

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им  
В. П. АСТАФЬЕВА  
(КПУ им. В. П. Астафьева)  
Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра английской филологии

Нургалеева Маргарита Константиновна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Игровые технологии как способ повышения мотивации к обучению  
учащихся 6 классов средней школы**

Направление подготовки **44.03.05** – педагогическое образование (с двумя профилями  
подготовки)

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

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой: Бабак Т.П., канд. филол. наук, доцент

« 11 » 06 2018 г.   
(подпись)

Руководитель: Смирнова А.В., канд. пед. наук, доцент

Дата защиты « 26 » июня 2018 г.

 Обучающийся: Нургалеева М.К.

« 8 » июня 2018 г.   
(дата, подпись)

Оценка отлично  
(прописью)

Красноярск

2018

## Оглавление

<b>Введение</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. Теоретические аспекты применения игровых технологий в обучении иностранному языку</b> .....	7
1.1 Игровые методы обучения в учебно-воспитательном процессе .....	7
1.2 Виды дидактических игр и их классификация .....	11
1.3 Виды мотивационной регуляции и взаимосвязь мотивов деятельности.....	17
1.4 Обеспечение условий развития учебной мотивации у обучающихся английскому языку .....	23
Выводы по первой главе .....	27
<b>ГЛАВА 2. Практические аспекты применения игры в процессе обучения иностранному языку как способу повышения учебной мотивации</b> .....	28
2.1 Рекомендации по разработке авторских игр на уроке иностранного языка ..	28
2.2 Программа игровых занятий по английскому для школьников на основе УМК «Enjoy English 6» .....	33
2.2.1 Диагностический этап опытно-экспериментальной работы .....	34
2.2.2 Основной этап опытно-экспериментальной работы .....	39
2.2.3 Контрольный этап опытно-экспериментальной работы .....	54
Выводы по второй главе .....	58
<b>Заключение</b> .....	60
<b>Список литературы</b> .....	63
<b>Приложение 1</b> .....	67
<b>Приложение 2</b> .....	
<b>Приложение 3</b> .....	

## Введение

Вхождение России в мировое образовательное пространство, модернизация системы образования предполагают новые возможности, цели и стратегии системы образования в целом и школьного образования, в том числе иноязычного. Современный этап модернизации российской системы образования ознаменовался появлением ряда новых федеральных, региональных нормативно-правовых и международных документов, позволяющих создать условия для удовлетворения потребностей граждан России, общества и государства в качественном образовании, соответствующем национальным и международным стандартам.

На сегодняшний день во всех общеобразовательных учреждениях Российской Федерации реализуется Федеральный государственный образовательный стандарт, для реализации которого необходима высокая мотивация учащихся.

Мотивация является одной из фундаментальных и актуальных проблем психологии и педагогики. Она является ведущим фактором регуляции активности личности, ее поведения и деятельности и, вследствие этого представляет исключительный интерес для педагога. Для каждого преподавателя важно, чтобы его ученики с интересом и желанием занимались в школе. Но подчас приходится встречаться с несформированностью у учащихся потребности в знаниях, с отрицательным отношением к учебной деятельности.

Проблема учебной мотивации связана, прежде всего, со снижением интереса к изучаемым предметам, соответственно, без мотивации, учащийся не может выступать полноценным субъектом воспитательного и образовательного процессов. Таким образом, нельзя наладить какое бы то ни было эффективное педагогическое взаимодействие с ребёнком, подростком, юношей без учёта особенностей их мотивации.

Используя только традиционные методы обучения, невозможно выполнить современные требования. Для того чтобы повысить эффективность педагоги используют современные методы обучения, в том числе игровые. Ценность игры для детского развития признается практически всеми специалистами. При использовании игровых методов на уроках (в том числе английского языка) отмечается рост эффективности работы и мотивации к учебной деятельности.

Выбор путей, способов формирования мотивации учения должен осуществляться с учетом дидактических целей обучения, формируемых мотивов и возраста учащихся.

В данной работе рассматриваются способы повышения и удержания мотивации путем использования игровых методов при изучении английского языка в школах. В настоящее время проблема применения игры на уроках английского языка широко освещается как в отечественной, так и зарубежной методической литературе, и делается акцент на эффективность применения игр в учебном процессе. *Актуальность* данной работы обусловлена тем, что снижение уровня мотивации к обучению у учащихся, а вместе с тем и уровня школьного образования определяет необходимость выявления эффективных педагогических приемов формирования такого личностного новообразования, как успешность, которое определяет его дальнейшее социальное поведение.

*Объект* исследования - мотивационная сфера учащихся в учебно-воспитательном процессе.

*Предмет* исследования - игровой подход в обучении как фактор повышения мотивации школьника в учебной деятельности.

*Цель* исследования – теоретически обосновать эффективность применения игры как способа повышения учебной мотивации, разработать и применить на практике комплекс дидактических средств с использованием игровых технологий на уроке английского языка.

Для выполнения цели поставлены следующие *задачи*:

1. Изучить работы российских и зарубежных авторов по проблемам использования игр в процессе обучения;
2. Проанализировать различные критерии классификации игровых методов;
3. Изучить методики оценки мотивации и выбрать подходящую для исследования методику;
4. Разработать систему игровых внеурочных занятий для повышения мотивации к изучению английского языка;
5. Разработать систему уроков с использованием игровых приёмов и применить их на практике;
6. Провести диагностику участников программы;
7. Сравнить вводные данные с результатами контрольной диагностики;
8. Сформулировать выводы.

*Методологической базой* исследования являются отечественных и зарубежных ученых. В работах Д.Б. Эльконина рассмотрена теория игры, определены ее цели и функции в педагогическом процессе. Проблемы детской игры освещены в теориях В. Штерна, З.Фрейда, Ж. Пиаже, К. Коффки, К. Левина, Л.С. Выготского, в работах Зимней И.А., Колесниковой И.Е. предложены способы классификации педагогических игр.

*Методической базой исследования* являются теоретические методы: анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования, анализ учебников и учебных пособий по обучению английскому языку, сбор информации, систематизация и обобщение, эксперимент, интерпретационные методы: количественный и качественный анализ полученных результатов; эмпирические методы: беседа, анкетирование, опрос.

*Теоретическая значимость* данной работы состоит в систематизации материала по теме исследования, сравнении и сопоставлении взглядов современных методистов на проблему использования игр в современном процессе обучения английскому языку.

*Практическая значимость* проведенного исследования заключается в разработке методических рекомендаций по созданию авторских игр для уроков английского языка, системы уроков с применением игровых методов. Результаты работы можно использовать на уроках английского языка в школе, на факультативных и дополнительных занятиях по английскому языку.

Вышеназванные цель и задачи исследования определили содержание и *структуру* работы, которая состоит из введения, 2-х глав, выводов к каждой главе, заключения, списка использованных источников. Во введении обосновывается выбор темы, актуальность исследования и его проблематика, определены цели и задачи. В главе I рассматриваются теоретические аспекты применения игровых технологий в обучении и их виды. В ней представлены определения терминов «технология», «игра», рассмотрены классификации игр предложенные отечественными и зарубежными учеными, функции и цели игр в педагогическом процессе. В главе II проводится эксперимент, доказывающий, что игровые технологии повышают уровень мотивации, приведены планы учебных занятий, представлены результаты оценки уровня мотивации первичного и контрольного анкетирования.

# Глава 1. Теоретические аспекты применения игровых технологий в обучении иностранному языку

## 1.1 Игровые методы обучения в учебно-воспитательном процессе

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Технологизация учебного и воспитательного процесса в современной отечественной и зарубежной педагогике связана с поиском дидактических подходов, которые могли бы превратить обучение в «производственно-технический процесс с гарантированным результатом».

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не является новой. Впервые в педагогике понятие «технология» появилось на рубеже 40-50-х гг. XX века и было связано с использованием в педагогическом процессе технических средств и программированного обучения. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы занимались следующие учёные: П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский.

Технологический подход к обучению сегодня активно разрабатывается отечественной педагогикой: ему посвящены работы М.Е. Бершадского, В.И. Боголюбова, В.В. Гузеева, Т.А. Ильиной, М.В. Кларина, А.И. Космодемьянской, М.М. Левиной, З.А. Мальковой, В.Я. Пилиповского, А.Я. Савельева, а так же зарубежных авторов: Л. Андерсона, Дж. Блок и других.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Д.Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важными для человека функциями:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы,
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игру так же рассматривают как ситуативно – вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. Учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
4. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Какое место и какую роль будет занимать игра на уроке, полностью зависит от того, как учитель понимает функции педагогических игр. Каждый вид игры полезен, но применим только в том или ином случае. В.С. Кукушкин выделяет следующие функции игр:

1. Социокультурное назначение. Игра является отличным средством социализации ребенка, воздействуя на становление личности, а также духовно-нравственное развитие, позволяющее свободно чувствовать себя в коллективе;

2. Межнациональная коммуникация. Любая игра воспитывает в ученике чувство уважения к чужому мнению, чужим традициям, искать способы выхода из конфликта, что способствует развитию толерантности, качества необходимого в современном обществе;
3. Функция самореализации. В процессе игры любой человек имеет возможность реализовать себя как личность. Причем важен сам процесс игры, а не конкуренция и результат;
4. Коммуникативная функция. Игра вводит ребенка в ситуацию конкретных человеческих отношений. Те, кто находится в игре-это коллектив, который играет по определенным правилам, формирующие умение взаимодействовать, совершать взаимопоступки, идти на диалог с оппонентом;
5. Диагностическая функция. Игра это условное «поле самовыражения, « в котором ребенок по максимуму проявляет свои творческие и интеллектуальные способности, что является инструментом для диагностики развития универсальных учебных действий обучающихся;
6. Игротерапевтическая функция. Игра, как не одна другая технология способствует преодолению проблемных ситуаций не только в отношении предметных знаний, но и межличностных отношений, что является методикой здоровьесбережения на уроках;
7. Функция коррекции. Во многих классах встречаются дети с девиантным поведением. Посредством игры происходит психологическая коррекция, вызванная необходимостью моделировать поведение в зависимости от игровой ситуации, а также примерять на себя социальные роли, что в естественной форме влияет на формирование и изменение в модели поведения ребенка;
8. Развлекательная функция. Игра создает чувство комфортности, благоприятной обстановки.

По мнению В.С. Кукушкина, игровые формы обучения способствуют использованию различных способов мотивации:

1. Общение со сверстниками;
2. Моральное удовлетворение в результате самореализации, через проявление своих знаний и умений;
3. Познавательные мотивы, результатом которых являются:
  - стимул учащегося к достижению цели (например: победа в игре),
  - личностные значения. В процессе игры дети погружаются в происходящие события и чувствуют себя частью коллектива, а не отдельной единицей;
  - уравнивание возможностей. Любая игра начинается на равных для всех условиях, а значит каждый может проявить себя в зависимости от своих знаний и умений, а не от статуса, который у него имеется в коллективе (например: отличник, двоечник);
  - ситуация успеха. Любая неудача в игре воспринимается ребенком никак личное поражение, а как поражение в игре, а это стимулирует его к большому познанию (пример: реванш);

В рамках изучения английского языка игровые технологии имеют двойную направленность. С одной стороны, они способствуют созданию непринужденной, приближенной к реальным условиям обстановку, стимулирующую применение знаний, умений и навыков по иностранному языку на практике. С другой стороны, собственный опыт участия в различного рода играх, является наглядной демонстрацией данных педагогических технологий и может быть успешно использован в дальнейшей самостоятельной работе в школе.

Помимо этого посредством игры у ребенка развивается способность к воображению, образному мышлению. Происходит это благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, а сделать он это может только с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи. Расширение игры (воссоздание всё более сложных действий и событий из жизни взрослых, их отношений) и невозможность реализовать его только

через предметные действия с игрушками влечёт за собой переход к использованию изобразительных, речевых и воображаемых действий (совершаемых во внутреннем плане, «в уме»).

Игра на уроке английского языка позволяет преодолеть монотонный характер урока, когда требуется многократное повторение речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному учебному общению, с присущими ему признаками: эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Все вышеизложенное позволяет утверждать, что игра является одним из наиболее эффективным средством повышения мотивации учеников образовательным процессом и формирования позитивного отношения к предмету в целом. При этом именно от педагога зависит, насколько продуктивно будет использоваться данный метод на уроке, так как игра, несмотря на свою познавательно-развлекательную функцию может, как привить интерес к изучению английского языка, так и оказать противоположное действие.

## **1.2 Виды дидактических игр и их классификация**

Роль игры на уроках иностранного языка огромна, так как она позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным для каждого ребёнка. Однако следует заострить внимание на том, что место игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Типологии игр выстроены в зависимости от целей и задач учебной игры, формы проведения, способа организации, степени сложности, количественного состава участников.

Согласно Зимней А.Н., автору учебного пособия «Педагогическая психология» игры в первую очередь следует разделить по виду деятельности на:

1. физические (двигательные);
2. интеллектуальные (умственные);
3. трудовые;
4. социальные;
5. психологические игры.
6. по характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:
7. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
8. познавательные, воспитательные, развивающие;
9. репродуктивные, продуктивные, творческие;
10. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Так, Колесникова И.Е. указывает на важнейшие из применяемых типов:

- игры предметные;
- подвижные с вербальным компонентом;
- сюжетные или ситуационные;
- ролевые;
- игры-соревнования;
- интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, чайнворды, шарады, викторины и так далее);
- игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

Различаются игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения. Также в рамках приведенных классификаций, следует отметить, что по способу организации игры бывают компьютерные и

некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, творческие и так далее.

По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные. По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные [21, с.114].

Что касается непосредственно учебных игр, используемых на уроках английского языка, по целям и задачам обучения можно выделить:

- языковые (аспектные) игры, которые помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис, стилистику);
- речевые игры, которые нацелены на развитие и тренировку коммуникативных способностей по той или иной теме урока.

Языковые игры делятся соответственно на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические. Языковые игры способствуют активизации и актуализации полученных ранее знаний, развивают речевую инициативу учащихся.

Рассматривая речевые игры, следует отметить, что каждому виду речевой деятельности соответствует определённый вид учебной игры, нацеленной на обучение аудированию, обучение монологической и диалогической речи, обучение чтению и обучение письму. Каждая из приведенных языковых и речевых игр имеет свои функции и цели, решает важные методические задачи, а также подчиняется определенным условиям:

1. Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
2. Доступность для учащихся данного возраста;
3. Умеренность в использовании игр на уроках.

Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для прохождения определённого грамматического или лексического материала. С помощью игры хорошо отрабатывается

произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. С её помощью можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Самой главной задачей игры является создать у ребенка мотивацию к изучению предмета. Под мотивацией подразумевается «потребность» быть активным участником урока иностранного языка.

В качестве примера рассмотрим применение игры «Grammar Basketball». Каждый учащийся имеет «потребность» кинуть мяч в корзину. Но перед броском придется задать другому ученику вопрос по теме урока. Задав вопрос и кинув мяч в корзину, учащийся удовлетворяет потребность.

Так у нас образуется два компонента упражнения: коммуникативный и игровой. Применяя игровые компоненты на уроках иностранного языка, очень важно, чтобы игровой компонент не был больше коммуникативного. В противном случае хорошее задание может превратиться в хаотичное бросание мяча без какого-либо вывода в речь. Причиной, в первую очередь, становится лицензия на беспорядок, которую выдает сам преподаватель. Он задает границы в виде правил игры, но затем не контролирует их соблюдение. Важно замечать любой прецедент нарушения границ. Здесь не нужно наказывать – достаточно просто обратить внимание ребенка на то, что он играет не по правилам.

Чем больше коммуникативный компонент, тем выше КПД игры. Задания с низким КПД – это такие, в которых дети не говорят больше 50% времени упражнения.

Для того чтобы максимизировать коммуникативный компонент:

1. Вынуждать учащихся проговаривать полные предложения и повторять фразы связанные с выполнением задания.

Неправильная модель: «Would you like to throw the ball? – Yes!»

Правильная модель: «Would you like to throw the ball? – Yes! – Yes, I would like to throw the ball! Repeat. – Yes, I would like to throw the ball.»

2. Использовать формат ученик-ученик, вместо учитель-ученик.
3. Использовать материалы, которые соответствуют их уровню. Сложность задания должна быть немного выше, чем то, что они могут выполнить, не прибегнув к помощи учителя.
4. Приучать к самостоятельности. Правила игры может объяснять кто-то из учеников.

Коммуникативная направленность является отличительной чертой всех учебных игр, используемых на уроке английского языка.

В коммуникативных играх предусмотрена работа в парах, группах больших и маленьких и целым классом.

Дидактические игры на уроках английского языка являются практической деятельностью, в которой учащиеся используют знания, полученные не только на уроках английского, но и в процессе изучения других учебных дисциплин, а также из жизненного опыта. Несомненным достоинством является то, что посредством игр знания синтезируются, становятся более жизненными. В этом смысле имеет право на существование классификация по межпредметным связям: английско-филологические, английско-литературные; и т.п.

Дидактические игры различаются по содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли учителя.

Структура дидактической игры содержит следующие компоненты:

1. Мотивационный компонент – это те потребности, мотивы и интересы, которые определяют интерес учащихся принимать участие в дидактической игре;
2. Ориентировочный - выбор средств игровой деятельности;
3. Исполнительный - действия, операции, позволяющие реализовать

4. Контрольно – оценочный - коррекция и стимулирование активности игровой деятельности.

А.К. Бондаренко указывает, что в дошкольной педагогике все дидактические игры можно разделить на три основных вида:

1. Игры с предметами (игрушками, природным материалом);
2. Настольно-печатные игры;
3. Словесные игры.

В теории и практике существует следующая классификация дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

1. Игры-путешествия;
2. Игры-поручения;
3. Игры-предположения;
4. Игры-загадки;
5. Игры-беседы (игры-диалоги).

Изучив работы отечественных и зарубежных ученых, занимавшихся исследованием игровых технологий, можно сделать следующий вывод, дидактическая игра – явление сложное и многогранное, в которой определяются виды, типы, структура, функции, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей. Дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

При планировании учебного процесса происходит закономерное деление обучающих игр в зависимости от источника познания. Исходя из этого критерия игровые методы на уроке можно разделить на: визуальные, диалоговые, массовые и т.д.

Каждый из данных методов является уникальным в своем роде, но особого внимания заслуживает визуальный метод, так как на современном этапе развития и информатизации общества, данный метод является наиболее актуальным. Видеозапись, как визуальный метод, не только повышает интерес учащихся к изучаемому материалу, но и является образцом для поведения в различных ситуациях, а также перениманию манеры речи. При этом видео можно рассматривать одним из лучших способов аудирования, так как в процесс возможно включение игровых элементов.

Виды игр, которые возможно применить на уроках английского языка, достаточно разнообразны. Одним из популярных направлений является проведение игр с использованием информационно-компьютерных технологий, так как визуально они более восприимчивы для современных учащихся.

### **1.3 Виды мотивационной регуляции и взаимосвязь мотивов деятельности**

В самом общем виде мотивация человека к деятельности понимается как совокупность движущих сил, побуждающих человека к осуществлению определенных действий. Эти силы находятся вне и внутри человека и заставляют его осознанно или же не осознанно совершать некоторые поступки. При этом связь между отдельными силами и действиями человека опосредована очень сложной системой взаимодействий, в результате чего различные люди могут совершенно по-разному реагировать на одинаковые воздействия со стороны одинаковых сил. Более того, поведение человека, осуществляемые им действия в свою очередь также могут влиять на его реакцию, на воздействия, в результате чего может меняться как степень влияния воздействия, так и направленность поведения, вызываемая этим воздействием.

Принимая во внимание сказанное, можно попытаться дать более детализированное определение мотивации. 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. [17, с. 89]

Не менее важным является и понятие потребности - это то, что возникает и находится внутри человека, что достаточно общее для разных людей, но в то же время имеет определенное индивидуальное проявление у каждого человека. Наконец, это то, от чего человек стремится освободиться, так как, пока потребность существует, она дает о себе знать и “требует” своего устранения. Люди по-разному могут пытаться устранять потребности, удовлетворять их, подавлять или не реагировать на них. Потребности могут возникать как осознанно, так и неосознанно. При этом не все потребности осознаются и осознанно устраняют. Если потребность не устранена, то это не предполагает, что она устранена навсегда. Большинство потребностей периодически возобновляются, хотя при этом они могут менять форму своего конкретного проявления, а также степень настойчивости и влияния на человека.

Всегда присутствует то, что вызывает определенные действия человека. Это мотив. В частности если мотив вызывает действия по устранению потребности то у различных людей эти действия могут быть совершенно отличны, даже если они испытывают одинаковую потребность. Мотивы поддаются осознанию - человек может воздействовать на свои мотивы, приглушая их действие или даже устраняя их из своей мотивационной совокупности.

Поведение человека обычно определяется не одним мотивом, а их совокупностью, в которой мотивы могут находиться в определенном

отношении друг к другу по степени их воздействия на поведение человека, поэтому мотивационная структура человека может рассматриваться как основа осуществления им определенных действий. Мотивационная структура человека обладает определенной стабильностью. Однако она может меняться, в частности, сознательно в процессе воспитания человека, его образования. [25, с. 34].

Нас же в большинстве своем интересует мотивирование - это процесс воздействия на человека с целью побуждения его к определенным действиям путем пробуждения в нем определенных мотивов. Мотивирование составляет сердцевину и основу управления человеком. Эффективность управления в очень большой степени зависит от того, насколько успешно осуществляется процесс мотивирования.

В зависимости от того, что преследует мотивирование, какие, задачи оно решает можно выделить два основных типа мотивирования. Первый тип состоит в том, что путем внешних воздействий на человека вызываются к действию определенные мотивы, которые побуждают человека осуществлять определенные действия, приводящие к желательному для мотивирующего субъекта результату. При данном типе мотивирования надо хорошо знать то, какие мотивы могут побуждать человека к желательным действиям и то, как вызывать эти мотивы. Этот тип мотивирования во многом напоминает вариант торговой сделки: "Я даю тебе, что ты хочешь, а ты даешь мне, что я хочу". Если у двух сторон не оказывается точек взаимодействия, то и процесс мотивирования не сможет состояться. Вторым типом мотивирования своей основной задачей имеет формирование определенной мотивационной структуры человека. В этом случае основное внимание обращается на то, чтобы развить и усилить желательные для субъекта мотивирования мотивы действия человека, и наоборот, ослабить те мотивы, которые мешают эффективному управлению человеком. Этот тип мотивирования носит характер воспитательной и образовательной работы и часто не связан с какими-то конкретными действиями или

результатами, которые ожидается получить от человека в виде итога его деятельности. Второй тип мотивирования требует гораздо больших усилий, знаний и способностей для его осуществления. Однако и его результаты в целом существенно превосходят результаты первого типа мотивирования.

Существуют и стимулы, они выполняют роль рычагов воздействия или носителей “раздражения”, вызывающих действие определенных мотивов. В качестве стимулов могут выступать отдельные предметы, действия других людей, обещания, носители обязательств и возможностей, предложено человеку в компенсацию за его действия или что он желал бы получить в результате определенных действий. Человек реагирует на многие стимулы не обязательно сознательно. На отдельные стимулы его реакция даже может не поддаваться сознательному контролю. Реакция на конкретные стимулы не одинакова у различных людей. Поэтому сами по себе стимулы не имеют абсолютного значения или смысла, если люди не реагируют на них.

Процесс использования различных стимулов для мотивирования людей называется процессом стимулирования. Стимулирование принципиально отличается от мотивирования. Суть этого отличия состоит в том, что стимулирование - это одно из средств, с помощью которого может осуществляется мотивирование [18, с.41].

Выделяют следующие виды мотивации: экстринсивную (внешняя мотивация), интринсивную (внутренняя мотивация), положительную и отрицательную мотивацию, материальную и моральную мотивацию, устойчивую и неустойчивую мотивацию. В данной работе мы более подробно рассмотрим первые четыре вида.

#### 1. Экстринсивная и интринсивная мотивация.

В западной психологической литературе широко обсуждается вопрос о экстринсивной (обусловленной внешними условиями и обстоятельствами) и интринсивной (внутренней, связанной с личностными диспозициями: потребностями, установками, интересами, влечениями, желаниями), при

которой действия и поступки совершаются «по доброй воле» субъекта. В данном случае речь идет о внешних и внутренних стимулах, которые побуждают развертывание мотивационного процесса.

Когда говорят о внешних мотивах и мотивации, то имеют в виду либо обстоятельства (актуальные условия, оказывающие влияние на эффективность деятельности, действий), либо какие-то внешние факторы, влияющие на принятие решения и силу мотива (вознаграждение и прочее); в том числе имеют в виду и приписывание самим человеком этим факторам решающей роли в принятии решения и достижении результата. В этих случаях более логично говорить о внешне стимулируемой или внешне организованной мотивации, понимая при этом, что обстоятельства, условия, ситуация приобретают значение для мотивации только тогда, когда становятся значимыми для человека, для удовлетворения потребности, желания. Поэтому внешние факторы должны в процессе мотивации трансформироваться во внутренние [19; 3].

## 2. Положительная и отрицательная мотивация.

Речь идет не столько о знаке побуждения, мотивации, сколько об эмоциях, сопровождающих принятие решения и выполнение его. При ожидании отрицательной мотивации человек испытывает такие эмоции, как страх и разочарование. Человек боится наказания за его действия. В последствии происходит научение страху, т.е. попадая вновь в данную ситуацию, человек начинает бояться. А при ожидании положительной мотивации, когда поведение имеет поощряемые последствия, человек испытывает эмоцию надежды и облегчения. Таким образом, данные эмоции ожидания позволяют человеку адекватно и гибко принимать решение и управлять своим поведением, вызывая реакции, которые усиливают надежду и облегчение или уменьшают страх и разочарование.

В случае прогнозирования возможности удовлетворения потребности влечения, возникают положительные эмоциональные переживания, в случае планирования деятельности как объективно заданной необходимости (в силу

жестких обстоятельств, социального требования, обязанности, долга, волевого усилия над собой) могут возникнуть отрицательные эмоциональные переживания.

На необходимость стадийного (поэтапного) рассмотрения мотивационного процесса, хотя и с разных позиций, указывали многие исследователи. Стадийную модель принятия морального решения разработал С. Шварц. Ценность его модели состоит в тщательном рассмотрении этапов оценки: ситуации, приводящей к возникновению желания помочь другому человеку, своих возможностей, последствий для себя и для нуждающегося в помощи.

В. И. Ковалев рассматривает мотив как трансформирование и обогащение стимулами потребности. Если стимул не превратился в мотив, значит, он или «не понят» или «не принят». Таким образом, возможный вариант возникновения мотива, пишет В. И. Ковалев, можно представить следующим образом: возникновение потребности — ее осознание — «встреча» потребности со стимулом — трансформирование (обычно посредством стимула) потребности в мотив и его осознание. В процессе возникновения мотива происходит оценка различных сторон стимула (например, поощрения): значимость для данного субъекта и для общества, справедливость и т. д. [22, с.31].

А. А. Файзуллаев выделяет в мотивационном процессе пять этапов. Первый этап — возникновение и осознание побуждения. Полное осознание побуждения включает в себя осознание предметного содержания побуждения (какой предмет нужен), действия, результата и способов осуществления этого действия. В качестве осознанного побуждения, отмечает автор, могут выступать потребности, влечения, склонности и вообще любое явление психической деятельности (образ, мысль, эмоция). При этом побудительный аспект психического явления может и не осознаваться человеком, быть, как пишет автор, в потенциальном (скорее - скрытом) состоянии. Однако побуждение - это еще не мотив, и первым шагом к его формированию

является осознание побуждения [35, с.12].

Второй этап - это «принятие мотива». Под этим названием этапа автор понимает внутреннее принятие побуждения, т. е. идентификацию его с мотивационно-смысловыми образованиями личности, соотнесение с иерархией субъективно-личностных ценностей, включение в структуру значимых отношений человека. Говоря другими словами, на втором этапе человек, сообразуясь со своими нравственными принципами, ценностями и прочим, решает, насколько значима возникшая потребность, влечение, стоит ли их удовлетворять.

Таким образом, каждый автор процесс мотивации рассматривает по-своему. Стадии мотивации, их количество и внутреннее содержание во многом зависят от вида стимулов, под влиянием которых начинает разворачиваться процесс формирования намерения как конечного этапа мотивации. Стимулы могут быть физическими — это внешние раздражители, сигналы и внутренние (неприятные ощущения, исходящие от внутренних органов). Но стимулами могут быть и требования, просьбы, чувство долга и прочие социальные факторы. Могут влиять на характер мотивации и способы целеобразования.

#### **1.4 Обеспечение условий развития учебной мотивации у обучающихся английскому языку**

Учебная деятельность занимает практически все годы становления личности, начиная с детского сада и кончая обучением в средних и высших профессиональных учебных заведениях. Получение образования является неременным требованием к любой личности, поэтому проблема мотивации обучения является одной из центральных в педагогике и педагогической психологии. Под мотивом учебной деятельности понимаются все факторы, обуславливающие проявление учебной активности: потребности, цели, установки, чувство долга, интересы и т. п.

Выделяют пять уровней учебной мотивации.

Первый уровень - высокий уровень мотивации, учебной активности. У таких обучающихся есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые требования. Обучающиеся четко следуют всем указаниям преподавателя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные отметки. Второй уровень - хорошая учебная мотивация. Обучающиеся успешно справляются с учебной деятельностью. Подобный уровень мотивации является средней нормой. Третий уровень - положительное отношение к учебной деятельности, но образовательное учреждение привлекает таких обучающихся внеучебной деятельностью. Обучающиеся достаточно благополучно чувствуют себя в образовательном учреждении, чтобы общаться с друзьями, преподавателями. Им нравится ощущать себя участниками учебного процесса. Познавательные мотивы у данной категории сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. Четвертый уровень - низкая учебная мотивация. Обучающиеся посещают учебное заведение неохотно, предпочитают пропускать занятия. Во время обучения английскому языку часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Пятый уровень - негативное отношение к изучению языка. Испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении, во взаимоотношениях с преподавателем. Пребывания на занятиях по английскому языку нередко для них невыносимо. В других случаях могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам.

Основным мотивом обучающихся все же является подготовка к профессиональной деятельности. Следовательно, главная цель - получение знаний. Мотивы учения такой категории существенно отличаются от таковых у подростков в связи с намечаемой профессиональной деятельностью. Чем старше обучающиеся, тем меньшее количество мотиваторов они называют в качестве побудителей или оснований своего поведения. Это может быть

связано с тем, что под влиянием формирующегося у них мировоззрения возникает достаточно устойчивая структура мотивационной сферы, в которой главными становятся мотиваторы (личностные диспозиции, особенности личности), отражающие их взгляды и убеждения. Возникает у обучающихся потребность выработать свои взгляды и на вопросы морали, а стремление самим разобраться во всех проблемах приводит к отказу от помощи преподавателя английского языка.

В психологии известно, что формирование мотивов учения идет двумя путями:

1. Через усвоение обучающимися общественного смысла учения;
2. Через саму деятельность учения обучающегося, которая должна чем-то заинтересовать его.

На первом пути главная задача преподавателя состоит в том, чтобы, с одной стороны, донести до сознания обучающегося те мотивы, которые общественно не значимы, но имеют достаточно высокий уровень действительности. Примером может служить желание получать хорошие оценки. Обучающимся необходимо помочь осознать объективную связь оценки с уровнем знаний и умений. И таким образом постепенно подойти к мотивации, связанной с желанием иметь высокий уровень знаний и умений. Это, в свою очередь, должно осознаваться обучающимися как необходимое условие их успешной, полезной обществу деятельности. С другой стороны, необходимо повысить действенность мотивов, которые осознаются как важные, но реально на их поведение не влияют.

В психологии известно много достаточно много конкретных условий, вызывающих интерес к учебной деятельности. Рассмотрим некоторые из них.

1. Способ раскрытия учебного материала. Обычно предмет предстает перед обучающимся как последовательность частных явлений. Каждое из известных явлений преподаватель объясняет, дает готовый способ действия с ним. Обучающемуся ничего не остается, как запомнить все это и действовать показанным способом. При таком раскрытии предмета есть

большая опасность потери интереса к нему. Наоборот, когда изучение предмета идет через раскрытие сущности, лежащей в основе всех частных явлений, то, опираясь на эту сущность, он сам получает частные явления, учебная деятельность приобретает для него творческий характер, и тем самым вызывает у него интерес к изучению предмета. При этом мотивировать положительное отношение к изучению данного предмета может как его содержание, так и метод работы с ним. В последнем случае имеет место мотивация процессом учения.

2. Организация работы над предметом малыми группами. Принцип набора обучающихся при комплектовании малых групп имеет большое мотивационное значение. Если одних с нейтральной мотивацией к предмету объединить с теми, которые не любят данный предмет, то после совместной работы первые существенно повышают свой интерес к этому предмету. Если же включить обучающихся с нейтральным отношением к данному предмету в группу любящих данный предмет, то отношение у первых не меняется.

3. Отношение между мотивом и целью. Цель, поставленная преподавателем, должна стать целью обучаемого. Для превращения цели в мотивы-цели большое значение имеет осознание обучающимся своих успехов, продвижение вперед.

4. Проблемность обучения. На каждом из этапов учебного процесса необходимо использовать проблемные мотивации, задания. Если преподаватель делает это, то обычно мотивации обучающихся находятся на достаточно высоком уровне. Важно отметить, что по содержанию она является познавательной, т.е. внутренней.

Итак, мы рассмотрели некоторые условия обеспечения мотивационной регуляции учебной деятельности обучающихся английскому языку. На основе изложенного можно сделать вывод, что на регуляцию мотивов деятельности влияют все составляющие учебного процесса и соблюдение некоторых особенностей при обучении английскому языку приведет к

положительному результату в том случае если найти рациональный подход к организации образовательного процесса.

### **Выводы по 1 главе:**

Применение различных типов и видов игр на уроках английского языка помогает учителю разнообразить деятельность учащихся. Педагогическая целенаправленность игр осуществляется с помощью системы игр, составленной в соответствии с ролью и местом в процессе обучения английскому языку.

Игра позволяет успешно решать важные методические и психологические задачи, такие как:

1. создание психологической готовности детей к речевой деятельности, общению;
2. обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
3. тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи;
4. снятие усталости и напряженности.

Игры обладают высокой степенью наглядности и позволяют активизировать изучаемый языковой материал в речевых ситуациях, моделирующих и имитирующих реальный процесс общения.

Учитывая характерные особенности игры и потенциал ее использования на уроках, можно утверждать, что игра является мощным стимулом в изучении иностранного языка, а также эффективным методическим приемом. Использование игр на уроках иностранного языка повышает готовность играть и общаться, позволяет учащимся выразить себя, переживать и сопереживать. Кроме того, использование игр в процессе обучения развивает культуру общения и навыки работы в коллективе. Все это позволяет охарактеризовать игру как психологическое, социально-психологическое и педагогическое явление.

## **Глава 2. Практические аспекты применения игры в процессе обучения иностранному языку как способу повышения учебной мотивации**

### **2.1 Рекомендации по разработке авторских игр на уроке иностранного языка**

Европейские педагоги утверждают, что научиться играть — гораздо важнее, чем получить какие-то фактические знания. Не заикливаясь на процессе обучения, ребенок овладевает большими компетенциями, чем при классическом заучивании материала. При изучении иностранного языка в игре, у ребенка появляется цель – выиграть, и он сам моделирует план действий. Для победы он должен владеть определенным языковым материалом.

Не смотря на очевидные плюсы игровых технологий, игровой урок в российской школе – скорее исключение, чем правило. Учителя утверждают, в школьном расписании нет места играм. На деле всё иначе, большинство современных учебно-методических комплексов имеет в своем содержании игры и инструкции к ним, но учителя именно эти страницы пропускают, недооценивая их важность. Игры, предложенные учебниками, учителя находят не познавательными, долгими, слишком, легкими или сложными. Однако каждый учитель может разработать и подобрать игру для определенной группы, такая игра будет отвечать всем потребностям обучающихся и интересам учителя.

Первое, на что должен обратить внимание педагог, это цель данной игры. Для чего нужна данная игра:

- для подачи нового материала (лексического или грамматического);
- для закрепления пройденного;
- для подготовки к контрольной работе, устному зачету;
- для проверки знаний;

Подготовительный этап разработки игры:

- 1) Идея

а) Идея может исходить из темы лексического материала, например: Тема: «Food». Тогда или задания стоит связать с продуктами или блюдами, или объединить единой сюжетной линией (Поход в магазин).

б) Идеей игры могут быть телевизионные передачи, шоу, например: «Что? Где? Когда?», «К барьеру», «Умники и умницы» и т.д., компьютерные игры, фильмы и мультфильмы, популярные у детей и т.д.

Необязательно, чтобы само телешоу или мультфильм носили познавательный характер, главное, чтобы разработанная игра соответствовала цели. Например, если цель научить говорению, а лексическая тема «Проблемы молодёжи», вполне можно обсудить выступление молодежного блогера. Конечно, контент нужно подбирать, исходя из возраста обучающихся и формата школьного занятия.

с) Идея может опираться на какой-нибудь предмет, текст, песню или видеофрагмент. Все упражнения, так или иначе, должны быть связаны с выбранным материалом. Например, взяв американскую песню, можно поработать с ее смыслом, найти в ней пройденные грамматические конструкции, выделить знакомые лексические единицы, обсудить разговорные варианты и их отличия от литературных норм, разобрать разницу американского варианта английского (фонетика, лексика, грамматика).

2) Задания должны отвечать следующим требованиям:

а) Содержать разнообразные формы и приемы работы;

б) Виды работы чередуются: интеллектуальные задания сменяются творческими или подвижными;

с) Задания должны соответствовать возрастным особенностям и уровню знаний обучающихся: не слишком сложные, но и не слишком простые;

3) Деление на команды

Данный аспект очень важен. Стоит снова обратиться к цели игры на уроке. Если игра применяется для контроля знаний или подготовки к контрольной, стоит разделить учащихся так, чтобы участники одной команды имели

примерно равный уровень знаний, тогда каждый участник будет вовлечен в процесс. Если игровая технология применяется для введения материала или отработки, наоборот стоит сделать команды, участники которые имеют разный уровень знаний и мотивации. Это позволит выровнять ситуацию, ученик, который ранее не освоил материал, будет играть определенную роль в команде, чувствовать ответственность, при этом сможет обратиться за помощью к другим участникам своей команды, которые ему не откажут, так как они имеют общую цель.

#### 4) Система подсчета очков

Именно после ошибок в данном аспекте учителя выносят вердикт: «Игры на уроках не дают положительных результатов», не обдумав систему подсчета до конца, они сталкиваются или с обидами учащихся, или с недостоверными результатами. Во-первых, критерии каждого задания должны быть оглашены заранее, тогда несогласия участники могут выразить до начала игры. Во-вторых, желательна наглядность. Подсчет стоит вести на доске или экране, участники могут перепроверить свои баллы и обратить внимание учителя, если была допущена ошибка. В-третьих, оценка творческих заданий всегда субъективна, поэтому не стоит оценивать такие задания большим количеством баллов, в сравнении с интеллектуальными. К примеру: в задании написать о своём домашнем питомце и нарисовать его, важнее правильно составленный рассказ. Значит, оцениваться должен именно он, а рисунок может играть роль дополнительных баллов в случае, если рассказ будет выполнен не на максимальную оценку.

Приемы разработки авторских игр для уроков английского языка:

##### 1) «Амальгама»

Создание одного целого из нескольких элементов. Возьмем две традиционные игры для урока английского языка и по части правил из каждой игры: «Ball game» и «Pantomime».

Получаем новую игру, в которой один ученик показывает слово пантомимой и кидает мяч другому ученику, который должен ее угадать.

## 2) «Vice versa»

Классический пример использования данного приема: игра в шашки в «поддавки». То есть главное правило игры нужно абсолютно изменить.

Для примера разберем игру «Hot Seat»: Ученики делятся на команды. Один из них садится лицом к классу и спиной к доске. На доске записывается группа слов для каждой команды. Затем ученики по одному садятся напротив ученика на «Hot Seat» и пытаются ему помочь отгадать слово на доске. Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге. На каждого студента отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

Изменим главное правило, теперь напротив ученика на «Hot Seat» должны садиться участники противоположной команды и называть они будут антонимичные свойства написанного на доске предмета.

## 3) Пятый элемент

Приём заключается во введении в игру добавочного правила, нового элемента. Элементом может быть введенная роль, дополнительный предмет. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для пятого элемента придумывают добавочное правило. Так была придумана игра «associative snowball», когда, представляясь, играющий называет, помимо имени, еще и предмет, с которым он себя ассоциирует.

## 4) Бином фантазии

Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова.

Чтобы придумать название, выберите любую букву и напишите по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, выберите 23 самых неожиданных и пофантазируйте, как можно поиграть в игру с таким названием.

Биномом могут быть и средства игры и действующие лица, их названия и имена можно задумать, а потом произнести по очереди или написать на карточках и вытаскивать пары карточек.

Данный прием можно использовать в качестве задания для детей. Например, на каникулы. Учащиеся придумают игры, связанные с материалом занятий и на первом уроке после каникул представят их.

Успешность процесса подготовки педагогов к организации игровой деятельности школьников во многом определяется совокупностью условий и факторов, обеспечивающих этот процесс.

Совместные действия в учебных играх имеют важное значение в становлении личности педагога. Но еще более значима внутренняя социально ценная мотивация, являющаяся собой основу готовности к педагогическому труду. Мотивация же к организации игровой деятельности школьников у педагогов чаще всего выражена недостаточно. Разработка авторских игр раскрывает перед педагогами универсальные возможности игры как эффективного образовательного и воспитательного средства, а также творческий потенциал педагога.

## **2.2 Программа игровых занятий по английскому для школьников на основе УМК «Enjoy English 6»**

На сегодняшний день во всех общеобразовательных учреждениях Российской Федерации реализуются Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (1-4 классы), Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-6 классы) и Федеральный компонент государственного образовательного стандарта общего образования (7-11 классы). Согласно которым изучение предметной области "Иностранные языки" должно обеспечить:

- приобщение к культурному наследию стран изучаемого иностранного языка, воспитание ценностного отношения к иностранному языку как инструменту познания и достижения взаимопонимания между людьми и народами;
- осознание тесной связи между овладением иностранными языками и личностным, социальным и профессиональным ростом;
- формирование коммуникативной иноязычной компетенции (говорение, аудирование, чтение и письмо), необходимой для успешной социализации и самореализации;
- обогащение активного и потенциального словарного запаса, развитие у обучающихся культуры владения иностранным языком в соответствии с требованиями к нормам устной и письменной речи, правилами речевого этикета.

Исследование игры как средства обучения английскому осуществлялось в три этапа в течение 2015-2017 годов. На первом этапе было изучено состояние исследуемой темы в педагогической, психологической и методической литературе, а также сформулированы объект, предмет, цель и задача исследования.

На втором этапе определена методика исследования, критерии экспериментальной работы, разработаны авторские игровые методы. Экспериментальное исследование осуществлялось на базе МБОУ школа №141 г. Красноярск и МБОУ ДО ЦТРИГО г. Красноярск.

На третьем этапе проведена опытно-экспериментальная работа в 6 «а» и 6 «б» классах МБОУ школа №141 г. Красноярск, проанализированы и обобщены результаты экспериментально-исследовательской работы.

Цель опытно-экспериментальной работы – подтвердить эффективность применения игровых технологий в обучении иностранному языку как способа повышения учебной мотивации учащихся 6 классов.

Для достижения поставленной цели были выделены основные задачи:

опытно-экспериментальной работы:

1. Анализ результатов вводного тестирования в двух группах;
2. Разработка технологических карт уроков с последующим практическим применением;
3. Реализация разработанной системы уроков с использованием игровых приёмов на практике;
4. Сбор аналитической информации о результатах проделанной работы.
5. Подведение итогов.

Основным методом исследования выступил метод эксперимента, который состоял из трёх этапов: диагностического, основного и контрольного. На каждом этапе применялись свои, более частные, методы исследования.

Процесс исследования условно был поделен на три этапа:

1. Диагностический
2. Основной
  - а) Урочный
  - б) Внеурочный
3. Контрольный

### **2.2.1 Диагностический этап опытно-экспериментальной работы**

На диагностическом этапе был проведен подбор экспериментальных групп учеников, которые прошли анкетирование. Результаты анкетирования подтвердили, что группы учащихся имеют схожий уровень владения материалом. Диагностика включала в себя анкетирование детей, которым предлагалось ответить на вопросы. Данный этап диагностики позволил определить уровень заинтересованности учащегося в обучении иностранным языком.

Группа 6 «в» класса занималась по программе, включающей игровой компонент. Группа 6 «а» по традиционной программе.

Возраст обучающихся: 12-13 лет. Состав группы 12-16 человек.

Срок проведения исследования: сентябрь-октябрь 2018г. В каждой группе было проведено 14 уроков.

Для проверки диагностики использовалась методика «Цель-Средство-Результат» (далее ЦРС), опросник Карманова А.А..

Данный опросник, предложенный А.А. Кармановым, рассчитан на исследование особенностей структуры деятельности. В основу его положен общенаучный базис Цель-Средство-Результат, отражающий основные черты любой деятельности. Согласно этой парадигме любую деятельность можно рассматривать как состоящую из трех компонентов (обычно чередующихся последовательно):

- в начале любой деятельности человек, синтезируя большое количество информации, вырабатывает Цель деятельности, т.е. начинает представлять более или менее ясную картину желаемого будущего, то конечное состояние в которое он хочет привести ситуацию и себя;
- далее в ход вступают средство, т.е. тот ресурс, который человек готов истратить на достижение цели;
- итогом любой деятельности является актуализация результата - того итога, которого достиг человек.

Как разные люди, так и один человек в разные периоды своей жизни обладают неодинаковыми параметрами своей деятельности.

В опроснике содержится несколько десятков утверждений, касающихся характера, поведения. К опроснику приложен бланк ответов. Номер на бланке ответа соответствует номеру утверждения. Учащимся предлагается прочесть каждое утверждение и решить, верно оно или нет. Если учащийся решил, что данное утверждение, верно, он ставит плюс на бланке ответов рядом с номером, соответствующим номеру утверждения. Если утверждение по отношению к учащемуся неверно, он ставит минус. Если утверждение бывает верно, или неверно в разные периоды жизни учащегося, то выбирается то решение, которое правильно в настоящее время. Если

учащийся затрудняется однозначно ответить на какой-либо вопрос, то он может не ставить никакой знак. Однако, если пропустить 5 и более утверждений, то результат будет признан недостоверным. Утверждения представлены в таблице 1.

Таблица 1

1.	Я активный человек
2.	Иногда я прихожу в сильное возбуждение
3.	Бывает так, что я чем-нибудь раздражен
4.	Я всегда ем то, что мне подают
5.	Чтобы добиться чего-то в жизни - надо уметь ставить перед собой цели
6.	Я бы сравнил себя с хорошо настроенным музыкальным инструментом
7.	Я всегда делаю так, как мне говорят
8.	Иногда я задумываюсь о смысле жизни
9.	Не люблю, когда мне подсказывают, как надо делать
10.	Я могу объяснить поступки каждого человека
11.	Часто мои близкие меня не слушают, и мне приходится повторять одну фразу несколько раз, пока наконец меня не услышат
12.	Часто со мной случаются странные вещи
13.	Обычно я не могу однозначно сказать про кого-то, хороший он человек или нет
14.	Я предпочитаю ставить перед собой цели не очень сложные, но и не очень простые
15.	Со мной часто происходят вещи, которые я не могу объяснить
16.	Когда остаюсь один, я много размышляю
17.	Я скучаю редко
18.	Мне можно доверить любую тайну
19.	В любой ситуации можно найти выход

20.	Вид заходящего солнца вызывает у меня вдохновение
21.	Проходя мимо лежащего мяча, у меня возникает желание пнуть его
22.	Когда волнуюсь, то чаще я краснею, чем бледнею
23.	Хорошая музыка меня воодушевляет
24.	Цели перед собой предпочитаю ставить сам
25.	Вид неприятного мне человека вызывает у меня желание его побить или нанести ему какой-нибудь другой ущерб
26.	Все, что мне дорого, одинаково ценно для меня
27.	Когда я что-то делаю, то охотно выслушиваю любые советы
28.	Удачно законченное дело вызывает у меня прилив хорошего настроения
29.	Принимая решение, я взвешиваю все "за" и "против"
30.	Иногда бывает, что я говорю о ком-то плохо
31.	У меня характер скорее "нападающего", чем "защитника"
32.	Стабильность лучше непредсказуемости

Бланк ответов отражен в таблице 2.

Таблица 2

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

Ключи для обработки результатов представлены в таблице 3.

Таблица 3

1. С+	2. С+	3. Л-	4. Л+	5. Ц+	6. Ц+	7. Л+	8. Ц-
9. С+	10. Р+	11. Р+	12. Р-	13. Р-	14. Ц+	15. Р-	16. Ц-
17. Ц+	18. Л+	19. С+	20. Р-	21. С-	22. С-	23. Р-	24. Ц+
25. С+	26. Ц-	27. С-	28. Р-	29. Ц+	30. Л-	31. С+	32. Р+

Сначала подсчитываются следующие показатели:

Цель совпадения - количество совпадений по шкале "Цель" (например, положительный ответ на 5 утверждение считается совпадением по шкале "Цель"),

Цель несовпадения - количество несовпадений по шкале "Цель" (например, положительный ответ на 8 утверждение считается несовпадением по шкале "Цель"),

Средство совпадения - количество совпадений по шкале "Средство",

Средство несовпадения - количество несовпадений по шкале "Средство",

Результат совпадения - количество совпадений по шкале "Результат",

Результат несовпадения - количество несовпадений по шкале "Результат",

Ложь с совпадения - количество совпадений по шкале "Ложь",

Ложь несовпадения - количество несовпадений по шкале "Ложь".

Путем вычитания получаются окончательные баллы:

Цель = Цель совпадения – Цель несовпадения (шкала "Цель")

Средство = Средство совпадения - Средство несовпадения (шкала "Средство")

Результат = Результат совпадения - Результат несовпадения (шкала "Результат")

Ложь = Ложь совпадения – Ложь несовпадения (шкала "Ложь")

Недостовверными признаются результаты в случаях 5 и более пропущенных утверждений, а также, если Л больше 0.

По итогам первичной диагностики можно сделать следующие выводы:

1. У некоторых учащихся наблюдается сильно фрустрированное состояние, выражающееся в невозможности ставить перед собой конструктивные цели;
2. Мотивы деятельности некоторых учащихся бессистемны, неиерархизированы;
3. Испытуемые имеют трудности в выборе средств для достижения цели;
4. Почти половина испытуемых склонна переоценивать результат своей деятельности.

Исходя из результатов диагностики, можно отметить, что большинство испытуемых имеет уровень мотивации средний или низкий уровни мотивации к обучению, это может быть связано возрастными особенностями, прошлым неудачами по предмету, сложностью программы. Для повышения уровня мотивации была разработана система уроков включающая в себя игровые элементы. В контрольном этапе была проведена повторная диагностика и сравнение результатов (п.2.2.3).

### **2.2.2 Основной этап опытно-экспериментальной работы**

Основной этап был разделен на урочный и внеурочный подэтапы и представлял собой 14 урочных занятий в каждой группе и 3 общих внеурочных мероприятия.

Экспериментальные группы имели схожие планы занятий. У группы, занимающейся по традиционной технологии, игровой компонент присутствовал в виде игровых заданий предложенный УМК.

Примерный алгоритм ведения занятий:

- приветствие;
- речевая зарядка;
- ознакомление с новым лексическим материалом;
- тренировочные речевые упражнения;
- динамическая пауза;
- дидактические игры;
- подведение итогов занятия.

Во время проведения занятия могут быть использовались различные виды парной, групповой и индивидуальной работы. План урочных занятий представлен в таблице 4.

Таблица 4

	<b>Лексическая тема</b>	<b>Грамматическая тема</b>	<b>Планируемые предметные результаты учащихся</b>	<b>Игровой компонент</b>
1.	Будем знакомы!	Present / Past / Future Simple / Present Continuous (review)	Развитие навыков аудирования. Формирование умения работать в паре. Развитие диалогической речи	«Звуки и имя» «Как тебя зовут?» «Передай другому» «Испорченный телефон» «Фокусники»
2.	Welcome to the International Explorers' Club	Articles: "the" with the names of the places (continents, countries, cities, streets, squares) (review); Структура "to be going to"	Развитие навыков чтения и говорения.	«Вежливый Том» «Поменяйтесь местами» «Переводчики» «Такси»
3.	Welcome to the International Explorers' Club	Present Simple and Present Continuous (review)	Развитие коммуникативных умений учащихся в чтении, письме и говорении	«Saymon says» «Я знаю 3 слова» «Эхо» «Испорченный телефон»
4.	Meeting new friends	Present / Past / Future Simple (review) Wh-questions (review)	Развитие навыков аудирования и письма	"Word Train" «What's missing?»
5.	Meeting new friends	Past Simple and Present Perfect (review) Wh-questions (review)	Развитие умения вести диалог-расспрос и читать с полным пониманием текст.	«Назови слово по теме» «Фокусники»
6.	Meeting new friends	Past Simple and Present Perfect (review) Word formation suffix er (review)	Обучать монологу с опорой на план.	«Mousehole game» «Будь внимательным» «Я – учитель» «Заметь ошибку»
8.	Speaking about the wonders of nature	Wh-questions (review); Uncountable nouns	Развитие коммуникативных умений учащихся в чтении, письме и говорении	«Поменяйтесь местами» «Ball game» «Угадайка»
9.	Speaking about the wonders of	Present Simple (review) Wh-questions (review)	Развитие навыков аудирования и письма	«Назови слово по теме» «Эхо» «Испорченный телефон»

	nature			«Фокусники»
10.	Speaking about the wonders of nature	Present Simple / Present Continuous (review) Comparison structure: as... as/ not as. as	Введение новой лексики. Развитие умений читать с полным пониманием текст диалогического характера (телефонный разговор).	«Переводчики» «Назови слово по теме» «Фокусники»
11.	Staying with a British family	Present Simple (review)	Развитие навыков устной речи. Формирование лексико-грамматических навыков.	«Quick Service» «Испорченный телефон» «Эхо»
12.	Staying with a British family	Present / Past Simple; Present Continuous; Present Perfect (review);	Обучение монологическому высказыванию с опорой на речевые образцы.	«Dobble» «Mousehole game» «Кроссворд»
13.	Staying with a British family	Review	Развитие умения читать с пониманием основного содержания текст и исать небольшой рассказ с опорой на план.	«Spinner» «Закончи слово» «Garage»
14.	Итоговый урок	Review	Проверка коммуникативных умений учащихся в аудировании, чтении, письме и говорении	Игровое занятие «International Explorers' Conference»

### Описание используемых игровых методик:

#### «Mousehole game»

В специальном образце (Приложение 1) вырезаем дырочку.

Прячем за листочком нужные буквы и перемещаем его вверхвниз.

Дети угадывают, что это за буква.

Сделав отверстие больше, можно прятать целые слова или картинки.

#### «Spinner»

(Приложение 2)

Игра возникла из-за популярности одноименной игрушки, которая была у каждого ребенка в классе.

Ребенок крутит спиннер и задает себе вопросы, указывая на нужную картинку. Либо у каждого своё колесо, либо одно на пару.

Вот и вопросы сразу идут: How is the weather? How are you? What color is it? What shape is it? What animal is it? What can you do? What do you like?

«Dobble»

(Приложение 3)

Вариант 1 «Башня»

Ученикам раздается по 1 карте лицом вниз, остальные складываются стопочкой лицом вверх на столе. По команде ученики переворачивают свою карту и ищут у себя слово/картинку, совпадающие со словом/картинкой на верхней карточке в колоде. Тот, кто первый нашел и назвал слово, забирает себе верхнюю карту и кладет поверх своей. Игра закончена, когда в стопке не осталось карт. Побеждает тот, у кого больше.

Вариант 2 «Колодец»

Одна карта остается на столе, остальные раздаются ученикам. Принцип тот же, но теперь надо как можно быстрее избавиться от всех своих карт.

Вариант 3 «Собери их все»

Одна карточка кладется лицом вверх в центр, вокруг нее кладутся карточки по количеству игроков лицом вниз. Ученики переворачивают все карточки вокруг центральной. Их задача найти на любой из карточек слово/картинку, совпадающее со словом на центральной карточке. Назвавший слово, забирает карточку себе. Центральную карточку забирать нельзя! Когда карточки разобраны или совпадений больше нет, центральная убирается в колоду из оставшихся, карточки перемешиваются, и начинается новый раунд. Победитель тот, кто наберет больше карточек.

«Snowball»

Играют все поочередно. Первый играющий выбирается считалкой. Он говорит свое слово или фразу и встает первым в линейке. Следующий повторяет его слово/фразу и встает вторым в линейке и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все слова/фразы. Ученик, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Фишками награждаются все учащиеся, справившиеся с заданием.

*«Sounds and name»*

Дети сидят на своих местах, играют поочередно, внимательно слушая учителя, который проговаривает предложения-задания.

Учитель: Come here, who has sound ... in his name?

Ученик выходит к доске: I am Sveta.

Игра продолжается. Победитель не определяется.

*«Clap your hands»*

Играют все дети одновременно. Они садятся в круг. Предварительно дважды хлопнув в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: “What`s your name?”

Ответы: “My name is/I am ...” дети делают индивидуально поочередно.

Перед ответом следуют хлопки в ладоши и по коленям.

*«Acquaintance in the street»*

Играют все дети одновременно. Учитель дают команду “Walk” и включает запись любой английской песенки. Дети «гуляют» по классу. Учитель останавливает запись и говорит: “Stop”. Учащиеся образуют пары и знакомятся друг с другом. Каждая пара проговаривает следующий диалог:

1. Hello! What`s your name?
2. Hello! I`m ... What`s your name?
3. I`m ...

*«Как тебя зовут?»*

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч одному из учащихся и говорит: “What`s your name?” Ученик ловит мяч и отвечает: “My name is/I am ...”

Бросает мяч другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

*«Передай другому»*

Играют все одновременно. Дети образуют круг. Звучит музыка. Дети передают друг другу кубики: красный и зеленый. Учитель останавливает звучание музыки. Тот учащийся, у кого в руках оказался красный кубик, задает вопрос: “What`s your name?” Тот, у кого зеленый, отвечает: “My name

is/I am ...” Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

#### *«Вежливый Том»*

Дети сидят на своих местах. Учитель, используя куклу Тома, поочередно обращаясь к детям, задает вопрос: ‘What`s your name, please?’ , предупредив, что отвечать следует только в том случае, если Том «произносит» волшебное слово “please”. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

#### *«Маски-шоу»*

Игра состоит из двух этапов. На первом этапе детям раздаются шаблоны масок. При помощи цветных карандашей и фломастеров дети прорисовывают детали маски. На втором этапе они выходят на середину класса, держа маску перед лицом и говорят: “Good Morning. I`m ... I am seven. I am glad to see you!”

#### *«I am a teacher»*

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Выбирается ученик, который будет исполнять роль учителя. «Учитель» отдает команды, называя глагол движения. Дети выполняют. Учащийся, допустивший ошибку, называет глагол в временах, которые задает «учитель» и составляет предложение .

#### *«Веселый кубик»*

В игре используется кубик, на гранях которого картинки с действиями. Дети поочередно выходят к столу, бросают кубик и проговаривают предложение в соответствии с выпавшей картинкой.

Например:

- She has been to the office.
- He has gone to London.

#### *«Знакомые слова»*

Играют все дети одновременно. Они сидят на своих местах. Учитель произносит словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, дети хлопают в ладоши. Учащийся, допустивший ошибочный хлопок, должен составить

предложение, включив в него минимум три слова из услышанного ряда .

*«Ball game»*

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом любую цифру. Повторять цифры нельзя. Тот, кто не смог назвать цифру, выбывает из игры. Победители, оставшиеся в кругу, получают фишки.

*«Переводчики»*

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг. Учитель бросает мяч поочередно каждому и называет по-русски любое слово. Учащийся возвращает мяч учителю, называя при броске это слово по-английски.

*«Закончи слово»*

Играют все одновременно. Дети стоят полукругом. Учитель поочередно бросает мяч каждому учащемуся и начинает проговаривать слово по обозначенной теме. Ученик возвращает мяч учителю, называя слово полностью. Например:

Учитель (бросая мяч) Ex...

Ученик (возвращая мяч) Explorer.

Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

*«Поменяйтесь местами»*

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. В руках у них карточки со словами. Учитель называет 2 слова. Дети, имеющие карточки с изображением этих животных, быстро меняются местами.

*«Я знаю три слова»*

Дети сидят на своих местах. Учитель каждому ученику поочередно называет изученную тему. Учащийся в ответ говорит три слова:

Учитель: Animals!

Ученик: An elephant, a bear, a cat!

*«Эхо»*

Играет вся учебная группа одновременно. Дети сидят полукругом. Учитель – с мячом в руках перед ними. Катая мяч от ученика к ученику, учитель называет английские слова или предложения по теме. Учащиеся повторяют услышанное, имитируя эхо, и перекатывают мяч учителю. В игре нет победителей.

#### *«Испорченный телефон»*

Ведущий игрок шепчет сидящему с краю ученику на ухо слово/предложение на иностранном языке. Следующий игрок шепчет это слово/предложение своему соседу и т.д. Игру можно проводить на две или более команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово/фразу последнему игроку.

#### *«Фокусники»*

Для проведения этой игры потребуются карточки с транскрипционными знаками. Учитель объявляет детям, что они могут быть фокусниками, т.е. заменив один звук в слове, превратить один предмет в другой. Например: [dog – frog], [foks – boks], [pig – stik] и т. п. Игра проводится по командам или индивидуально. В помощь можно использовать картинки.

Итоговое занятие проводилось в игровой форме.

Итоговое занятие «International Explorers' Conference»

План представлен в таблице 5.

Таблица 5

Этап	Ход урока
Организационный момент	<p>Good evening, ladies and gentlemen. We are greeting you at our International Explorers' Conference. Today we have 4 different groups of members of ecological communities from different countries: the first group came from US, the second from USA, the third from Australia and the last – from New Zealand.</p> <p>Firstly, we should choose the president of each group.</p>
Лексико - грамматическое задание	<p>«ПОИСК ШПИОНА»</p> <p>Perhaps, there are spies among us. So, now we'll check if there are people who don't know letters or new words.</p> <p>Each of you can win earn the points in this contest. Here you can see a table. You can find some letters which are depicted in it: T, R, I. T means team, R means random and I means individual. Now, each team says the coordinates and shoots. Then you get the letter and then you should answer the question. You have answered it depending on which letter you have:</p> <p>«T» you work in team, «R» one of the groups is chosen randomly by us, «I» – your group choose the one you want.</p>
Творческое задание Повторение лексики, чтение	<p>«ФОТОРОБОТ»</p> <p>Emergency! We have bad news for you. We have just received a message that 4 unknown animals escaped from the Research Center. We urgently need to draw their identikit to catch them. Hurry up!</p> <p>Great! With these drawings we'll definitely find them.</p> <p>Учащиеся получают описание неизвестных животных, которых должны нарисовать.</p>
Динамическая пауза	<p>As you know, we have many different kinds of animals in our Safari Park. We have to count them for our official documents</p> <p>You have numbers on your desks.</p> <p>When you hear the number of definite kind you have to put it up.</p> <p>You should do it after my words 'Ready? Steady? GO!'</p> <p>Only one person of your team can be an accountant. The president can't be an accountant.</p>
Говорение	<p>Oh! An urgent meeting for presidents! Follow me please (президенты уходят в коридор)</p> <p>Нам известно, что в каждой стране проводятся различные исследования. И вы, конечно, хотите рассказать о них всему миру.</p> <p>(Одна страна представляет своё исследования, другие команды отвечают на вопросы и задают свои)</p>
Творческое задание Динамическая пауза	<p>«Конкурс капитанов»</p> <p>Firstly our presidents have to present us all kinds of animals.</p> <p>Капитаны играют в снежный ком.</p> <p>Breaking news! Some animals were vaccinated. Now they have abilities which they have never had!</p> <p>Our presidents can't say it because there may be bugging. But they are ready to show it!</p> <p>Teams, you should guess, what you president show. It will be the animal and his new abilities</p>

Для дополнительной мотивации на протяжении 14 уроков применялись технологии, активно используемые американскими педагогами:

#### «STUDENT VS. TEACHER»

За выполнение ваших требований отдаете балл группе, за невыполнение забираете себе. Каждый урок идет подсчет баллов. В конце подводится итог. Если побеждают дети, то награждаете их каким-нибудь подарком (например, просмотром мультфильма на английском языке).

В результате проведенного эксперимента учащиеся одержали победу и получили просмотр короткометражного мультфильма.

#### «VOICEOMETER»

Прибор измеряет уровень шума в классе. Приближение к красной зоне должно обозначать крайнее возмущение учителя. Сами деления преподаватели в США подписывают по-разному. У кого-то зеленая зона quiet turtles и little mice, а красная loud monkeys и crazy gorillas.

#### «LAPBOOK»

Lapbook — это папка с кармашками, окошками и всевозможными вкладками, в которую помещены материалы на одну тему. Это отличный способ закрепить какой-то школьный материал со старшими детьми, переосмыслить текст, собрать воедино информацию тематической недельки или рассказать ребенку о каком-то явлении так, чтобы он поучаствовал в добывании информации и ее анализе и сортировке

Внеурочный подэтап был направлен на повышения мотивации школьников, главное преимущество внеурочных технологий – охват большого количества учащихся.

#### «CLIP CHART»

Постоянно находится в классе. На бельевых прищепках напишите имена.

Перемещайте детей вверх-низ по таблице во время урока.

Существует мнение, что игровые технологии подходят только для младших школьников. На самом деле при правильном подборе темы и

формы игры даже взрослые включатся в процесс. Следующие разработки подходят для работы с целым классом или параллелью, в этом случае будет достигнута наибольшая эффективность. Мотивацию будет повышать осознание того, что это не просто урок в привычной группе, а большое событие. Находясь в новой среде, ученики наиболее ответственно подходят к работе, поэтому для апробирования данных форм рекомендуется сделать смешанные команды из нескольких классов.

#### 1. Форма работы: «Вертушка»

Позволяет охватить всех участников. При работе все участники одновременно являются активными участниками интерактивно-образовательных станций. Ведущий станции – учитель английского языка, ученик старшего класса, ученик, хорошо владеющий материалом. Время на станцию строго ограничено. Команды двигаются по заранее известным маршрутным листам, по круговой схеме. Количество станций должно совпадать с количеством команд, либо превышать их количество. Допускается вариант «парной/товарищеской вертушки», когда маршруты у 2 команд совпадают, и они проходят по одинаковым маршрутам, соревнуясь друг с другом на каждой станции.

Возраст участников: для любой возрастной группы.

Количество команд, которые могут принимать участие: от 1

Количество человек в команде: от 5 до 20 человек.

Время на проведение: 1 станция длится от 10 до 15 минут, в это время уже заложен переход. Общее время зависит от количества команд, но не более двух часов.

Ресурс: зависит от общей темы вертушки и темы станции. Весь материал готовится заранее учителями или руководителями станций.

На общем сборе приветствуются участники, и кратко раскрывается тема «Вертушки». Выдаются маршрутные листы.

Объявляется, что когда время на станции истечет, команды услышат специальный звуковой сигнал, который будет оповещать переход к другой

станции. Акцентируется внимание, что вертушка не предполагает прохождение станций на скорость. Общее время у всех одно. Важно показать результат.

Запускается общий старт. Команды переходят к своей станции, которая в маршрутных листах указана под номером 1, далее они двигаются по указанному порядку.

Для учителей, организующих «Вертушку»:

Станция должна нести информативный характер, раскрывающий пройденную тему. Содержание станции не должно противоречить общей теме.

Итоги:

В конце процедуры учитель должен взять у своей команды обратную связь.

Примерные вопросы для рефлексии с группой: Что вы делали? Что с вами «происходило» когда вы проходили ту или иную станцию? Что нового вы узнали, пройдя станции?

Данная форма работы была протестирована на учащихся 6 «в» и 6 «а» классов, обучающихся по УМК "Enjoy English" в рамках изучения лексической темы: «Launching the International Explorers' club» и грамматических тем: Present Perfect or Past Simple, any\some, as...as.

Учащиеся узнали об игровом мероприятии за неделю, они имели возможность повторить материал и подготовиться. В ходе рефлексии учителя отметили эмоциональный подъем всех групп, несмотря на результаты. Больших отрывов в баллах не было, каждая группа достойно прошла все станции.

## 2. Форма работы «Научно-исследовательский институт»

Сложная игровая форма, благодаря которой разворачивается сложное содержание. Состоит из большого числа этапов. На старте прохождение командами участниками всех этапов не предполагается.

Игровая организационная форма:

Есть игровой штаб «Научно-исследовательского института», который отправляет команды в исследовательские командировки.

Команда получает форму отчета, которую необходимо заполнить и отчитаться у директора института, после проведенного исследования.

Возраст участников: от 7 до 17.

Количество команд, которые могут принимать участие: от 1

Количество игровых исследовательских командировок должно превышать количество команд, участвующих в НИИ на 2 или 3 командировки.

Реквизит: командировочные листы, планшеты, ручки для заполнения отчетных бумаг, игровая атрибутика/символика игровой формы НИИ, список исследовательских командировок в общем доступе.

Количество человек в команде: от 5 до 20 человек.

На общем сборе приветствуются участники, и кратко раскрывается тема и рассказывается игровая форма НИИ.

Представители команд приглашаются к директору НИИ для получения командировочных листов.

Командировочные листы содержат место командировки, данные о кураторе станции исследовательской командировки, исследовательские вопросы.

Задача детей за отведенное время, которое контролирует куратор командировки, изучить предлагаемую тему. Ответить на исследовательские вопросы, сдать отчет куратору командировки (он должен поставить свою подпись, это значит, что отчет принят) и отчитаться перед директором НИИ.

После этого получить новый командировочный лист.

Для учителей:

Заранее подготовить весь материал для своей станции. Рассчитать время работы, заранее описать исследовательские вопросы для детей и сдать руководителю образовательной программы. Подготовить реквизит. На станции обязательна вводная лекционная часть и интерактивный процесс. Куратор проверяет заполненный отчет, тем самым удостоверяясь, что команда усвоила материал, при необходимости дополняет содержание.

Итоги:

В конце процедуры учитель должен взять у своих групп обратную связь.

Примерные вопросы:

Какие исследования проводила команда? Какие новые знания получены в процессе прохождения НИИ? Как эти знания могут пригодиться в жизни?

Форма работы была применена среди учащихся 6 «а» и 6 «в» классов для ввода новых тем (лексических и грамматических) и повторения пройденных в прошлом году.

В данной форме работы время станции может не совпадать, то есть фонетическая станция может занимать 5-7 минут, а станция, включающая драматизацию, 20 минут. Для данной формы работы необходимо немалое количество организаторов. Для проведения эксперимента в качестве организаторов были задействованы 8 студентов-практикантов и 2 учителя английского языка.

### 3. Форма работы «Центрифуга»

Позволяет охватить всех участников, которые за процедуру проведения становятся и разработчиками собственного творчески-интерактивного продукта, и активными участниками зрителями.

Возраст участников: для любой возрастной группы.

Количество команд, которые могут принимать участие: от 2 (желательно, чтобы это было четное количество команд).

Количество человек в команде: оптимальное количество – 10 (+/- 2).

Процедура проходит в 3 такта:

1. Организационный;
2. Интерактивный (1 круг): 30-35 минут;
3. Интерактивный (2 круг): 30-35 минут.

Ресурс: Ограничены только пространством и возможностями школы: канцелярия, костюмы, реквизит, спортивный инвентарь и пр.

На общем собрании приветствуются участники, и кратко раскрывается тема «Центрифуги». Проводится на едином пространстве в форме интерактивных площадок.

Интерактивная площадка – это место, где зритель включается в непосредственный процесс игровой содержательной процедуры. Имеет четкие временные рамки.

#### 1. Организационный:

Учащимся нужно придумать интерактивную площадку на определенную тему (грамматическая, лексическая, конкретный текст для обсуждения или чтения, песня, видеофрагмент), время работы площадки – от 5 до 10 минут. Площадка работает несколько раз (зависит от количества команд). Темы готовятся заранее и выдаются либо адресно под каждую команду, либо в формате случайного выбора. Все команды разбиваются в 2 потока.

#### 2. Интерактивный (1 круг):

Первый поток: половина команд проводят интерактивную площадку, остальная половина команд по круговой схеме проходит первый поток. На каждую площадку отводится по 7-10 минут, по истечении времени происходит переход на другую площадку.

#### 3. Интерактивный (2 круг):

После завершения первого круга, команды меняются местами. Команды, которые проводили площадки, становятся зрителями-участниками, а команды, которые участвовали в интерактивных площадках, занимают место для проведения своей площадки.

Итоги:

В конце процедуры учитель должен взять у своих групп обратную связь по 2 потокам:

1. Примерные вопросы к кругу, когда команда являлась организатором площадки:

Что вы делали? Какой главный опыт извлекли из проделанной работы? Какие главные сильные стороны мы увидели? Над чем нужно поработать?

2. Примерные вопросы к кругу, когда команда являлась участником:

На каких площадках, по мнению команды, удалось лучше раскрыть содержание? Какой главный опыт извлекли из проделанной работы?

Участники первого и второго потока имеют одинаковые темы, таким образом, каждая команда проходит через все темы, включая свою, но на площадке другого потока.

Данная форма работы была также протестирована на учащихя 6 «а» и 6 «в» классов.

### 2.2.3 Контрольный этап опытно-экспериментальной работы

На контрольном этапе была проведена повторная проверка уровня мотивации учащихя по методике «ЦСР». Основной целью контрольного этапа эксперимента являлось сравнение результатов на начало и конец опытно-экспериментальной работы, подтвердив или опровергнув предположение о том, что формирование положительной мотивации школьников к изучению иностранных языков будет более эффективным, если построить обучение на основе последовательного введения в учебный процесс игровых технологий.

Полученные данные опросника ЦСР в экспериментальной группе обучающихся (25 человек) на конец опытно-экспериментальной работы представлены в таблицы 6, 7, 8.

Таблица 6.

Цель		
1 вариант	2 вариант	3 вариант
от -9 до -5 баллов	от-4до +4 баллов	от+5до+9 баллов
0 чел.	18 чел.	7 чел.
Сильно фрустрированное состояние, выражающееся в невозможности	Ставящиеся цели не всегда обоснованы, неустойчивы. Не все разумные действия целесообразны, иногда склонен к пустому	Оптимальный результат. Человек ставит перед собой реальные цели, настроен на достижение, мотивы

<p>ставить перед собой конструктивные цели. Мотивы деятельности бессистемны, неиерархизированы. Вместо того, чтобы ставить реальные цели деятельности, достигать весомых результатов, человек ограничивается постановкой либо «микроцелей», ограниченных текущей ситуацией, либо же фиксируется на постановке глобальных целей. Одним из выражений последнего является поиск так называемого «смысла жизни»</p>	<p>времяпрепровождению. В случае затруднения с выбором цели легко пользуется подсказкой извне, готов принять цель извне. Чтобы подготовиться к выполнению какой-либо деятельности - всегда требуется определенная сила воли, чтобы «собраться».</p>	<p>целеобразования и деятельности в целом систематичны, иерархизированы. Практически все, что делает испытуемый он может объяснить с точки зрения целесообразности. Не склонен к пустому времяпрепровождению. Решительность связана с легкостью образования целей, не мнительностью.</p>
---	---	--

Согласно интерпретации ответов, предложенной А.А.Кармановым, полученные данные свидетельствуют о том, что у большинства учащихся (18 человек) ставящиеся цели не всегда обоснованы, неустойчивы. Не все разумные действия целесообразны, иногда учащиеся склонны к пустому времяпрепровождению. Основная проблема - затруднения с выбором цели, легко пользуются подсказкой извне, готовы принять цель извне. Чтобы подготовиться к выполнению какой-либо деятельности - всегда требуется определенная сила воли, чтобы "собраться". При этом на контрольном этапе ни у одного учащегося не было обнаружено сильно фрустрированного состояния, выражающегося в невозможности ставить перед собой конструктивные цели, что можно считать положительной динамикой в сравнении с диагностическим этапом, где данное состояние было отмечено у

Средство			
от -9 до -2 баллов	от -1 до +2 баллов	от + 3 до +6 баллов	от+7до+9 баллов
3 чел.	9чел.	10 чел.	3 чел.
<p>Человек испытывает хронический недостаток средств достижения поставленных целей. Типичные проявления ограниченности в выборе средств: низкий энергетический потенциал, преобладание парасимпатической составляющей вегетативной нервной системы, конформность, сильная зависимость от ситуации, от других людей (в первую очередь от их мнения), внушаемость, обилие психологических комплексов, которые в том числе мешают использовать на 100 % внутренний потенциал.</p>	<p>Испытуемый периодически встречается с трудностями в выборе средств (речь идет о психологических барьерах). Причиной такой скованности часто бывает отсутствие конструктивной, достигаемой цели. Также одним из факторов подобного поведения является комплекс причин, который можно назвать "страхом самовыражения". В установках испытуемого преобладают "энергосберегающие мотивы". Недостаточно спонтанное поведение.</p>	<p>Оптимальный результат. Человек достаточно свободен в выборе средств, его поведение настолько спонтанно, насколько этого требует ситуация. Достаточно хороший энергетический потенциал. Сбалансированность симпатии и парасимпатии. Не агрессивен, но и не конформен. Поведение не вызывающее, но и не блокируется комплексами, мнительностью, негативизмом.</p>	<p>Поведение излишне спонтанно. Не ищет помощи от окружающих, предпочитает ими верховодить. В своих действиях испытуемый не только не обращает внимание на имеющиеся стандарты поведения, но часто действует вопреки им. Повышенная агрессивность, проявляющаяся как в открытых формах, так и скрытая.</p>

При рассмотрении блока «Средство» 9 учащихся периодически встречаются с трудностями в выборе средств (речь идет о психологических барьерах). Причиной такой скованности часто бывает отсутствие конструктивной, достигаемой цели. Также одним из факторов подобного поведения является комплекс причин, который можно назвать "страхом самовыражения". На диагностическом этапе такие проблемы возникали у 14 человек, это доказывает, что игровые технологии на уроках способны раскрепостить учащихся, создать более благоприятный климат на занятиях и помочь учащимся самостоятельно ставить цель и выбирать пути ее достижения.

10 учеников, имеют оптимальный результат. Они достаточно свободны в выборе средств, их поведение настолько спонтанно, насколько этого требует ситуация. Достаточно хороший энергетический потенциал. Поведение не вызывающее, но и не блокируется комплексами, мнительностью, негативизмом.

В таблице 8 представлены данные по шкале «Результат».

Таблица 8.

Результат		
от -9 до -5 баллов	от -4 до +4 баллов	от +5 до +9 баллов
8 чел.	17 чел.	0 чел.
Испытуемый склонен переоценивать результат своей деятельности. Удача вызывает приступы сильного веселья, неудачи провоцируют неадекватное горе. Даже ничтожные события способны вызвать настоящее потрясение. Человек как бы находится в состоянии хронического	Оптимальный результат. Как правило, испытуемый довольно трезво оценивает результаты своей деятельности. Он не переоценивает, но и не недооценивает итоги. В оценках других людей, событий довольно беспристрастен. Личностный рост нормально динамичен.	Человек склонен недооценивать результаты своей деятельности. Ригидность, излишняя критичность. В оценках поведения других людей преобладает оттенок критиканства, неодобрения. Ярким проявлением ригидности являются

<p>перехода, транс. Личностный рост испытуемого непредсказуем, во многом случаен. Как правило, повышенная тревожность.</p>		<p>персеверации: многократные и навязчивые повторения. Испытуемый неоднократно повторяет одну и ту же фразу, совершает одно и то же действие. Редко испытывает сильные эмоции, даже самые эффектные результаты не вызывают яркого удовольствия или же огорчения.</p>
--	--	--

При рассмотрении блока «Результат»: большинство учащихся (17) довольно трезво оценивает результаты своей деятельности. Они не переоценивают, но и не недооценивают итоги. В оценках других людей, событий довольно беспристрастны. Личностный рост характеризуется нормальной динамикой.

В эксперименте приняли участие 25 человек (две группы учащихся, занимающихся по разным программам). Исходя из диагностики на контрольном этапе, можно отметить положительную динамику в оценке своей деятельности у учащихся экспериментальной группы, занимавшихся по игровой программе, что связано со снятием психологических барьеров и скованности во время игр.

В ходе уроков с игровыми элементами учащиеся были активны, возрос интерес к урокам английского языка, повысилась эффективность обучения, усвоение материала. В то же время судить об изменении уровня мотивации достаточно затруднительно, т.к. за столь краткое время сложно что-либо изменить, но в свете наметившихся тенденций в поведении учащихся, в свете появившейся активности и заинтересованности можно считать цель достигнутой.

Данные показатели свидетельствуют о положительном значении игр при изучении английского языка среди учащихся средних классов. Все проведенные игры пользовались огромной популярностью среди учащихся. У некоторых появилось желание показать получившиеся родителям, что является очень ярким доказательством того, что они высоко оценивают проведенную в классе работу. Также об этом свидетельствует живой интерес и желание играть в игры на английском языке во внеурочное время.

### **Выводы по второй главе**

Было выявлено, что содержание используемого УМК составлено в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом и вследствие чего обучение школьников направлено на формирование у них познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий, что является показателем развития метапредметных результатов. Основным методом исследования выступил метод эксперимента, который состоял из трёх этапов: диагностического, основного и контрольного.

Эффективность влияния игровых образовательных и воспитательных технологий отслеживалась на протяжении всей экспериментальной работы с использованием опросников, анкет, интервью, минисочинений, послеигровой рефлексии, экспертных оценок учителей. В исследовании участвовали учащиеся 6-х классов. Общее количество учеников составило 25 человек.

На первом этапе исследование предполагало изучение исходных данных. Анализ результатов показал, что у школьников существует пробелы с оценкой собственной деятельности и как следствие не высокий уровень мотивации. Второй этап предполагал разработку и апробацию разработанных уроков, с применением игровых технологий. Третий этап предполагал проведение контрольного тестирования учеников для изучения динамики. Анализ результатов показал, что, у школьников наблюдается положительная динамика в оценке своей деятельности и повышение уровня мотивации. Регулярное проведение послеигровой рефлексии показывает, что большинство опрошенных считают наиболее эффективными занятия,

организованные в форме деловой учебной игры, ролевой познавательной игры, игрового тренинга и т.д.

В целом результаты проведенного исследования подтверждает, что при использовании игровых методов на уроках английского языка, процесс овладения знаний и умений в данной предметной области будет более эффективным. Нами обнаружена положительная динамика социально ценной мотивации педагогов в организации детской игры. Происходят изменения и в оценках педагогами возможностей игры как педагогического средства. Расширение представлений педагогов о педагогическом потенциале детской игры осуществляется посредством актуализации потенциальных возможностей каждого ученика. При разработке игровых проектов учитываются интересы, возможности и потребности педагогов.

## **Заключение:**

Результаты теоретического и экспериментального исследования позволяют сделать вывод о том, что наиболее важным фактором процесса учебной деятельности является мотивация - одна из важнейших побудительных сил поведения и деятельности человека. Мотивация понимается как система побуждений, придающих поведению направленность, избирательность и динамичность. Эта система включает в себя мотивы, потребности, интересы, стремления, цели, установки или диспозиции, идеалы. Мотивация определяет содержательную избирательность в учебной деятельности, влияет на выбор преференциальных факторов, так как настоящие мотивы лучше проявляются в ситуации выбора.

В результате опытно-экспериментального исследования мы пришли к выводу, что, применение игровых технологий на уроках иностранного языка способствует повышению уровня мотивации учащихся.

Игровые уроки поддерживают интерес учащихся к предмету и повышают мотивацию к обучению. Одной из главных характерных черт такого типа уроков должна быть эмоциональная насыщенность и наличие наглядного материала. От технологии, которую использует педагог на своем предмете зависит интерес к предмету.

Такого рода творческий подход к обучению иностранным языкам пробуждает интерес к культуре и истории иноязычных стран. При отборе содержания необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. Если учащиеся не видят картин общественной жизни, культур, стран, людей, то усваивают лишь словесные формулировки, лишённые жизненного содержания, которые быстро забываются.

Главная задача мотивации учения - такая организация учебной деятельности, которая максимально способствовала бы раскрытию внутреннего мотивационного потенциала личности обучающегося.

1. Предоставление свободы выбора. Обучающийся, а также его родители

должны иметь возможность выбора, преподаватели, программы обучения, видов занятий, форм контроля. Выбрав действие, человек испытывает гораздо большую ответственность за его результаты.

2. Максимально возможное снятие внешнего контроля. Минимизация применения наград и наказаний за результаты обучения. Так как это ослабляет внутреннюю мотивацию.

3. Задачи обучения должны исходить из запросов, интересов и устремлений учащихся. Результаты обучения должны соответствовать потребностям и быть значимыми.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках английского языка является важным аспектом формирования высокой мотивации учащихся. В настоящее время в методической литературе представлено большое количество разнообразных игр, однако в научной литературе существует так же немало описаний того, как методически неграмотно построенная работа, с использованием игровых технологий, способствовала формированию у учащихся ложных стереотипов. Именно поэтому, используя игровые технологии на уроках, учитель должен учитывать возрастные и умственные особенности учащихся.

При использовании игровых методов в обучении учеников необходима связь игры с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональный характер изложения, организация поисковой, познавательной деятельности, дающей учащимся возможность переживать радость самостоятельных открытий, вооружение учеников рациональными приемами учебной работы, навыками самовоспитания, являющимися неременной предпосылкой для достижения успеха.

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление ребёнка к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий детям эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому так важно использовать игровые элементы

на уроках.

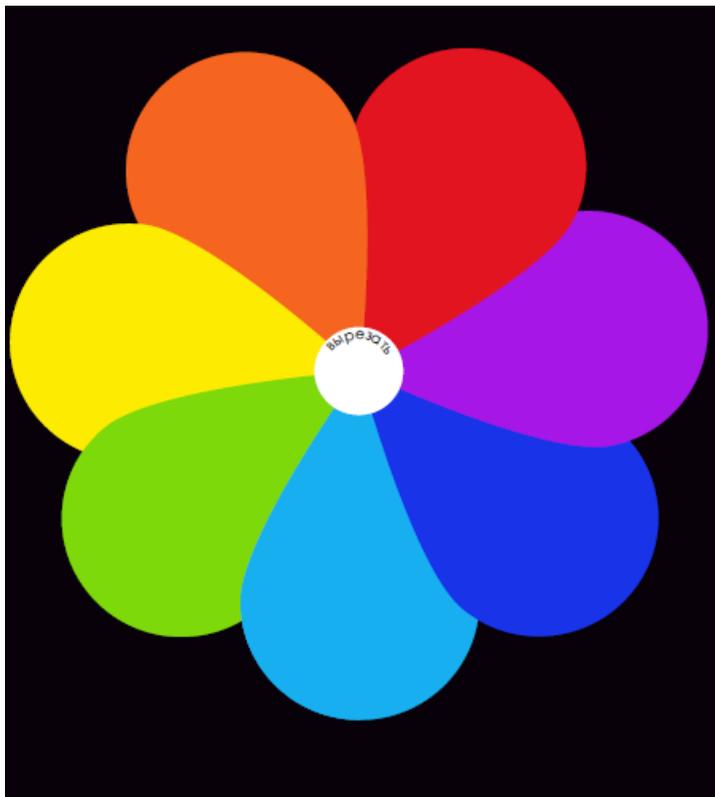
## Список литературы

1. Анухина, И.В. Занимательный английский для детей: Игры, стихи, песни / И.В. Анухина. – М.: Речь, 2004. – 96 с.
2. Ахмадуллин, Ш.Т. Мотивация детей. Как мотивировать ребенка учиться / Шамиль Т. А. – М.: Билингва, 2018. – 80 с.
3. Балк, Е. Занимательный английский для детей: Игры, стихи, песни Английский язык. Занимательный урок: Сборник дополнительных материалов. 6-7 классы / Е. Балк. – М.: ЭНАС-КНИГА, 2004. – 128 с.
4. Биболетова, М.З. Enjoy English. Английский с удовольствием. 6 класс. Учебник. ФГОС / М.З. Биболетова, О.А. Денисенко, Н.Н. Трубанева – Обнинск: Титул, 2016. – 200 с.
5. Биболетова, М.З. Английский язык. Enjoy English. 6 класс. Рабочая тетрадь № 1. ФГОС / М.З. Биболетова, О.А. Денисенко, Н.Н. Трубанева. – Обнинск: Титул, 2017. – 96 с.
6. Бондаренко, А.К. Дидактические игры / А.К. Бондаренко. - М.: Просвещение, 1999. – 237 с.
7. Будакова О. В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка [Текст] // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). — М.: Буки-Веди, 2012. — С. 152-154.
8. Бурдина М. И. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения // Иностранные языки в школе. – 1996. – № 3. – с. 52 – 55. 37.
9. Бурмакина, Л.В. Ролевые игры на уроках английского языка / Л.В. Бурмакина. – СПб.: Каро, 2018. – 144 с.
10. Васильева, Е.А. Изучай английский, играя / Е.А. Васильева. – М. : Проспект, 2015. – 112с.
11. Винникова И. В. Игры на развитие психических процессов // Начальная школа. – 2002. – № 3. – с. 25 – 28

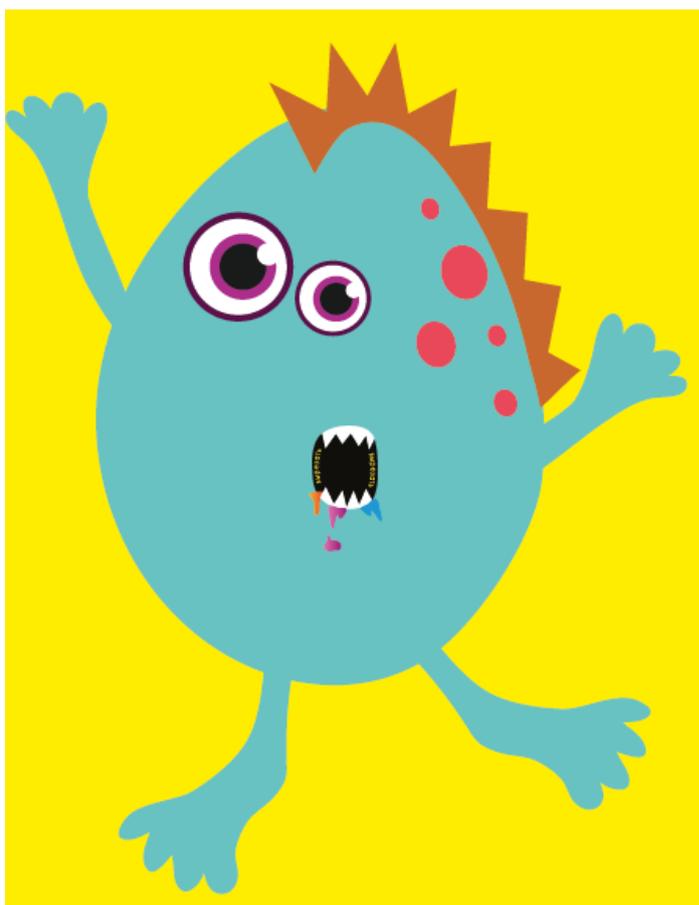
12. Выготский Л.С. Психологическое значение игры // Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536с.
13. Гладун О.А. Коммуникативное обучение языку посредством взаимодействия на уроке. Теоретические и практические аспекты лингвистики, литературоведения, методики преподавания иностранных языков. / О.А. Гладун. – Н. Новгород, 2015. – С. 126–129.
14. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010.-223с.
15. Давыдов В.В. О понятии личности в современной психологии // Психол. журн. - 1988. - N 4; 167
16. Давыдов В. В., Ломпшер И., Маркова А.К. Формирование учебной деятельности школьника. М., 1982.; 209
17. Делеу М.В. Некоторые особенности проявления личностных свойств студентов-первокурсников в условиях адаптации к учебному процессу в ВУЗе. - Кишинев, 1990. - с. 29; 13
18. Ефимова Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // Инновационные проекты и программы в образовании – 2011.- № 6 .- с. 61
19. Зимняя И.А. Психология обучения иностранному языку в школе. М.: Просвещение, - 1991 г. – 222 с.
20. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. - СПб.: Владос, 1997.; 98
21. Карлова, Е.Л. Grammar Games: Naval Battle. Грамматические игры для изучения английского языка: морской бой / Е.Л. Карлова. – Ростов-на-Дону: Каро, 2015. – 31 с.
22. Кларин М. В. Обучение как игра // Школьные технологии. – 2004. – № 5. – с. 45 – 59
23. Комарова Ю.А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам. - СПб.: «Каро», 2001 г., - 163 с.

24. Курбатова М.Ю. Игровые приёмы обучения грамматики английского языка на начальном этапе // Иностранные языки в школе. -2006.-№3.-с. 13.
25. Левенталь, В.И. Занимательный английский / В.И. Левенталь. – М.: Прометей, 2018. – 218 с.
26. Маркова А.К., Матис Т.А. Орлов А.Б. Формирование мотивации учения. М., 1990 г.
27. Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования: Приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373 (ред. от 31.12.2015) // СПС «Консультант плюс»
28. Павленко В.Г. Интерактивные технологии обучения иностранному языку. Уральский научный вестник. 2016. Т. 6. № -2. С. 3.
29. Пельц, С.В. Изучаем времена английского языка, играя! Игровой учебник английского языка для детей / С.В. Пельц – Ростов-на-Дону: Феникс, 2018. – 197 с.
30. Петричук И.И. Ещё раз об игре// Иностр. языки в школе.- 2008.- № 2.
31. Пукина, Т. В. Занимательный английский. 5-11 классы. Обобщающие уроки, внеклассные мероприятия / Т. В. Пукина. – Волгоград : Учитель, 2018. – 95 с.
32. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М., 1989 г.; 97
33. Степанова Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. – 2004. - №2. – с. 66-68.
34. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Мин-во образования и науки Рос. Федерации. – М. : Просвещение, 2010.- 42 с.
35. Фришман И.Н. Коммуникативные, ситуационно – ролевые игры, конкурсы // Воспитательная работа в школе. – 2005. – № 2. – с. 119 – 126.
36. Ханина, Е. Е., Солопова, А. В. Игровая форма обучения // Открытая школа. – 2004. – № 5. – с. 63 – 66. 56. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2005 г. - №8. – с.17-19.

- 37.Шоева Е.Ю. Занимательный английский для младших школьников // Английский язык. - 2008.- №11, – с.19-20
38. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных процессов учащихся. - М.: Педагогика, 1988.
- 39.Jill Hadfield ‘Elementary Communication Games’. Tomas Nelson and Sons Ltd, 1984 – 97 p;
- 40.Варносова А. Н. Способы повышения мотивации на уроках иностранного языка // Молодой ученый. — 2016. — №28. — С. 847-849. — URL <https://moluch.ru/archive/132/36351/> (дата обращения: 03.06.2018).
- 41.Малышева А. Д., Лучинина А. О. Использование игровых технологий для развития лексических навыков на уроках иностранного языка // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 29. – С. 359–363. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/770879.htm>.
- 42.Тенишева С. Б. Повышение мотивации на уроках английского языка в начальной школе [Текст] // Педагогическое мастерство: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Москва, июнь 2015 г.). — М.: Буки-Веди, 2015. — С. 125-127. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/151/8154/> (дата обращения: 03.06.2018).
- 43.Хусаинова А.Д. Применение игровых технологий на уроках английского языка в младшей школе // Молодежный научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по мат. XLV междунар. студ. науч.-практ. конф. № 5(44). URL: [https://nauchforum.ru/archive/MNF\\_humanities/5\(44\).pdf](https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/5(44).pdf) (дата обращения: 03.06.2018)



«Mousehole game»



Тематический образец для  
«Mousehole game»  
«Halloween»

