

Игровая деятельность как фактор повышения мотивации в изучении английского языка

Мотивация — это искусство побуждать людей делать то, что вы хотите, так, как будто они сами хотят это сделать.

Изучение английского языка в школе начинается со второго класса. Дети приступают к изучению английского языка с желанием и радостью. Новый предмет загадочен и влечет всех. Учителю предстоит ввести их в мир другой культуры, как языка, так и общения. Они еще не представляют себе, какие это будут уроки, и как они будут учиться, но все с нетерпением ждут первого урока. Первые уроки проходят с большим интересом и желанием, но постепенно по мере усложнения материала у некоторых детей пропадает интерес. В связи с этим обучение иностранному языку в начальной школе должно быть ярким и запоминающимся. Как же хорошо нужно подготовиться учителю к первой встрече и как хорошо нужно работать дальше, чтобы не обмануть ожидания детей. Повысить мотивацию, сохранить и постоянно развивать интерес — учащихся-это ряд вопросов, которые волнуют каждого учителя. Игровые технологии в образовательном контексте помогают решить одну из ключевых вопросов педагогики в сфере высоких технологий - проблема мотивации к учебной деятельности.

- *Скажи мне — и я забуду, покажи мне — и, может быть, я запомню, вовлеки меня — и тогда я постигну. Конфуций*

На примере некоторых игровых методов я покажу, как игровая деятельность помогает повысить мотивацию при изучении английского языка. Любая игровая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести и игровые технологии.

Особенностью игровых технологий является то, что в игре все равны. Она сильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение сильности заданий – всё это даёт возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижается боязнь ошибок. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения. Игры позволяют быстрее вжиться в образ, в жизненную ситуацию, где необходимо представиться ,благодарить, выражать свои пожелания ,возражать, наводить справки, давать разрешения, а значит уметь изъясняться на языке. Это функционально-прагматическая сторона, которая позволяет говорить нам о функциях общения. Создавая неестественные ситуации, так называемые «псевдо коммуникации» вызывают у учеников скуку и снижают мотивацию. Предложите ему рассказать о себе, о своих пристрастиях, о тех ,кто его окружает, о любимых занятиях. Все это составляет детскую реальность, жизненный опыт ребенка, все то, на чем основаны те учебные ситуации, где учащийся будет наиболее мотивирован.

Например: вы хотите научить ребенка узнавать время. Попробуйте представить, в каких ситуациях ребенок 8-9 лет будет вынужден спросить, или ответить, который сейчас час. Чтобы узнать расписание поездов? Чтобы назвать время, указанное на часах в книге? Или

скорее для того, чтобы узнать, когда начинаются его любимые телевизионные передачи, или когда он должен пойти на занятие по фортепиано. Например: дети с удовольствием играют в игру «ТВ-гид», где в роли диктора объявляют анонс телепередач на следующий день.

Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.

Видное место в классификации игр, используемых на уроках иностранного языка, занимают труды М.Ф. Стронина. Он считает, что игры можно подразделить на 2 группы: **подготовительные** и **творческие**. **Подготовительные игры** включают грамматические, лексические, фонетические и орфографические. Они способствуют формированию речевых навыков. Эти игры могут проводиться в виде индивидуального или командного соревнования. Подготовительные игры не носят чисто грамматический или лексический характер. Все они между собой связаны. **Творческие игры** способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Подготовительные игры

Грамматические игры

Говоря о важности различных подготовительных игр, следует сказать, что грамматические игры должны занимать ведущее место, так как овладение грамматическим материалом создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Тренировка в употреблении грамматических структур, требующая многократного повторения утомляет своим однообразием, поэтому грамматические игры делают эту работу интересной и увлекательной.

Данные игры преследуют цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую творческую активность учащихся.

Хочется остановиться на некоторых грамматических играх, которые я использую на уроках:

1. YES/NO PING-PONG (Да или Нет)

Цель- попрактиковаться задавать и отвечать на общие вопросы.

Класс делится на 2 команды. Ученики по очереди задают своим оппонентам вопросы, на которые можно отвечать "YES" or "NO".

Do you speak English?

Yes, I do,

Can you ride a bike?

No, I can't.

2. Where was I?

Цель-попрактиковаться в использовании глагола to be во времени Past Simple в вопросительных, отрицательных и утвердительных предложениях.

Ученик пишет, где он был в определенное время в прошлом, а весь класс отгадывает.

Например:

Where was I at noon yesterday?

Were you at the dentist?

No, I wasn't at the dentist.

Лексические игры

Конечно, эти игры не носят чисто грамматический характер. Грамматические игры вполне могут быть лексическими и наоборот. Лексические игры продолжают строить фундамент речи.

.Другая игра для начального уровня-

3. Крестики-нолики со словами(Tic-Tac-Vocab).

Цель: повторить и закрепить активную лексику или потренировать учеников в определении слов(для среднего и продвинутого уровней).Необходимый материал: проектор, плёнка с большой таблицей для игры в крестики –нолики.

Класс делится на 2 команды, одни получают карточки с крестиками, другие –с ноликами .В каждую из 9 ячеек таблицы кладется карточка с рисунком. Игрок из 1 команды выбирает ячейку и называет слово(It's an apple).Если он назвал правильно ,то кладет вместо карточки в эту ячейку символ своей команды(× или o). Игрок из второй команды в свою очередь называет слово в любой незанятой еще ячейке. И так игроки должны правильно назвать подряд 3 слова по горизонтали или по вертикали, которая первой займет три ячейки на одной линии, выигрывает .Для классов со средним или продвинутым уровнем просто назвать слова недостаточно. Нужно усложнить правила, например, игрок должен не назвать предмет, но и определить его(назвать его цвет, размер, форму, материал, где и как можно его использовать и т.д.)

4.Игра Opposites-Bingo ,пожалуй, самая любимая среди моих учеников. Ее можно играть в два этапа: на первом этапе игрокам раздаются карточки со словами и изображением ,что облегчает понимание слов. Их задача найти антоним к слову. У кого больше пар в конце игры ,тот побеждает. Когда ученики уже хорошо освоили слова и легко могут подбирать антонимы, можно усложнить игру и сыграть в бинго. Ученикам раздают карточки со словами ,распределенными в ячейках. Учитель говорит или показывает карточку, а ученик должен закрыть фишкой антоним этого слова. Выигрывает тот ,у кого закрываются все слова на карточке выкрикивает «Бинго».

5.Synonyms-1.Matching pairs of synonyms. 2. Bingo

Цель-расширить словарный запас и попрактиковаться в употреблении новых слов в предложениях.

6.Yes-No questions

Цель- отработать разговорные клише, развивать аудитивные умения и внимание.

На вопросы, требующие да-нет ответы, ученик не должен произносить «да» или «нет». Он должен выражать сомнение, возможность или согласие с помощью языковых средств(Sure, Of course, Maybe, I'm not sure,Probably...)

7.Buffer (Буфет)

Цель- расширить словарь учеников, одновременно знакомя их со значением некоторых суффиксов и префиксов и с основами словообразования.

Ученикам даются все три списка, и они состязаются в том, кто сможет составить больше слов, используя по одному компоненту из каждого списка. Appetizers/Main courses/ Desserts

Например:

In- + -junct- + -ion = A court writ whereby one is required to do or to refrain from doing a specified act.

Чтобы стимулировать учеников составлять длинные слова, за каждый использованный элемент можно давать по 1 очку.

8.Wonder Word-Чудесное слово

Цель- увеличить словарный запас.

Ученикам дается несколько слов и предлагается найти общее чудесное слово, сочетаемое со всеми предложенными.

Например:

_____ drop

_____ fall

_____ coat

_____ storm

_____ shower

Acid _____

9.Homonyms

Цель-ознакомить учеников с омонимами.

Ученик берет по одной карте из колоды, лежащей лицом вниз .Доставшиеся ему омонимы он должен использовать в своих устных предложениях. Очко дается за каждое верное предложение.

Например:

Hear I hear a bird singing.

Here My book is here? Yours is there.

Список омонимов, с которых можно начать игру:

Road/rode; waist/waste; red/read; to/too/two; chord/cored/cord; reed/read; way/weigh; week/weak; missed/mist; sent/scent/cent; some/sum; I/eye; wood/would; bye/buy/by; mail/male...

Фонетические игры-упражнения преследуют цели:

- тренировать учащихся в произношении английских звуков;
- научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения;
- разучить стихотворения с целью их воспроизведения по ролям.

Сегодня я расскажу о некоторых играх ,рассчитанных на разный уровень слушателей.

1. На первой ступени обучения, когда только прошли алфавит, детям предлагается найти, раскрасить и выписать буквы из странного облачка, где спрятались эти буквы.

2. Использование скороговорок в качестве фонетического упражнения не только вносит элемент соревнования и игры, но и позволяет рассматривать эту работу как многоаспектную. Одновременно при работе со скороговоркой повторяется используемая в ней лексика, при этом учитель может легко узнать, все ли помнят перевод слов из скороговорки, может дать задание на определение части речи в скороговорке, на определение формы и времени глаголов, на определение числа существительного. Можно начать урок со скороговорки как Warm-up упражнение, а можно использовать как игру - разрядку после сложного задания.

10. Sound OFF

Цель-развить навык понимания на слух.

Класс делится на 2 команды. Учитель читает вслух слова, в состав которых входит либо один, либо другой звук, а учащиеся поднимают ту карточку, на которой написано слово с тем же звуком.

Fat-Bat, Set-Bet, Less- Bet, Last-Bat.

Команда, которая подняла больше карточек (правильно), получает 1 очко в этом раунде.

11. Sit FOR Sounds

Цель- развить навыки аудирования ,

Все встают. Учитель говорит список слов, ученики должны сесть ,если они услышат определенный звук, который практикуется. Проводится в несколько раундов, звук вначале слова, в середине, в конечном положении. Хорошая практика- произносить поочередно глухие и звонкие парные звуки, а также контрастные.

Орфографические игры

Знание иностранного языка не будет полным без знания графической системы языка и умения грамотно писать на неродном языке. В решении этой задачи можно успешно использовать орфографические игры, которые имеют своей целью освоить правописание изученной лексики.

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Многие игры рассчитаны на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

12. Diamond Word(Драгоценное слово)

Цель- закрепить навыки в словообразовании и произношении слов по буквам .

Учитель выбирает драгоценное слово, которое состоит из 4-8 букв, например HELLO. Затем даются слова, в состав которых входит хотя бы одна буква из выбранного драгоценного слова, причем буквы в этих словах переставлены.

PHEL _ _ _ _ _

HELP

SEY _ _ _ _

YES

WOLYEL _ _ _ _ _ _

YELLOW

HOTUM _ _ _ _ _

MOUTH

13. Word Scrambles (Перепутанные слова)

Цель- увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

Ученикам дается список слов с переставленными буквами на доске, проекторе или на бумаге и их просят расшифровать их. Первый ,кто справится со всеми словами,- побеждает. Слова должны быть знакомыми. Например:

НУРАР POSA SIFH OAPIN MECARAL

Слова можно ограничить категорией значения слов, например, только профессия, или столицы, или политические лидеры, или мебель. Работа в команде позволяет ученикам учиться друг у друга и обретать уверенность в себе.

Аудитивные игры

Данные игры могут помочь достижению следующих целей аудирования:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;
- развить слуховую память учащихся;

14. TRIPLE DEFINITIONS(Тройные определения)

Цель- улучшить навык аудирования и способность учеников узнавать слова пассивного словаря.

Каждый ученик рисует сетку для игры в крестики-нолики и выбирает 9 слов из числа написанных на доске. Он вписывает эти 9 слов в свои девять ячеек на бумаге. Учитель в произвольном порядке дает определение слов, не называя их. Когда слово в сетке ученика совпадает с определением, данным учителем, ученик перечеркивает это слово. Побеждает тот, кто перечеркнет три слова подряд, по вертикали ,или по горизонтали или диагонали.

15. Guess the proverb

“Better late than never”.

Учитель дает определение словам, ученики должны отгадать это слово и написать только первую букву и так до тех пор, пока не будет написано полностью выражение. Это можно сделать в классах со средним и продвинутым уровнем. Игра требует максимального внимания и концентрации.

Ролевая игра

В большом многообразии обучающих игр особое место занимает ролевая игра. Она позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы: расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению, способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями. Ситуации общения, моделируемые в ролевой игре, позволяют приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации, дают возможность использовать язык как средство общения, актуализируя как вербальные, так и невербальные средства общения. Тем самым ролевая игра способствует реализации общего методического принципа коммуникативной направленности обучения

иностранному языку. Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником, т.е. выполняет коммуникативную функцию.

Игра дает возможность робким неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В обычной дискуссии ученики-лидеры, как правило, захватывают инициативу, а робкие предпочитают отмалчиваться. В ролевой игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.

16.Waiter/Waitress

Цель- развить навыки говорения ,аудирования и письма.

Ученики получают свои роли, представляют ,что они посещают ресторан или кафе и делают заказ.

17.Shopping List

Цель- повторить словарный запас по теме.

Ученикам раздаются карточки с названиями предметов ,еды, карточки –деньги и создается атмосфера реального магазина, куда приходят ученики(покупатели) и совершают покупки.

18.Welcome to Royal Britain

Цель- повторить и закрепить страноведческий материал.

Ученики изображают английскую королеву, второй – русского ученика, которого она пригласила на чай.

19.PUPPET SHOW

Цель-развивать навыки говорения.

Ученики из подручных материалов (носок, нитки, пуговицы...) мастерят кукол и выступают, рассказывая свои истории.

Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т. д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

Творческие игры

Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность учеников, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учеников волноваться и переживать. Это мощный стимул к овладению иностранным языком. Игра всегда предполагает принятия решения — как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих учеников. Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку. И творческие игры яркий пример выше сказанному.

20. Fashion Designer

Класс делится на группы по 4-5 человек. Им дается определенное время, за которое команда рисует и в дальнейшем представляет модный лук в их представлении. Каждая команда получает задание представить свою модель в разных стилях.

21. Театрализация сказки, рассказа или стихотворения, песни. Детям очень нравятся такие задания, потому что представляется возможность раскрыть свои творческие способности.

Из всего существующего многообразия различных видов игр именно дидактические игры тесно связаны с учебно-воспитательным процессом. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между преподавателем и учащимися и между отдельными учащимися, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между людьми начинают носить более непринуждённый характер.

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой дети учатся.

Процесс игры подчинён решению дидактической задачи, которая всегда связана с определённой темой учебной программы. Она предусматривает необходимость овладения знаниями, нужными для реализации замысла игры. “Двойственная природа” игры – учебная направленность и игровая форма – позволяет стимулировать овладение в непринуждённой форме конкретным учебным материалом.

Дидактические игры состоят из ряда элементов:

- Игрового замысла;
- Дидактической задачи;
- Игрового действия;
- Правила.

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

Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчётливее выступают одни, в других - иные. Дидактические игры бывают:

- Сюжетные;
- Предметные;
- Соревновательные.

На современном уроке часто используются дидактические игры, направленные на активизацию мыслительной деятельности учащихся. Примером являются различные сюжетные игры, реализуемые в учебном материале. Такие игры на этапе обучения способствуют включению детей в учение. Причём эти игры не требуют какой-то особенной подготовки, здесь нужна только тщательная продуманность хода таких уроков. Сюжетные игры можно проводить в течение всего учебного дня, подчиняя работу единой цели.

Вот к чему я стремлюсь, играя с моими учениками.

Простота объяснения: Правила должны быть предельно просты. Я думаю, лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру.

Отсутствие дорогих и сложных материалов для игры.

Универсальность: Я люблю игры, которые можно легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников.

В различных играх развиваются разные лингвистические навыки: Listening-аудирование, Speaking-говорение, Reading-чтение, Writing-письмо. Однако вы можете спокойно модифицировать игру, подстраивая ее под ваши нужды. И в заключении, хочется отметить, есть огромное количество игр, всех невозможно перечислить, но одно очевидно, что играя, дети раскрываются, процесс обучения становится им интересней, с еще большим желанием и оптимизмом вовлекаются в учебный процесс. А со своей стороны, могу сказать, что мотивация появляется не только у детей, но и у учителя, когда видишь яркие, горящие желанием поиграть глазки детей.