроков, побуждающий их активность и формирующий ощущение психологической безопасности;
- в деловой игре создается система критериев оценки деятельности носителей игровых ролей и вырабатываемых обще-групповых решений.

4. Организационно-деятельностные игры (ОДИ). Это совокупность взаимосвязанных игровых процессов, направленных на решение проблемной задачи теоретического уровня, четкого и однозначного ответа на которую еще нет в науке и развитие на этой основе рефлексивного, творческого мышления специалистов. Цель игры – развитие и систематизация мышления, позволяющие специалисту действовать в

широких областях практики с размытыми границами. Учитывая сложность целей, стоящих перед организационно-деятельностной игрой, ее продолжительность может составлять 2-3 недели, а вместе с этапом разработки – до 4 месяцев. Игровой коллектив может достигать 50-70 человек. В.Я. Платов выделяет следующие признаки этой игровой формы [42]:

- моделируется деятельность специалистов по решению сложных комплексных проблем управления социальными системами на основе реальной информации об их состоянии;
- роли условны;
- различие ролевых целей обеспечивается различием личных интересов участников игры;
- перед игроками ставится общая цель;
- используется коллективная деятельность по выработке решений;
- предусмотрена альтернативность решений;
- специальными средствами обеспечивается управление эмоциональным напряжением участников игры;
- принятые в игре решения не воздействуют на исследуемую систему;
- система оценивания деятельности участников игры часто отсутствует.

После рассмотрения всего разнообразия форм, классификаций и видов игровой деятельности можно сделать вывод, что игра является побудителем активной деятельности в самых разных ее проявлениях. Она является приемлемой и уместной в любом возрасте и способствует легкому восприятию информации. В игре раскрываются все функции образовательного процесса: воспитательная, познавательная и развивающая. В педагогическом процессе игра должна быть основой и находиться в тесном взаимодействии с другими видами детской деятельности.

1.3. Особенности использования игровых технологий на уроках английского языка

Изучение английского языка в школе дети начинают в возрасте 7-8 лет. Психологами было доказано, что в этом возрасте дети уже менее способны к изучению иностранных языков чем в раннем возрасте. Это еще больше усложняет задачу учителя. Выйти из этой трудной ситуации им помогают современные педагогические технологии. Использование разнообразных приёмов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся. Самыми эффективными при изучении английского языка являются игровые технологии. Так как ведущая деятельность детей данного возраста является игра, игровые технологии являются незаменимыми помощниками в этот период.

Игровые формы обучения иностранному языку актуальны не только на начальном, но и на старшем этапе обучения, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия старших подростков. Кроме того, они активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно – игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками.

На старшей ступени обучения активное развитие получают чтение, монологическая и письменная речь, увеличивается словарный запас. Ведущим видом деятельности подростков становится межличностное общение [53]. Игровые методы дают возможность изучать новый лексический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию к изучению иностранного языка. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка. Мотивация учащихся и их интерес являются основным фактором в

изучении иностранного языка. Игровой метод имеет большой обучающий и психотерапевтический потенциал, так как игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения в старшей школе.

Говоря о роли игры на занятиях по иностранному языку, нельзя забывать о том, что успех в достижении результатов будет зависеть от следующих факторов:

- содержания учебной информации и соответствия его учебным целям и задачам, а также интересам и потребностям обучения;
- релевантности, качества, момента введения в учебный процесс, индивидуальных и возрастных особенностей учебной группы и уровня обученности отдельных ее участников;
- степени сложности изучаемого материала; мастерства учителя, его компетенции, квалификации, знания своих воспитанников и умения управлять учебным процессом;
- его индивидуальных особенностей и личностных характеристик.

Вышеназванные факторы всего лишь указывают причины неудач, которые могут обнаруживаться в учебном процессе, ориентируют преподавателя на вдумчивый и творческий подход к изучению и применению игр на занятиях, но никак не умаляют их роли как средства повышения эффективности обучения иностранному языку. Большую значимость в этой связи приобретает умение учителя установить контакт с обучающимися, создать благоприятную, доброжелательную атмосферу на занятии, организовать работу таким образом, чтобы они могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал. При этом следует помнить, что игра на занятиях иностранного языка не просто коллективное развлечение, а способ достижения поставленных задач обучения. Поэтому преподаватель, использующий на занятии игру, должен:

1. Ясно представлять себе, с какой целью он использует данную игровую технологию, какой языковой материал отрабатывается на данном занятии;

2. Четко сформулировать игровые ситуации, в которые преподаватель рассчитывает погрузить обучающихся, и ситуации, которые не следует повторять, каждая из них должна нести в себе элемент новизны;

3. Четко установить правила и объяснить их обучающимся, а также объяснить результаты, которые призваны вызвать у обучающихся интерес и положительные эмоции;

4. Постоянно пополнять перечень игровых технологий, изучать накопленный опыт их применения в системе обучения нашей страны и за рубежом.

О.В. Айгистова в своей монографии писала, что реализация игровых технологий на уроке должна проходить по нескольким основным направлениям [2]:

- 1) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- 2) учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- 3) учебный материал используется в качестве ее среды;
- 4) в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- 5) успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Методическая типология игр для изучения английского языка разнообразна, как и их применение. В настоящее время не существует одной однозначной классификации. М.Ф. Стронин выделяет две категории игр, которые могут быть применены на уроках английского языка [46]:

1. Подготовительные игры (грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры), направленные на формирование языковых навыков;

2. Творческие игры, направленные на дальнейшее развитие речевых умений и навыков, позволяющие проявлять самостоятельность (ролевые игры).

Следует отметить, что данные игры формируют внутренний мотив к изучению иностранного языка и служат развитию универсальных учебных действий в рамках ФГОС.

Эффективность формирования и развития коммуникативных умений по иностранному языку во многом зависит от целесообразности использования их на занятии, направленности их содержания на решение задач, связанных с овладением иностранным языком, последовательности использования различных видов игры в рамках традиционного обучения. Существует прямая зависимость между системой применения учебных игр и ускорением процесса формирования и развития умений, активностью обучаемых на занятии. Поэтому методически грамотное применение игр делает процесс обучения более интенсивным по сравнению с традиционной системой обучения.

Игры активизируют стремление учащихся к общению, создают условия равенства в речевом партнёрстве, разрушают традиционный барьер между учителем и учеником. Игровые технологии способствуют формированию и развитию интеллектуальных способностей учащихся, закреплению языковых явлений в их памяти, дают возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях.

Использование игры как одного из приёмов обучения иностранному языку значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее детям. Игра позволяет разнообразить урок, сделать его увлекательным, живым, весёлым. Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает сообразительность, поддерживает интерес к изучаемому языку. Кроме того, игровые технологии помогают повысить

эффективность урока, привлечь ребят к активной речевой деятельности, сделать процесс овладения иностранным языком интересным для учеников.

Выводы по первой главе

Реализуя теоретические задачи исследования, нами была проанализирована психолого-педагогическая, специальная и методическая литература по проблеме, в результате проведенного анализа можно сделать выводы:

1. Мотив – это тот результат, то есть предмет, ради которого осуществляется деятельность. Мотивы выполняют функцию побуждения и направления деятельности, а также функцию смыслообразования – придания смысла самой деятельности и ее компонентам. Учебной мотивацией принято считать побуждения, характеризующие личность школьника, ее основную направленность, воспитанную на протяжении предшествующей его жизни как семьей, так и самой школой. Исходя из этого, можно разделить учебную мотивацию на мотивацию познавательную (порождаемую самой учебной деятельностью) и социальную (порождаемую системой отношений обучающегося с окружающим миром). Познавательная мотивация и социальная мотивация играют очень важную роль в становлении мотивов обучающегося. Только их совместная работа может обеспечить нужный исход. Принято выделять несколько факторов, которые оказывают сильное влияние на учебную мотивацию, среди них важно отметить: образовательную систему, функционирование учебного заведения, построение образовательного процесса, субъектные особенности обучающегося, субъектные особенности педагога, специфика учебной дисциплины. Для успешного становления того или иного учебного мотива, он должен пройти несколько важных этапов.

2. Игровые технологии – это уникальнейший феномен человеческой деятельности, который помогает ребенку в становлении личности, в приобретении необходимого жизненного опыта и в получении новых знаний и навыков. Игровая деятельность является естественной потребностью ребенка. В ее основе лежит подражание взрослым. Игра является самым эффективным методом обучения на сегодняшний день. Мы дали теоретическое определение игре, нашли наиболее распространенные критерии классификации игровой деятельности, а также изучили функции и значение игры в педагогическом процессе.
3. Для успешного становления у обучающегося учебных мотивов, педагог должен учитывать некоторые факторы. Преподаватель должен учитывать содержание учебной информации и ее соответствия учебным целям и задачам, возрастные и личностные особенности обучающихся, релевантности, качества, момента введения в учебный процесс, степени сложности изучаемого материала; ясно представлять себе, с какой целью он использует данную игровую технологию; четко сформулировать игровые ситуации, которые не следует повторять; объяснить правила; постоянно пополнять перечень игровых технологий.
4. Таким образом, можно сделать вывод, что мотивация имеет колоссальное значение в процессе обучения. Игровые технологии могут влиять на уровень учебной мотивации обучающихся. Но для их успешного применения нужно учитывать все их особенности и особенности детей, к которым они применяются.

ГЛАВА 2. ОПЫТНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ

2.1 Диагностика развития уровня мотивации обучающихся

Продолжением теоретического исследования стало проведение опытной работы, которая состояла из трех этапов: констатирующий этап, формирующий этап, контрольный этап.

Применение любой педагогической технологии на уроке требует от учителя проведения тщательной подготовительной работы. В работе с мотивацией подготовительная работа играет очень важную роль.

На констатирующем этапе решались следующие задачи:

1. Разработать критерии, по которым можно измерить мотивацию обучающихся.
2. Подобрать методики диагностики мотивации обучающихся.
3. Провести первичную диагностику мотивации обучающихся.

Перед применением педагогической технологии, которая может повлиять на уровень мотивации к обучению, педагог обязан провести первичную диагностику. В понятие первичной диагностики в данном случае входит проведения разного рода тестирований с целью выявления уровня мотивации обучающихся.

Перед проведением диагностической работы, мы выделили несколько критериев, по которым измеряли мотивацию обучающихся:

- восприятие времени;
- заинтересованность в самом предмете;

Данные критерии помогут в полной мере оценить уровень мотивации обучающихся на уроке.

В современной педагогике и психологии существует множество способов измерения мотивации обучающихся. Некоторые из них могут быть ориентированы на выявление доминирующего типа мотивации. Применяя данное тестирование можно понять, является ли доминирующей социальная или же познавательная мотивация. Данное тестирование поможет преподавателю более точно подобрать педагогические технологии.

Также существуют методики, способные определить общий уровень учебной мотивации. В данном случае можно будет определить уровень учебной мотивации в целом и учебные мотивы не будут направлены в сторону определенного предмета.

В нашем исследовании мы решили остановиться на двух методиках, которые способны установить уровень мотивированности ребенка к определенному предмету, в нашем случае английскому языку.

Первое тестирование является одним из самых простых и эффективных. Оно не отнимает у обучающихся много сил и времени. Данная методика используется для измерения интенсивности познавательной учебной мотивации. Мотивация здесь измеряется не прямо, что снижает фактор социальной желательности. При этом методика позволяет измерить уровень познавательной мотивации как у отдельных учеников, так и у класса в целом.

Методика носит название «Измерение времени» [11]. Суть данной методики: учеников просят записать, не глядя на часы, на чистых листочках бумаги, сколько, по их мнению, времени прошло с начала урока. Такая просьба повторяется два или три раза за урок через неравные промежутки времени (например, через 13, 28 и 36 минут после начала урока). В конце урока листочки собираются. Как известно, если человек очень увлечен процессом, погружен в него, то время бежит субъективно быстрее, чем если бы он был менее заинтересован. И наоборот, когда человек занят нелюбимым, неинтересным делом, ему кажется, что время

«тянется», замедляется. Таким образом, по полученным результатам можно судить о том, насколько вообще данный предмет интересен для детей. Необходимо посчитать средние оценки времени по классу. Для этого следует суммировать оценки времени, поставленные детьми через 13 минут после начала урока, поделить полученную сумму на количество учеников. Затем провести такую же операцию с оценками времени через 28 и 36 минут. Так можно получить цифры, характеризующие субъективное восприятие времени классом в целом. Если класс «недооценивает» время (например, в субъективном восприятии детей прошло 10, 20 и 30 минут с начала урока), значит, они увлечены предметом, учатся с интересом. Если время скорее «переоценивается» (например, в том же случае пишут, что прошло 15, 35 и 40 минут), то урок в целом скорее не представляет для детей познавательного интереса, и это повод для учителя переосмыслить методику преподавания.

Второй метод был предложен Т.Д. Дубовицкой и представляет собой анкету-опросник [16]. Она позволяет измерить мотивацию к изучению английского языка обучающимися. Им следовало прочитать несколько высказываний и выразить свое отношение и выразить свое отношение к данному высказыванию, поставив напротив высказывания свой ответ, используя для этого следующие обозначения:

- 1) «++», если обучающийся полностью согласен с высказыванием;
- 2) «+», если обучающийся частично согласен с данным высказыванием;
- 3) «-», если обучающийся частично не согласен с высказыванием;
- 4) «—», если обучающийся полностью не согласен с высказыванием;

Подсчет показателей опросника производится в соответствии с ключом, где «Да» означает положительные ответы (полностью согласен; частично согласен), а «Нет» означает отрицательные ответы (частично не согласен; полностью не согласен). За каждое совпадение с ключом

начисляется один балл. Чем выше суммарный балл, тем выше показатель познавательной мотивации изучения предмета. Данная методика не привязывает вас к определенному временному отрезку, а показывает уровень учебной мотивации по отношению к данному предмету в целом. Пример анкеты-опросника представлен в приложении 1.

Опытная работа была проведена на базе Муниципального Бюджетного Общеобразовательного Учреждения «Гимназии №1». В данном исследовании приняли участие обучающиеся 9 класса, в количестве 14 человек. Возраст обучающихся от 15 до 16 лет. Способности обучающихся средние: обучаться на «4» и «5» имеет большинство обучающихся.

В ходе проведения первой диагностической работы с применением методики «Измерение времени», удалось установить, что большая часть обучающихся переоценивают время урока, но для некоторых время проходит быстро, что говорит о высокой заинтересованности в материале. Анализируя диаграмму (Рисунок 1), представленную ниже, можно понять, что большая часть класса не наслаждается и не заинтересованы в преподаваемом материале.

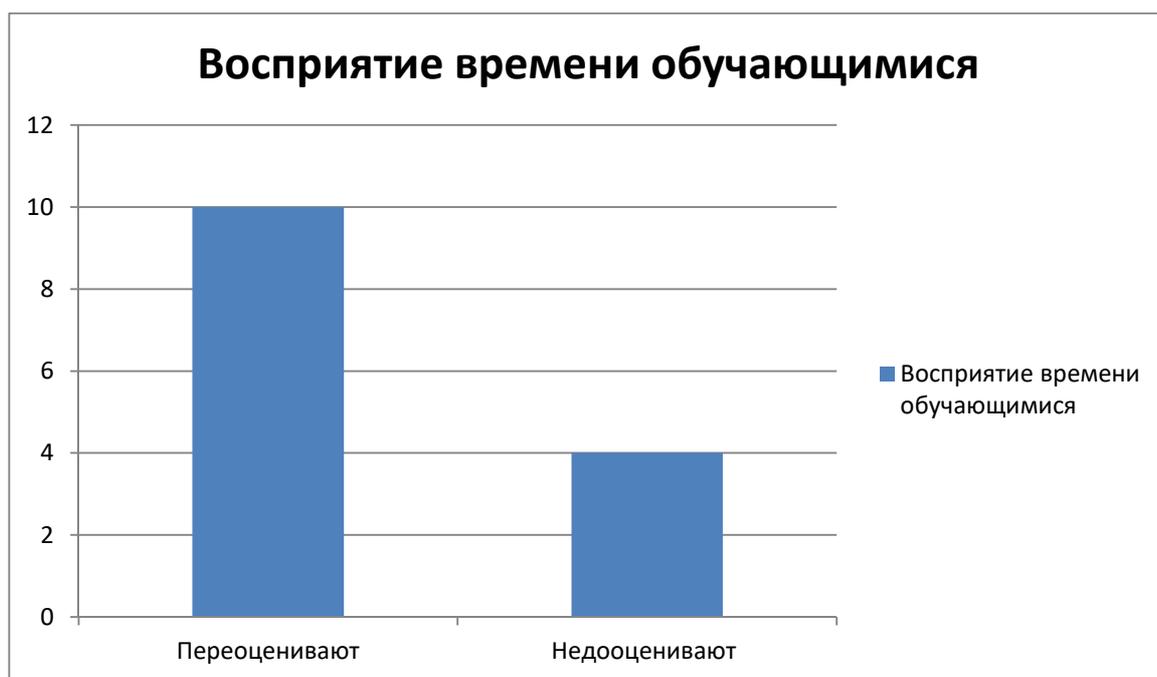


Рисунок 1 – Восприятие времени обучающимися

Результаты диагностической работы приведены в таблице 1 (см. Приложение 2).

Проведение анкетирования было анонимным. Это позволило получить более достоверные ответы на вопросы. Обучающиеся не пытались схитрить и точно отвечали на вопросы. Результаты второй диагностики приведены в таблице 2 (Приложение 3). Исходя их результатов, можно сделать вывод, что большая часть обучающихся имеет средний уровень мотивации, но присутствуют обучающиеся с очень низким уровнем. Результаты приведенного анализа приведены в диаграмме (рисунок 2).

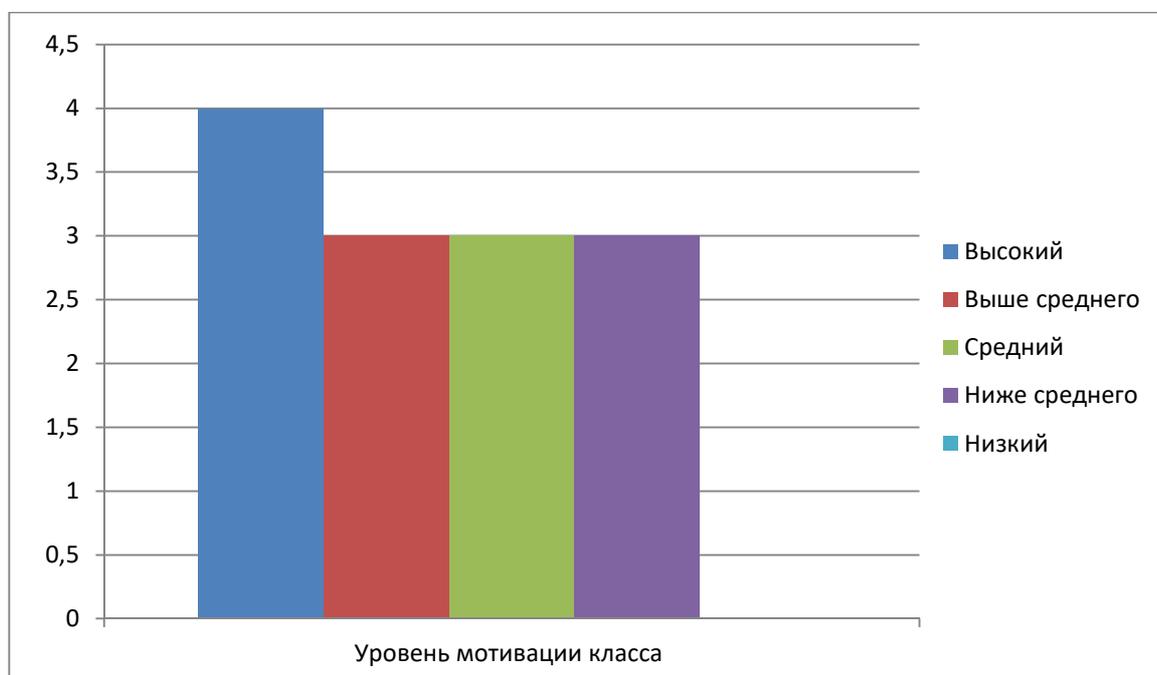


Рисунок 2 – Уровень мотивации класса на констатирующем этапе

Процентное соотношение уровней мотивации класса, приведено в круговой диаграмме на рисунке 3.



Рисунок 3 – Процентное соотношение уровня мотивации класса на констатирующем этапе

Анализируя проведенную диагностическую работу, мы пришли к выводу, что уровень учебной мотивации обучающихся 9 класса на уроке английского языка не является критически низким. У большинства обучающихся уровень учебной мотивации является средним или выше нормы, но чуть меньше половины учащихся обладают низкой учебной мотивацией. С такими результатами преподаватель может корректировать уровень учебной мотивации обучающихся.

2.2 Игровые технологии на уроках английского языка

В продолжении опытной работы был проведен формирующий этап работы, в ходе которой решались следующие задачи:

1. Подобрать комплекс игровых технологий в соответствии с особенностями мотивационной сферы обучающихся, с помощью которых можно повысить уровень мотивации к изучению английского языка.

2. Внедрить разработанный комплекс в учебно-воспитательный процесс обучающихся 9 класса Гимназии №1.

На этапе подбора игровых технологий, была проведена тщательная работа по изучению особенностей мотивационной сферы обучающихся средней школы. Основными особенностями мотивационной сферы обучающихся средней школы можно назвать: нежелание считать себя ребенком, стремление к формированию собственной жизненной позиции по отношению к этому миру и окружающим его людям; готовность включаться в различные виды деятельности со сверстниками; стремление осознать себя как личность; потребность в самовыражении; расширение кругозора и круга интересов.

С целью более комплексного подхода на уроках были использованы игры исходя из классификации игр, приведенной М.Ф. Строниным, такие как грамматические, лексические и творческие игры.

Игровые технологии были применены на разных этапах урока с целью комплексного подхода к обучению. В процессе опытной работы, обучающиеся работали сначала над темой «Pages of History», а затем над темой «People and Society». Работа была проведена на базе учебника английского языка, написанным О.А. Афанасьевой [4].

Список игровых технологий, которые были использованы на уроке:

Грамматические игры. Большая часть грамматических игр были использованы на этапе повторения грамматических правил, которые обучающиеся проходили на прошлых уроках. Грамматические игры помогли повторить грамматическую тему в интересном формате, без постоянного заучивания.

1. Гонка слов (Word Race) [56].

Тема: Plurals of Some Latin and Greek Borrowings

Цель: актуализация знаний по грамматической теме

Ход игры: учитель делит класс на 2 группы по 7 человек, доска делится на две части. Участник первой команды выходит к доске и записывает слово, задача участника второй команды написать правильно множественное число этого слова. Этот же участник записывает слово для

участника другой команды. За каждое правильно написанное слово команда получает один балл. Игра продолжается до тех пор, пока слова не закончатся.

2. Угадай правило (Guess the Grammar Rule) [57].

Тема: Present Simple and Present Progressive

Цель: актуализация знаний по грамматической теме, организация совместной работы, работа с навыками аудирования.

Ход игры: Класс делится на 4 команды по 3 человека. Каждой команде выдается определенное правило. Их задача составить пример к этому правилу, не используя примеры из учебника. После составления своих примеров, каждая команда озвучивает их. Задача участников других команд озвучить правило на английском языке. Обучающиеся могут составлять предложения, которые могут запутать участников других команд.

3. Truth or Lie [54].

Тема: Nobel Peace Prize Winners

Цель: повторение грамматической темы, развитие навыков коммуникации на иностранном языке, работа с навыками аудирования.

Ход игры: каждый участник выбирает для себя человека, про которого они читали текст, составляет об этом человеке 3 предложения (2 правдивые и одно ложное). После этого каждый участник озвучивает свои предложения. Задача отгадать какое предложение ложное. Можно попросить участников не называть своего героя, а остальные должны угадать.

4. Смайлики.

Тема: Industrial Revolution

Цель: повторение грамматической темы, работа с навыками аудирования.

Ход игры: на доске учитель записывает тему и делит доску на две части. Каждый ученик получает 6 смайликов (3 грустных и 3 веселых).

Задача обучающихся, используя грамматическое правило, привести 3 недостатка и 3 преимущества индустриальной революции. После этого каждый, по очереди, озвучивает свои предложения. Учитель записывает их на доске, они не должны повторяться. Обучающийся, который не нашел довод, пропускает ход. Побеждает обучающийся, который первый избавился от своих смайликов.

Лексические игры. Большая часть лексических игр были проведены - на этапе повторения лексического материала, актуализация знаний перед написанием диктантов и тестов. Они помогли обучающимся вспомнить все слова и способствовали успешному выполнению всех заданий.

1. «Who has got...?» [45].

Тема: Pages of History.

Цель: актуализация и закрепление лексического материала.

Ход игры: учащиеся получают карточки с таким содержанием: "I have got (слово на русском языке)", "Who has got(слово на русском языке)?" Первая и последняя карточки обозначены специальным значком. Первый игрок переводит свое слово и говорит: "I have got a word "to record". Who has got a word "внешний вид"?" Каждый участник должен внимательно слушать других участников. Игра заканчивается на последнем игроке.

2. Шарады (Charades) [46].

Тема: The Verb «Pick»

Цель: актуализация и закрепление лексического материала.

Ход игры: учащиеся делятся на две группы. Из каждой группы один участник выходит к доске и достает карточку с глаголом и предлогом. Они возвращаются на места и обсуждают с командой как можно показать этот глагол. Каждый участник выходит к доске и показывает другой команде. Их задача угадать этот глагол. Задание выполняется на время. Игра заканчивается когда каждый участник показал свое слово.

3. Hot Seat [55].

Тема: Pages of History

Цель: актуализация лексического материала. Развитие навыков говорения.

Ход игры: класс делится на две команды, один обучающийся садится лицом к классу и спиной к доске. На доске записывается группа слов для каждой команды. Затем участники по одному садятся напротив студента на Hot Seat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске. Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге. На каждого обучающегося отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

Творческие игры. Большая часть творческих игр были проведены на этапе актуализации пройденной темы. Во время уроков обучающиеся прочитали несколько текстов, на основе которых были составлены большая часть игр. Они помогли обучающимся лучше запомнить материал, который они прошли на прошлых уроках.

1. Интервью [19].

Тема: Nobel Peace Prize Winners

Цель: развитие навыков осмысленного чтения, развитие навыков коммуникации на иностранном языке, создание дружелюбной обстановки, работа с коллективом, работа с навыками постановки и ответа на вопрос.

Ход игры: каждый участник выбирает для себя человека, про которого они читали текст, и на некоторое время им становится. Каждый участник получает лист с вопросами, которые он должен задать другим участникам. Для этого участники, свободно передвигаясь по классу, выбирают участника, которому они задают эти вопросы, заносят их в бланк и выбирают другого участника, одновременно отвечая на адресованные ему ответы. Каждый подводит итоги своего опроса. Задача угадать каждого участника.

2. Брейн Ринг (Brain Ring) [54].

Тема: Politics

Цель: развитие навыков коммуникации на иностранном языке, работа в группе, расширение кругозора обучающихся.

Ход: класс делится на группы. Каждая команда должна быстро придумать себе название. На электронную доску выводятся вопросы. На обсуждение вопроса каждой команде дается 1 минута. Команды не только должны дать ответ на вопрос, но и аргументировать свой выбор. За каждый правильный ответ команда получает балл.

3. Ролевая игра [12].

Тема: Filling in the Migration Card

Цель: развитие навыков коммуникации на иностранном языке.

Ход игры: все обучающиеся работают в парах. Один из участников является работником аэропорта, другой путешественник. Задача представителя аэропорта объяснить, как заполняется иммиграционная карточка путешественника. Перед проведением игры, преподаватель объясняет всему классу, как заполнять данную карту. У каждой группы есть время на подготовку и недолгую репетицию перед выступлением. Для создания атмосферы учитель должен подготовить видеофрагмент, аудиосопровождение и набор полезных фраз для каждой пары.

Выше были представлены не все использованные на уроках игровые технологии. Некоторые из них рождались непосредственно на уроке, были подсказаны самими обучающимися, миром их интересов и увлечений. Некоторые были проведены с целью разрядки, когда обучающиеся долго занимались монотонной работой. Игровые технологии могут сделать монотонную работу более интересной и увлекательной.

Для каждой игровой технологии должен быть подобран определенный набор раздаточного материала и подготовлены аудио и видео фрагменты. На уроке, во время проведения игровой технологии, важно не только обозначить правила проведения игровой технологии, но и создать правильную атмосферу, по возможности разбить обучающихся на

равноправные группы. Еще одной задачей преподавателя является разрядить обстановку на уроках и раскрепостить детей. Создать им условия для комфортного представления своего материала.

Большая часть игровых технологий подразумевала работу в группах или парах, т.к. особенностью мотивационной сферы подростков является ее формирование не только в пределах индивида, но и осознание себя как часть группы.

Во время применения игровой технологии, важно следить за реакцией обучающихся. В большинстве случаев обучающиеся хорошо воспринимали применяемые игровые технологии, они активно принимали участие, активно работали в группах и сами создавали вокруг себя хорошую рабочую атмосферу.

Итак, разработанный комплекс игры был внедрен в учебный процесс обучающихся 9 класса «Гимназии №1». Основной направленностью данного комплекса было развитие учебная мотивация.

2.3 Результаты опытной работы

С целью оценки результатов опытной работы был проведен контрольная диагностика, в ходе которого нами повторно была проведена работа по измерению мотивации обучающихся к изучению английского языка.

Проведение повторной диагностики было очень важным этапом опытной работы. Важно было отследить результаты применения всех игровых технологий и их влияние на мотивацию обучающихся в изучении английского языка.

На этапе проведения контрольной диагностики были использованы методы измерения мотивации, которые были применены на этапе проведения первичной диагностики: Метод «Измерения времени» и

анкета-опросник. Они были использованы с целью получения более достоверных результатов.

Метод «Измерение времени» показывал заинтересованность обучающегося на уроке английского языка. Поэтому данный метод использовался не только во время проведения контрольной диагностической работы, но и во время применения некоторых игровых технологий. Это помогло измерить динамику заинтересованности обучающихся в самом предмете на разных этапах урока и проследить на каком этапе им было интереснее всего работать, так как игровые технологии применялись на разных этапах урока.

В ходе проведения повторной диагностической работы с применением метода «Измерение времени», было установлено, что во время применения игровых технологий на уроке для детей время проходило быстрее. Это является показателем заинтересованности обучающихся во время урока. Им было интересно участвовать в играх и время для них проходило быстрее. Конечно, были обучающиеся, результаты которых практически не изменились, но это говорит скорее о полном отсутствии у них заинтересованности в предмете как таковом. Анализируя диаграмму (Рисунок 4), представленную ниже, можно сделать вывод, что большая часть обучающихся, во время применения игровых технологий, были заинтересованы как в участие, так и в преподаваемом материале.



Рисунок 4 – Восприятие времени обучающимися на контрольном этапе работы

Результаты повторной диагностики с применением метода «Измерение Времени» представлены в Таблице 3(см. Приложение 4).

Далее была повторно проведена работа с анкетой-опросником. Как и на начальном этапе, работа проводилась анонимно. Использовались те же анкета-опросник, система ответов и критерии анализа ответов. Результаты повторного анкетирования, приведены в таблице 4(см. Приложение 5).

В процессе исследования было важно наглядно увидеть повышения уровня мотивации обучающихся на уроках английского языка. Число обучающихся с уровнем мотивации выше среднего увеличилось на 36 %, обучающихся с низкой мотивацией или мотиваций ниже среднего вообще не было. Однако, не изменился уровень обучающихся с высоким уровнем мотивации, который опять же составил 21 % от общего числа обучающихся. Результаты процентного соотношения приведены ниже на рисунке 4.



Рисунок 4 – Результаты контрольной диагностики

Исходя из представленной выше диаграммы, можно сделать вывод, что мотивация обучающихся выросла после применения игровых технологий. Уровень обучающихся с высокой мотивацией остался прежним. Однако уровень обучающихся с уровнем выше среднего увеличился на 36 %. Уровень обучающихся со средним уровнем мотивации уменьшился на 7 %. Уровень обучающихся с уровнем мотивации ниже среднего и низким уменьшился на 29 %. Многие обучающиеся стали интересоваться английским языком не только на уроках английского языка, но и вне класса. Они активно сотрудничали и обсуждали пройденные темы. Это говорит о том, что повысилась не только учебная мотивация обучающихся, но и внешняя. Об этом говорит их сплоченность во время выполнения заданий. Динамика изменения мотивации обучающихся представлена на рисунке 5.

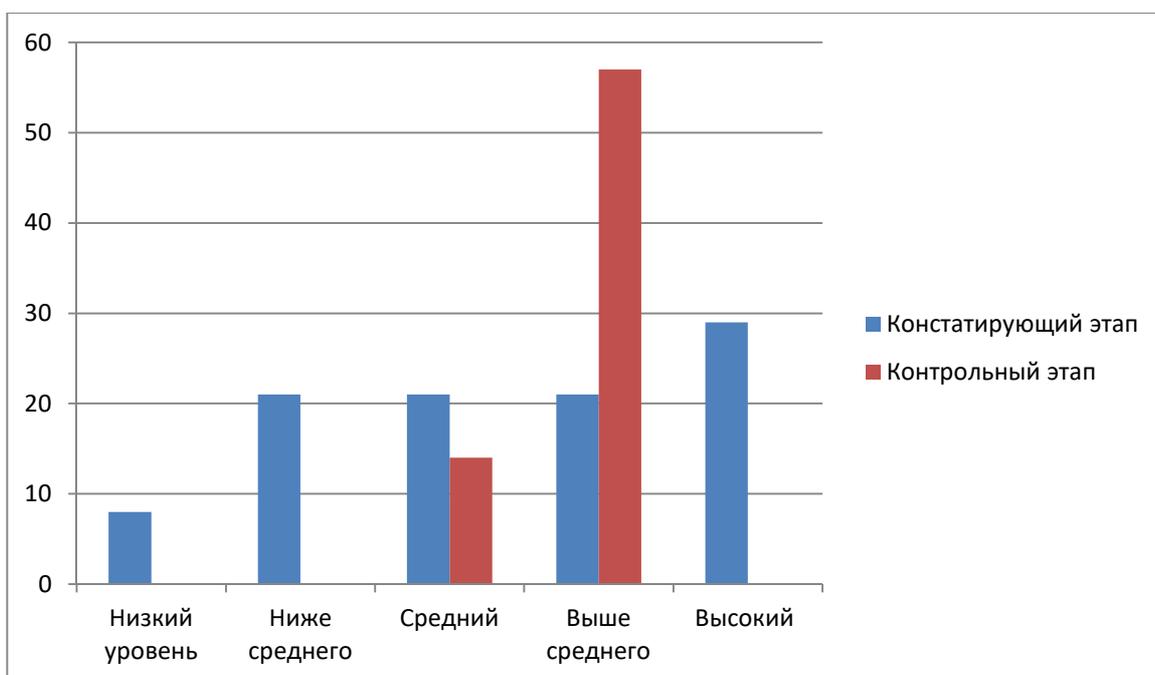


Рисунок 5 – Динамика изменения мотивации обучающихся

Следовательно, гипотеза нашла свое подтверждение в ходе проведенного исследования.

Применяя игровые технологии на уроках английского языка, преподаватель может повысить мотивацию к обучению.

Выводы по второй главе

В рамках проведения опытной работы удалось установить, что применение игровых технологий на уроках английского языка способствует повышению мотивации обучающихся к изучению предмета. При проведении первичной диагностики было установлено, что более половины обучающихся «переоценивают» время на уроке. Для них время течет очень медленно и им неинтересен материал, который преподают на уроке. Также было установлено, что количество обучающихся с высоким уровнем мотивации составляет 29 %, с уровнем выше среднего 21 %, со средним уровнем мотивации 21 %, с уровнем мотивации ниже среднего 21 % и с низким уровнем 8 %. Это говорит о слабо развитой учебной мотивации класса.

Игровые технологии, которые были применены на формирующем этапе опытной работы, подбирались с учетом возрастных и мотивационных особенностей обучающихся, их интересов и современных технологий.

Применение различных игровых технологий, направленных на развитие грамматикой, лексической и творческой сферы обучения, показало положительную динамику в освоении обучающимися английского языка: уровень обучающихся с уровнем мотивации выше среднего вырос на 36 % и составил уже 57 % при проведении контрольной диагностики. Уровень обучающихся с высоким уровнем не изменился, а обучающиеся с уровнем мотивации ниже среднего и низким вообще отсутствовали. Большая часть обучающихся начала недооценивать время, которое они проводили на уроках с применением игровых технологий.

Игровые технологии играют важную роль в учебно-воспитательном процессе, потому что способствуют развитию у обучающихся познавательного интереса, речевых умений и навыков, коммуникативных качеств, умение работать в команде и нести ответственность не только за свои действия, но и за действия коллектива.

Стоит сказать о том, что роль игровой технологии на занятиях по английскому языку достаточно высока: игровые технологии не только способствуют формированию положительной внутренней учебной мотивации обучающихся к изучению английского языка, активизация познавательных интересов и творческой деятельности обучающихся, но и развитию навыков работы в коллективе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При проведении исследования подтвердилась гипотеза о том, что правильно подобранные игровые технологии могут повысить уровень учебной мотивации к изучению английского языка. Были решены поставленные задачи и определены понятия «мотивация», изучены различные подходы к классификации учебной мотивации, история игровых технологий, их классификации и функции, разработаны уроки с применением игровых технологий на уроках английского языка, направленные на повышение учебной мотивации обучающихся, а также проведена опытно-диагностическая работа по определению результативности подобранных игровых технологий.

Успешность изучения английского языка зависит от многих факторов, в том числе мотивации обучающихся к изучению предмета. Несомненно, при изучении любых предметов важную роль играют умственные способности обучающихся. Однако нельзя недооценивать и роль учебной мотивации, которая в некоторых случаях может компенсировать недостаточно высокие способности обучающихся. Можно сделать вывод, что мотивационный фактор имеет такое же высокое значение как и интеллектуальный фактор для успешного изучения английского языка.

Мотивационная сфера обучения представляет собой сложный и комплексный предмет, воздействие на который требует тщательного изучения. Говоря о мотивации обучающихся, она существует в двух видах: внутренняя (познавательная) и внешняя (социальная) мотивация. Воздействие на мотивационную сферу обучающихся требует тщательного изучения факторов, которые могут влиять на учебную мотивацию обучающихся среди них: особенности образовательной системы, учет субъектных особенностей обучающегося и специфику учебной дисциплины.

Знание специфики мотивационной сфера обучающихся помогает преподавателю более эффективно организовывать учебный процесс. Важно знать особенности мотивационной сферы обучающихся, их ведущие потребности, примерный круг интересов.

Формирование мотивации важно начинать с выявления реального уровня заинтересованности обучающихся в освоении предмета и зоны ближайшего развития как класса в целом, так и отдельного обучающегося.

Проведенная работа показала эффективность применяемых игровых технологий, направленных на развитие познавательной мотивации обучающихся. В рамках проведения исследования удалось установить, что применение игровых технологий на уроках английского языка способствует повышению мотивации обучающихся к изучению английского языка. При проведении первичной диагностической работы процент обучающихся с низким уровнем и уровнем мотивации ниже среднего составлял 50 %, а количество обучающихся с высоким уровнем мотивации и уровнем выше среднего составлял 50 %. Они переоценивали время проведенное на уроке, что говорило о малой заинтересованности обучающихся.

Одним из возможных вариантов влияния на мотивационную сферу обучающегося можно назвать игровые технологии. Они являются одним из самых важнейших элементов в процессе обучения. Игровые технологии помогают ребенку в становлении личности, в приобретении необходимого жизненного опыта и в получении новых знаний и навыков. Игровая деятельность является естественной потребностью ребенка. Они способствуют ненасильственному изучению предметов в школе, в том числе английского языка.

Было установлено, что для успешного воздействия на мотивационную сферу обучающихся с применением игровых технологий необходимо учитывать некоторые факторы: учитывать содержание учебной информации и ее соответствия учебным целям и задачам, момент

введения игровой технологии в образовательный процесс, ясно понимать цель данной технологии и строгого объяснения правил обучающимся.

На этапе опытной работы, использовались игровые технологии с учетом возрастных особенностей обучающихся, сферы их интересов и современных педагогических технологий.

Результаты контрольной диагностической работы также позволили сделать вывод о положительной динамике повышения уровня мотивации обучающихся: процент обучающихся с высоким уровнем мотивации и уровнем выше среднего составил 86 % в сравнении с начальными 50 %, причем процент обучающихся с низким уровнем мотивации и уровнем ниже среднего составлял 0 %. Увеличилось количество обучающихся недооценивающих время, проведенное на уроках, что можно рассматривать как высокую заинтересованность обучающихся.

Игровые технологии играют важную роль в учебно-воспитательном процессе, потому что способствуют развитию у обучающихся познавательного интереса, речевых умений и навыков, коммуникативных качеств, умение работать в команде и нести ответственность не только за свои действия, но и за действия коллектива.

Стоит сказать о том, что роль игровой технологии на занятиях по английскому языку достаточно высока: игровые технологии не только способствуют формированию положительной внутренней учебной мотивации обучающихся к изучению английского языка, активизация познавательных интересов и творческой деятельности обучающихся, но и развитию навыков работы в коллективе.

Дальнейшая деятельность а изучении важности применения игровых технологий на уроках английского языка может заключаться в исследовании влияния игровых технологий на развитие личностных качеств обучающихся, а также подборе игровых технологий направленных на их воздействие.

Проведенное исследование не ставит точку в проблеме формирования учебной мотивации обучающихся к изучению английского языка, поэтому набранный практический и теоретический материал требует дальнейшей обработки, систематизации и более глубокого исследования проблемы формирования учебной мотивации обучающихся к изучению английского языка, которые могут быть связаны с совершенствованием подходов к изучению материала, а также форм, методов и средств обучения английского языка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамян, Л.А. Игра дошкольника [Текст] / Л.А. Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова ; под. общ. ред. С.Л. Новоселовой. – М.: Просвещение, 1989. – 286с.
2. Айгистова, О.В. Использование педагогических технологий в профессиональной подготовке менеджеров туризма [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 : защищена 15.02.1999 : утв. 20.06.1999 / Валентина Алексеевна Кальней. – Москва, 1999. – 175с.
3. Аристотель, Поэтика [Текст] / Аристотель. – М.: Азбука, 2000. – 184с.
4. Афанасьева, О.А. Английский язык, 9 кл.: в 2 ч. Ч. 1: учебник [Текст] / О.А. Афанасьева, И.В. Михеева. – 8-е изд., стереотип. – М.: Просвещение, 2020. – 320с.
5. Берн, Э. Игры, в которые играют люди [Текст] / Эрик Берн. – М.: Бомбора, 2017. – 256с.
6. Бессарабова, И.С. Функции игры как педагогического феномена [Текст] / Ирина Бессарабова // Современные наукоемкие технологии. – 2017. – №8. – С. 56-57.
7. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / Владимир Беспалько. – М.: Педагогика, 1995. – 192с.
8. Божович, Л.И. О мотивации учения [Текст] / Лидия Божович. – М.: Академия, 2001. – 90с.
9. Божович, Л.И. Проблемы формирования личности : Избр. психол. тр. [Текст] / Под ред. Д.И. Фельдштейна. – М.: “Институт практической психологии”, 2017. – 351с.
10. Борзова, Л.П. Дидактические игры как одна из форм организации познавательной деятельности учащихся при изучении нового материала на уроках истории: На материале истории России XIX века: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.02. – 2000, М.. – 18с.

11. Бугрименко, А.Г. Как измерить мотивацию обучающихся? [Текст] / Анна Бугрименко // Школьный психолог. – М.: Педагогика, 2017. – №4. – С.53-58.
12. Бурмакина, Л.В. Ролевые игры на уроках английского языка [Текст] / Лариса Бурмакина ; худож. О.В. Маркина. – СПб.: КАРО, 2017. – 144с.
13. Выготский, Л.С. Психология развития [Текст] / Леонид Выготский. – СПб.: Питер, 2015. – 512 с.
14. Газман, О.С. Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогике к педагогике свободы [Текст] / Под ред. А. Тубельского. – М.: МИРОС, 2015. – 296с.
15. Гофман, И. Представление себя другим в повседневной жизни [Текст] / Ирвинг Гофман. – М.: “КАНОН–пресс–Ц”, 2000. – 304с.
16. Дубовицкая, Т.Д. Методика диагностики направленности учебной мотивации [Текст] / Татьяна Дубовицкая // Психологическая наука и образование. – 2016. – Т.7. – № 2. – С. 42-45.
17. Ежкова, Н.С. Дошкольная педагогика [Текст]: учебное пособие для академического бакалавриата / Нина Ежкова. – М.: Юрайт, 2016. – 183с.
18. Ильин, Е.П. Мотивация и мотивы [Текст] / Евгений Ильин. – СПб.: Питер, 2016. – 512с.
19. Инновационные технологии преподавания иностранных языков в вузе [Текст] : учеб. пособие для студентов / И.М. Кунгурова, Е.В. Воронина, С.В. Пахотина, Е.А. Юринова, С.Г. Долженко. – М.: Концепт, 2018. – 184с.
20. Кант, И. Критика способности суждения [Текст] / Иммануил Кант. – М.: Искусство, 2000. – 367с.
21. Кларин, М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. Анализ зарубежного опыта [Текст] / Михаил Кларин. – М.: Знание, 2000. – 99с.

22. Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории [Текст] / Мария Короткова. – М.: Владосс–пресс, 2015. – 142с.
23. Левин, К. Динамическая психология: избранные труды [Текст] / Курт Левин. – М.: Смысл, 2001. – 572с.
24. Левитес, Д.Г. Потребностно-мотивационный подход в обучении [Текст] / Дмитрий Левитес. – Воронеж: Наука, 2015. – 92с.
25. Леонтьев, А.Н. Жизненный мир человека и проблема потребностей [Текст] / Д.А. Леонтьев // Психологический журнал. – М.: Педагогика, 2005. – №2. – С.117-120.
26. Леонтьев, А.Н. Лекции по общей психологии : учеб. Пособие для вузов по спец. “Психология” [Текст] / под ред. Д.А. Леонтьева, Е.Е. Соколовой – М.: Смысл, 2014. –509с.
27. Леонтьев, А.Н. Потребности, мотивы, эмоции [Текст] // Психология мотивации и эмоций / под ред. Ю. Б. Гиппенрейтер, М. В. Фаликман. — М.: ЧеРо, 2016., с. 65.
28. Лесгафт, П.Ф. Педагогика. Избранные труды [Текст] / Петр Лесгафт. – М.: Юрайт, 2019. – 374с.
29. Маркова, А.К. Психологическая характеристика мотивации учения школьников: Пособие для учителей [Текст] / Аэлиита Маркова. – М.: Просвещение, 1990. –96с.
30. Маркова, А.К. Формирование интереса к учению у школьников [Текст] / Аэлиита Маркова. – М.: Педагогика, 2001. – 191с.
31. Маркова, А.К. Формирование мотивации учения: Книга для учителя [Текст] / А.К. Маркова, Т.А. Матис, А.Б. Орлов. – М.: Просвещение, 2016. – 191с.
32. Менг, О.А. Игра как средство повышения мотивации школьников [Текст] / Ольга Менг // «Дистанционные образовательные технологии в современной школе: опыт, проблемы, перспективы развития»

/ науч.ред. Р.Ф. Ковтун. – Челябинск: изд-во «Библиотека А. Миллера», 2021. – С. 176-178.

33. Менг, О.А. Особенности использования игр на уроках английского языка [Текст] / Ольга Менг // «Инновационное образование глазами современной молодежи: материалы VI Международной научно-практической конференции». 25-26 февраля 2021 г. / под ред. Е.В. Гнатышиной, Л.Р. Салаватулиной. – Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2021. – С. 68-70.

34. Менджерицкая, Д.В. Воспитателю о детской игре [Текст] / Дебора Менджерицкая. – М.: Просвещение, 2016. – 128с.

35. Мид, Дж. Г. Избранное: сборник переводов [Текст] / Джордж Мид. – М.: Просвещение, 2015. – 200с.

36. Милованова, И.С. Фонетические игры и упражнения [Текст] / Ирина Милованова. – М.: Флинта, 2015. – 159с.

37. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Татьяна Михайленко // Педагогика: традиции и инновации. – Челябинск: Два комсомольца, 2019. – №15. – С. 140-146.

38. Новоселова, С.Л. Новая классификация детских игр [Текст] / Светлана Новоселова // Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте. – М.: 2000. – №5. – С. 12-15.

39. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для вузов [Текст] / Альвина Панфилова; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – М.: Академия, 2006. – 368 с.

40. Пиаже, Ж. Моральное суждение у ребенка [Текст] / Жан Пиаже. – М.: Академический Проспект, 2018. – 480с.

41. Пиаже, Ж. Оптимум мотивации [Текст] / Ж. Пиаже, П. Фресс // Экспериментальная психология. – М.: Прогресс, 1975. – 125с.

42. Платов, В. Я. Деловые игры. Разработка, организация, проведение [Текст] / Валерий Платов. – М.: Профиздат, 2000. – 192с.
43. Руссо, Ж.Ж. Эмиль, или о воспитании [Текст] / Жан–Жак Руссо; под ред. Г.Н. Джибладзе. – М.: Педагогика, 2000. –656с.
44. Селевко, Г.К. Современные педагогические технологии [Текст] : учеб. пособие / Герман Селевко. – М.: Народное образование, 2005. – 256с.
45. Скуратова, Е. Игровые технологии. Игры, создающие будущее [Текст] / Екатерина Скуратова. – М.: ЛитРес, 2020. – 256с.
46. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка : (Из опыта работы). Пособие для учителя [Текст] / Михаил Стронин. – М.: Просвещение, 1981. – 112 с.
47. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.12.2018) «Об образовании в Российской Федерации» // «Собрание законодательства РФ», 31.12.2012, N 53 (ч. 1), ст. 7598
48. Фребель, Ф. будем жить для наших детей [Текст] / Фридрих Фребель. – М.: У–Фактория, 2018. – 248с.
49. Хёйзинг, Й. Homo ludens: человек играющий [Текст] / Йохан Хёйзинг. – М.: Прогресс–Академия, 2000. – 464с.
50. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека [Текст] / Фридрих Шиллер. – М.: РИПОЛ классик, 2018. – 242с.
51. Шмаков, С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры [Текст] / Сталь Шмаков. – М.: Просвещение, 2016. – 409с.
52. Штерн, В. Психология раннего детства, до шестилетнего возраста [Текст] / Вильям Штерн. – СПб.: “Школы и жизнь”, 2000. – 625с.
53. Эльконин, Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте [Текст] / Даниил Эльконин // Вопросы психологии. – М.: Педагогика, 1971. – №4. – С. 40-43.

Электронные ресурсы:

54. 13 Fun Classroom activities [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.englishteaching101.com. – [Дата обращения: 25.01.2021].
55. ESL Kids Classroom Games & Activities [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.eslkidstuff.com. – [Дата обращения: 25.01.2021].
56. Learn English through games [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.cambridgeenglish.org. – [Дата обращения: 14.01.2021].
57. Learning by playing: 6 игр для онлайн и офлайн уроков без подготовки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.teachaholic.pro. – [Дата обращения: 14.01.2021].

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Образец анкеты-опросника

Утверждения	Знак
Изучение данного предмета даст мне возможность узнать много важного для себя, проявить свои способности.	
Изучаемый предмет мне интересен, и я хочу знать по данному предмету как можно больше.	
В изучении данного предмета мне достаточно тех знаний, которые я получаю на занятиях.	
Учебные задания по данному предмету мне неинтересны, я их выполняю, потому что этого требует учитель (преподаватель).	
Трудности, возникающие при изучении данного предмета, делают его для меня еще более увлекательным.	
При изучении данного предмета кроме учебников и рекомендованной литературы самостоятельно читаю дополнительную литературу.	
Считаю, что трудные теоретические вопросы по данному предмету можно было бы не изучать.	
Если что-то не получается по данному предмету, стараюсь разобраться и дойти до сути.	
На занятиях по данному предмету у меня часто бывает такое состояние, когда «совсем не хочется учиться».	
Активно работаю и выполняю задания только под контролем учителя (преподавателя).	
Материал, изучаемый по данному предмету, с интересом обсуждаю в свободное время (на перемене, дома) со своими одноклассниками (друзьями).	
Стараюсь самостоятельно выполнять задания по данному предмету, не люблю, когда мне подсказывают и помогают.	
По возможности стараюсь списать у товарищей или прошу кого-то выполнить задание за меня.	
Считаю, что все знания по данному предмету являются ценными и по возможности нужно знать по данному предмету как можно больше.	
Оценка по этому предмету для меня важнее, чем знания.	
Если я плохо подготовлен к уроку, то особо не расстраиваюсь и не переживаю.	
Мои интересы и увлечения в свободное время связаны с данным предметом.	
Данный предмет дается мне с трудом, и мне приходится заставлять себя выполнять учебные задания.	
Если по болезни (или другим причинам) я пропускаю уроки по данному предмету, то меня это огорчает.	
Если бы было можно, то я исключил бы данный предмет из расписания (учебного плана).	

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Таблица 1 – Результаты констатирующего эксперимента с применением методики «Измерение времени»

№	Имя	Первый временной отрезок (13м.)	Второй временной отрезок (28м.)	Третий временной отрезок (36м.)
1	Вероника	12	30	35
2	Георгий	15	30	40
3	Алена	15	30	40
4	Полина	10	20	30
5	Ксения	15	30	40
6	Маргарита	12	30	39
7	Анна	14	30	40
8	Ольга К.	15	30	40
9	Ольга М.	14	28	36
10	Светлана	15	30	40
11	Семен	10	25	35
12	Виктория	15	35	44
13	Тимофей	15	35	40
14	Асият	10	25	35
	Средний показатель:	13,3 м.	29,1 м.	38,1 м.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Таблица 2 – Результаты констатирующего эксперимента с применением анкеты-опросника

	Сумма баллов:	Уровень мотивации:
Учащийся 1	9	Высокий
Учащийся 2	5	Средний
Учащийся 3	6	Выше среднего
Учащийся 4	6	Выше среднего
Учащийся 5	5	Средний
Учащийся 6	5	Средний
Учащийся 7	9	Высокий
Учащийся 8	4	Ниже среднего
Учащийся 9	6	Выше среднего
Учащийся 10	3	Ниже среднего
Учащийся 11	10	Высокий
Учащийся 12	2	Низкий
Учащийся 13	10	Высокий
Учащийся 14	3	Ниже среднего

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Таблица 3 – Результаты контрольного эксперимента по методике
«Измерение времени»

№	Имя	Первый временной отрезок (13м.)	Второй временной отрезок (28м.)	Третий временной отрезок (36м.)
1	Вероника	10	25	30
2	Георгий	10	20	35
3	Алена	15	30	40
4	Полина	8	25	30
5	Ксения	15	30	40
6	Маргарита	10	20	30
7	Анна	10	25	35
8	Ольга К.	10	25	35
9	Ольга М.	10	25	30
10	Светлана	7	20	30
11	Семен	15	30	40
12	Виктория	10	25	35
13	Тимофей	5	20	30
14	Асият	10	25	35
	Средний показатель:	10,3 м.	24,6 м.	33,9 м.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Таблица 4 – Результаты контрольного эксперимента с применением анкеты-опросника

	Сумма баллов:	Уровень мотивации:
Учащийся 1	10	Высокий
Учащийся 2	8	Выше среднего
Учащийся 3	8	Выше среднего
Учащийся 4	7	Выше среднего
Учащийся 5	8	Выше среднего
Учащийся 6	7	Выше среднего
Учащийся 7	8	Выше среднего
Учащийся 8	5	Средний
Учащийся 9	9	Высокий
Учащийся 10	8	Выше среднего
Учащийся 11	9	Высокий
Учащийся 12	7	Выше среднего
Учащийся 13	10	Высокий
Учащийся 14	5	Средний