



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮрГУПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ, ПСИХОЛОГИИ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

Игровые технологии как средство формирования мотивации
к изучению иностранного (английского) языка у младших
школьников

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.02. Психолого-педагогическое образование
Направленность программы бакалавриата
«Психология и педагогика начального образования»

Проверка на объем заимствований:
63,3 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
рекомендована к защите
«22» 12 2018г.
зав. кафедрой ППиМ
Волчегорская Е.Ю.

Выполнила:
Студентка группы ЗФ 408/110-3-1
Хабибулина Татьяна Александровна

Научный руководитель:
Верховых Ирина Валерьевна
кандидат педагогических наук, доцент

Челябинск
2018 год

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические аспекты формирования мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий	7
1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме формирования мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников.....	7
1.2 Понятие игровых технологий в психолого-педагогической литературе... ..	15
1.3 Возможности игровых технологий в формировании мотивации к изучению английского языка у младших школьников	26
Выводы по главе 1.....	33
Глава 2. Экспериментальная работа по формированию мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий.....	36
2.1 Изучение уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников	35
2.2 Содержание работы по формированию мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий.....	43
2.3 Анализ результатов экспериментальной работы.....	52
Выводы по главе 2.....	56
Заключение.....	57
Список литературы.....	59

Введение

Актуальность. В современной школе проблема мотивации детей к учению может быть названа центральной, поскольку мотив является источником деятельности и выполняет функцию побуждения и смыслообразования. Низкая мотивация учения – одна из самых распространенных причин неуспеваемости школьников подросткового возраста, поскольку учебная деятельность перестает быть привлекательной для ребенка.

На сегодняшний день перед школой стоит задача по формированию и развитию у ребёнка положительной мотивации к учебной деятельности. Для того чтобы школьник по-настоящему включился в работу, необходимо, чтобы задачи, которые ставятся перед ним в ходе учебной деятельности, не только были понятны, но и внутренне приняты школьником. Иными словами, важно, чтобы такие задачи приобрели значимость для обучающегося.

В качестве одного из средств повышения эффективности обучения и формирования учебной мотивации в научно-педагогической литературе рассматривается применение современных образовательных технологий, основанных на применении активных методов обучения. Особое место среди них принадлежит игровым методам, игровым технологиям.

Тема учебной мотивации рассматривается социологами, психологами, педагогами в отечественных и зарубежных исследованиях. Подходы к изучаемой теме можно классифицировать следующим образом. Выделим классические работы социологов и психологов, в которых происходит разработка научной категории «мотивация». Разработкой содержательных теорий мотивации, в которых учёные концентрируются на выявлении и анализе содержания факторов мотивации занимались А. Маслоу, Х. Хекхаузен. В рамках процессного подхода к определению категории «мотивации», прежде всего, необходимо выделить труды В. Г. Асеева, В. К. Вилюнаса, М. Курбатовой и М. Магура и другие. Теория и практика игр

педагогической технологии разрабатывалась Н.П. Аникеевой, Ю.С. Арутюновым, А.А. Вербицким, А.П. Панфиловой, Г.П. Щедровицким и др.

Интерес к познанию, потребность в освоении необходимых знаний возникают у младшего школьника в процессе деятельности, наиболее значимой для каждого возрастного периода его развития. К этому выводу приводят исследования Б.Г. Ананьева, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна, В.В. Давыдова, Д.Б. Эльконина, Б.Ф. Ломова, А.М. Матюшкина, В.С. Мухиной и других. В данных работах особо подчеркивается, что ведущей для младшего школьника является учебная деятельность, важное место в которой занимает учебная мотивация.

Мотивация ставит задачу сделать учение интересным, что может быть достигнуто, прежде всего, путем опоры на положительные эмоциональные переживания, радость познания. В системе обучения иностранному языку в первую очередь важны средства поддержания мотивации к познавательной, развивающей и воспитательной деятельности, что в конечном итоге вызывает у изучающего интерес к иностранному языку. На уроках важно учитывать принцип занимательности, который проявляется в выборе интересных форм работы, увлекательных приемов, заданий, игр и так далее, позволяющих решать поставленные задачи с большой эффективностью.

Таким образом, при наличии большого количества научных работ по формированию и развитию учебной мотивации, а также мотивационных установок младших школьников в отечественных и зарубежных исследованиях остается актуальной проблема формирования мотивации в процессе обучения. Недостаточно разработанными являются вопросы формирования учебной мотивации у младших школьников на уроках английского языка посредством игровых технологий.

Таким образом, анализ литературных источников позволил выделить следующее **противоречие**: между необходимостью формирования мотивации у младших школьников к изучению английского языка, с одной стороны, и недостаточной разработанностью проблемы использования игровых

технологий как средства формирования мотивации у младших школьников к изучению английского языка, с другой стороны.

Проблема исследования: каковы возможности игровых технологий в формировании мотивации к изучению иностранного (английского) языка у младших школьников. Указанные противоречие и проблема обусловили выбор **темы исследования**: «Игровые технологии как средство формирования мотивации к изучению иностранного (английского) языка у младших школьников».

Цель исследования – изучить теоретические аспекты проблемы формирования у младших школьников мотивации к изучению иностранного языка и разработать содержание игровых технологий, которые можно применять на уроках иностранного языка в начальной школе.

Объект исследования: процесс формирования мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников.

Предмет исследования: игровые технологии как средство формирования мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников.

Гипотеза исследования: мы полагаем, что использование игровых технологий будет способствовать повышению мотивации младших школьников к изучению иностранного языка.

Задачи исследования определяются ее целью, объектом и предметом, и могут быть сформулированы следующим образом:

- 1) рассмотреть понятие учебной мотивации, ее сущность, виды и свойства;
- 2) проанализировать понятие «педагогические технологии», охарактеризовать особенности игровых технологий;
- 3) определить возможности использования игровых технологий на уроках иностранного языка;

4) организовать и провести опытно-экспериментальное исследование по формированию мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий.

Методы исследования: анализ, синтез, обобщение информации, метод экспертных оценок, эксперимент.

Методики исследования:

- методика изучения мотивации учения;
- методика изучения мотивационной сферы учащихся (М.В. Матюхина).

База исследования для проведения исследования выступила Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 101 г. Челябинска».

Практическая значимость исследования заключается в том, что представленные в работе игровые технологии могут использовать учителя на уроках иностранного языка.

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

Глава 1. Теоретические аспекты формирования мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий

1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме формирования мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников

В отечественной и зарубежной литературе не выработано единого подхода к определению феномена мотивации. Мотивации и мотивам посвящено большое количество исследований, как отечественных (В. Г. Асеев, В. К. Вилюнас, В. И. Ковалев, А. Н. Леонтьев, М. Ш. Магомед-Эминов, В. С. Мерлин, П. В. Симонов, Д. Н. Узнадзе, А. А. Файзуллаев, П. М. Якобсон), так и зарубежных авторов (Дж. Аткинсон, Г. Холл, К. Мадсен, А. Маслоу, Х. Хекхаузен и др.).

По мнению В. Г. Асеева, в мотивации отражается противоречие между влечением как прямым стремлением к реализации потребности и необходимостью совершения того или иного действия, осознанного требованиями, чувством долга, обязанностями, т. е. обусловленного объективной необходимостью. В. Г. Асеев отмечает, что мотивация сочетает в себе две противоположные стороны – положительную и отрицательную, в этом проявляется двуmodalность мотивации. С одной стороны, мотивация проявляется в виде стремления к чему-либо, достижению цели, влечению к реализации потребности, с другой стороны, мотивация может заключаться в избегании [4].

Под мотивацией В.К. Вилюнас понимает совокупность психологических процессов, которые способны побудить человека к достижению определенной цели, направить его поведение на жизненно важные явления. Мотивация представляется им как механизм, позволяющий избирательно направить усилия человека на определенную задачу,

регулировать уровень своей активности в соответствии с поставленными условиями [20].

Как совокупность мотивов деятельности и поведения понимает мотивацию В.И. Ковалев. По его мнению, в основе мотивации лежит понятие мотива – определенного стимула или потребности личности. Стимул при этом должен быть принят и понят, только тогда он превратится в мотив. В соответствии с этим мотивация представляется как процесс формирования потребности, затем ее осознания, превращения в стимул, а затем трансформация в мотив [31].

А.Н. Леонтьев отмечает, что мотивация формируется в процессе практической деятельности, для ее возникновения необходимы определенные виды вознаграждения, например, материальное стимулирование или наоборот, духовные стимулы, например, личностные смыслы [38].

По мнению Д. Н. Узнадзе, сущность мотивации заключается в отыскании и нахождении действия, соответствующего основной и закрепившейся в жизни человека установке [34].

Н.В. Немова определяет мотивацию как совокупность внутренних и внешних движущих сил, побуждающих человека к деятельности и придающих ей свой определенный смысл [57].

В. П. Сергеева рассматривает мотивацию как процесс побуждения себя и других к деятельности для достижения личностных целей и целей организации. Мотивация не оказывает прямого, непосредственного влияния на качество работы, так как, кроме мотивации, оно еще зависит от способностей [43].

По мнению О.С. Виханского и А.И. Наумова, мотивация – это совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности, задают границы и формы деятельности и придают этой деятельности направленность, ориентированную на достижение определенных целей. Влияние мотивации на поведение человека зависит от

множества факторов, во многом индивидуально и может меняться под воздействием обратной связи со стороны деятельности человека [19].

В зарубежных исследованиях проблему мотивации рассматривали А. Маслоу, Ф. Герцберг, Д. Макклелланд, Дж. Аткинсон и др.

Согласно А. Маслоу, в основе мотивации лежат потребности личности. Он систематизировал всю совокупность человеческих потребностей, разделив их на пять групп. Эти потребности удовлетворяются индивидом в иерархическом порядке: от низших к высшим. С позиций управления первичные потребности могут быть удовлетворены посредством материального стимулирования, выплаты адекватной заработной платы. Вторичные потребности выражаются в намерении работать в стабильном коллективе, иметь бесконфликтные дружеские отношения среди коллег [43].

Д. Макклелланд считает, что в основе мотивации деятельности находятся потребности более высшего порядка – власти, успеха и сопричастности, которые, по мнению ученого, формируются благодаря обучению, жизненным обстоятельствам и личному опыту человека и прямым образом оказывают влияние на поведение. При этом все три вида потребностей не исключают друг друга, а находятся в постоянной взаимосвязи, но одна из них обязательно является доминирующей [44].

Теория мотивации, предложенная Дж. Аткинсоном, строится на положении о том, что деятельность индивида может быть мотивирована возможностью достижения успеха. Понятие «успех» связано в данной модели с реализацией определенной цели, установленной индивидом, в результате конкретного действия со стороны индивида. При условии достижения успеха индивид будет испытывать гордость и удовлетворение.

В структуру мотивации, по мнению других ученых, входят потребности. Потребность, согласно точки зрения Е.П. Ильина, – это переживаемое человеком состояние внутреннего напряжения, возникающее вследствие отражения в его сознании нужды (нужности, желанности чего-то

в данный момент) и побуждающее психическую активность, связанную с целеполаганием [31].

А.Г. Ковалев, С.Л. Рубинштейн, Л.И. Божович утверждают, что «потребность – это мотив». А.Н. Леонтьев считает, что отождествить мотив с потребностью не позволяет ряд обстоятельств: «во-первых, потребность может быть удовлетворена разными средствами и способами; во-вторых, мотив-потребность отделяется от идеальной цели, потому что субъективные переживания, желания не являются мотивами, так как сами по себе они не способны породить направленную деятельность; в-третьих, отождествление потребности и мотива приводит к тому, что речь идет об удовлетворении мотива, а не потребности» [11].

Р.Х. Шакуров считает, что для развития мотивации особенно важное значение имеет вероятность успеха. Человек не напрягает свои усилия, не приступает к действию, если не верит в успех своего начинания. Поэтому вероятность успеха играет огромную роль в регуляции деятельности. Вероятность успеха, прежде всего, способствует сохранению стартового мотива, а реальные успехи – ее развитию [71].

В педагогике мотивация является важным компонентом обучения. В работах И.П. Подласового отмечается, что не только цель и интерес к обучению, но и мотивы обучения являются важным условием, влияющим на результат обучения, на овладение знаниями и умениями [56, с.48].

В научной литературе существуют различные подходы к определению учебной мотивации, учебного мотива, его классификации. Наиболее общим является определение учебной мотивации как вида мотивации личности, направленной на овладение учебной деятельностью, то есть на процесс учения. Учебная мотивация включает в себя совокупность учебных мотивов, под которыми понимается направленность обучающегося на процесс учения, связанная с внутренним отношением к учебной деятельности [47, с.15].

Существует несколько классификаций учебных мотивов. Например, одной из них является классификация В.Г. Асеева, Л.И. Божович, которые

разделяют учебные мотивы по источнику побуждения на внутренние и внешние. Внешние учебные мотивы – это вид мотивов, которые не затрагивают глубинных основ личности, не направлены на его саморазвитие и самообразование, совершенствование себя. Внешние мотивы направлены на получение хорошей отметки, одобрения близких, стремление избежать наказания, получить внешнее поощрение, завоевать престиж среди сверстников, выполнить свой долг как ученика и т.п. [11].

Внутренние учебные мотивы, наоборот, направлены на достижение целей самосовершенствования, связаны с потребностями самореализации личности, нацелены на интеллектуальный и духовный рост. Внутренние мотивы включают стремление понять учебный материал и выделить в нем важное и нужное для себя, для своего развития, получить чувство удовлетворения, положительные эмоции от общения с педагогом, ощутить чувство радости открытия нового знания и т.п. [31, с.242].

В классификации учебных мотивов М.В. Матюхиной мотивы разделяются в зависимости от того, где они заложены – в самой учебной деятельности или вне ее. В соответствии с этим выделяются учебные мотивы, которые связаны с учением, с его содержанием, и мотивы, не связанные с учением, то есть широкие социальные мотивы, узколичностные мотивы, отрицательные мотивы [44].

А.К. Маркова разделяет учебные мотивы по признаку их содержания, отношения к цели и источнику возникновения. Автором выделяются четыре основных учебных мотива: а) осознание обучающимся учения как необходимость потребности и важного условия дальнейшей жизни и профессиональной подготовки; б) стремление к познанию, к изучению нового и неизвестного; в) привычка к систематическому обучению и постоянному самообразованию; г) мотивы, направленные на достижение личного успеха [42].

В исследованиях Г.И. Щукиной в качестве внутренних мотивов учения выделяется познавательный интерес. По ее мнению, под познавательным

интересом понимается такой учебный мотив, который более точно выражает мотивацию учения, ясно осознается обучающимся, более ему доступен для понимания и наблюдения. Именно познавательный интерес выражает учебную мотивацию, посредством его руководствуется обучающийся в своей учебной деятельности [70].

Интерес рассматривается по-разному в различных источниках психолого-педагогической литературы: Н.Ф. Добрынин понимает под ним направленность личности на процесс учения, С.Л. Рубинштейн – осознание обучающимся значимости и эмоциональной привлекательности учебной деятельности, А.Г. Ковалев – отношение личности к объекту изучения как жизненно важному и значимому, Б.М. Теплов – положительное отношение к предмету, усиленное внимание к нему, В.Н. Мясищев – активное познавательное отношение личности к чему-либо.

Интерес не дается ребенку с рождения, он формируется в процессе обучения и воспитания, в процессе различных видов деятельности человека, начиная с игры и учения. Н.Ф. Добрынин отмечает, что интерес проходит несколько стадий развития: первая стадия – любопытство (ранний возраст), вторая стадия – любознательность (дошкольный возраст), третья стадия – познавательный интерес (школьный возраст), четвертая стадия – теоретический интерес [25].

Познавательный интерес и учебные мотивы имеют разную силу или интенсивность. В.С. Юркевич выделяет три степени – высокую, среднюю и низкую [45]. Низкая степень – это начальный уровень познавательного интереса и учебных мотивов, на данном этапе личность реагирует в основном на новизну стимула – учебного материала. Средняя степень – это второй уровень, на данном этапе личность уже выделяет определенные объекты, интересные для изучения. Высокая степень – это третий, высший уровень, на данном этапе формирование познавательного интереса и учебных мотивов носит характер целенаправленной деятельности. Мотивация здесь проявляется в двух формах – как усвоение готовых знаний,

их систематизация, интеграция, накопление, и как исследование окружающей действительности, стремление к познанию и раскрытию закономерностей, творческий подход к процессу учебной деятельности [31].

Наиболее важными для учебной деятельности, по мнению М.В. Матюхиной, являются широкие социальные мотивы. Это мотивы ответственности, мотивы самоопределения, осознания необходимости получения знаний для будущей профессии, мотивы саморазвития и самообразования [44].

Данной позиции придерживается и А.К. Маркова, по ее мнению важными мотивами учения являются широкие социальные мотивы, к которым относятся долг, понимание социальной и личностной значимости учения, узкие социальные мотивы, к которым относятся стремление получить одобрение, мотивы социального сотрудничества в процессе учебной деятельности [42].

Таким образом, в основе учебной деятельности школьников лежит развитие мотивации: мотивов учения, познавательного интереса, познавательной потребности и социальных мотивов. Под учебной мотивацией понимается такая мотивация, которая включена в процесс учения и способствует успешному ее овладению. В структуре мотивации выделяются различные учебные мотивы – направленность личности на процесс учения, связанная, в первую очередь, с внутренним положительным отношением обучающегося к учебной деятельности.

1.2 Понятие игровых технологий в психолого-педагогической литературе

Понятие педагогической технологии широко рассматривается в психолого-педагогической литературе. Сам термин технология, образованный от греческих слов «искусство, умение, мастерство» («*techne*») и наука, учение («*logos*») понимается как отрасль знания о способах взаимодействия человека, орудий и предметов труда [59].

В педагогику понятие технологии пришло из сферы производства, там технология используется как процесс, включающий этапы изготовления определенного вида продукта. В результате научно-технической революции, постиндустриального общества термин «технология» стал активно использоваться в гуманитарных науках, в том числе в педагогике. Но сегодня не существует единого подхода к определению педагогической технологии, ее классификации.

Рассмотрим некоторые определения педагогической технологии, которые представлены в психолого-педагогической литературе:

– педагогическая технология – это деятельность педагога, представляющая собой определенную последовательность действий, которые направлены на достижение результата обучения и воспитания личности (Н.П. Аникеева);

– педагогическая технология – это совокупность способов организации педагогического процесса, действий педагога (технологическая цепочка), которые направлены на достижение прогнозируемого результата (А.С. Арутюнов);

– педагогическая технология – это система процедур, операций и действий, осуществляемых последовательно и направленных на достижение результатов в условиях образовательного процесса (А.А. Вербицкий);

– педагогическая технология – это комплекс определенных указаний, которые способны обеспечить качество образования, эффективность и результативность обучения и воспитания (А.П. Панфилова);

– педагогическая технология – это процесс проектирования и воспроизведения определенных педагогических действий, которые гарантируют успех педагогического воздействия, направленного на достижение педагогических целей и задач (Г.П. Щедровицкий);

– педагогическая технология – это процесс совместной деятельности педагогов по проектированию и организации такого образовательного процесса, который способен обеспечить комфортные условия для педагогов и обучающихся (Е.В. Бондаревская).

В психолого-педагогической литературе существуют различные точки зрения на то, что является технологией педагогической, образовательной, технологией обучения и технологией воспитания. По мнению С.А. Смирнова, понятие «педагогическая технология» уже включает в себя технологии обучения, технологии воспитания и технологии развития, так как педагогический процесс включает три основных процесса – обучение, воспитание и развитие.

И.П. Подласый отмечает, что наиболее правильным следует выделять не технологии обучения, а педагогические технологии. Любые педагогические технологии должны отвечать на три основных вопроса: во-первых, чему учить, во-вторых, как учить, в-третьих, что сделать для того, чтобы поставленные цели совпали с предполагаемыми результатами. В соответствии с этим педагогическая технология автором понимается как система алгоритмов, последовательных действий, способов и средств, применение которых ведет к запланированному результату и гарантирует его получение.

Каждую педагогическую технологию характеризуют несколько показателей, которые представлены в таблице 1.

Показатели педагогических технологий

Показатель	Характеристика
концептуальность	в основе каждой технологии лежит ее научная концепция, включающая философское, психологическое, социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей
системность	логика процесса, взаимосвязь всех его частей, целостность
содержательность	набор определенных действий обязателен в рамках данной технологии
алгоритмизированность	определенная организация и самоорганизация деятельности педагога, направленная на выполнение им проективной и конструктивной функции
процессуальность	развертывается процесс учебной деятельности
управляемость	возможность диагностического планирования, проектирования образовательного процесса, варьирование средствами и методами для коррекции результатов, опора на структуру деятельности
ситуативность	теоретические основы технологии представляют собой общую схему, которая не может быть реализована в чистом виде, она должна быть адаптирована к конкретному учебно-воспитательному процессу; в результате педагог создает собственную интерпретацию изначального теоретического конструкта, на основе идеальной модели возникают различные варианты, разрабатываемые отдельными педагогами
воспроизводимость	возможность применения технологии в других условиях и другими субъектами
эффективность	обязательное достижение запланированного результата; отношение результата к количеству израсходованных ресурсов
гибкость	возможность вариаций в содержательном и процессуальном компонентах технологии для обеспечения комфортности и свободы взаимодействия учащихся
динамичность	возможность развития или преобразования технологии
диагностичность	описание цели

Существуют различные группы педагогических технологий. Ряд исследователей [1; 8; 11; 14; 15 и др.] предлагает собственные классификации

педагогических технологий, которые понимаются ими, в основном, как технологии обучения (таблица 2).

Таблица 2

Классификация педагогических технологий

Основание	Виды технологий
Цель обучения	<ul style="list-style-type: none"> - технологии традиционного обучения (передача знаний, умений и навыков); - личностно-ориентированные технологии развивающего обучения (развитие личности ученика, интереса к познанию, умения нестандартно мыслить)
Содержание обучения	<ul style="list-style-type: none"> - технологии алгоритмического характера (передача основного образовательного минимума); - технологии продуктивного характера (творческий уровень осмысления получаемого содержания, самостоятельный анализ получаемого содержания, например технология проектов, технология концентрированного обучения Г.Г. Ибрагимова)
Метод обучения	<ul style="list-style-type: none"> - оптимизации учебного процесса Ю.К. Бабанского (эффективный подбор методов, приемов, средств в обучении); - адаптивного обучения А.С. Границкой (характер взаимодействия учителя с каждым учеником независимо от его возможностей); - интерактивного обучения (обучающих и эвристических игр); - уровневой дифференциации (подбор методов обучения осуществляется в зависимости от индивидуальных возможностей обучающихся); - модульного обучения (создается индивидуальная программа в виде модуля, собственная траектория движения ученика и взаимодействия с учителем по мере ее освоения)
Характер деятельности обучающихся	<ul style="list-style-type: none"> - направленные на формирование самостоятельности обучающихся по степени ее увеличения в учебной деятельности под непосредственным руководством учителя (адаптивная система обучения, технология уровневой дифференциации); - направленные на формирование самостоятельности обучающихся под опосредованным руководством взрослого (технологии коллективного способа обучения, модульные технологии)
Период реализации	<ul style="list-style-type: none"> - в рамках одного урока (технологии оптимизации учебного процесса и др.); - в течение сдвоенных уроков (технологии уровневой диф-

	ференциации и др.); - в течение ряда учебных часов (технология коллективного способа обучения и др.); - в течение учебной четверти и более (технологии модульного и концентрированного обучения)
Тип обучения	- объяснительно-иллюстративного обучения (в основе лежат информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у них общеучебных умений и навыков); - личностно-ориентированные (создают условия для обеспечения собственной учебной деятельности обучающихся, учета и развития индивидуальных особенностей школьников – технологии обучения в сотрудничестве, метод проектов); индивидуальной поддержки ребенка, гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили); - развивающего обучения (в центре внимания находится способ обучения, способствующий включению внутренних механизмов личностного развития обучающихся, их интеллектуальных способностей); - проблемного обучения (создание проблемных ситуаций, организация активной самостоятельной деятельности по их разрешению); - разноуровневого обучения; - игрового обучения

Одним из видов педагогических технологий являются игровые технологии. Игровые технологии включают методы и приемы организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр с четко поставленными целями обучения и соответствующими им педагогическими результатами.

Игра – один из видов деятельности человека. Как указывает А.П. Панфилова, детская игра – исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними и направленной на познание окружающей действительности. Игра служит одним из важнейших средств физического, умственного и нравственного воспитания и самовоспитания. Человек играет в любом возрасте, однако делает он это по-разному и играет в разные игры.

Е.А. Хруцкий отмечает, что педагогическая игра в образовании выполняет различные функции, которые представлены в таблице 3.

Таблица 3

Функции педагогических игр

Функция	Характеристика
социализации	в процессе игры обучающиеся осознают себя частью социальной действительности, они осваивают социальные роли, нормы поведения, требования общества, культурные традиции, способы эффективного общения с окружающими людьми
самореализации	игра позволяет обучающимся реализовать свои актуальные и потенциальные возможности, раскрыться, проверить свои силы в процессе игрового взаимодействия, в процессе решения игровой задачи
коммуникации	игра позволяет обучающимся включиться в сложный мир межличностных взаимоотношений, познать законы общения, сотрудничества, сформировать навыки работы в группе
развития	игра позволяет обучающимся проявить себя в различных видах деятельности, совершенствовать свои возможности, личностные качества, способности, интересы и склонности к тем или иным видам деятельности
обучения	игра позволяет обучающимся в процессе непринужденной игровой обстановки познавать мир, постигать основы наук, приобретать новые знания и умения, осваивать содержание образовательной программы в игровой форме
коррекции	игра позволяет обучающимся осуществлять изменения в тех сферах личности, которые нуждаются в исправлении, коррекции, развитии, преодолевать трудности в общении, эмоциональном состоянии, помогают адаптироваться
диагностики	игра позволяет обучающимся провести мониторинг сформированности тех или иных познавательных, личностных качеств, эмоциональной сферы
развлечения	игра позволяет обучающимся отдохнуть, раскрыться, получить удовольствие

Игровые технологии выступают как средство достижения образовательных целей, они включают средства и способы, которые позволяют личности самореализоваться, проявить свои способности, знания

и умения, раскрыть свой потенциал в игровой ситуации, при решении игровой задачи.

Существуют различные подходы к определению структуры игровой технологии. Е.А. Никитина выделяет в структуре игровой технологии несколько компонентов:

– мотивационный компонент – это учебные мотивы, познавательные интересы обучающихся, потребность в обучении и игре, активность в игровой деятельности;

– ориентационный компонент – это принятие обучающимися игровых задач во взаимодействии с задачами обучающими и воспитывающими, принятие ценностей учебной деятельности как лично значимых;

– содержательно-операционный компонент – это овладение содержанием учебного материала с опорой на имеющиеся знания и умения, овладение игровыми действиями, ориентированными на определенный результат;

– ценностно-волевой компонент – это направленность познавательной активности на решение игровой задачи, активизация внимания, положительное эмоциональное состояние, стремление преодолевать возникающие трудности;

– оценочный компонент – это возможность соотнести результаты игровой деятельности с поставленными целями и задачами, это возможность получения актуальной информации о сформированности знаний и умений [49].

Данные компоненты игровой технологии, как отмечает Е.А. Никитина, взаимосвязаны и не отделены друг от друга, именно их взаимосвязь составляет технологическую основу игры. В каждом из выделенных компонентов можно выделить определенные структурные компоненты – игровая и обучающая задача, игровые правила, игровые действия, сюжет игры, игровые ситуации, результат игры.

Таким образом, под игровой технологией понимается такой вид педагогической технологии, при котором задачи обучения, воспитания и развития обучающихся выполняет игра. Игровые технологии представляют собой совокупность различных методов и приемов с определенными игровыми и обучающими задачами и четко поставленным педагогическим результатом.

В научной литературе существуют различные точки зрения не только на сущность педагогических технологий в целом и игровых технологий в частности, но и на классификацию игр, которые могут использоваться в образовательном процессе. Одной из самых распространенных игры, используемых в педагогике, является дидактическая игра.

Впервые дидактические игры появились в конце XVIII века, например, в 1793 году была издана дидактическая игра для детей по обучению азбуке, в 1886 году дидактические игры использовались в обучении солдат уставу (игра капитана Н.А. Смыкалова). С тех пор дидактические игры видоизменились, в педагогике был накоплен значительный исследовательских материал по использованию дидактических игр в процессе обучения, разработаны различные классификации игр.

На современном этапе в педагогике игра активно используется в процессе обучения. Как отмечает П.И. Пидкасистый, под дидактической игрой понимается активная учебная деятельность, организуемая в форме имитации изучаемых явлений и процессов, позволяющая достичь образовательных, воспитательных и развивающих задач [54].

О.С. Анисимов считает, что дидактическая игра в учебном процессе используется в следующих ситуациях:

- как способ изучения новой темы, определенных понятий, раздела учебной программы;
- как элемент другой педагогической технологии;
- как отдельное учебное занятие, урок;

- как метод обучения на этапе введения нового материала, изучения нового материала, закрепления изученного, контроля знаний;
- как форму организации внеклассных мероприятий.

М.В. Кларин под дидактической игрой понимает не отдельный игровой прием, используемый на уроке, а совокупность приемов, которые позволят достигнуть дидактические цели урока. Это:

- постановка обучающей (дидактической) цели в форме игровой цели;
- учебный материал как средство достижения игровой цели;
- игровые правила, которым должно подчиняться поведение и действия обучающихся;
- элементы состязательности;
- взаимосвязь достижения учебной и игровой задачи;
- включение в процесс обучения эмоциональной сферы обучающихся, активизация познавательного интереса.

Отличительной особенностью дидактической игры от других видов игр, используемых в педагогическом процессе, является наличие обучающей цели наряду с игровой и соответствующего им обучающего и игрового результата. При этом обучающая цель маскируется игровой, поэтому процесс обучения идет непринужденно, скрыто. В этом и есть главное преимущество дидактической игры по мнению М.В. Кларина.

Игровые технологии в процессе обучения могут использоваться не только как отдельный метод или прием обучения, игра может быть как часть учебного процесса и охватывать значительный объем учебного материала, объединенного определенным сюжетом. Н. Суворова отмечает, что при этом игра выступает как интегратор отдельных тем, позволяющих их объединить единой сюжетной линией. Игровой сюжет позволяет обучающимся осваивать определенные знания, при этом активизируя их стремление к изучению темы урока.

Дидактические игры выполняют роль мотиватора, то есть позволяют сформировать у обучающихся познавательные интересы, учебные мотивы,

направленные не только на механическое заучивание, но и на активное познание, которое сопровождается положительными эмоциями, радостью открытия нового знания, творческим подходом к обучению.

Помимо дидактических игр в педагогической литературе выделяются интеллектуальные игры. Их разработке уделяли значительное внимание такие ученые, как К. Гроос, М. Лазарус, Б. П. Мандель, В. П. Шашина и другие. К интеллектуальным играм они относят различные ребусы, лото, кроссворды, игры-аукционы, чайнворды, различного рода соревнования, КВН, турнир знатоков и эрудитов, викторины и т.д. [4].

Интеллектуальные игры позволяют не только передать обучающимся определенный объем знаний и научных понятий, но и сформировать у них интерес к различным наукам, стремление к их углубленному изучению, навыки общения и сотрудничества со сверстниками, игрового взаимодействия, диалога. При грамотной организации интеллектуальных игр возможно развитие не только интеллектуальных, но и творческих способностей школьников, формирование учебной мотивации, познавательного интереса.

Следующий вид игр, активно используемых в педагогическом процессе, - это деловые и ролевые игры, построенные на процессе имитации определенной ситуации, реальной деятельности. В процессе ролевых и деловых игр педагог моделирует определенный элемент реальной действительности, в которой обучающиеся должны применить свои знания и умения. Данные игры в научной литературе также называются имитационными, то есть воспроизводящими те или иные действия.

Все разнообразие имитационных игр Е.А. Хруцкий разделяет на:

- ролевые игры-упражнения;
- ситуационные ролевые игры, или игры-драматизации;
- деловые игры.

Первый вид имитационных игр направлен на развитие определенных качеств и способностей. Они построены на копировании и подражании

определенным действиям человека в той или иной ситуации. Данные игры позволяют освоить знания и применить имеющиеся умения и навыки для разрешения проблемы, заложенной в игре. Игры-упражнения позволяют освоить учебный материал в процессе многократного проигрывания и повторения, они требуют от участника умений предвидеть последствия своих действий, корректировать их и направлять в нужное русло, достигая поставленных задач.

Игры-драматизации более сложны для исполнения, они требуют от участника проигрывания определенных ситуаций, проявления своих игровых способностей. Данные игры включают значительное число игровых компонентов и направлены на достижение игровых целей в соответствии с игровым сюжетом.

Деловые игры являются самым сложным видом имитационных игр, сложность заключается в их организации и проведении. Как правило, данные виды игр чаще всего используются в старших классах или профессиональных образовательных организациях. Данный вид игр позволяет имитировать будущую профессиональную деятельность.

Таким образом, в процессе изучения литературы была определена сущность понятия «игровые технологии». Игровые технологии – это вид педагогических технологий, в основе которых лежит игра. Игровые технологии включают определенные приемы, которые направлены на достижение обучающих и игровых задач.

В процессе обучения можно использовать различные виды игр. Наиболее часто используемыми в учебном процессе являются дидактические игры, интеллектуальные игры, имитационные игры.

1.3 Возможности игровых технологий в формировании мотивации к изучению английского языка у младших школьников

Использование методов обучения иностранным языкам в современной школе основывается на развитии субъект-субъектных отношений учителя и обучающихся. Критериями отбора методов выступают: интерактивность, деятельностный характер, направленность на поддержку индивидуального развития, наличие свободы для принятия самостоятельного решения, выбора содержания, способа учения, диалогичность, перенос акцента с запоминания информации на изучение действительности [29].

Одним из средств формирования мотивации обучающихся является игра, или игровые технологии. Их использование позволяет активизировать познавательные процессы, формировать положительное эмоциональное отношение к учебному предмету, стремление постигать основы наук, переживать радость открытия нового знания, делать процесс обучения внутренне значимым.

Игровые технологии активно используются в процессе преподавания различных дисциплин и учебных предметов, в том числе иностранного языка в начальной школе. Игра – это педагогическая технология, которая позволяет учителю иностранного языка осуществлять учебный процесс в увлекательной форме, заинтересовать младших школьников и направить их внимание на изучение языка. Игра позволяет сформировать на уроке атмосферу сотрудничества, взаимодействия, радости познания, активности, что позволяет обучающимся общаться и в то же время осваивать другой язык в игровой форме.

Общие педагогические положения по теории игры и ее использованию в процессе обучения раскрыты в исследованиях Э. Берна, П.П. Блонского, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, В.С. Мухиной, С.Л. Рубинштейна, К.Д. Ушинского, Д.Б. Эльконина и других.

Д.Б. Эльконин считает, что игра выполняет важные функции в процессе обучения – это функция познания, развития мотивации, формирования умственных способностей и развития произвольности [71]. Данные функции реализуются и на уроках иностранного языка.

Использование игровых технологий при изучении иностранного языка позволяет решать многие задачи, например:

- знакомить обучающихся с историей и культурой англоязычных стран, их литературой, искусством;
- формировать умения понимать учебные тексты на слух и в письменной форме;
- выстраивать информацию в активной устной и письменной речи, снимая языковой барьер;
- знакомить обучающихся с нормами и культурными традициями, правилами речевого этикета изучаемых стран.

На уроках игровые технологии позволяют создать атмосферу творчества, активного речевого общения на изучаемом языке, проявлять свои знания и умения. Игра позволяет осваивать учебный материал непринужденно, с интересом. Игровые задачи выходят на первый план, но при этом учитель решает и образовательные задачи, но не в процессе авторитарного обучения, а в процессе игрового взаимодействия, занимательности, активности. Через формирование интереса к игре происходит развитие интереса к самому языку, происходит активное усвоение лексики, грамматических правил [58].

В научной литературе проблема использования игровых технологий на уроках иностранного языка активно разрабатывается и изучается. Обобщив различные источники, мы выяснили, что игры наиболее часто используются при изучении различных разделов изучаемого иностранного языка. В соответствии с этим выделяются следующие виды игр:

- игры, направленные на изучение орфоэпии, произношения (фонетические игры);

– игры, направленные на освоение лексики изучаемого языка (лексические игры);

– игры, направленные на изучение грамматических основ языка (грамматические игры);

– игры, направленные на формирование основ орфографии (орфографические игры).

Рассмотрим некоторые виды игры подробнее.

Лексические игры направлены на изучение лексики изучаемого языка. Игры, предназначенные для накопления словарного запаса, применяются как на этапе введения новых слов, так и на этапе их закрепления и совершенствования полученных навыков употребления слов в различных ситуациях общения. В процессе игры формируются ассоциативные представления, которые вызывают в памяти школьников знакомые слова, позволяют сочетать их с другими в соответствии с контекстом, использовать грамматически правильно и в соответствии с игровой ситуацией.

Лексические игры позволяют также вырабатывать слуховые навыки в сочетании со зрительным образом слова в форме определенного явления или предмета. Данные ассоциативные связи наиболее ярко проявляются в игровых ситуациях, когда необходимо использовать те или иные слова в соответствии с игровой ситуацией. Лексические игры позволяют не только формировать активный словарный запас, но и способствуют закреплению грамматических правил, позволяют запоминать звуковой облик слова, правильно произносить и писать.

Лексические игры включают несколько этапов:

– вступительное слово педагога о названии игры, ее целях;

– речевая зарядка для активизации имеющегося словарного запаса обучающихся;

– ознакомление с правилами игры, при наличии возможности – демонстрация игровой ситуации посредством технических средств обучения;

– непосредственно игровой процесс с произнесением школьниками изучаемых слов;

– коррекция неправильного произношения, фиксация норм грамматически правильного употребления слов.

Лексические игры на уроках иностранного языка используются в различных целях. Например:

– формирование навыков употребления слов в ситуациях, которые максимально приближены к естественной обстановке общения;

– ознакомление обучающихся с лексической сочетаемостью изучаемых слов;

– развитие у обучающихся речевой реакции, умения правильно использовать слова в нужных ситуациях.

Например, игра «My aunt» – «Моя тетя».

My aunt is a doctor – Моя тетя врач.

Учитель объясняет, что обучающиеся должны дополнить фразу «My aunt is a doctor ... – Моя тетя врач...»

Pupil 1: My aunt is a doctor. Ученик 1: Моя тетя врач.

Pupil 2: My aunt is a doctor, she loves her profession. Ученик 2: Моя тетя врач, она любит свою профессию.

Pupil 3: My aunt is a doctor, she loves her profession, she usually has a lot of patients. Ученик 3: Моя тетя врач, она любит свою профессию, у нее обычно бывает много пациентов.

Если ученик не может назвать свое слово, он выбывает из игры.

Представляется эффективным пользоваться лексическими играми на всех этапах обучения. Помимо употребления лексики по определенной теме, обучающиеся тренируют память.

На уроках лексические игры используются как правило устно, особенно в начальных классах, но желательно использовать аудио- и видеоподтверждение. Игры могут использоваться при прослушивании отдельных отрывков текста, составлении рассказа по картине, в

разыгрывании определенных игровых ситуаций. При этом речевой материал используется в новых ситуациях, что позволяет сформировать интерес у обучающихся не только к самой игре, но и изучаемому материалу. Благодаря этому достигается главная цель – расширение словарного запаса через использование новых слов в различных диалогах и игровых ситуациях.

Лексика в системе обучения иностранному языку является одним из самых важных компонентов речевой деятельности – аудирования, говорения, чтения, письма. Успешность овладения лексикой определяет эффективность всего дальнейшего обучения. Задача учителя – максимально быстро добиться от обучающихся освоения необходимого лексического минимума для свободного оперирования речевым материалом на уроках.

При работе над лексикой традиционно выделяют три основных этапа, рассмотрим, как на них используются игровые технологии.

Первый этап – ознакомление. На данном этапе учитель презентует обучающимся новые слова, выбирает наиболее эффективные пути ознакомления, представления лексических единиц в соответствии с уровнем подготовленности обучающихся. На данном этапе игры могут использоваться как приемы ознакомления и введения новых слов в речевой оборот.

В процессе ознакомления с новыми словами проводится работа с задействованием различных видов анализаторных систем – зрительной, слуховой.

Работа на слуховой основе включает:

- произнесение нового слова самим учителем или диктором на аудиозаписи – процесс первичного звукового предъявления слова;
- повторение слова обучающимися за учителем или диктором на аудиозаписи – процесс воспроизведения слова;
- вторичное предъявление слова и его семантизация (Это чаще всего беспереводной способ с помощью картинки, игрушки и т.д.);

– контроль понимания изученных слов в процессе ответа на контрольные вопросы, например: What's the Russian for to buy? или Will you translate the word to buy, please?;

– установление грамматических связей слова (морфологических и синтаксических) – это процесс употребления слова в определенном контексте, в игровой ситуации.

Работа на зрительной (графической) основе включает:

- запись изученных слов в словарь;
- организация игр и упражнений по чтению новых слов;
- организация игр и упражнения по написанию новых слов.

Второй этап в работе с лексикой – первичное закрепление. Полученный на предыдущем этапе лексический материал необходимо закрепить, в этом также неоценимую помощь окажут различные лексические игры. Они позволяют закрепить словарный минимум в различных игровых ситуациях.

И наконец, третий этап в работе с изучаемым лексическим материалом – это формирование практических умений у обучающихся по использованию слов в различных видах речевой деятельности. На данном этапе лексические игры также являются эффективным средством обучения.

Следующий вид игр, которые используются на уроках иностранного языка, - это игры, направленные на развитие произношения, интонации, воспроизведения фонем. Это фонетические игры. В научной и методической литературе существуют различные примеры фонетических игр по различным разделам.

Например, игра Intonation Game. Учитель раздает ученикам карточки, в них указано, с какой интонацией необходимо прочитать определенное слово. Класс должен определить, где какая интонация используется, в каком контексте может быть произнесено слово. Например, на карточках написано: fear (страх); surprise (удивление); joy (радость); irritation (раздражение); anger (злость); disappointment (недовольство). Sample sentences –

Образец:

1) I am riding my new bicycle – Я катаюсь на своем новом велосипеде (fear – страх, joy – радость, irritation – раздражение или surprise – удивление).

2) We are writing a test – Мы пишем тест (fear – страх, surprise – удивление, irritation – раздражение, anger – злость или disappointment – недовольство).

3) Where have you been? – Где ты был? (surprise – удивление, irritation – раздражение, anger – злость или disappointment – недовольство).

Следующий вид игр – орфографические. Они направлены на формирование навыков написания слов в соответствии с правилами изучаемого языка. Задачи данных игр:

– развитие памяти обучающихся;

– формирование представлений о закономерностях правописания слов изучаемого языка.

Одним из видов орфографических игр является анаграмма (free time activities, dates, countries). Например, игра «Some more anagrams» – «Еще несколько анаграмм». В этой орфографической игре дети, меняя порядок букв, составляют новые слова. Слова, от которых нужно образовать новые, ведущий пишет на карточках и раздает игрокам. Новые слова записывают на доске: ten – net (десять – сеть) take – Kate (брат – Катя) tea – eat (чай – кушать) race – care (гонка – забота) mile – lime (миля – линия) lain – nail (ложь – ноготок) deal – lead (немного – вести) act – cat (играть – кошка) state – taste (состояние – вкус) saw – was (видел – был) knee – keen (колени – острый) tar – art (смола – искусство).

На уроках можно использовать также ролевые и деловые игры, которые позволяют имитировать речевые ситуации, представить себя на месте иностранца, жителя другой страны. Эти игры направлены на активизацию имеющихся знаний для ведения диалога, коммуникации с «иностранцем». Также могут использоваться игры, построенные по типу популярных телевизионных игр. В любом случае, данные игры позволяют представить обучающимся себя представителем другой страны, который

говорит на иностранном языке, что создает возможности не только для закрепления лексики, грамматики, произношения, но и для формирования навыков взаимодействия, сотрудничества, ведения диалога, общения. Это позволяет снять речевые барьеры между учениками, формирует интерес к предмету и мотивацию для изучения языка.

Игры на уроках иностранного языка нужно проводить в соответствии с определенными требованиями:

- учет уровня подготовленности обучающихся;
- учет содержания изучаемого материала;
- направленность на достижение обучающих целей;
- наличие необходимого оборудования и условий для организации игр, то есть это наличие технических средств для прослушивания аудиозаписей, видеofilьмов, презентаций и т.д.

Таким образом, игровые технологии – это эффективное средство формирования мотивации для изучения иностранного языка. Именно игры позволяют в процессе решения игровых задач достигать учебные цели урока – пополнять словарный запас, способствовать развитию навыков правильно произношения слов, их употребления в речи в соответствии с грамматическими правилами, чтению и правописанию.

Игры можно проводить на различных этапах урока – на этапе изучения нового материала, его закрепления, организации групповой работы. Игры используются в соответствии с уровнем подготовленности обучающихся, оснащенности учебного кабинета.

Выводы по главе 1

В основе учебной деятельности школьников лежит развитие мотивации: мотивов учения, познавательного интереса, познавательной потребности и социальных мотивов. Учебная мотивация определяется как частный вид мотивации, включенной в учебную деятельность. Учебный мотив – это направленность школьника на отдельные стороны учебной работы, связанная с внутренним отношением ученика к ней.

Важным условием развития учебной мотивации младших школьников являются форма организации процесса обучения, методы и методические приемы, применяемые при этом педагогические технологии, в том числе игровые. Игровые технологии – это вид педагогических технологий, в основе которых лежит игра. Игровые технологии включают методы и приемы организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр с четко поставленными целями обучения и соответствующими им педагогическими результатами.

В процессе обучения можно использовать различные виды игр. Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи (дидактические игры также называют обучающими). В образовании, помимо дидактических интеллектуальных игр, широкое применение находят ролевые и деловые игры, которые представляют собой специально организованную ситуацию, имитирующую реальную деятельность, носящую условный характер и сочетающую в себе как учебные, так и игровые элементы.

Эффективным средством формирования интереса к иностранному языку у младших школьников является игра. Игра наряду с учебой является ведущей формой деятельности обучающегося, особенно в младшем школьном возрасте. В игре наиболее полно проявляются способности человека, в особенности ученика начальной школы. Именно игра, мало стесненная условностями и различного рода ограничительными рамками и

запретами, как педагогическая технология является наиболее приемлемой для использования ее в младших классах, так как именно в ней открываются неограниченные возможности для проявления творческого потенциала как учителя, так и обучающихся. Применение обучающих игр усиливает учебно-познавательную мотивацию школьников и дает им возможность выразить себя в любимом виде учебной деятельности.

Одним из самых эффективных путей повышения результативности овладения английским языком обучающихся мы считаем формирование и развитие познавательного интереса обучаемых к данному учебному предмету посредством активного применения лингвострановедческого аспекта изучения иностранного языка в учебном процессе.

Глава 2. Экспериментальная работа по формированию мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий

2.1 Изучение уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников

Цель экспериментальной работы заключалась в формировании мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий.

В соответствии с целью экспериментальная работа проводилась в три этапа, на каждом из которых были использованы различные методы и методики:

1 этап – констатирующий, его задача – определить уровень сформированности мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников. Использовались методы тестирования, опроса, экспертной оценки, наблюдения. В качестве методик использовались: методика «Составь расписание» (Л.В. Байбородова).

2 этап – формирующий, в процессе которого была организована работа по формированию мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий.

3 этап – контрольный, его задача – проверить эффективность проведенной экспериментальной работы.

Экспериментальная работа проводилась на базе МБОУ «СОШ №101 г. Челябинска», 4а и 4б класс, количество учащихся – по 26 человек в каждом классе.

На этапе констатирующего эксперимента была проведена диагностика уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников. Для диагностики уровня сформированности мотивации мы выделили следующие показатели:

- 1) познавательные-интеллектуальные предпочтения;
- 2) познавательная активность.

Познавательные-интеллектуальные предпочтения изучались с помощью методики «Составь расписание» (Л.В. Байбородова). Каждому ученику предлагалось составить расписание уроков на три дня на основе предметов учебного плана. Процедура проведения методики заключалась в предъявлении обучающимся листа, разделенного на три части и карточек с названиями предметов, изучаемых в данном классе.

При составлении расписания ученикам необходимо было на первый день поставить самые интересные, увлекательные предметы, на второй день – не очень интересные предметы, на третий день самые скучные и неинтересные предметы. Особое внимание уделялось тому, какое место занимает английский язык в составленных расписаниях.

При обработке результатов интеллектуально насыщенным предметам, оказавшимся в расписании в первом дне, присваивался + 1 балл, во втором дне – 0 баллов, в третьем дне – - 1 балл.

Для оценки *познавательной активности* детей был использован метод «Экспертной оценки» учителя. В качестве экспертов выступили учителя. Педагогам предлагалось оценить по десятибалльной системе познавательную активность обучающихся на уроках английского языка. При анализе мы опирались на показатели развития познавательного интереса, выделенные Г.И. Щукиной.

Критерии и показатели сформированности познавательной активности обучающихся на уроках английского языка представлены в таблице 1.

Таблица 1

Уровни сформированности познавательной активности обучающихся на уроках английского языка

Показатели	Уровни		
	высокий	средний	низкий
активность/ инертность	высокая самопроизвольная	активность, требуемая	познавательная инертность

	познавательная активность (задает вопросы, поднимает руку на уроках, не скрывает от учителя моментов непонимания)	систематических побуждений (потребность в одобрении, похвале, требуется периодический контроль со стороны взрослого)	(низкая активность на уроках)
самостоятельность	стремление разобраться в трудных вопросах (поднимает руку, активно работает на уроках)	постижение сущности познания только при помощи учителя (восприимчивость к помощи, обращения за помощью)	нерегулярные занятия учебными видами деятельности, ситуативное обращение к предмету
увлеченность	интенсивно, увлечением протекающий процесс самостоятельной деятельности (активно работает, не отвлекаясь)	зависимость процесса самостоятельной деятельности от ситуации, наличия побуждений	частые отвлечения (недостаточная сосредоточенность на предмете изучения, отсутствие целенаправленного поведения)
преодоление трудностей	стремление к преодолению трудностей (не избегает трудных задач, не отказывается от дополнительных занятий)	преодоление трудностей с помощью других, ожидание помощи (восприимчив к помощи взрослых, пассивность поведения)	полная бездеятельность при затруднениях (ничем не интересуется, не поднимает руку)

Высокий уровень. У детей выражено положительное отношение к урокам английского языка. На данных уроках школьники проявляют активность и выраженный интерес. Их отличает высокая самопроизвольная познавательная активность, что в свою очередь проявляется в том, что они задают вопросы на уроках, поднимают руку, не отвлекаются и не разговаривают на уроках, стремятся преодолеть трудности. Данные

обучающиеся проявляют особое ценностное отношение к ситуации учения, т.е. она значима для них и имеет познавательную направленность.

Средний уровень. У обучающихся недостаточная выраженность познавательно-интеллектуальных предпочтений. Данным обучающимся требуется помощь, контроль, одобрение со стороны взрослого, их поведение на занятиях достаточно пассивно и требует постоянных побуждений. Данные обучающиеся проявляют эпизодически ценностное отношение к ситуации учения.

Низкий уровень. Обучающихся отличает отсутствие познавательно-интеллектуальных предпочтений. На уроках английского языка данные обучающиеся проявляют познавательную инертность, частые отвлечения, недостаточную сосредоточенность на заданиях, бездеятельность при затруднениях. Они практически ничем не интересуются, не поднимают руку и не отвечают на вопросы учителя. Позиция школьника имеет отрицательную направленность и не является лично значимой для данной группы испытуемых.

Проанализируем результаты по каждой методике.

Результаты диагностики познавательно-интеллектуальных предпочтений по методике «Составь расписание» представлены в таблице 2.

Таблица 2

Познавательно-интеллектуальные предпочтения младших школьников уроков английского языка в расписании, в %

Группа учащихся	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
ЭГ	23,1	42,3	34,6
КГ	26,1	38,5	35,4

Примечание: ЭГ – экспериментальная группа, КГ – контрольная группа

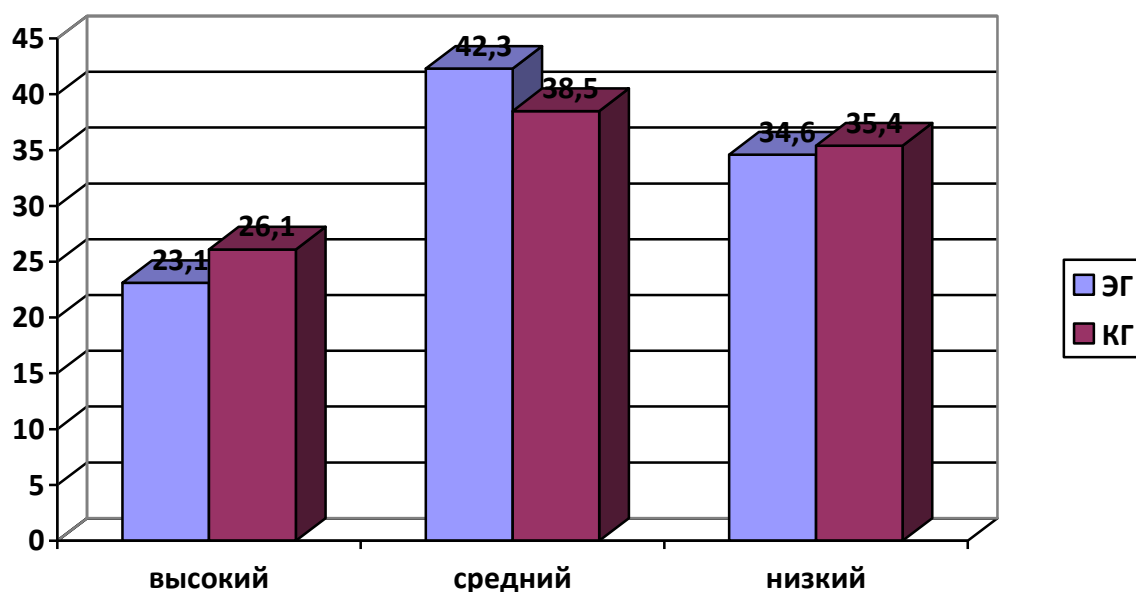


Рисунок 1. Уровни предпочтения уроков английского языка младшими школьниками

Высокий уровень (23,1% обучающихся ЭГ и 26,1% обучающихся КГ) характеризует положительное отношение к урокам английского языка. Дети поставили этот предмет на первый день, что отражает высокий уровень познавательных предпочтений. Ярко выраженный интерес к английскому языку выражен у большинства детей этой группы. Средний уровень выявлен у 42,3% обучающихся ЭГ и 38,5% обучающихся КГ. Низкий уровень (34,6% обучающихся ЭГ и 35,4% обучающихся КГ) характеризует отрицательное отношение к английскому языку. Таким образом, по результатам диагностики можно сделать вывод о том, что у каждого третьего младшего школьника интерес к урокам английского языка не сформирован.

На следующем этапе были проанализированы показатели выраженности познавательной активности, отмеченной педагогами на уроках английского языка (таблица 3).

Экспертная оценка учителем познавательной активности обучающихся на
уроках английского языка, в %

Группа учащихся	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
ЭГ	19,2	53,8	26,9
КГ	26,4	46,2	27,4

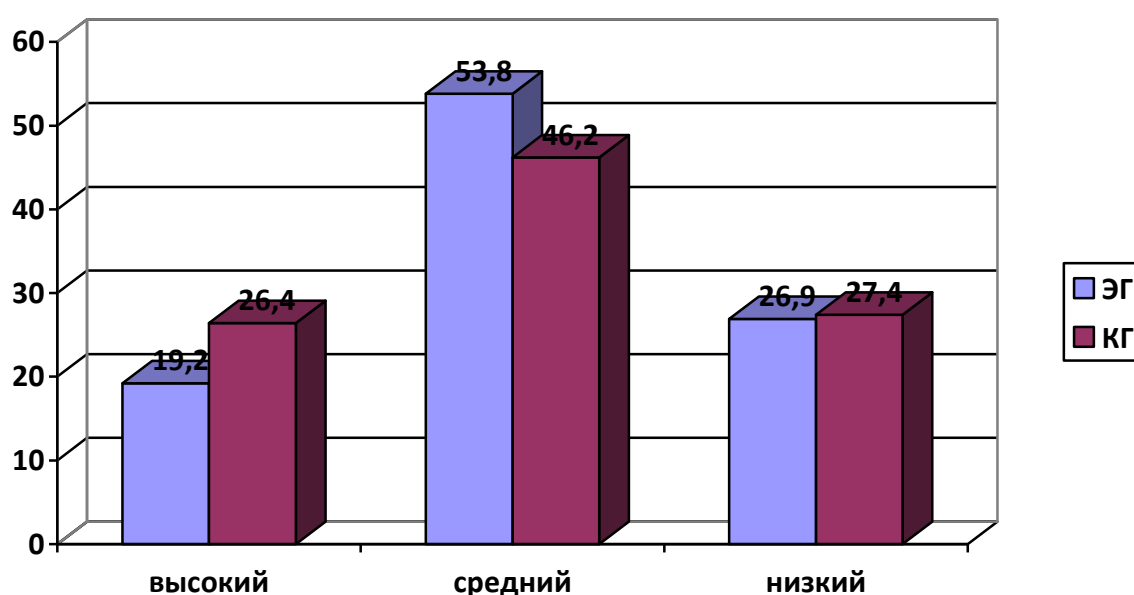


Рисунок 2. Уровни познавательной активности обучающихся на уроках
английского языка

Отмечено, что только у 19,2% обучающихся ЭГ и 26,4% обучающихся КГ педагоги отметили высокие показатели познавательной активности изучения английского языка. У 53,8% обучающихся ЭГ и 46,2% обучающихся КГ выявлены средние показатели познавательной активности учебного поведения, а у 26,9% обучающихся ЭГ и 27,4% обучающихся КГ – низкие показатели. Полученные результаты свидетельствуют о недостаточном уровне познавательной активности на уроках английского языка почти у каждого третьего младшего школьника.

В итоге, обобщив полученные результаты диагностической работы по всем показателям, мы выявили общую картину сформированности мотивации всех обучающихся к урокам английского языка (таблица 4, рисунок 3).

Таблица 4

Мотивация младших школьников к изучению английского языка, в %

Группа учащихся	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
ЭГ	11,5	53,8	34,7
КГ	15,4	53,8	30,8

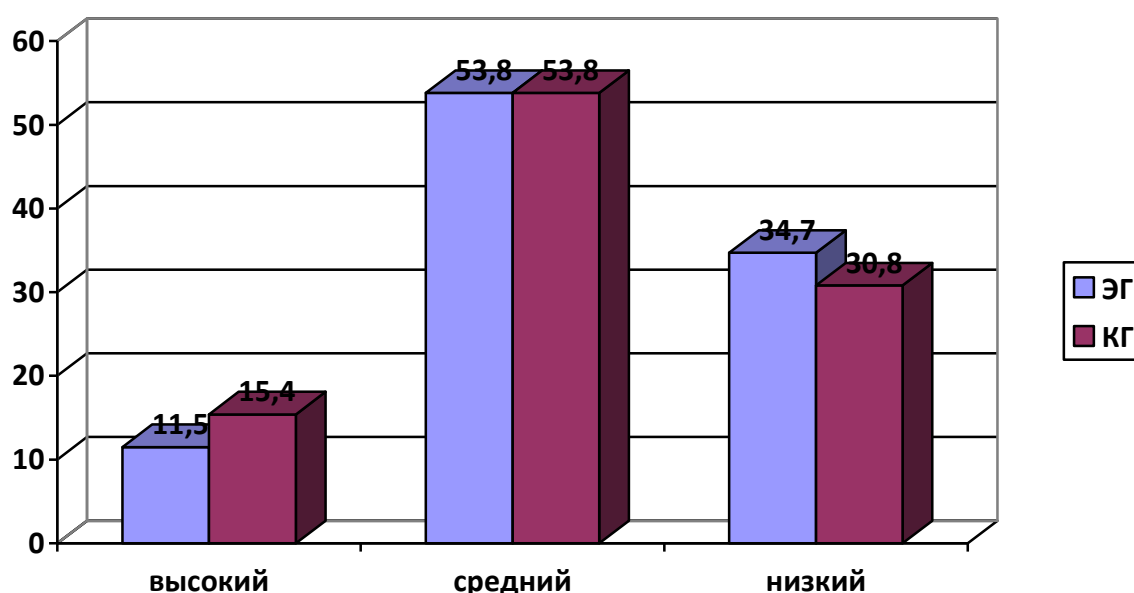


Рисунок 3. Уровни сформированности мотивации младших школьников к изучению английского языка

Отмечено, что 11,5% обучающихся ЭГ и 15,4% обучающихся КГ проявляют высокий уровень интереса. У этих детей выражено положительное отношение к урокам английского языка. На уроках английского языка школьники с высоким уровнем проявляют активность и выраженный интерес. Их отличает высокая самопроизвольная познавательная активность, что в свою очередь проявляется в том, что они

задают вопросы на уроках, поднимают руку, не отвлекаются и не разговаривают на уроках, стремятся преодолеть трудности. Данные обучающиеся проявляют особое ценностное отношение к ситуации учения, т.е. она значима для них и имеет познавательную направленность.

У половины обучающихся (53,8% обучающихся обеих групп) выражен средний уровень интереса. Данную группу испытуемых характеризует недостаточная выраженность познавательно-интеллектуальных предпочтений. Данным обучающимся требуется помощь, контроль, одобрение со стороны взрослого, их поведение на занятиях достаточно пассивно и требует постоянных побуждений.

К низкому уровню выраженности интереса отнесено 34,7% обучающихся ЭГ и 30,8% обучающихся КГ. Их отличает отсутствие познавательно-интеллектуальных предпочтений. На уроках данные обучающиеся проявляют познавательную инертность, частые отвлечения, недостаточную сосредоточенность на заданиях, бездеятельность при затруднениях. Они практически ничем не интересуются, не поднимают руку и не отвечают на вопросы учителя. Позиция школьника имеет отрицательную направленность и не является личностно значимой для данной группы испытуемых.

Таким образом, у каждого третьего ученика мотивация к изучению английского языка не сформирована, что требует разработки рекомендаций по ее формированию.

2.2 Содержание работы по формированию мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий

Формирующий этап эксперимента проводился с 1 сентября по 20 декабря. В экспериментальной группе на уроках английского языка использовались фонетические, лексические, грамматические и орфографические игры. Этап урока, на котором используются та или иная форма игры зависит от ее назначения. Фонетические, как правило, проходят на начальном этапе урока. Лексические – после введения нового лексического материала или даже для его введения.

Фонетические игры

Цели фонетических игр: тренировать обучающихся в произношении английских звуков; научить обучающихся громко и отчетливо читать стихотворения; формирование навыков фонетического слуха.

Игра «Найди рифму к словам»

Преподаватель произносит слово, а школьники должны найти к нему рифму. Необходимо иметь набор картинок с предметами, которые могли бы рифмоваться: doll-ball dog-frog snake-cake clock-cock 183 bee-tree see-we mouse - house toy-boy

Игра «The Kangaroo»

Произношение звуков [d], [r], сначала учим стихотворение, понимая содержание. Повторяя стихотворение, четко произносим звуки [d],[r]. Come with me to the zoo, zoo, zoo. To see the kangaroo, zoo, zoo; Watch him walk with a kangaroo Jump, jump, jump! As he goes along with a Bump, bump, bump.

Игра «Произношение звука [w]»

Скороговорка: I wish you to wash my Irish wristwatch.

Игра «Little Sleepy Head»

Это стихотворение полезно использовать для тренировки школьниками в произнесении звука[o:] They call me Little Sleepy Head! I yawn at work, I yawn at play! I yawn and yawn and yawn all day Then take my sleepy yawns to

bed! That's why they call me Sleepy Head. Сыграть соню, который вечно зевает, не так трудно. Положение губ при произнесении звука [o :] наглядно демонстрируется в слове yawn.

Игра «Who Knows the Symbols for the Sounds Best?»

Преподаватель произносит английские звуки, а школьники показывают соответствующие транскрипционные значки. Можно видоизменять условия игры: учитель показывает транскрипционные значки, а ученик произносит соответствующий гласный звук или слово, содержащее данный звук.

Игра «Let Us Work on Intonation»

На классной доске написаны предложения. Представители команд должны проставить ударения, стрелочками отметить повышение или понижение голоса и правильно прочитать эти предложения.

Игра «SENDING A TELEGRAM»

Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого слова.

Подобные простые фонетические игры позволяют тренировать артикуляцию не только в начале, но и на более продвинутых этапах обучения.

Лексические игры

Цели лексических игр: тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность обучающихся; развивать речевую реакцию обучающихся; познакомить обучающихся с сочетаемостью слов.

Варианты заданий:

1. Выскажи свое мнение.

Используй фразы: I like ..., because he is ...

2. Оцени свои умения

Используй фразы: I can ... well / very well

3. Обсуди с партнером меню на обед.

Используй фразы: I like .../ I don't like

4. Обсуди с партнером, какой подарок на день рождения можно подарить вашему общему знакомому.

Используй фразы: It's great! I like it. It's awful. I hate it.

Вышеприведенные примеры заданий направлены на оценку предметов, явлений окружающего мира. Такие задания являются подготовительными для ролевых игр, проигрывание которых позволяет закрепить лексические и грамматические навыки в говорении и ведении диалога.

Игра «Отгадай цвет». Ход игры: учитель берет цветные карандаши, прячет их в коробке или пакете, выбирает один карандаш и держит его в руке так, чтобы дети не видели. После этого задает вопрос:

I've got a pencil. What colour is it?

Дети пытаются отгадать:

Red!

No!

Green!

Yes. Come here. Come to the board.

Тот, кто угадал, становится «ведущим».

Игра «Отгадай слово». Ход игры: учитель назначает ведущего, который задумывает слово (название какого-либо предмета), хорошо знакомое учащимся.

Ученики по очереди задают вопросы ведущему:

What is it? Is it a pen?

What is it? Is it Mary's desk?

What is it? Is it Pete's bag?

What is it? Is it a flower?

Тот, кто отгадал задуманное слово, занимает место ведущего.

Игра «Кто убежал?». Ход игры: обучающимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течение 1-1,5

минут. Затем показываю другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

Игра «Кто больше?». Ход игры: за определенное время (2-3 мин.) надо написать на листках как можно больше слов, используя только буквы сложного слова, написанного на доске. Например: examination, constitution.

Загадки по теме «Colours».

Поля с пшеницей спелюю

Радуют нас цветом yellow.

Кудрявый очень негр Джек

От солнца стал совсем уж black.

Синеву небес люблю,

Ношу я джинсы цвета blue.

Вот Санта Клауса портрет,

Он там в наряде цвета red.

У ёлки цвет всегда один,

Зимой и летом – это green.

Игры-загадки. Учитель читает обучающимся загадки, обучающиеся должны их отгадывать. Например:

1. It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)

2. It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)

3. It is very big and grey. (an elephant)

4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

Игра «Учитель и ученик». Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. Большую помощь в усвоении слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ход игры: ученик в роли учителя задает вопросы другому ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Желательно чтобы в паре работали слабо подготовленный ученик с сильным.

Игра «Стрельба по мишеням». Ход игры: ученик пишет или называет слово, которое начинается с последней буквы слова, сказанного предыдущим учеником и т. д.

Игра «Собери портфель». В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

Учитель: Давайте поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box).

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book.

Игра «Цветик-семицветик». Оборудование – ромашки со съёмными разноцветными лепестками.

Ход игры: группа делится на две команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала:

P1 : This is a blue leaf.

P2 : This is a red leaf., etc.

Грамматические игры

Цели грамматических игр: научить обучающихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую активность и самостоятельность обучающихся.

Игра «Что в моем портфеле?». Для проведения игры учитель вместе с обучающимися готовит набор предметов (или картинки с изображениями предметов), которые могут находиться в чем-либо портфеле. Отбор предметов должен соответствовать реальному запасу лексики обучающихся того или иного класса. Водящий, который заранее ознакомлен с содержимым портфеля, обращается к классу с вопросом: «What's there in my bag today?» (What have I got in my bag today?) Обучающиеся по очереди отвечают:

There is an apple in your bag.

There is a pencil in your bag.

There is a book in your bag.

Если отвечающий угадал предмет, ведущий вынимает его (или картинку) из портфеля и подтверждает: «Yes, there's an apple in my bag today».

Если же играющий не угадал предмет, ведущий отвечает: «No, there isn't an apple in my bag today».

За каждый правильный ответ ученики получают очко. Ведущий выполняет свои обязанности до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле.

Игра с картинкой.

Для лучшего усвоения обучающимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

P1: Is the girl sitting at the table?

T : No, she is not.

P2: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

Игра «Комментатор».

Ход игры: обучающиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window.

Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, кто набрал большее количество карточек.

Игра «What do you like to do?». Цель – активизация в речи общих вопросов.

Ход игры: один из обучающихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы, например: Do you like to swim?; Do you like to play football? Отгадавший становится ведущим.

Игра «Подарки». Цель - закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: группа делится на две команды. На доске учитель записывает два ряда слов: наименование подарков, список глаголов. Играющие должны сказать, используя глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

Игра «Цифры». Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: группа делится на две команды. Справа и слева на доске учитель записывает вразброс одинаковое количество цифр, а затем называет их одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

В игровой форме можно проводить и физминутку. При изучении тем «Глаголы движения» и «Глаголы can, must» можно поиграть в игру «Повторяй за мной». Суть игры проста: необходимо показать и назвать глагол движения. Однако по мере усвоения обучающимися новой лексики игра усложняется и видоизменяется. На первом этапе учитель сам называет и показывает движения, ученики повторяют и движения, и слова. Когда лексика более-менее освоена учитель, а позже уже и ведущий из учеников, только показывает действия, а обучающимся необходимо его повторить и назвать самостоятельно. На обобщающем уроке в игру включается соревновательный момент: группа делится на команды, от каждой из команд выбирается ведущий. Каждому из них дается «список» из 5-10 глаголов движения. Не называя их, ведущий должен показать движение, а команде нужно быстрее соперников угадать, повторить и назвать данный глагол. За

каждый правильный ответ начисляется балл. Команда, набравшая больше баллов, становится победителем. Таким образом, в ходе игры происходит закрепление лексики и проводится физминутка.

Орфографические игры

Цель – упражнение в написании английских слов. Все кроссворды, чайнворды, ребусы, которые предлагаются детям – это орфографические игры. Они также способствуют закреплению лексики.

Игра «Лучшие. The best». Ход игры: разбить группу на 2 команды, построить их в колонку и по команде «На старт» начать диктовать слова по пройденной теме. Каждый ученик подбегает к доске и пишет названное слово, передает мел следующему игроку команды, а сам встает сзади. Учитель диктует слова в достаточно быстром темпе, чтобы у учеников не было возможности подсматривать за другими командами.

Игра «Буквы рассыпались». Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: учитель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы. Затем он говорит: «У меня было слово, но оно рассыпалось на буквы». Учитель показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее соберет слово?». Выигрывает тот, кто первым правильно запишет слово на доске. Выигравший придумывает свое слово, и действие повторяется.

Игра «Телеграммы». Цель: развитие орфографических и лексических навыков.

Ход игры: учитель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе - со второй буквы и т. д.

Игра «Слова с определенной буквы». Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Ход игры: Обучающимся предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

Игра «Где буква?». Цель: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: учитель пишет на доске несколько слов и предлагает обучающимся найти среди них три, в которых буква ... читается как Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

Игра «Word-building».

Ход игры: учитель записывает на доске длинное слово. Ученики (за определенный промежуток времени) должны составить слова из его букв. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов.

Использование игровых методов позволяет:

- общаться на английском языке с учителем и одноклассниками;
- обучающимся запомнить коммуникативно-значимые фразы, в основе которых лежат простейшие грамматические модели;
- делать эмоционально привлекательным повторение одних и тех же речевых моделей и стандартных диалогов;
- развивать способность анализировать, сравнивать и обобщать;
- активизировать резервные возможности обучающихся;
- практически применять знания;
- вносить разнообразие в учебный процесс;
- развивать творчество школьников;
- учить организовывать свою деятельность.

Использование игр на уроках английского языка даёт хорошие результаты, повышая интерес школьников к обучению и позволяя сконцентрировать их внимание на главном – овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, т.е. общения во время игры.

2.3 Анализ результатов экспериментальной работы

Для оценки уровня сформированности мотивации к изучению английского языка была проведена повторная диагностика с использованием аналогичных методик, что и на констатирующем этапе экспериментальной работы. Результаты диагностики познавательно-интеллектуальных предпочтений по методике «Составь расписание» представлены в таблице 5.

Таблица 5

Познавательно-интеллектуальные предпочтения младших школьников, в %

Группа учащихся	Уровни					
	Высокий		Средний		Низкий	
	Конст. эксп.	Контр. эксп.	Конст. эксп.	Контр. эксп.	Конст. эксп.	Контр. эксп.
ЭГ	23,1	38,5	42,3	34,6	34,6	26,9
КГ	26,1	30,8	38,5	34,6	35,4	30,8

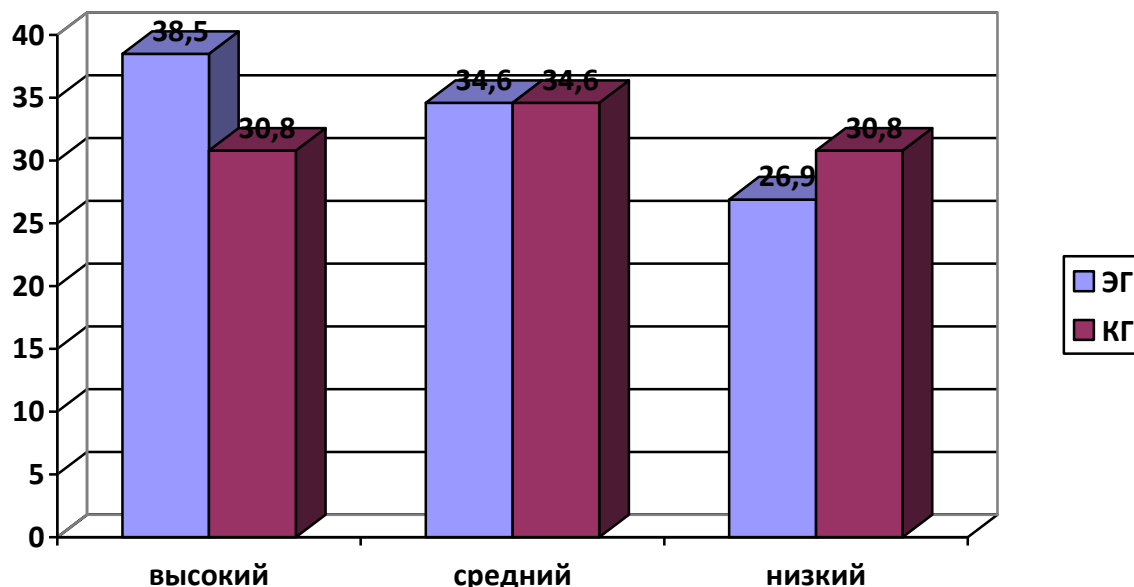


Рисунок 4. Уровни предпочтения уроков английского языка младшими школьниками

Как видно из данных таблицы 5, в экспериментальной группе количество обучающихся с высоким уровнем познавательно-интеллектуальных предпочтений увеличилось на 15,4%, в то время как в контрольной группе – всего на 4,7, что в три раза меньше. Увеличилось количество обучающихся с ярко выраженным интересом к английскому языку (38,5% детей экспериментальной группы).

На следующем этапе были проанализированы показатели выраженности познавательной активности, отмеченной педагогами на уроках английского языка. Экспертная оценка представлена в таблице 6.

Таблица 6

Экспертная оценка учителем познавательной активности обучающихся на уроках английского языка, в %

Группа учащихся	Уровни					
	Высокий		Средний		Низкий	
	Конст. эксп.	Контр. эксп.	Конст. эксп.	Контр. эксп.	Конст. эксп.	Контр. эксп.
ЭГ	19,2	38,2	53,8	46,2	26,9	15,6
КГ	26,4	27,4	46,2	46,2	27,4	26,4

Результаты показали, что у обучающихся экспериментальной группы педагоги отметили рост интереса и активности на уроках английского языка – с 19,2% до 38,2%, почти в два раза. В контрольной группе значимых изменений не наблюдается.

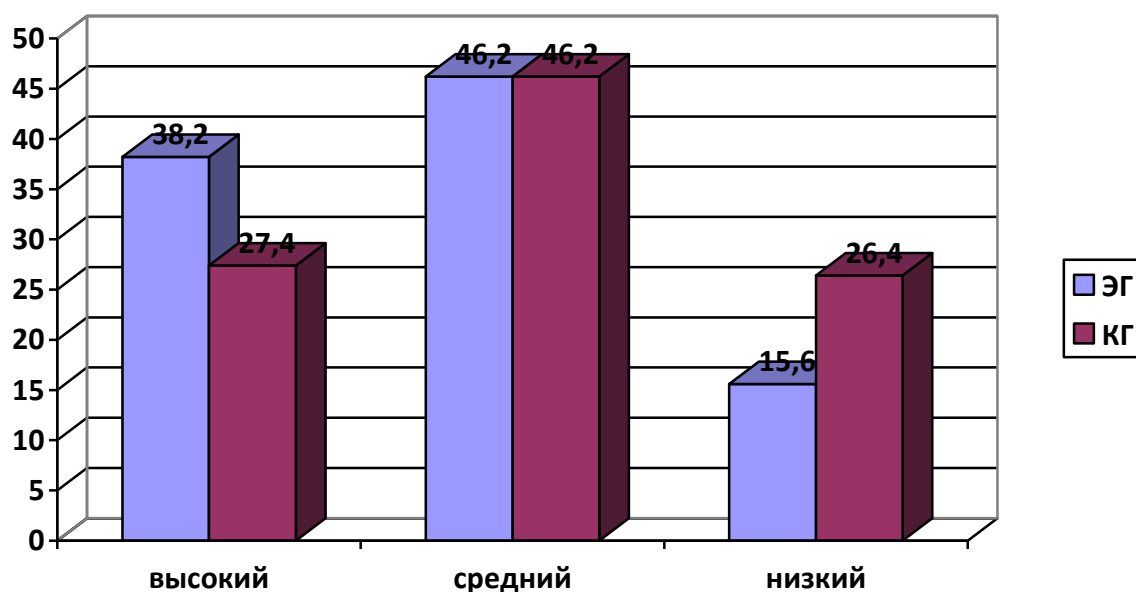


Рисунок 5. Уровни предпочтения уроков английского языка младшими школьниками

Полученные результаты диагностической работы были обобщены по всем показателям, в результате были выявлены показатели сформированности мотивации к изучению английского языка (таблица 7, рисунок 6).

Таблица 7

Мотивация к изучению английского языка младших школьников, в %

Группа учащихся	Уровни					
	Высокий		Средний		Низкий	
	Конст. эксп.	Контр. эксп.	Конст. эксп.	Контр. эксп.	Конст. эксп.	Контр. эксп.
ЭГ	11,5	46,2	53,8	53,8	34,7	-
КГ	15,4	19,2	53,8	50,0	30,8	26,9

Отмечено, что 46,2% обучающихся ЭГ и 19,2% обучающихся КГ проявляют высокий уровень интереса. У этих детей выражено положительное отношение к изучению английского языка.

Средний уровень имеют 53,8% обучающихся ЭГ и 50% обучающихся КГ. Низкий уровень выявлен только в контрольной группе, его имеют 26,9% обучающихся. В экспериментальной группе низкого уровня мотивации к изучению английского языка не выявлено.

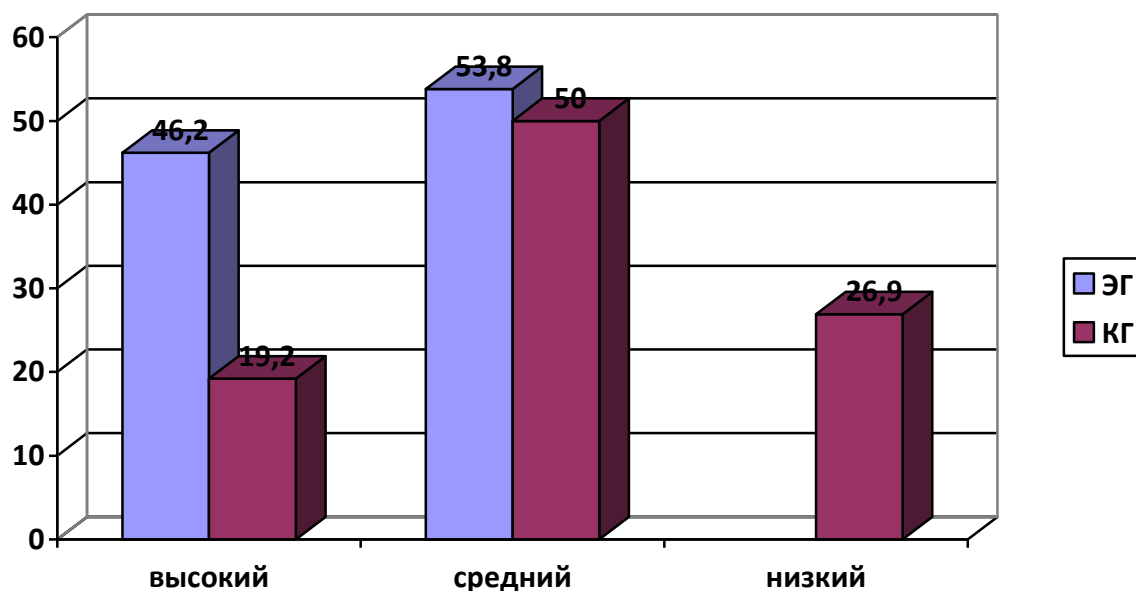


Рисунок 6. Уровни мотивации к изучению английского языка младшими школьниками

Полученные результаты свидетельствуют о том, что в контрольной группе нет значимых изменений, в отличие от экспериментальной группы, где количество обучающихся с высоким уровнем увеличилось на 34,7%, или в четыре раза, и составило на этапе контрольного этапа 46,2%.

Таким образом, результаты проведенной экспериментальной работы доказали эффективность игровых технологий как средства формирования мотивации к изучению английского языка младшими школьниками.

Выводы по главе 2

Цель экспериментальной работы заключалась в формировании мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий. В соответствии с целью экспериментальная работа проводилась в три этапа, на каждом из которых были использованы различные методы и методики.

На этапе констатирующего эксперимента была проведена диагностика уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников. Для диагностики уровня сформированности мотивации мы выделили следующие показатели: познавательно-интеллектуальные предпочтения и познавательная активность. Результаты исследования показали, что у каждого третьего обучающегося мотивация к изучению английского языка не сформирована, что требует разработки рекомендаций по ее формированию.

На уроках английского языка использовались фонетические, лексические, грамматические игры, орфографические. Этап урока, на котором используются та или иная форма игры зависит от ее назначения. Фонетические, как правило, проходят на начальном этапе урока. Лексические – после введения нового лексического материала или даже для его введения.

Для оценки уровня сформированности мотивации к изучению английского языка была проведена повторная диагностика с использованием аналогичных методик, что и на констатирующем этапе экспериментальной работы. Полученные результаты свидетельствуют о том, что в контрольной группе нет значимых изменений, в отличие от экспериментальной группы, где количество учащихся с высоким уровнем мотивации увеличилось на 34,7%, или в четыре раза, и составило на этапе контрольного этапа 46,2%.

Таким образом, результаты проведенной экспериментальной работы доказали эффективность игровых технологий как средства формирования мотивации к изучению английского языка младшими школьниками.

Заключение

Важным условием развития учебной мотивации младших школьников являются форма организации процесса обучения, методы и методические приемы, применяемые при этом педагогические технологии, в том числе игровые. Игровые технологии – это вид педагогических технологий, в основе которых лежит игра. Игровые технологии включают методы и приемы организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр с четко поставленными целями обучения и соответствующими им педагогическими результатами.

Эффективным средством формирования мотивации у младших школьников является игра. Игра наряду с учебной является ведущей формой деятельности обучающегося, особенно в младшем школьном возрасте. В игре наиболее полно проявляются способности человека, в особенности ученика начальной школы. Именно игра, мало стесненная условностями и различного рода ограничительными рамками и запретами, как педагогическая технология является наиболее приемлемой для использования ее в младших классах, так как именно в ней открываются неограниченные возможности для проявления творческого потенциала как учителя, так и обучающихся. Применение обучающих игр усиливает учебно-познавательную мотивацию школьников и дает им возможность выразить себя в любимом виде учебной деятельности.

Цель экспериментальной работы заключалась в формировании мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников посредством игровых технологий. В соответствии с целью экспериментальная работа проводилась в три этапа, на каждом из которых были использованы различные методы и методики.

На этапе констатирующего эксперимента была проведена диагностика уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников. Для диагностики уровня сформированности

мотивации мы выделили следующие показатели: познавательно-интеллектуальные предпочтения и познавательная активность. Результаты исследования показали, что у каждого третьего обучающегося мотивация к изучению английского языка не сформирована, что требует разработки рекомендаций по ее формированию.

На уроках английского языка использовались фонетические, лексические, грамматические игры, орфографические. Этап урока, на котором используются та или иная форма игры зависит от ее назначения. Фонетические, как правило, проходят на начальном этапе урока. Лексические – после введения нового лексического материала или даже для его введения.

Для оценки уровня сформированности мотивации к изучению английского языка была проведена повторная диагностика с использованием аналогичных методик, что и на констатирующем этапе экспериментальной работы. Полученные результаты свидетельствуют о том, что в контрольной группе нет значимых изменений, в отличие от экспериментальной группы, где количество обучающихся с высоким уровнем мотивации увеличилось на 34,7%, или в четыре раза, и составило на этапе контрольного этапа 46,2%.

Таким образом, результаты проведенной экспериментальной работы доказали эффективность игровых технологий как средства формирования мотивации к изучению английского языка младшими школьниками.

Список литературы

1. Алексеева, М. И. Мотивы учения у школьников средних классов / М. И. Алексеева // Тезисы докладов на II съезде общества психологов. – Вып. V. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1963. – С. 174-175.
2. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
3. Анисимов, О.С. Развивающие игры. Игротехника. Методология: В 2 т. Т. 1 / О.С. Анисимов. – М.: Высшая школа, 2006. – 487 с.
4. Артишевская, Т. М. Формирование учебной мотивации подростков при изучении гуманитарных дисциплин в общеобразовательной школе: специальность 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования»: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук / Татьяна Михайловна Артишевская; Челябинский государственный университет. – Челябинск, 2003. – 22 с.
5. Арутюнов, Ю.С. О классификации методов активного обучения / Ю.С. Арутюнов, И.В. Борисова // Применение активных методов обучения в учебном процессе. – Рига, 1983. – С. 36-39.
6. Асеев, В. Г. Мотивация поведения и формирования личности / В. Г. Асеев. – М.: Мысль, 1976. – 158 с.
7. Асмолов, А. Г. Образование как расширение возможностей развития личности / А. Г. Асмолов, Г. А. Ягодин // Вопросы психологии. – 1992. – №1. – С. 43-48.
8. Бадмаева, Н. Ц. Влияние мотивационного фактора на развитие умственных способностей: Монография / Н. Ц. Бадмаева. – Улан-Удэ, 2004, С.139-141.
9. Бадмаева, Н. Ц. Мотивационная основа развития общих умственных способностей: специальность 19.00.01 «Общая психология, психология личности, история психологии»: автореф. дис. на соиск. учен.

степ. д-ра психол. наук / Наталья Цыденовна Бадмаева; Новосибирский государственный педагогический университет. – Новосибирск, 2006. – 110 с.

10. Беляев, И. Ф. Об интересе / И. Ф. Беляев. – Иркутск: Иркут. обл. гос. изд-во, 1950. – 133 с.

11. Божович, Л. И. Проблемы формирования личности / Л. И. Божович // Под ред. Д. И. Фельдштейна. – М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1995. – 352 с.

12. Бондаревский, В. Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию / В. Б. Бондаревский. – М: Просвещение, 1985. – 144 с.

13. Бочарова, Т.И. Комплексная деловая игра как средство формирования профессиональных навыков и функций специалиста: дисс. ... канд. пед. наук / Т.И. Бочарова. – Ставрополь, 2006. – 187 с.

14. Бочкина, Н. В. Ситуации выбора в учебном процессе / Н. В. Бочкина // Инновационные технологии в учебно-педагогическом процессе школы и вуза. – Волгоград: Перемена, 1993. – С.90-95.

15. Вакуленко, В.А. Интерактивное обучение на уроках права / В.А. Вакуленко, И.Е. Уколова // Право в школе. – 2004. - № 1. – С. 5.

16. Васюкова, Е. Е. Уровни развития познавательной потребности / Е. Е. Васюкова // Вопросы психологии. – 1984. – №5. – С.125-131.

17. Вербицкий, А. А. Проблема трансформации мотивов в контекстном обучении / А. А. Вербицкий, Н. А. Бакшаева // Вопросы психологии. – 1997. – №3. – С. 17-21.

18. Вербицкий, А.А. Игровые формы контекстного обучения / А.А. Вербицкий. – М.: Знание, 1983. – 96 с.

19. Вербицкий, А.А. Развитие мотивации студентов в контекстном обучении: монография / А.А. Вербицкий, Н.А. Бакшаева. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2000. – 200 с.

20. Вилюнас, В. К. Психологические механизмы мотивации человека / В. К. Вилюнас. – М.: Изд-во МГУ, 1990. – 288 с.

21. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя / Н.Д. Гальскова. – М.: АРКТИ, 2003. – 290 с.
22. Гордеева, Т. Как сформировать желание учиться? // Школьный психолог. – 2009. – № 7. – С. 38-40.
23. Гурикова, Ю.С. Понятие лингвострановедения и возможности лингвострановедческого подхода при обучении иностранному языку // Педагогическое мастерство. – М.: Буки-Веди, 2014. – С. 6-9.
24. Давыдов, В. В. Психологические проблемы формирования у школьников потребности и мотивов учебной деятельности / В. В. Давыдов, А. К. Маркова, Е. А. Шумилин // Мотивы учебной и общественно полезной деятельности школьников и студентов: межвузовский сб. науч. тр. – М.: Московский областной педагогический институт имени Н. К. Крупской, 1980. – 128 с.
25. Добрынин, Н. Ф. Потребности, интересы, значимость / Н. Ф. Добрынин // Проблемы формирования социогенных потребностей. – Тбилиси, 1981. – С. 19-23.
26. Елфимова, Н. В. Диагностика и коррекция мотивации учения у дошкольников и младших школьников / Н. В. Елфимова. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1991. – 109 с.
27. Жук, А.И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов: учебн. пособие / А.И. Жук, Н.Н. Кошель. – М.: Аверсов, 2004. – 336 с.
28. Занюк, С. С. Психология мотивации: Теория и практика мотивирования. Мотивационный тренинг / С. С. Занюк. – Киев: Эльга-Н, Ника-Центр, 2001. – 352 с.
29. Здобнова, Е.А. Особенности формирования познавательного интереса к иностранному языку у младших школьников / Е. А. Здобнова, Е. М. Кирякова. - Челябинск : Изд-во ЮУрГУ, 2008. - Т.2. - С. 23-28.
30. Ильин, В. С. Рекомендации по обобщению опыта и организации исследования по теме «Формирование у школьников ответственного

отношения к учению. Мотивация учения» / В. С. Ильин. – Ростов-на-Дону: Пед. университет, 1971. – 16 с.

31. Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы / Е. П. Ильин. – СПб.: Питер, 2002. – 512 с.

32. Исаков, В.Б. Игропрактикум: опыт преподавания Основ права в школе и университете / В.Б. Исаков. – М.: НИУ ВШЭ, 2012. – 132 с.

33. Кларин, М.В. Инновационные модели учебного процесса в современной зарубежной педагогике: автореф. дис. ... докт. пед. наук / М.В. Кларин. – М., 1995. – 47 с.

34. Ковалев, В. И. Мотивационная сфера личности как проявление совокупности общественных отношений / В. И. Ковалев // Психологический журнал. – 1984. – Т.5. – №5. – С.3-13.

35. Комлев, Н.Г. Словарь иностранных слов / Н.Г. Комлев. – М.: Эксмо, 2006. – 148 с.

36. Красильникова, В.С. Лингвострановедческий подход в определении содержания обучения английскому языку дошкольников и младших школьников / В.С. Красильников // ИЯШ. – 1992. – № 3. – С. 58-63.

37. Кульневич, С. В. Педагогика личности / С. В. Кульневич. – Ростов-на-Дону, 1995. – 165 с.

38. Леонтьев, А. Н. О некоторых психологических вопросах сознательности учения / А. Н. Леонтьев // Хрестоматия по педагогической психологии. – М.: Международная педагогическая академия, 1995. – 416 с.

39. Леонтьев, Д. А. Динамика смысловых процессов / Д. А. Леонтьев // Психологический журнал. – 1997. – № 6. – С. 13-27.

40. Магура М. Секреты мотивации или мотивация без секретов / М. Магура, М. Курбатова. – М., 2012. – 205 с.

41. Макарычева, И. Н. Особенности мотивационной сферы подростков как ресурс повышения эффективности учебной деятельности / И. Н. Макарычева // Концепт. – 2012. – №2 (февраль). – URL: <http://ekoncept.ru/2012/1208.htm> (дата обращения 02.10.12).

42. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения: кн. для учителя / А. К. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. – М.: Просвещение, 1990. – 192 с.
43. Маслоу, А. Мотивация и личность: Философские портреты / А Маслоу // Вестник МГУ. – Сер. 7. Философия, 1991. – №3. – С.66-77.
44. Матюхина, М. В. Мотивация учения младших школьников / М. В. Матюхина. – М.: Педагогика, 1984. – 144 с.
45. Морозова, Н. Г. Развитие познавательных интересов у детей в семье / Н. Г. Морозова. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1961. – 223 с.
46. Мотивация личности (феноменология, закономерности и механизмы формирования): сб. науч. тр. / Отв. ред. А. А. Бодалев. – М.: Изд. АПН СССР, 1982. - 120 с.
47. Мотивация учения / Под ред. М. В. Матюхиной. – Волгоград, 1976. – 124 с.
48. Мухина, В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учеб. для студ. вузов /В. С. Мухина. – 2-е изд., стереотип. – М.: Академия, 2001. – 456 с.
49. Никитина, Е.А. Самореализация школьника в учении (теория и практика) автореф. ... дис. канд. пед. наук / Е.А. Никитина. – Саратов, 2002. – 25 с.
50. Никулин, А. В. Формирование мотивации к учению у школьников в проектной деятельности. URL: www.pdfactory.com (дата обращения 09.10.12).
51. Ожегов, С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов; под ред. Н.Ю. Шведовой. – 15-е, стереотипное. – М.: Русский язык, 1984. – 309 с.
52. Панфилова, А.Н. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.Н. Панфилова. – М.: Академия, 2006. – 368 с.
53. Пассов, Е.И. Учебное пособие по методике обучения иностранным языкам / Е.И. Пассов. – Воронеж: Воронежский Государственный Педагогический Институт, 1975. – 283 с.

54. Педагогика: учебн. пособие / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Педагогическое общество России, 1998. – 640 с.
55. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение / В.Я. Платов. – М.: Высшая школа, 1999. – 156 с.
56. Подласый, И.П. Педагогика. В 2 т. Т. 1. Общие основы. Процесс обучения / И.П. Подласый. – М.: Владос, 1999. – 574 с.
57. Пушкина, Т. А. О возможности целенаправленного формирования положительной мотивации учения / Т. А. Пушкина // Психология формирования личности и проблемы обучения: сб. науч. тр./Под ред. Д. Б. Эльконина, И. В. Дубровиной. – М.: АПН СССР НИИ общ. пед. – М., 1980. – 166 с.
58. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – М.: Педагогика, 1973. – 532 с.
59. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии. Раздел педагогика: учебн. пособие / Г.К. Селевко. – М.: Высшая школа, 1998. – 256 с.
60. Скрипкин, И. Н. Формирование положительной мотивации у школьников к учебной деятельности на основе дифференциации образовательного процесса: научно-методическое издание / И. Н. Скрипкин. – Липецк, 2010. – 245 с.
61. Смирнов, С.Д. Педагогика и психология высшего образования: от деятельности к личности: учебн. пособие / С.Д. Смирнов. – М.: Академия, 2003. – 304 с.
62. Смолкин, А.М. Методы активного обучения / А.М. Смолкин. – М.: Высшая школа, 1999. – 176 с.
63. Суворова, Н. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова. – М.: Учитель, 2000. – № 1. – С. 25-27.
64. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования: Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373.

65. Формирование положительной устойчивой мотивации учебной деятельности учащихся средних классов в процессе обучения в школе-интернате: автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.01 / Симакова Оксана Сергеевна; Пенз. гос. пед. ун-т им. В. Г. Белинского. – Пенза, 2010. – 21 с.

66. Хекхаузен, Х. Мотивация и деятельность. / Х. Хекхаузен. – СПб.: Питер; М.: Смысл, 2003. – 860 с.

67. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр / Е.А. Хруцкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 320 с.

68. Шатохина, С.А. Роль текстов страноведческого характера в обучении иностранному языку / С.А. Шатохина // Иностранные языки: сопоставительное изучение и вопросы преподавания. – Тюмень, 2013. – С. 230-233.

69. Щедровицкий, Г.П. Методические замечания к педагогическому исследованию игры / Г.П. Щедровицкий // Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. Работы советских психологов периода 1946-1980 гг. / Под ред. И.И. Ильева, В.Я. Ляудис. – М.: Изд-во Московского университета, 1981. – С.73-79.

70. Щукина, Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике / Г. И. Щукина. – М.: Педагогика, 1971. – 352 с.

71. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды. Проблемы возрастной и педагогической психологии / Д. Б. Эльконин // Под ред. Д. И. Фельдштейна. – М.: Международная педагогическая академия, 1995. – 224 с.

72. Якобсон, П. М. Психологические проблемы мотивации поведения человека / П. М. Якобсон. – М.: Просвещение, 1969. – 317 с.