

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Кафедра германо-романской филологии и языкового образования

ТУРУШЕВА ТАТЬЯНА СЕРГЕЕВНА

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА


ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ПРИ
ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 9-11 КЛАССАХ

Направление подготовки **44.03.05** – педагогическое образование


Направленность (профиль) - иностранный язык (английский) и иностранный язык
(немецкий)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой германо-романской филологии
и языкового образования, доцент,
к.пед.наук Майер И.А.

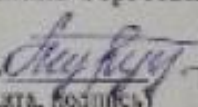
« 23 » 06 2018 г. 
(подпись)

Руководитель: доцент, кандидат
филологических наук Кофман Е.П.

« 23 » июня 2018 г. 
(подпись)

Дата защиты « 17 » июня 2018 г.

Обучающийся: Турушева Татьяна Сергеевна

« 23 » июня 2018 г. 
(дата, подпись)

Оценка отлично
(прописью)

Красноярск

2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
1. Методы и приемы повышения эффективности учебно-образовательного процесса.....	8
1.1. Роль мотивации в процессе изучения иностранных языков	8
1.2. Формирование социокультурной компетенции в процессе изучения иностранных языков.....	12
1.3. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка	17
Выводы по главе 1.....	21
2. Использование языковой игры на уроках английского языка как приема повышения мотивации к изучению английского языка в 10 классе	24
2.1. Понятие «языковая игра» в лингвистике.....	24
2.2. Способы создания языковой игры и ее функции.....	27
2.3. Языковая игра как прием повышения учебной мотивации... ..	32
2.4. Использование языковой игры при обучении английскому языку учащихся 10 класса	34
Выводы по главе 2.....	42
Заключение	44
Список используемых источников	45
Приложение А	49
Приложение Б.....	50
Приложение В.....	51
Приложение Г.....	55

Приложение Д 57

Введение

В эпоху глобализации всех сфер общественной жизни проблема мотивации в изучении иностранных языков становится чрезвычайно актуальной. Глобализация означает, что все более возрастает роль личных контактов людей, вербальной и межнациональной коммуникации. Восприятие учебно-образовательного процесса как личностной потребности человека предполагает формирование внутреннего мотива, которым является познавательный интерес. Потребность в повышении учебной мотивации обучающихся испытывают все учебные дисциплины, в том числе и иностранный язык.

Методика преподавания иностранного языка на сегодняшний день представлена различными направлениями и ориентирована, прежде всего, на достижение личностных результатов. Согласно ФГОС среднего (полного) общего образования, личностные результаты освоения основной образовательной программы должны демонстрировать сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире; готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения и т.д. [ФГОС, 2012].

Актуальность исследования учебной мотивации обусловлена тем, что на данный момент интерес многих ученых в области методики преподавания иностранного языка возрос к проблеме развития учебной мотивации на уроках, потому что именно мотивация относится к поиску оптимальных

условий повышения эффективности учебно-образовательного процесса. Мотивация предрасположена к изменениям в зависимости от качества и условий преподавания. Это еще раз подтверждает актуальность проблемы и требует постоянного ее изучения.

Среди методов и приемов повышения учебной мотивации также выделяется языковая игра. По определению Н.Д. Голева, языковая игра – это особое состояние языка, в котором актуализируются все его асимметрические свойства, а ее использование в дидактических целях подтверждает, что в таком виде специфика устройства и функционирования языка, скрытые при обычном, обыденном употреблении языка, открывается учащимся, и этот момент дает возможность педагогу направить их внимание в нужное русло [Голев, 2012, с. 27].

Интерес к феномену языковой игры и попытка рассмотреть ее методический потенциал стали основанием для выбора **темы** дипломной работы: «Языковая игра как средство повышения учебной мотивации при изучении английского языка в 9-11 классах».

Объект исследования: повышение учебной мотивации на уроках английского языка.

Предмет исследования: использование комплекса упражнений с элементами языковой игры на уроках английского языка в 10 классе.

Цель исследования: определить возможности использования языковой игры как приема повышения учебной мотивации и разработать комплекс упражнений с элементами языковой игры при изучении английского языка в 10 классе.

Задачи исследования:

1. Дефинировать содержимое понятий «учебная мотивация», «социокультурная компетенция» и «игра»;
2. Рассмотреть и конкретизировать сущность понятия языковой игры с точки зрения лингвистики и методики преподавания иностранных языков;
3. Проанализировать функции языковой игры в лингвистике и методике

преподавания иностранных языков;

4. Разработать и апробировать комплекс упражнений с элементами языковой игры для повышения учебной мотивации на уроках английского языка на базе УМК «Английский язык» для учащихся 10 классов на базовом уровне (Система «Инновационная Школа». Автор: Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова и др.).

Теоретическую основу исследования составили: работы известных лингвистов и методистов в области учебной мотивации (А. Н. Леонтьев, И.А. Зимняя, Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин, Е. Н. Деулина, Т. А. Танцура), социокультурной компетенции (И.Л. Бим, Н.Г. Муравьева, С.А. Ярунина), игровых технологий на уроках иностранного языка (Н.В. Терехина, Л.С. Выготский), языковой игры в лингвистике (Л.И. Витгенштейн, М.В. Гамезо, Т.П. Куранова, С.С. Иванов), языковой игры как приема повышения учебной мотивации (Н.Д. Голев).

Научная новизна работы заключается в разработке комплекса упражнений с элементами языковой игры для повышения уровня учебной мотивации на старшем этапе на базе УМК «Английский язык» для учащихся 10 классов на базовом уровне (Система «Инновационная Школа». Автор: Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова и др.).

Практическая ценность работы состоит в возможности применения результатов исследования на уроках английского языка как первого и второго иностранного.

Объем и структура исследования. Работа состоит из Введения, двух глав, Заключения, библиографического списка и приложений.

Во Введении обосновываются актуальность работы, формулируются ее цель, задачи и практическая значимость, определяются объект и предмет исследования, описываются методы, структура и содержание работы.

В первой главе дается определение учебной мотивации; устанавливается роль мотивации в учебном процессе; анализируется роль социокультурной компетенции и ее формирование на уроках иностранного

языка; исследуется эффективность игровых технологий на уроках иностранного языка;

Вторая глава раскрывает понятие языковой игры с точки зрения лингвистики и методики преподавания иностранных языков; рассматривает функции и способы создания языковой игры в лингвистике; классифицирует функции языковой игры в методике преподавания иностранных языков. Практическая часть содержит комплекс упражнений с элементами языковой игры на базе УМК «Английский язык» для учащихся 10 классов на базовом уровне (Система «Инновационная Школа». Автор: Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова и др.).

В Заключении обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы, намечается перспектива дальнейшего изучения проблемы.

Список используемых источников включает 33 наименования работ отечественных и зарубежных авторов, статьи, словари, справочные издания и электронные ресурсы.

Приложение А содержит анкету для опроса учащихся по определению уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка.

Приложение Б содержит Таблицу Б.1 с основными уровнями сформированности мотивации к изучению иностранного языка.

Приложение В содержит Таблицу В.1 и Таблицу В.2 с описанием этапов урока, упражнений и действий учащихся.

Приложение Г содержит Рисунок 1 и Рисунок 2, включающие в себя упражнения на отработку временных форм глаголов с элементами языковой игры.

Приложение Д содержит справку об апробации выпускной квалификационной работы.

Глава 1. Методы и приемы повышения эффективности учебно-образовательного процесса

1.1. Роль мотивации в процессе изучения иностранных языков

В настоящее время формирование положительной мотивации учащихся к учебной деятельности с целью улучшения результативности учебного процесса является одной из самых важных задач общеобразовательных учреждений.

Проблема изучения мотивации вызвана системными трудностями в теоретическом и понятийном плане, поскольку ученые все еще не пришли к единому мнению о данном феномене. Возникшие разногласия ученых во взглядах, касающихся термина «мотивация», заключается в различном его понимании и в разнообразных методических взглядах на механизм возникновения мотивации.

По мнению О.М. Рябцевой, мотивация, обычно понимаемая и как источник активности, и как система побудителей любой деятельности, активно изучается с самых различных точек зрения, и по этой причине она трактуется авторами по-разному. Исследователи рассматривают ее и как один определенный мотив, и как цельную систему мотивов, и как специфичную сферу, которая включает в себя цели, мотивы, потребности, интересы в их сложной совокупности и постоянном взаимодействии. Сложность и многоаспектность проблемы мотивации создает почву для появления многочисленных подходов к пониманию ее сущности, структуры и, безусловно, методов ее изучения [Рябцева, 2012].

Так, по мнению Э. Г. Азимова и А. Н. Щукина, мотивация – это процесс использования, действия мотива, где мотив – это знание, понимание [Азимов, Щукин, 2009].

М.В. Гамезо, А.В. Степаносова, Л.М. Хализева выделяют учебную мотивацию как частный вид мотивации, включенный в деятельность учения [Гамезо, Степаносова, Хализева. 2001].

Можно отметить, что все это позволяет характеризовать мотивацию как сложнейшую, многоуровневую и неоднородную систему побудителей, предполагающую разного вида потребности, мотивы, стремления, интересы, идеалы, эмоции, нормы, установки, ценности и т.п., а также говорить о полимотивированности деятельности, поведения личности и о первенствующем мотиве в их структуре. Как отмечает Л.И Божович, «иерархическая структура мотивационной сферы дает основу для направленности личности, имеющей разный характер в зависимости от того, какие конкретно мотивы по своему содержанию и строению стали доминирующими» [Божович, 1995].

Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин считают, что иерархию главных объективных факторов, влияющих на выбор иностранного языка для изучения, можно представить следующим образом:

- Осознанность важности использования иностранного языка в последующей деятельности (например, работа).

- Осознание роли языка в качестве языка-посредника в процессе коммуникации с носителями изучаемого языка.

- Необходимость получения доступа к существующей на изучаемом языке информации.

Мотивация делится на внешнюю и внутреннюю:

- Внешняя зависит от окружающей среды (коллектив, преподаватели, семья).

- Внутренняя определена уровнем заинтересованности обучающихся в изучении иностранного языка, индивидуальной значимостью информации о стране, ее культуре, обычаях, традициях, самом языке как таковом и его особенностях [Азимов, Щукин, 2009].

Т.А. Медведева выделяет следующие типы мотивации:

1. Целевая мотивация – имеется конкретная цель. Хорошо усваивается именно то, что необходимо для выполняемой деятельности, на что она направлена и с помощью чего реализовывается.

2. Мотивация успеха – если при выполнении задач по определенному предмету наблюдается прогресс, то его изучают с удвоенным интересом. Мотивация в изучении иностранных языков начинает значительно возрастать в том случае, если перспективы использования получаемых знаний осуществляются не только на уроках, но и во внеклассной деятельности.

3. Эстетическая мотивация – данный тип мотивации помогает учащимся изучать иностранный язык с удовольствием.

4. Инструментальная мотивация – учитывает темперамент учащихся и дает возможность каждому ученику выразить себя в любимом виде работ [Медведева, 2015].

А. Н. Леонтьев отмечал, что мотивы отличаются от потребностей потенциальной осознаваемостью. Цели, потребности, мотивы – это и есть основа мотивационной системы. По мнению Леонтьева, мотивация может рассматриваться с двух точек зрения:

1) В качестве системы факторов, которые определяют ориентацию поведения личности и обуславливающую ее активность, включающую в себя мотивы, намерения, стремления, интересы, цели, потребности.

2) В качестве специфичной характеристики процесса, обеспечивающего активность поведения на конкретном уровне [Леонтьев, 2003].

А.К. Маркова подчеркивает другую сторону учебной мотивации – ее направленность. Мотив учения – строгая направленность учащегося на различные сферы учебной деятельности. Изучение и формирование учебной мотивации с одной стороны должны иметь объективный характер, а с другой – реализовываться в уважительной форме к личности обучающегося [Маркова, 2001].

И.А. Зимняя отмечает, что «мотив – это то, что объясняет характер данного речевого действия, тогда как коммуникативное намерение выражает то, какую коммуникативную цель преследует говорящий, планируя ту или иную форму воздействия на слушающего» [Зимняя, 1991].

В таком случае возникают вопросы, почему один ученик включается в учебный процесс с радостью и энтузиазмом, а другой – с заметным безразличием? Что необходимо предпринять учителю, чтобы учение для каждого ученика было и увлекательным, и эффективным одновременно?

Чтобы мотивировать ученика, по мнению А.Я. Багровой, в первую очередь особенно важно глубокое знание мотивов учения школьника, и во-вторых, умение правильно их раскрывать и разумно управлять ими. В настоящее время нет единого мнения или конкретного решения данной проблемы, касающейся однозначного определения «мотивация» в целом и «мотивация учебной деятельности» в частности. Поиск вариантов решения вопроса об учебной мотивации школьников возможен в сфере психологических исследований этого направления, в которых рассматриваются психологические основы мотивации [Багорова, 2012].

Т.А. Медведева рассматривает такие формы работы для стимулирования познавательной активности учащихся, как:

- Разнообразные дидактические игры и упражнения;
- Личностно-ориентированный подход в обучении и воспитании;
- Различные внеклассные мероприятия;
- Творческие работы учащихся по разным предметам;
- Организация и проведение предметных олимпиад;
- Использование педагогических технологий (например, проблемное обучение, развивающие задания, игровые формы и т. п.);
- Интеграция обучения (проведение интегрированных уроков).

Также автор выделяет некоторые методы повышения учебной мотивации, которые особенно актуальны и эффективны именно на уроках иностранного языка:

1. Создание атмосферы энтузиазма, дружелюбия, оптимизма и веры учащихся в свои способности;
2. Переписка учеников с их зарубежными сверстниками;
3. Встречи и дискуссии с носителями изучаемого языка;

4. Работа с газетными и журнальными материалами;
5. Внедрение новых информационных технологий;
6. Разнообразная внеурочная деятельность;
7. Дистанционные олимпиады;
8. Художественный перевод стихотворений [Медведева, 2015].

Согласно мнению Е. Н. Деулины и Т. А. Танцуры, очень важно рассматривать мотивацию в свете обращения к проблеме языка как составляющей иноязычной культуры. Ими отмечается особый, присущий только процессу изучения иностранного языка вид мотивации – страноведческая мотивация.

Авторы также считают, что данный тип мотивации позволяет учащимся успешно сочетать элементы страноведения с языковыми явлениями, выступающими не только в качестве средства коммуникации, но и в качестве способа ознакомления учеников с новой для них действительностью. В данном случае основной задачей является изучение языковых единиц, наиболее ярко и точно отображающих особенности культуры народа – носителя языка и среды его существования [Деулина, Танцура, 2011]. Таким образом, в процессе изучения иностранных языков у учащихся активно формируется и развивается такой немаловажный феномен как *социокультурная компетенция*.

1.2. Формирование социокультурной компетенции в процессе изучения иностранных языков

Содержание образования должно обеспечивать адекватный уровень общей и профессиональной культуры общества, формирование у учащихся адекватной современному уровню знаний и уровню образовательной программы картины мира, интеграцию личности в национальную и мировую культуру. Предмет «иностраный язык» не только знакомит с культурой стран изучаемого языка, но путем сравнения оттеняет особенности своей

национальной культуры, знакомит с общечеловеческими ценностями. Иными словами, содействует воспитанию школьников в контексте «диалога культур». Именно посредством иностранного языка можно способствовать формированию толерантности и уважения ценностей представителей иных культур.

Рассмотрим сущность понятий «компетентность» и «компетенция». В словаре методических терминов указывается, что *компетентность* – это термин, получивший распространение в литературе по педагогике и лингводидактике с 60-х годов прошлого столетия для обозначения способности личности к выполнению какой-либо деятельности на основе жизненного опыта и приобретенных знаний, умений, навыков. *Компетенция* – это область вопросов, в которых кто-либо хорошо осведомлен.

В отличие от компетенции, которую принято рассматривать в виде знаний, умений, навыков, приобретенных в процессе обучения и образующих содержательную сторону такого обучения, компетентность означает те свойства и качества личности, которые определяют ее способность к выполнению деятельности на основе приобретенных знаний, сформированных навыков и умений. Разграничение понятий «компетенция» и «компетентность» базируется на утверждении Н. Хомского, который в книге «Аспекты теории синтаксиса» (1972) рассуждает о том, что существует основательное различие между компетенцией (*competence* – знанием своего языка говорящим или слушающим) и употреблением (*performance* – реальным использованием языка). По мнению Н. Хомского, именно употребление и есть проявление компетенции в разных видах деятельности, и оно тесно связано с мышлением и опытом человека. Такое употребление приобретенного опыта в виде знаний, навыков, умений впоследствии стали называть компетентностью [Азимов, Щукин, 2009].

Выявление значений определений «компетенция» и «компетентность» дает возможность установить сущность еще одного понятия – межкультурная компетенция. По новому словарю методических терминов межкультурная

компетенция – это способность человека существовать в поликультурном обществе, достигать успешного понимания представителей иных культур и представителей своей культуры. Межкультурная компетенция предполагает умение адекватно понимать и интерпретировать лингвокультурные факты, основываясь на сформированных ценностных ориентирах и оценках своей и чужой культуры. В ее основе лежат принципы толерантности, плюрализма, лингвистического многообразия [Азимов, Щукин, 2009].

Одним из наиболее значимых и действенных условий развития межкультурной компетенции является расширение *социокультурного компонента*.

И. Л. Бим считает, что одним из важнейших моментов учебно-образовательной деятельности является процесс внедрения элементов языковой культуры народов в содержание обучения иностранному языку, которые общаются на изучаемом языке, и страноведческих сведений, характерных для ситуаций общения. В данном подходе говорится о необходимости насыщения предметного содержания речи страноведческих материалов с упором на диалог культур. [Бим, 1989].

По мнению Н.Д. Гальсковой, в содержание обучения иностранному языку нужно вводить:

- Сферы коммуникативной деятельности, ситуации и темы, речевые действия и речевой материал, которые обращают внимание на профессиональную направленность каждого учащегося;

- Языковой материал (фонетический, орфографический, грамматический, лексический), правила его оформления и навыки его осваивания;

- Комплекс специфических речевых умений, показывающих степень практического осваивания иностранного языка в качестве средства общения, включающее в себя и интеркультурные ситуации;

- Совокупность знаний национально-культурных характеристик и реалий страны изучаемого языка [Гальскова, 2000].

По В.А. Наумовой, каждый учебный предмет помогает в создании целостного представления о мире у обучающихся, но лишь под определенным углом зрения. Процесс изучения иностранного языка в силу своей специфики, являясь средством общения и познания, играет особую роль в формировании и развитии у школьников достаточно целостной картины мира, и это одновременно и языковая, и социокультурная картина мира [Наумова, 2014].

Наряду с речевой и языковой компетенцией социокультурная компетенция тоже является одним из важных компонентов коммуникативной компетенции. Термин «социокультурная компетенция» стал одним из самых распространенных в профессионально-методической литературе. В основе любой компетенции лежат знания, умение их использовать, но компетенция отличается от умений тем, что она тесно связана с психологической готовностью к сотрудничеству и взаимодействию в процессе решения разнообразных проблем, с наличием определенных морально-этических установок и качеств личности. М.В. Латухина определяет четыре составляющих содержания социокультурной компетенции:

1. Социокультурные знания;
2. Опыт общения (стиль общения, адекватная трактовка явлений иноязычной культуры);
3. Личностное отношение к фактам иноязычной культуры;
4. Владение способами применения языка (адекватное употребление национально-маркированной лексики в речи в различных сферах межкультурного общения) [Латухина, 2014].

Н.Г. Муравьева отмечает четыре основных компонента социокультурной компетенции:

1. Лингвострановедческий – включение в себя лексических единиц с социально-культурной семантикой и умение применять их в ситуациях межкультурного общения: безэквивалентные/фоновые слова, реалии;
2. Культурологический – социокультурный, историко-культурный, этнокультурный фон, знание традиций и обычаев народа изучаемого языка,

сведения о национальном характере, об особенностях повседневной жизни, об уровне благосостояния населения, о ценностях и типичных для данного общества оценках и нормах поведения;

3. Социолингвистический – языковые особенности социальных слоев, представителей разных поколений, полов, общественных групп и диалектов (коммуникативные/ситуативные клише, формулы речевого этикета, речевые стереотипы, модели речевого поведения);

4. Социально-психологический – владение социо- и культурно-обусловленными сценариями, национально-специфическими моделями поведения с использованием коммуникативной техники, которая принята в этой культуре [Муравьева, 2011].

Д.Д. Бадмаева выделяет следующие компетенции, посредством формирования которых происходит развитие социокультурной компетенции:

1. Социолингвистическая компетенция, используемая в качестве синонимичной с лингвострановедческой компетенцией. Она предполагает совокупность знаний экстралингвистического характера о стране изучаемого языка через:

- овладение эквивалентной и фоновой лексикой, описывающей инокультурные реалии;

- овладение способами передачи реалий родного языка на ИЯ;

- осознание вариативности стилей и образов жизни в соизучаемых обществах.

2. Социальная компетенция – включает в себя готовность взаимодействовать с представителями иной лингвокультурной общности;

3. Стратегическая компетенция – используется в качестве синонимичной с компенсаторной компетенцией и предполагает под собой способность к использованию вербальных и невербальных коммуникативных стратегий для компенсации пробелов в знаниях лингвистического кода или иных срывов в коммуникации;

4. Компетенция дискурса – тесно связана со стратегической компетенцией и даже включена в состав последней. Данная компетенция предусматривает развитие способности построения целостных и логичных высказываний в устной и письменной речи в зависимости от ситуации общения и коммуникативной задачи [Бадмаева, 2011].

Возрастание интенсивности контактов между народами и странами предполагает изменение социокультурных приоритетов в области языкового образования. В настоящее время ставится задача обучать иностранному языку как средству общения и формировать «культурно-языковую личность», что привело к появлению новых концепций в области преподавания иностранных языков.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что социокультурная компетенция является показателем готовности и способности обучающихся к межкультурному общению. Чем чаще учащиеся будут погружаться в процесс изучения культуры, традиций, обычаев, норм поведения жителей страны изучаемого языка, тем больше они будут ценить свою родную страну, ее особенности, язык и национальные ценности. На наш взгляд, именно это определяет роль социокультурной компетенции на уроках иностранного языка.

1.3. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка

В настоящее время школа нуждается в особенной организации учебной деятельности, которая смогла бы обеспечить развитие индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого обучающегося. Этому способствует внедрение разнообразных инновационных учебных программ, реализация принципа гуманного подхода к детям, наблюдение за особенностями психического развития каждого конкретного ученика.

В организации учебно-образовательного процесса на уроках иностранного языка особенно важную роль может сыграть *игра*. Игровая

технология способна увлечь обучающихся учебной работой, организовать различные режимы общения, работу в парах и группах и значительно повысить учебную мотивацию к изучению иностранного языка. Т.А. Медведева отмечает игру как один из самых сильных мотивирующих факторов на уроках иностранного языка, способных удовлетворить потребность обучающихся в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений [Медведева, 2015].

В словаре методических терминов дается следующее определение слова «игра»: это один из видов активности человека и животных в процессе их жизнедеятельности. В процессе занятий по иностранному языку игра является формой деятельности в условных ситуациях, создаваемых специально с целью закрепления и активизации учебного материала в разных ситуациях общения. Игра оказывает большое влияние на формирование личности, в особенности в детстве и отрочестве, поэтому на занятиях иностранного языка использование игры рекомендуется в качестве источника повышения эффективности обучения. В игре как особом виде общественной практики реализуются все нормы человеческой жизни и деятельности, она позволяет познать действительность, а также обеспечивает одновременное эмоциональное, интеллектуальное и нравственное развитие личности. Игра помогает обучающимся в усвоении знаний и приобретении речевого опыта не по необходимости, а по желанию их самих. Игра вносит разнообразие в повседневную учебную деятельность, повышая интерес к учебному предмету. Игра является орудием как самого обучения, так и процесса воспитания, требуя от участников данного процесса большого умственного напряжения [Азимов, Щукин, 2009].

Как отмечает А.Н. Черноиванова, в учебно-образовательном процессе игровая деятельность выполняет следующие функции:

- 1) Обучающая функция – заключается в развитии памяти, внимания и восприятия информации;
- 2) Воспитательная функция – включает в себя процесс воспитания таких

качеств, как вежливость, внимательное и гуманное отношение к своему партнеру по игре. К тому же, данная функция активно развивается чувство взаимовыручки;

3) Развлекательная функция – создает благоприятную атмосферу на урок и помогает сделать его интересным, увлекательным и запоминающимся;

4) Коммуникативная функция – заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учеников, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, которые основываются на взаимодействии на английском языке;

5) Релаксационная функция – предполагает снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении английскому языку;

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

7) Развивающая функция – направлена на гармоничное развитие личностных качеств учащихся [Черноиванова, 2016].

На данный момент существует много разнообразных видов игр, однако Н.В. Терехина классифицирует игры на следующие группы:

- Фонетические;
- Лексические;
- Игры с фразами;
- Грамматические игры;
- Игры для обучения чтению;
- Игры для обучения аудированию;
- Игры для обучения говорению;
- Смешанные игры;
- Коммуникативные игры [Терехина, 2016].

Т.М. Дробина считает, что использование игровых методов:

1. Оправдывает необоснованное требование общаться на английском языке с учителем и одноклассниками;
2. Дает возможность найти способы сделать для учащихся коммуникативно-значимыми фразы, в основе которых находятся простейшие грамматические модели;
3. Психологически оправдывает и делает эмоционально привлекательным повторение одних и тех же речевых моделей и стандартных диалогов;
4. Развивает способность анализировать, сравнивать и обобщать;
5. Позволяет активизировать резервные возможности обучаемых;
6. Знания применяются практически;
7. Вносит разнообразие в учебный процесс;
8. Развивает творчество школьников;
9. Учит организовывать свою деятельность [Дробина, 2017].

Роль игры на уроках иностранного языка, несомненно, велика, потому что она позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным для каждого ученика. По мнению О.В. Будаковой, при использовании игровых технологий на уроках требуется соблюдение следующих условий:

- 1) Соответствие игры учебно-воспитательным целям занятий;
- 2) Доступность для учащихся данного возраста;
- 3) Умеренность в использовании игр на уроках [Будакова, 2012].

Е.В. Тюнина отмечает, что игровая форма занятий создается на уроках с помощью различных игровых приемов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования учащихся к осуществлению учебной деятельности. Сама реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по данным основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
2. Учебная деятельность подчиняется установленным правилам игры;
3. Учебный материал используется в виде ее средства;

4. В учебной деятельности проводятся разные соревнования, способствующие переходу дидактических задач в категорию игровых;

5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с «игровым результатом» [Тюнина, 2017].

Л. С. Выготский рассматривал способность придерживаться правил как ключевую для готовности к школьному обучению, совершенно независимо от способности к воображению. Участие в игре со скрытыми правилами, которые могут изменяться в ходе игры, требуют более высокого уровня формирования когнитивных, социальных и вербальных навыков, чем игра с явными и неизменными правилами. Также использование изображения в играх соответствует более высокому когнитивному уровню и задействует более сложный и длительный процесс мышления, чем в играх с правилами, таких как настольные или спортивные [Выготский, 2004].

Таким образом, игры способствуют не только повышению качества успеваемости и обогащению лексического словаря учащихся, но в том числе и активному развитию личностного творческого потенциала школьников, их умения принимать самостоятельные решения, а также положительно влияют на расширение кругозора, формирование личной ответственности за результат выполняемого труда. Благодаря играм на уроке иностранного языка у учащихся активизируются все познавательные процессы: развиваются память, мышление, творческие способности, воображение. Использование игры заметно обогащает язык и закрепляет словарный запас школьников, стимулирует к решению определенных учебно-воспитательных задач в процессе иностранного языка.

Выводы по главе 1

В первой главе нашего исследования были раскрыты такие понятия, как «учебная мотивация», «социокультурная компетенция» и «игра».

На основании анализа методической литературы можно сделать вывод, что мотивация – это многоуровневая, сложная система, которая определяется учеными по-разному. Исследователи в данной сфере рассматривают ее и как один определенный мотив, и как цельную систему мотивов, и как специфичную сферу, которая предполагает под собой цели, мотивы, потребности, интересы в их сложной совокупности и постоянном взаимодействии.

Таким образом, мотивация – это процесс действия мотива, где мотив – это знание, понимание Учебная мотивация – это частный вид мотивации, включенный в деятельность учения.

Мотивация делится на внешнюю и внутреннюю. Внешняя зависит от окружающей среды (коллектив, преподаватели, семья), а внутренняя определяется уровнем заинтересованности обучающихся в изучении иностранного языка, индивидуальной значимостью информации о стране, ее культуре, обычаях, традициях, самом языке как таковом и его особенностях.

Для формирования успешной учебной мотивации особенно важно глубокое знание мотивов учения школьника и умение правильно их раскрывать и разумно управлять ими.

Обычно выделяют следующие типы мотивации: целевая, мотивация успеха, эстетическая и инструментальная.

Кроме того, существует особенный вид мотивации, который присущ только изучению иностранных языков – страноведческий. Данный тип мотивации позволяет учащимся успешно сочетать элементы страноведения с языковыми явлениями, выступающими не только в качестве средства коммуникации, но и в качестве способа ознакомления учеников с новой для них действительностью. Через этот вид мотивации у учащихся активно формируется социокультурная компетенция.

Как речевая и языковая компетенции, социокультурная компетенция тоже является одним из важных компонентов коммуникативной компетенции. Содержания социокультурной компетенции включает четыре составляющих:

социокультурные знания, опыт общения, личностное отношение к фактам иноязычной культуры, владение способами применения языка.

Для успешной организации учебно-образовательного процесса, в особенности на уроках иностранного языка, многими учителями активно используются разнообразные игровые технологии.

Основными функциями игры являются обучающая, воспитательная, развлекательная, коммуникативная, релаксационная, психологическая, развивающая.

Игры классифицируются на: фонетические, лексические, игры с фразами, грамматические игры, игры для обучения чтению, игры для обучения аудированию, игры для обучения говорению, смешанные игры, коммуникативные игры. Последний вид игр – коммуникативные – особенно полезен на уроках иностранного языка.

Существует несколько основных направлений, по которым проходит реализация игровых приемов. К ним относятся такие направления, как подчинение учебной деятельности правилам игры, установка дидактической цели учащимися в форме игровой задачи, обязательная связь успешного выполнения дидактического с «игровым результатом» и т.д.. Умение придерживаться установленных правил – один из важнейших факторов готовности к школьному обучению, т.к. в таком случае необходим высокий уровень формирования когнитивных, социальных и вербальных навыков.

Глава 2. Использование языковой игры на уроках английского языка как приема повышения мотивации к изучению английского языка в 10 классе

2.1. Понятие «языковая игра» в лингвистике

Само понятие «игра» трактуется как феномен, имеющий огромное влияние на жизнедеятельность человека и играющий большую роль в культуре. М.В. Гамезо считает, что игра определяется как некая форма деятельности в определенных, зависящих от каких-либо обстоятельств ситуациях, которая направлена на воссоздание и осваивание общественного опыта, зафиксированного в общественно закрепленных формах и видах осуществления действий в областях науки или культуры [Гамезо 2007, с.18]. Исходя из этого, можно предположить, что через игру как исторически сложившийся тип общественной практики отображаются все аспекты человеческой жизни, соблюдение которых гарантирует понимание, изучение и овладение материальной и социальной действительности, а также личностное духовное и нравственное развитие.

В целом, понятие игры объединяет множество различных и временами совершенно непохожих друг на друга явлений, которые выступают начальным этапом для более глубокого изучения во многих науках, таких, как философия, психология или педагогика. Игра обозначается как действие, протекающее в определенных границах времени, пространства и смысла, по добровольно принятым правилам, вне сферы полезности или необходимости, и данное действие способно приводить к радости и вызывать смех. Частным видом игры, который проявляется в речевой деятельности, выступает *языковая игра*.

Языковая игра – один из видов игры, специфика которого заключается в зашифрованном, вербальном выражении мыслей.

Первое косвенное упоминание об языковой игре встречается в работе Аристотеля «Риторика» – философ отмечает, что «необычные словесные обороты» служат в качестве «забавы» или способа обмана слушателя.

Понятие языковой игры впервые ввел в научный обиход Л.И. Витгенштейн в своей работе под названием «Философские исследования», написанной в 1945 году. Задаваясь вопросом о количестве видов предложений, к которым он относил, например, вопрос, восклицание, повеление или утверждение, Витгенштейн указывал, что существует бесчисленное множество видов предложений, разнообразных и неповторяющихся, и все они не имеют точного определения или четкого и конкретного названия. По этой причине появляются новые виды языка, или, по терминологии Витгенштейна, *языковые игры*, в то время как остальные выходят из употребления и постепенно забываются. Язык – это динамичная, самовозобновляющаяся система. Когда одни типы предложения исчезают, появляются другие типы предложения, которые обогащают и развивают язык [Витгенштейн, 2011, с.23].

В 1912 году Л. Витгенштейн разработал концепцию о языке, в которой особенно выделялись следующие три принципа:

- 1) Трактовка тематических терминов языка в качестве имен различных объектов.
- 2) Элементарные высказывания, к которым относятся логические репродукции незамысловатых ситуаций.
- 3) Сложнейшие высказывания, в качестве которых выступают репродукции подходящих им систематических, сопряженных ситуаций.

В конечном итоге объединение всех этих трех концепций и высказываний давало представление об общей картине мира. Л. Витгенштейн выполнил объемную работу над формированием логической модели языка и представил ее в 1921 году в своем «Логико-философском трактате».

Однако уже в конце 20-х годов Л. Витгенштейн переосмыслил свои идеи, кардинально изменив их на совершенно другие, противоположные

концепции. Предложенная им в «Логико-философском трактате» модель языка показалась ему недостаточной для описания практики речевого разумения. Новой целью в этой ситуации стало наблюдение за истинной работой языка, свойствами и функциями предложений и разнообразных языковых форм.

Пересматривая и анализируя высказанные ранее идеи, Л. Витгенштейн приходит к выводу: осознание и принятие сути высказываний, понятий и толкований слов нуждается не в понимании их внутренней логической структуры, а в способности разбираться в функциях, практическом пользовании языка в «слоях» самой жизни, то есть там, где действие слов и предложений всегда находятся на виду. Во всех видах речевого разумения (таких, как чтение, суждение или письмо) проглядываются родственные системы, которые были названы Л. Витгенштейном *языковыми играми*.

Можно предположить, что одной из главных причин переосмысления философом своих позиций являлась его работа в качестве учителя: он обучал учащихся младшего школьного возраста различным базовым знаниям, умениям и навыкам таким, как чтение, письмо, счет. Раздумывая над «загадкой» речевых значений, философ осознал, что нужно задуматься над тем, как нам удалось *использовать и применить* какое-либо слово, предложение или выражение, каким образом дети учатся фразам.

В середине 30-х годов Л. Витгенштейн разрабатывает классификацию игр. В «Голубой и коричневой книгах» (1933-34 гг.) он приводит примеры «игр-коммуникаций»: Ситуация на строительной площадке. Имеется два персонажа: строитель и его помощник. В первой игре строитель отдает помощнику приказы, выраженные только существительными - «кирпич», «плита». Нетрудно догадаться, что эти строители команды являются краткими формами предложений «подай мне кирпич» или «принеси мне плиту». Во второй игре появляется – числительное, в третьей - имена собственные: предложения «тот кирпич», «эта плита» и т.д. В четвертой игре возникают различные виды жестикуляций, которые служат указанием тех или иных мест;

в пятой игре используется прием вопрос-ответ (например, вопрос о количестве строительных материалов и ответ на него). Далее следуют другие игры-коммуникации, добавляющие новую информацию [Витгенштейн, 2008].

Л. Витгенштейн назвал эти системы коммуникации языковыми играми и показал, как на базе простых систем появляются новые, более сложные виды речевой практики. Анализ сначала простых, а затем все более сложных систем коммуникации приводится в работе «Философские исследования» (1953). В ней Л. Витгенштейн подробно описал идею языковой игры: сравнивая язык с музыкой и спортивными играми, он приходит к выводу, что язык по своей природе динамичен и «оживает» лишь в действии.

Таким образом, анализируя труды Л. Витгенштейна, можно сказать, что языковая игра обеспечивает разнообразие языка через целенаправленное нарушение устойчивых языковых форм и структур для создания эмоционального воздействия на человека.

Исследованию языковой игры посвящено большое количество трудов как отечественных, так и зарубежных лингвистов. Языковая игра продолжает вызывать интерес по сей день, и, так как данное явление изучено не до конца, оно требует дальнейшего детального рассмотрения.

2.2. Способы создания языковой игры и ее функции

Языковая игра разрывает устойчивые понятийные и языковые шаблоны. Как правило, в разговорной речи и художественных текстах она усиливает динамику возникающих у слушателей и читателей образов; активизирует и стимулирует процесс восприятия, возбуждая интерес к парадоксальности и необычности суждений и внешнему алогизму, где часто можно обнаружить скрывающийся подтекст, необходимый для понимания главной речевой сути. Сущность языковой игры заключается в производстве окказиональных (несуществующих, созданных самим автором) смыслов, с

помощью которого создаются нужный комический эффект и желаемая языковая выразительность.

Разнообразные функции языковой игры отмечены Т.П. Курановой. Тем не менее, автор выделяет среди них восемь основных функций, раскрывающих специфику и характерные черты языковой игры:

1) Развлекательная. В данном случае личность, употребляющая языковую игру в процессе коммуникации, ставит перед собой единственную задачу – увлечь себя и собеседника, заинтересовать.

2) Комическая. Как правило, языковая игра употребляется именно для того, чтобы вызвать смех у слушателей.

3) Смыслообразующая. Языковая игра является способом для создания новых, неизвестных ранее смыслов и актуальной идеи, и насыщает этим текст и речь.

4) Гедонистическая. Говорящий использует языковую игру не только для получения оценки от собеседника за проявленное остроумие, но и для собственного удовольствия.

5) Языкотворческая. Путем использования языковой игры в речи или тексте человек пополняет свой словарный запас новыми словами и выражениями.

6) Выразительная. Языковая игра служит действующим средством для тонкой и меткой передачи мысли и тем самым значительно влияет на содержание речи и текста.

7) Эстетическая. Языковая игра употребляется для передачи мыслей и идей в более эффективной форме, чтобы собеседник или читатель смог испытать ощущения эстетического удовольствия.

8) Эвфемистическая. Данная функция затрагивает не содержание того, о чем идет речь, а отношения между говорящей личностью и получателем ее сообщения. Здесь рассматриваются принятые ими соглашения и правила, и, таким образом, оба собеседника могут обсуждать то, что ими обоими

считается допустимым. Языковая игра по-своему дает возможность избежать цензуру культуры [Куранова, 2010].

Выделяются четыре уровня текста, на которых осуществляются вышеперечисленные функции языковой игры:

1) Морфологический уровень. Сюда относятся различные окказионализмы авторов – неологизмы, созданные самими авторами. Например, «scabalocker» в переводе означающий «крабомычка» (слово, используемое в песне группы «Beatles»).

2) Графический уровень. На данном уровне автором используется преднамеренная смена шрифта написания. Например, «are you KIDDING me?!» (фраза Джона Ватсона из телесериала «Шерлок»).

3) Фонетический уровень. Авторы вводят слова, являющиеся звукоподражанием, которое появилось на основе фонетического сопоставления неречевым звукокомплексам. Например, «AMP. Mmmm. Energy» (реклама AMP energy drink).

4) Лексико-стилистический уровень. Использование каламбура. Например, «The new under-secretary to the colonies! Onslow appointed! Hum! Did business go very fast? That we must get On-slow?» (опубликованное в журнале «Punch» интервью с каламбуром, относящимся к заместителю министра по вопросам колоний Онслоу, чья фамилия в данном случае обыгрывается) [Цикушева, 2009].

Наиболее ярко эффект языковой игры достигается с помощью использования разнообразных стилистических приемов, которые связаны с ее самыми заметными проявлениями в текстах рассказов, рекламных текстах.

Так, И.В. Цикушева отмечает, что для функционирования языковой игры создаются определенные условия:

1. Адресность языковой игры;
2. Способности личности к необыкновенному и остроумному

употреблению слова или фразы. Данная способность вспомогательна по отношению к пониманию языковой системы и владению ее признанными в качестве литературной нормы связями;

3. Умышленный поиск приемов и методов разрушения языковых конструкций и стандартов речевого восприятия, связанных с ними [Цикушева, 2009].

Приведенная классификация функций языковой игры и условия для их осуществления характеризуют ее потенциал ее использования как в устной, так и в письменной речи.

Как известно, языковая игра является как деятельностью, воплощающейся по определенным правилам, так и творческой деятельностью, которая, трансформируясь и развиваясь, отходит от заданных правил. Изучая сущность личности, языковая игра является важнейшим элементом культуры.

3. Фрейд утверждал, что все игры содержат в себе три первичных влечения: к воспроизведению, освобождению и слиянию. Способы создания языковой игры, выделенные и представленные в примерах С.С. Ивановым, основываются на классификации З. Фрейда:

1) «Размытие» границ между словами. Например: «– How do you call a deer with no eyes? – No-eye deer». Фраза «no-eye deer» звучит почти так же, как и фраза «no idea».

2) Каламбур. Один из самых популярных способов создания языковой игры. Например: «– Good heavens! What's this? – It's bean soup. – I don't care what it's been. I want to know what it is now!».

3) Смысловое обыгрывание многозначных слов. С помощью данного способа обыгрываются значения и звуковые фигуры речи, имеющие при этом одинаковую орфографию. Например: «Next time you get a lawyer a drink, give him just-ice».

4) Игра цифр. Например: «We will be together 4ever», «Sk8er boy», или «It's easy as 2 plus 2».

5) Замена в идиомах одних слов другими словами, сходными по звучанию, но с сохранением заданной структуры этих идиом. Например: «One woman's poise is another woman's poison» – аллюзия к устоявшейся идиоме «One man's meat is another man's poison». Слова «poise» и «poison» заменяют слова «meat» и «poison», при этом являясь паронимами – словами, похожими по звучанию и по написанию.

6) Фонетическое членение слова с его трансформацией с помощью замены фонем схожими по звучанию, но не одинаковыми. Например: «Did you hear about the sick poet who went from bed to verse?». Слова «bed» (кровать) и «verse» (стихи) являются измененными формами «bad» и «worse», и эта необычная отсылка четко характеризует рассматриваемый способ создания языковой игры.

7) Деление слов на семантически-важные элементы с их трансформацией и заменой, из-за чего появляются новые слова. Неверное интерпретирование структуры определенных морфем слов иногда влечет за собой возникновение ложных морфем, которых в языке не существует. Подобные ситуации приводят к появлению множества различных шуток. Например: «– What is a baby pig called? – A piglet. – So, what is a baby's toy called? – A toilet».

8) Замена в идиомах одних слов другими словами, различными по звучанию (в том числе и такими, каких в языке не существует), методы создания которых базируются на таких же принципах, что и порождение разных отговорок. Например: «Крепче за шоферку держись, баран». Изначальные слова оригинальной песни «баранка» и «шофер» были переставлены местами и немного видоизменены, но большинство слушателей не будут смущены появлением несуществующего слова «шоферка» из-за сохраненной модели предложения [Иванов, 2009].

На основе анализа способов создания языковой игры можно сделать вывод о том, что языковая игра – это явление в языке, украшающее разговорную и письменную речь. Языковая игра, являясь специфическим

видом развлечения, касается серьезных моментов в жизни человека – процесса воспитания, обучения и его отношений с другими членами общества, и именно в этом заключается особенность ее феномена.

2.3. Языковая игра как прием повышения учебной мотивации

Помимо учебных задач игры способны выполнять ряд других функций, в частности, обучающих, воспитательных, развивающих, развлекающих и интеллектуальных. Более того, в процессе игры личность каждого обучающегося подвергается прямому воздействию и в общепсихическом плане, и в плане социализации. Игры формируют и развивают волю и стремление к победе через преодоление определенных трудностей. В основном, игры всегда проходят весело и раскрепощают даже самых замкнутых и неуверенных в себе учащихся, и после многократных повторений они становятся всем по силам, за счет чего самые слабые и отстающие учащиеся становятся более решительными и, тем самым, способны нагнать успешных в учебе ребят.

Игра максимально приближена к естественной коммуникации и способствует развитию навыков и умений общения на изучаемом иностранном языке. Игра создает непринужденную, радостную атмосферу и обстановку реального общения, этим способствуя преодолению барьера немоты. Таким образом, можно сказать, что игра значительно повышает учебную мотивацию учащихся к изучению иностранного языка. Языковая игра, как частный вид игры, также стимулирует учащихся к учебно-познавательной деятельности и положительно влияет на их достижение эффективности образовательного процесса.

Известно, что к языковым играм относятся те игры, в процессе которых реализуется целенаправленная отработка изученного лексического и грамматического материала. По мнению Н.Д. Голева языковая игра – один из важнейших приемов формирования учебной мотивации. Автор отмечает, что

языковая игра – это частный случай игры, а обучение с внедрением языковой игры – частный случай ее использования в учебных и воспитательных целях вообще. Дидактические возможности языковой игры с давних времен считаются значимым объектом внимания как отечественных, так и зарубежных методистов. Отмечаются следующие основные функции языковой игры в процессе учебной деятельности:

- Мотивационная - языковая игра стимулирует «серьезные» виды деятельности.

- Развивающая – при осуществлении этой функции у учащихся активно развиваются способность к абстрактному мышлению и изобретательность.

- Образовательная - языковая игра дает стимул к более эффективному усвоению материала и формированию знаний, умений и навыков.

- Увлекающая – языковая игра способствует проявлению положительных эмоций в ходе учебной деятельности.

- Социальная – языковая игра помогает в формировании коллектива.

- Развлекательная – возможность организовать эффективный отдых.

[Голев, 2012].

Перечисленные функции языковой игры в учебной деятельности соответствуют приведенным Э.Г. Азимовым и А.Н. Щукиным видам мотивации – внутренней и внешней – т.к. в них отмечается важность присутствия коллектива в процессе обучения (на создание которого языковая игра оказывает существенное влияние) и личную заинтересованность учащегося (что является одной из главных задач языковой игры).

Первые две функции подробно рассматриваются Н.Д. Голевым – мотивационная и развивающая. Он считает их фундаментальными и имеющими непосредственное отношение к обучению.

В рамках данного исследования рассматривается мотивационная функция языковой игры.

Мотивационная функция языковой игры в процессе обучения в первую очередь связана с таким необходимым фактором, как положительные эмоции участников игры. Поиски приемов и методов мотивации образовательного процесса важны, т.к. успех обучения зависит от потребности и желания школьников учиться. Прямое словесное убеждение чаще всего безуспешно [Голев, 2012].

Мы предполагаем, что в данном случае главная проблема безрезультативной учебной мотивации кроется в подборе определенных слов и фраз учителем во время урока. Известно, что речь учителя должна быть не только грамотной и лаконичной, но и эмоционально насыщенной, лишенной монотонности и с наличием речевых элементов, способных остроумно выразить мысль. В этом случае языковая игра способствует созданию выразительности и благоприятно влияет на содержание речи человека.

Стоит также отметить, что помимо положительного влияния языковой игры на повышение учебной мотивации, данный феномен помогает учащимся достичь необходимого уровня коммуникативной компетенции, которая включает речевые умения (чтение, письмо, аудирование, говорение и речевые навыки – лексико-грамматические навыки письма). Языковая игра способствует пополнению словарного запаса учащихся (включая и самого учителя) и способствует развитию универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, коммуникативных и познавательных).

2.4. Использование языковой игры при обучении английскому языку учащихся 10 класса

Мы полагаем, что использование языковой игры в учебно-образовательном процессе при изучении английского языка будет способствовать как повышению учебной мотивации и совершенствованию лексико-грамматических навыков, так и развитию обучающегося как

личности, что также входит в требования ФГОС нового образца для среднего (полного) общего образования (10-11 класс).

Особенное влияние языковая игра оказывает на формирование словарного запаса обучающихся. Н.Н. Трубанева и Е.А. Колесникова считают, что в настоящее время обучение лексической стороне иноязычной речи представляет большой интерес для тех, кто изучает иностранные языки профессионально [Трубанева, Колесникова, 2016]. С.Ф. Шатилов указывает, что это может быть объяснено тем, что обучение лексике тесно связано с «формированием у обучающихся лексических навыков как главного компонента экспрессивных и рецептивных видов речевой деятельности» [Шатилов, 1986].

В рамках исследования нами был разработан комплекс упражнений с элементами языковой игры, направленный на повышение учебной мотивации (в комплекс включены 6 упражнений) и формирование лексических навыков. По определению, данному Т.Ф. Ефремовой, упражнение – это конечный результат определенного действия и специально созданное учебное задание, в котором целью является формирование знаний, умений и навыков и их дальнейшее развитие и совершенствование [Ефремова, 2000].

Данные упражнения были апробированы на уроках в 10 «Б» классе во время двух месяцев педагогической практики (сентябрь-октябрь 2017 г.) в «МАОУ Гимназия №9» г. Красноярска (в подгруппе было 15 учащихся) на базе УМК «Английский язык» для учащихся 10 классов на базовом уровне (Система «Инновационная Школа». Авторы: Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова и др.). УМК соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту.

Темы занятий: Unit 1 «At leisure», блок «Writing: a personal profile»; Unit 2 «Coming and going».

Всего было проведено 3 урока: один – вводный (определение уровня мотивации); на 2 уроках был апробирован разработанный автором исследования комплекс упражнений и подведен итог апробации.

Для повышения эффективности учебно-образовательного процесса необходимо было выявить уровень мотивации учащихся, что является сложной методической проблемой.

Существует несколько критериев оценки уровня учебной мотивации – психологические тесты, проективные методики, рефлексия и т.д. Одним из самых распространенных приемов являются опросы, которые применяются для оценки степени заинтересованности учащихся. Формами опросов могут быть, например, интервью или анкета. В этом случае ученику задается вопрос, касающийся его мнения по поводу изучаемой предметной области, а также условий учебной деятельности, отношений в классе, с учителем и т.д. Данный критерий оценивания мотивации является доступным и не требует больших затрат времени, позволяя быстро собрать интересующий материал.

Мы предлагаем до начала урока, в ходе которого будет вводиться языковая игра, а также по его завершению анкетирование учащихся по разработанной нами анкете для измерения уровня учебной мотивации к изучению иностранного языка. Анкета включает в себя восемь вопросов открытого типа, на которые обучающийся дает ответ (Приложение А). Кроме того, создана система балльных оценок и уровней учебной мотивации по результатам опроса учащихся для определения уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка:

- Ответ обучающегося, свидетельствующий о его положительном отношении к изучению английского языка, оценивается в 2 балла.

- Нейтральный ответ обучающегося (не знаю, наверное, не могу сказать и т.д.) оценивается в 1 балл.

- Ответ обучающегося, свидетельствующий о его негативном отношении к изучению английского языка, оценивается в 0 баллов.

Максимально возможная оценка – 16 баллов.

Также было установлено 4 основных уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка. Они приведены в Таблице Б.1 (Приложение Б).

Нами была выдвинута гипотеза, что до начала урока степень заинтересованности учащихся будет значительно ниже, чем после применения упражнений с элементами языковой игры. В результате сравнения данных анкет учащихся до и после урока мы сможем сформировать более четкое представление об эффективности использования языковой игры для повышения учебной мотивации.

Урок Unit 1 «At leisure», блок «Writing: a personal profile». Описание этапов урока, заданий (упражнений) и действий учащихся приведены в Таблице В.1 (Приложение В).

Упражнение 1. Перевод идиом и фраз, включающих элементы языковой игры.

На этапе «Речевая зарядка» учащимся предлагается упражнение на перевод идиом и определенных фраз, в которых присутствуют элементы языковой игры, где главная задача – понять смысл и попытаться перевести фразу с английского языка на русский язык, сохранив идею и комический эффект. Учащиеся переводят идиомы и фразы без словаря, но если им неизвестен перевод какого-либо определенного слова, они могут спросить учителя (самое главное – не давать перевод всей фразы).

Затем учащиеся сравнивают свои переводы с вариантами перевода, которые высвечиваются на проекторной доске (на следующем слайде, где выставляется оригинальная фраза на английском языке, а напротив – эта же фраза в переводе на русский язык). За каждое верно переведенное предложение учащиеся получают 1 балл.

Упражнение 2. Составление предложений с использованием рассмотренных идиом.

Учащимся нужно составить два-три предложения с использованием идиом (на их выбор). Рекомендуется работать в парах или мини-группах, т.к. для одного ученика данное упражнение может оказаться сложным.

Примеры ответов с элементами языковой игры:

- С неба падают коты и кошки (учащийся сослался на популярную песню “It’s raining men”);

- For me to eat a huge piece of cake is a piece of cake;

- It’s raining cats and dogs. Poor animals that live outside!

Упражнение 3. Придумать свой тематический веб-сайт и его слоган.

При изучении нового блока УМК «Writing: a personal profile» для запоминания определенных нюансов в написании портфолио на английском языке на этапе «Тренировка нового учебного материала» учащимся дается упражнение, в котором предлагается придумать свой собственный веб-сайт на конкретную тему и его оригинальный слоган. Похожее упражнение, где требуется более подробное описание к сайту и тщательное продумывание его составляющих частей, является творческим требует больше времени для выполнения, поэтому его рекомендуется использовать в качестве домашней работы, а на уроке достаточно ограничиться краткой характеристикой придуманного учащимися веб-сайта.

Примеры ответов с элементами языковой игры:

- **Welcome to the amazing Shawa-world!** Сайт, посвященный шаурме – популярному восточному блюду. В данном случае учащимися реализована языкотворческая функция языковой игры – создание новых слов и выражений для достижения эффекта комичности. В этот момент учитель тоже использовал в своей речи элементы языковой игры, похвалив выступивших учащихся, назвав их веб-сайт «Shawamazing!».

- **RECieve RECipes from REC!** По словам учеников, название «REC» служит аббревиатурой и расшифровывается как «Read Eat Collect». Сайт направлен на чтение и собирание различных рецептов, и слоган отражает его главную идею. В слогане используется графическое выделение, позволяющее обыграть в каламбурном предложении название веб-сайта.

- **Work hard. Work out.** Сайт затрагивает тему популярного в настоящее время любительского вида спорта, упражнения которого

выполняются на улице. Ученик, придумавший этот сайт, использовал преднамеренное повторение в слогане, что является довольно распространенным приемом в современной рекламе для достижения главной цели: привлечение внимания, повышение шансов на запоминание и выделение из прочих рекламных слоганов.

При выполнении данных упражнений у учащихся активно развиваются лексические навыки и такие универсальные учебные действия, как личностные (адекватная мотивация учебной деятельности), регулятивные (самооценка готовности к уроку, принятие и сохранение учебной задачи), познавательные (поиск и выделение необходимой информации, умение структурировать знания) и коммуникативные (умение выражать свое мнение в соответствии с задачами и условиями коммуникации, умение слушать, отвечать, анализировать и объяснять свою точку зрения).

Следующий план урока посвящен Unit 2 «Coming and going» и описан в Таблице В.2 (Приложение В).

Упражнение 1. Перевод предложений с английского языка на русский язык.

На этапе «Речевая зарядка» учащиеся переводят предложения, среди которых присутствуют специально «искаженные» по своей структуре слова для создания комичности и каламбура. Учащимся нужно догадаться, что это за слово.

Примеры слов и фраз с языковой игрой из упражнения:

- Eggspectations – от «expectations» (прим. – данное слово было придумано Ч. Диккенсом по фонетическому сходству «ex» и «eggs»).
- Thx – сокращенная форма слова «thanks».
- I love it 2 – в данном предложении слово «too» преднамеренно заменено на цифру 2, т.к. в английском языке они имеют одинаковое звучание.

Упражнение 2. Придумать оригинальные заголовки к текстам.

На этапе «Тренировка нового учебного материала» учащиеся работают с раздаточным материалом в виде небольших текстов уровня Intermediate

(тексты различных Интернет-сайтов, посвященных изучению английского языка на разных уровнях, например, do-you-speak.ru). Тексты посвящены теме путешествий, т.к. в УМК имеется блок второго юнита «Coming and Going». Учащимся предлагается упражнение: создать заголовки к текстам. Данное упражнение рекомендуется выполнять в парах.

Примеры ответов с элементами языковой игры:

- **yOUR-OUR World**. Повторение последних букв в первом слове создает интересную фразу, которая усиливает воздействие и привлекает внимание.

- **An EXTREMEly dangerous travelling**. Выделение букв в слове дает возможность двойного прочтения предложения. При его прочтении на глаза сразу попадает выделенное сообщение, сконструированное в слове, подчеркивающее главную идею отрывка из текста, речь в котором шла об историях про экстремальные и опасные путешествия людей.

- **4ever young (forever young)**. Учащиеся использовали игру цифр во фразе, что по звучанию получается похожим с правильно прописанной фразой, тем самым сделав ее оригинальной и более запоминающейся. Отрывок повествовал о пожилых людях, увлекающихся кругосветными путешествиями.

В качестве домашней работы рекомендуется дать упражнение в похожем ключе: учащиеся придумывают свои истории на тему путешествий и стараются озаглавить их по типу газетной статьи, тем самым создав своеобразную «рекламу» своего рассказа.

В завершение педагогической практики было проведено языковое погружение в лагере «Солнечный». Практикантам была выделена отдельная комната, где собирались учащиеся десятых классов и выполняли различные упражнения на английском языке, распределенные по «станциям». Одна из станций носила название «Game Land», на ней учащиеся выполняли такие творческие упражнения, как:

- Собрать оригинальный текст песни, разрезанный по кусочкам, прослушав перед этим саму песню;
- Додумать конец истории, начало которой приводилось в виде раздаточного материала;
- Просмотреть трейлеры к еще не вышедшим фильмам и описать предполагаемый сюжет;
- Прочитать короткие истории уровня Intermediate, попытаться их понять и записать главную идею и персонажей на выданных листах бумаги (работа в парах).

Наибольший интерес вызвало упражнение, цель которого заключалась в том, чтобы старшеклассники придумали диалогические реплики героев к просмотренным отрывкам из известных зарубежных фильмов, используя лексические опоры. Звук при проигрывании видеоролика отключался, чтобы учащиеся смогли придумать реплики героев самостоятельно. Во время прослушивания ответов учащихся были замечены следующие случаи языковой игры в речи:

- **OMG!** Достаточно популярная в сети аббревиатура, известная как «общеупотребительный сокращение-англицизм в текстовых сообщениях» [dic.academic.ru]. При использовании языковой игры можно отметить графическое выделение (преднамеренное увеличение шрифта) и запоминающееся написание, расшифровывающееся как «Oh My God».

- **Dear Deer.** Фраза была написана как обращение разгневанной жены к своему мужу. В данном случае идет «размытие» границ между словами, что создает впечатление повторения одного и того же слова, так как слова «dear» и «deer» схожи по звучанию.

- **Drama queen.** Известная идиома, обозначающая человека, желающего привлечь к себе внимание людей путем скандалов, ссор и провокаций. Данное выражение было использовано в качестве обращения к королеве, что создает комическую функцию языковой игры.

Данное упражнение рекомендуется использовать как на традиционных уроках, так и на внеклассных мероприятиях, поскольку оно способно заинтересовать учащихся, развить их словарный запас и хорошо тренировать изучаемые ими лексические единицы, при этом не отнимая слишком много учебного времени (до 10-15 минут).

Также на одном из уроков было проведено тестирование на проверку знания временных форм глаголов (Приложение Г): «Present Simple» (Рис.1) и «Past Simple» (Рис.2). Учащимся были розданы листы с небольшими шуточными текстами, в которых также присутствовали элементы языковой игры, где требовалось вставить недостающие правильные формы глаголов в пропуски. После выполнения заданий учащимся было предложено в парах выразительно прочитать и перевести (предварительно самостоятельно поработав над переводом с помощью словаря) два отобранных учителем текста. В конце уроков проводился опрос, кто выразительнее всех прочитал тексты.

Выводы по главе 2

В данной главе нами было рассмотрено понятие «языковая игра» с лингвистической точки зрения, проанализированы функции и приемы создания языковой игры в лингвистике.

Впервые понятие «языковая игра» было введено Л.И. Витгенштейном, который определяет ее как один из особенных видов игры, чья специфика заключается в зашифрованном, вербальном выражении мыслей.

Языковая игра имеет следующие функции: развлекательная, комическая, смыслообразующая, гедонистическая, языкотворческая, выразительная, эстетическая и эвфемистическая.

Специфическими способами создания языковой игры являются каламбур, «размытие» границ между словами, смысловое обыгрывание многозначных слов, игра цифр, замена в идиомах одних слов другими словами

(сходными по звучанию, но с сохраненной заданной структурой), фонетическое членение слова и т.д..

В главе исследуется использование языковой игры в обучении иностранным языкам, ее функции и особенности как приема повышения учебной мотивации при изучении иностранных языков. Формирование учебной мотивации подразумевает использование методов и приемов, среди которых

Языковая игра обеспечивает успех образовательного процесса, т.к. его эффективность напрямую зависит от желания школьников учиться, и этому могут способствовать правильно подобранные мотивационные слова и фразы с элементами языковой игры.

В ходе исследования была составлена анкета для определения уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка до и после использования языковой игры; разработан комплекс упражнений с элементами языковой игры для обучения английскому языку на базе УМК «Английский язык» для учащихся 10 классов на базовом уровне (Система «Инновационная Школа». Автор: Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова и др.).

В главе представлены фрагменты двух уроков, подробно описывающих ход апробации комплекса упражнений в 10 «Б» классе в «МАОУ Гимназия №9» г. Красноярск и во внеурочной деятельности во время языкового погружения в лагере «Солнечный», а также упражнения, использованные для тестирования учащихся на проверку знаний временных форм глаголов («Present Simple» и «Past Simple»).

Мы предполагаем, что представленный комплекс упражнений способствует повышению учебной мотивации, тем самым положительно влияя на эффективность учебно-образовательного процесса и формирование личностных качеств обучающихся.

Заключение

В процессе проведения исследования была достигнута его цель – определить возможности использования языковой игры как приема повышения учебной мотивации при изучении английского языка на старшем этапе (10-11 классы) и решены поставленные задачи, в том числе задача по разработке комплекса упражнений с элементами языковой игры, апробация которого осуществлялась в 10 «Б» классе во время педагогической практики в «МАОУ Гимназия №9» г. Красноярск. Разработанный комплекс упражнений прошел апробацию во время педагогической практики и был положительно оценен (Приложение Д).

В рамках исследования были рассмотрены главные особенности учебной мотивации на уроках иностранного языка; осуществлен теоретический анализ понятий: *учебная мотивация, социокультурная компетенция, игра, языковая игра*; перечислены виды мотивации и приемы формирования учебной мотивации; отмечены особенности формирования социокультурной компетенции и ее роль в изучении иностранных языков; показана характеристика игры как одного из самых эффективных мотивирующих факторов; выделены функции языковой игры как в лингвистике, так и в учебно-образовательном процессе; представлены критерии для оценки уровня сформированности учебной мотивации; разработан комплекс упражнений с элементами языковой игры.

Было установлено, что использование языковой игры на старшем этапе обучения английскому языку способствует повышению учебной мотивации учащихся.

Дальнейшая перспектива исследования может заключаться в разработке комплекса упражнений с элементами языковой игры к каждой теме УМК.

Список используемых источников

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
2. Багрова А.Я. Мотивация усвоения иностранного языка – важный фактор при обучении иноязычному речевому общению // Вестник Московской международной академии. 2012. № 2. С. 7-9.
3. Бадмаева Д.Д. Социокультурная компетенция как связующее звено иноязычной коммуникативной и межкультурной компетенций в обучении иностранному языку // Вестник Бурятского государственного университета. 2011. № 15. С. 100-105.
4. Бим И.Л. Обучение иностранному языку. Поиск новых путей // ИЯШ, 1989. №1. С.13-19.
5. Божович Л.И. Избранные психологические труды / под. ред. Д.И. Фельдштейна. М.: Международная педагогическая академия, 1995. 212 с.
6. Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: сб. науч. тр. материалы Междунар. науч. конф. / Москва. М.: Буки-Веди, 2012. С. 152-154.
7. Витгенштейн Л. Голубая и коричневая книги. М.: изд-во Сибирского университета, 2008. 256 с.
8. Витгенштейн Л. Философские исследования. М.: АСТ, Астрель, 2011. 352 с.
9. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. М.: Издательство Смысл, 2004. 512 с.
10. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранному языку: пособие для учителя. М: АРКТИ-Глосса, 2000. 165 с.
11. Гамезо М.В. Общая психология: учебно-методическое пособие. М.: Ось-89, 2007. 352 с.

12. Гамезо М.В., Степаносова А.В., Хализева Л.М. Словарь-справочник по педагогической психологии. М.: Наука, 2001. 462 с.
13. Голев Н.Д. Языковая игра как лингводидактический принцип // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 5. С. 27-33.
14. Деулина Е.Н., Танцура Т.А. Управление мотивацией в обучении иностранному языку // *Lingua mobilis*. 2011. № 2. С. 152-159.
15. Дробина Т.М. Применение игровых технологий на уроках английского языка [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/primenenie-igrovih-tehnologiy-na-urokah-angliyskogo-yazyka-1677464.html> (дата обращения: 2.06.2018).
16. Ефремова Т.Ф. Толковый словарь. М.: Русский язык, 2001. 1210 с.
17. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. М.: Просвещение, 1991. 222 с.
18. Иванов С.С. Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2009. № 6. С. 227-231.
19. Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. № 4. С. 272-277.
20. Латухина М.В. Понятие социокультурной компетенции в обучении английскому языку // Приволжский научный вестник. 2014. № 12. С. 127-129.
21. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Прогресс, 2003. 304с.
22. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте. М.: Просвещение, 2001. 96 с.
23. Медведева Т.А. Способы повышения мотивации учебной деятельности на уроках английского языка [Электронный ресурс]. URL: https://infourok.ru/sposoby_povysheniya_motivacii_uchebnoy_deyatelnosti_na_urokah_angliyskogo_yazyka-409724.htm (дата обращения: 10.06.2018).
24. Муравьева Н.Г.. Понятие социокультурной компетенции в современной науке и образовательной практике // Вестник Тюменского

государственного университета. Социально-экономические и правовые исследования. 2011. № 9. С. 136-143.

25. Наумова В.А. Формирование социокультурной компетенции в обучении иностранному языку [Электронный ресурс]. URL: <http://открытыйурок.рф/статьи/650014/> (дата обращения: 15.06.2018).

26. Рябцева О.М. Пути повышения мотивации в изучении иностранного языка // Известия Южного федерального университета. Технические науки. 2012. № 10. С. 125-129.

27. Терехина Н.В. Использование игровых методов и приемов на уроках английского языка как способ повышения мотивации к обучению // Концепт. 2016. № 13. С. 1-7.

28. Трубанева Н. Н., Колесникова Е.А. Обучение лексической стороне иноязычной речи в школе: проблемы и перспективы // Иностранные языки в школе. 2016. № 5. С. 11-17.

29. Тюнина Е.В. Методика использования игровых технологий в обучении иностранному языку [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/diplomnaya-rabota-na-temu-metodika-ispolzovaniya-igrovih-tehnologiy-v-obuchenii-inostrannomu-yaziku-v-shkole-1492401.html> (дата обращения: 10.06.2018).

30. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования [Электронный ресурс] URL: <https://минобрнауки.рф/документы/2365> (дата обращения: 26.05.2018).

31. Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. № 90. С. 169-171.

32. Черноиванова А.Н. Игровые технологии в обучении языковому материалу (фонетике, лексике, грамматике) [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/igrovie-tehnologii-v-obuchenii-yazikovomu-materialufonetike-leksike-grammatike-1053739.html> (дата обращения: 12.06.2018).

33. Шатилов С.Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе: учеб. пособие пединститутов. М.: Просвещение, 1986. 223 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Уважаемый старшеклассник!

В этой анкете представлены вопросы, которые описывают твоё отношение к изучению английского языка. Точные и полные ответы на них помогут сделать урок английского языка эффективнее и интереснее.

1. Интересно ли тебе изучение английского языка? Укажи причины.

2. Считаешь ли ты, что изучение английского языка важно в наше время? Укажи причины.

3. Как ты расцениваешь свою активность во время уроков английского языка?

4. Как ты расцениваешь работу во время уроков английского языка в твоём классе?

5. Можешь ли ты сказать, что тебе удаётся достаточно хорошо справляться с изучением английского языка?

6. Назови три своих самых любимых школьных предмета.

7. Стремись ли ты улучшить результаты своего изучения английского языка?

8. Собираешься ли ты продолжить изучать английский язык после окончания школы? Укажи причины.

Спасибо за сотрудничество! Желаем успехов!

Рисунок 1 – Анкета по определению уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Таблица Б.1 – Основные уровни сформированности мотивации к изучению иностранного языка

Уровень	Значение
1 уровень (1-ый уровень (0-4 балла)	Отсутствие учебной мотивации. Негативное отношение к изучению английского языка.
2-ой уровень (4-8 баллов)	Низкий уровень учебной мотивации. Учащийся неохотно изучает английский язык и испытывает в этом затруднения.
3-ий уровень (8-12 баллов)	Хороший уровень учебной мотивации. Учащийся достаточно заинтересован в изучении английского языка.
4-ый уровень (12-16 баллов)	Максимально высокий уровень учебной мотивации. Учащийся высоко заинтересован в изучении английского языка.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Таблица В.1 – Урок английского языка в 10 «Б» классе. Изучение блока «Writing: a personal profile». Фрагмент урока № 1: этапы урока, упражнения, действия учащихся

ЭТАП	УПРАЖНЕНИЯ	ДЕЙСТВИЯ УЧАЩИХСЯ
Речевая зарядка	<p>Упражнение 1. Перевести ряд предложений, состоящий из шести идиом и фраз, содержащих элементы языковой игры, представленные на проекторной доске: - <i>A piece of cake</i>; - <i>Tie the knot</i>; - <i>Head over heels in love</i>; - <i>It rains cats and dogs</i>; - <i>Why can't a bicycle stand up? Because it's two tired</i> (в пер. «двухколёсный» - фонетическое сходство с «too tired»); - <i>My sister Terry Fied is terrified</i>.</p> <p>Упражнение 2. Составить 2-3 предложения с использованием вышеперечисленных идиом (на выбор).</p>	<p>Упражнение 1. Учащиеся переводят фразы и идиомы с английского языка на русский язык без словаря устно: 1-2 минуты для подготовки (индивидуальная форма работы). Если у учащихся возникают вопросы касательно перевода какого-либо слова – они задают их учителю. Проверка результатов – учащиеся сравнивают свои варианты перевода с переводом, данным на проекторной доске. Перевод каждой фразы оценивается в 1 балл.</p> <p>Упражнение 2. Учащиеся выбирают идиомы и письменно составляют с ними 2-3 предложения (2-3 минуты).</p>

<p>Изучение нового учебного материала. Работа с УМК и изучение нового блока “Writing: a personal profile”</p>	<p>Упражнение 3. Разобрать образец портфолио, представленный в УМК (с.16).</p> <p>Упражнение 4. Прочитать текст в УМК «About me» (с.16).</p> <p>Упражнение 5. Перевести текст «About me» с английского языка на русский язык устно.</p> <p>Упражнение 6. Выполнить упражнения в УМК на с.17 (упражнения С-Ф: письменно ответить на 4 вопроса по содержанию текста; заполнить пропуски; подобрать к словам в тексте, выделенным жирным шрифтом, синонимы из этого же текста; подобрать к словам в колонках (I like/I don't like) синонимы, представленные в таблице в упражнении).</p>	<p>Упражнение 3. Учащиеся разбирают образец написания портфолио (фронтальная форма работы).</p> <p>Упражнение 4. Учащиеся читают текст: 1-2 минуты (индивидуальная форма работы).</p> <p>Упражнение 5. Учащиеся переводят текст «About me» с английского языка на русский язык устно.</p> <p>Упражнение 6. Учащиеся письменно выполняют упражнения УМК (с.17) (3-5 минут).</p>
<p>Активация нового учебного материала</p>	<p>Упражнение 7. Придумать веб-сайт, дать его характеристику и подобрать слоган в произвольной форме.</p>	<p>Упражнение 7. Учащиеся в парах письменно выполняют упражнение 7 (6-7 минут).</p>
<p>Домашнее задание</p>	<p>Придумать веб-сайт, дать его характеристику и озвучить слоган в произвольной форме, не повторяя тематику веб-сайтов, озвученных на уроке.</p> <p>Составить своё портфолио к этому сайту и написать информацию о себе, используя образец УМК на с.16.</p>	<p>Учащиеся записывают домашнее задание.</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>Учитель задаёт вопросы, касающиеся пройденного урока:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Какую тему мы сегодня изучили? - Какие веб-сайты ваших одноклассников, прозвучавшие на сегодняшнем уроке, вам запомнились больше всего? - Как вы оцениваете свою работу на сегодняшнем уроке? 	<p>Учащиеся отвечают на вопросы учителя.</p> <p>Результаты работы фиксируются в личном журнале учителя.</p> <p>Оценки выставляются по ходу урока.</p>

Таблица В.2 – Урок английского языка в 10 «Б» классе. Изучение блока «Coming and going». Фрагмент урока № 2: этапы урока, упражнения, действия учащихся

ЭТАП	УПРАЖНЕНИЕ	ДЕЙСТВИЯ УЧАЩИХСЯ
Речевая зарядка	<p>Упражнение 1. Перевести высвеченный в презентации на проекторной доске ряд из 10 предложений с английского языка на русский язык (в предложениях встречаются слова с преднамеренно изменённой структурой).</p> <p>Упражнение 2. Заполнить пропуски в предложениях (15 предложений), используя лексический материал изученный на предыдущем занятии (УМК тема «Writing: a personal profile», с.16-17). Упражнения представляются в презентации на проекторной доске (предложения взяты из различных интернет-сайтов, посвящённых изучению английского языка).</p>	<p>Упражнение 1. Учащиеся переводят предложения устно. Проверка результатов – учащиеся сравнивают свои варианты с переводом, данным на проекторной доске.</p> <p>Упражнение 2. Учащиеся заполняют пропуски в предложениях (2-3 минуты). Контроль: учащиеся зачитывают предложения с заполненными пропусками (каждый учащийся – по одному предложению). Анализ результатов работы проходит по ходу урока.</p>
Изучение нового лексического материала. Работа с УМК. Новый блок «Coming and going»	<p>Упражнение 3. Перевести с английского языка на русский язык слова, высвеченные в презентации на проекторной доске (материал основывается на новой теме «Coming and going». Для изучения взяты слова из текста «An extremely well-traveled teenager» на с.19). Сравнить результаты с переводом-образцом (появляется на следующем слайде). Записать лексический материал.</p> <p>Упражнение 4. Прочитать текст «An extremely well-traveled teenager» (текст из УМК на с.19).</p> <p>Упражнение 5. Выполнить упражнения к тексту письменно (УМК с.19).</p>	<p>Упражнение 3. Учащиеся активируют новый лексический материал (фронтальная форма работы).</p> <p>Упражнение 4. Учащиеся читают текст (1-2 минуты).</p> <p>Упражнение 5. Учащиеся выполняют упражнения к тексту (3-5 минут).</p>

Тренировка учебного материала	<p>Упражнение 6. Прочитать текст на английском языке на тему путешествий на раздаточных материалах (тексты Интернет-сайтов, посвящённых изучению английского языка. Уровень – Intermediate).</p> <p>Упражнение 7. Выполнить перевод с английского языка на русский язык письменно (перевод подчёркнутых в текстах 7-ми предложений на раздаточном материале).</p> <p>Упражнение 8. Составить к текстам соответствующие заголовки на английском языке и записать их в тетрадях.</p>	<p>Упражнение 6. Учащиеся получают раздаточный материал. Читают тексты на английском языке.</p> <p>Упражнение 7. Письменно в своих тетрадях переводят подчёркнутые предложения с английского языка на русский язык.</p> <p>Упражнение 8. Письменно в парах составляют к текстам заголовки на английском языке (10-12 минут).</p>
Домашнее задание	<p>Придумать историю на тему необычных путешествий на английском языке и записать её в тетрадь. Подобрать к истории необычный заголовок. Представить историю в виде газетной статьи согласно плану (его пункты высвечиваются в презентации на проекторной доске. Учащиеся записывают их в свои тетради).</p>	Учащиеся записывают домашнее задание.
Рефлексия	<p>Учитель задаёт вопросы, касающиеся пройденного урока:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Считаете ли вы, что сегодняшний урок был плодотворным? - Что нового вы сегодня узнали? - Какие истории о путешествиях, написанных на выданных листах, вы запомнили? 	<p>Учащиеся выборочно отвечают на вопросы учителя анализируют учебный процесс. Результаты работы фиксируются в личном журнале учителя. Оценки ответившим ученикам выставляются по ходу урока.</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Use *do*, *does*, *don't* or *doesn't* to complete the jokes:

What type of car your dad drive?
> I know the name, but it starts with a "P".
That's strange, our car starts with a key.
. you ever have problems making up your mind?
> Well, yes and no.

Dad, a dishwasher wash dishes?
> Yes, Billy. That's right.
And a bus driver drive buses?
> Yes.
And a weightlifter lift weights?
> Yes. Why all the questions?
Well, a shoplifter lift shops?

What ants take when they are ill?
> I know.
ANTibiotics!

What your father do for a living?
> As little as possible!

What you clean your top teeth with?
> A toothbrush, of course.
And what you clean your bottom with?
> The same.
Really! I use paper!

. you love me?
> Of course, darling.
But you love me with all your heart?
> With all my heart, with all my liver, all my kidneys ...

. this train go to York?
> That's right, sir. Change at Leeds.
What! I want my change here. I'm not waiting until Leeds.

Mrs Smith have soft and lovely hands like you, mummy. Why is that?
> Because our servants do all the housework!

O Mum. God go to the bathroom?
> No, son, why you ask?
Well, every morning dad goes to the bathroom, knocks on the door and shouts,
"Oh God! Are you still in there?"

Using the following pattern, write similar true sentences about what you do often or regularly.
You could use the verbs *go*, *have*, *eat*, *drink*, *read*, *visit*, *buy* etc:

I *brush* my teeth *three times a day*.
I *visit* my parents *every Sunday*.
I *wash* my hair *every two days*.




Рисунок 1 – Упражнения на Present Simple с элементами языковой игры

4 The Simple Past (irregular verbs)

Complete the jokes by using the past form of the verb (in brackets):

- 1 Why are you only wearing one glove? Did you lose one?
> No, I one. (*find*)
- 2 I woke up with toothache this morning, so I went to the dentist.
> Does your tooth still hurt?
I don't know. The dentist it. (*keep*)
- 3 The watch you me isn't working. (*sell*)
> But it was our best model.
I know.
> It was shockproof.
I know.
> And it was waterproof.
I know.
> So what happened to it?
It fire. (*catch*)
- 4 A little boy was in the garden and he . . . *saw* . . . a snake for the first time. (*see*)
He . . . *ran* . . . to his mother and said, "Come quick, mum. There's a tail without a body in the garden." (*run*)
- 5 Ronald got into trouble at the zoo yesterday.
> Really! What did he do?
He the monkeys. (*feed*)
> There's nothing wrong with that!
Oh yes, there is. He them to the lions. (*feed*)
- 6 Mum a leg. Now dad can't work. (*break*)
> You mean your father is looking after your mum.
No, Mum dad's leg! (*break*)
- 7 My sister pepper in my face yesterday. (*throw*)
> That's terrible! What did you do?
I sneezed.
- 8 Student: I ate seven cakes at my birthday party.
Teacher: Don't you mean ? (*eat*)
Student: Okay, I ate eight cakes at the party.
- 9 I . . . *shoot* . . . my dog yesterday. (*shoot*)
> Was it mad?
Well, it wasn't very happy about it.
- 10 A woman into a butcher's shop and pointed to a chicken in the window. (*go*)
> Is that the biggest chicken you've got?
No, Madam, the butcher (*say*)
The butcher the chicken into the back of his shop and . . . *blow* . . . it up with a bicycle pump. He returned to the shop and it to her. (*take, blow, give*)
She said:
> That's much better. And I'll take the other one as well.



Using irregular verbs, write some sentences about what you did last week. For example:
I *read* a book by Charles Dickens last week.
I *wrote* to an old friend. I *sent* her a photo of me with my new boyfriend.
Try to use: *saw, went, put, read, found, ate, drank, spoke, met, wrote.*

Рисунок 2 – Упражнения на Past Simple с элементами языковой игры

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Справка об апробации выпускной квалификационной работы

Справка

о внедрении результатов выпускной квалификационной работы Турушевой Т.С. на тему «Языковая игра как средство повышения учебной мотивации при изучении английского языка в 10 классе»

Настоящим подтверждаем, что методическая разработка комплекса упражнений по темам «At leisure» (блок «Writing: a personal profile»), «Coming and going» к УМК «Английский язык» для учащихся 10 классов на базовом уровне (Система «Инновационная Школа» авторов Ю.А. Комаровой и И.В. Ларионовой и по проведению языкового погружения в школьном лагере внедрена в образовательный процесс МАОУ "Гимназия № 9". Разработка урока с использованием упражнений с элементами языковой игры для повышения учебной мотивации учащихся включала в себя такие типы упражнений как, например, «создание тематического веб-сайта и его оригинального слогана» или «написание диалогических реплик персонажей к просмотренным отрывкам из известных зарубежных фильмов с использованием лексических опор».

Использование предложенной автором разработки позволило оптимизировать процесс обучения, повысить познавательный интерес учащихся к изучению иностранного языка, повысило их успеваемость, способствовало формированию речевых навыков. Вышеизложенное позволяет рекомендовать материалы Турушевой Т.С. к использованию в образовательном процессе на уровне основного общего образования.

Директор МАОУ Гимназии №9

М.П.

Преподаватель английского языка



Г.Г. Гассан

Л.Г. Лопатина