

УДК 371

***НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА***

Нечаева О.А.

к.п.н, доцент

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Шолохова О.М.

студент,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Аннотация

В статье рассматривается потенциал использования настольных игр как эффективного средства повышения учебной мотивации младших школьников на уроках английского языка. Представлены примеры адаптации настольных игр для решения конкретных учебных задач, а также практические рекомендации по интеграции игровых форматов в образовательный процесс с учетом возрастных особенностей учащихся начальной школы. Особое внимание уделяется принципам доступности, четкой постановке учебной цели, временному регламенту и обязательному этапу рефлексии. Обосновывается, что настольные игры органично соединяют психологические потребности детей (в движении, общении, игре) с методическими задачами педагога, способствуют созданию ситуации успеха, снятию языкового барьера и формированию положительного отношения к изучению иностранного языка. Показано соответствие игровых технологий требованиям ФГОС НОО и системно-деятельностному подходу.

Ключевые слова: настольные игры, учебная мотивация, младшие школьники, урок английского языка, ФГОС НОО, системно-деятельностный подход, игровые технологии, начальная школа, возрастные особенности, рефлексия.

***TABLE GAMES AS A MEANS OF INCREASING MOTIVATION OF
PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN ENGLISH LESSONS***

Nechaeva O. A.

PhD, Associate Professor,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovskiy,

Kaluga, Russia

Sholokhova O.M.

student,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovskiy,

Kaluga, Russia

Abstract

The article examines the potential of using board games as an effective means of increasing the learning motivation of younger schoolchildren in English lessons. Examples of adapting board games for solving specific educational tasks are presented, as well as practical recommendations for integrating game formats into the educational process, taking into account the age characteristics of primary school students. Special attention is paid to the principles of accessibility, clear formulation of the learning goal, time regulation, and the obligatory stage of reflection. It is substantiated that board games organically combine children's psychological needs (for movement, communication, and play) with the teacher's methodological tasks, contribute to creating a situation of success, removing the language barrier, and forming a positive attitude towards learning a foreign language. The article demonstrates the compliance

of game technologies with the requirements of the Federal State Educational Standard for Primary General Education and the system-activity approach.

Keywords: board games, educational motivation, younger schoolchildren, English lesson, Federal State Educational Standard, system-activity approach, game technologies, primary school, age characteristics, reflection.

С появлением Федерального государственного образовательного стандарта произошёл переход от знаниевой парадигмы к системно-деятельностному подходу, где главной ценностью становится не объем усвоенной информации, а умение ребенка учиться, ориентироваться в потоке знаний и применять их на практике. Теперь главная задача педагога не просто передать знания, увлечь ребенка, а создать условия для активной познавательной деятельности каждого ученика, его самореализации и раскрытия творческого потенциала через включение в различные виды учебной и игровой активности в комфортной психологической атмосфере[5,6].

Разнообразие учебных материалов, методов и приёмов позволяет учителю гибко подходить к проектированию этапа мотивации, выбирая наиболее эффективные для конкретного класса средства. Исследователи подчеркивают, что именно мотивационная фаза закладывает основу всего последующего учебного процесса и влияет на уровень активности учащихся. Чем разнообразнее и динамичнее методики преподавания, тем проще привлечь внимание учеников. Ключевой инструмент формирования стабильного познавательного интереса — постановка перед учащимися проблемных ситуаций и выполнение творческих заданий, стимулирующих самостоятельное исследование и активное размышление[1].

Учебная мотивация представляет собой сложное структурное образование, включающее в себя потребности, мотивы, цели, интересы и эмоциональные состояния субъекта учебной деятельности. Ключевым компонентом данной структуры выступает мотив. Согласно Л.И. Божович, Дневник науки | www.dnevnika.ru | СМЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

мотив – это то, ради чего осуществляется деятельность[1].

Повышение уровня учебной мотивации младших школьников требует обязательного учета их возрастных и индивидуальных характеристик. Этот период характеризуется постепенным переходом ребенка от преобладающей игровой активности к систематическому обучению, которое становится обязательным, целенаправленным, социально важным процессом.[3].

В период первоначального погружения детей в учебную деятельность особую значимость приобретают методы и приёмы, способные сделать процесс познания доступным и увлекательным. Игра выступает здесь не как форма досуга, а как эффективный педагогический инструмент, направленный на становление внутренней познавательной мотивации. А.С. Макаренко указывал на важную миссию игры — приучать человека к усилиям, необходимым для труда. В игре дети приобретают бесценный опыт: они учатся взаимодействовать в коллективе, самостоятельно искать выход из затруднений и сразу же воплощать теоретические знания в конкретные действия. Благодаря этому учебный материал усваивается надёжно, а сам процесс учения начинает восприниматься как увлекательное приключение[2].

Английский язык в начальной школе для большинства учащихся — территория неизведанного. Новые звуки, незнакомые буквы, иная логика построения фраз — всё это впервые открывается перед ребенком. А всё новое, как известно, вызывает у детей этого возраста неподдельное любопытство, живой интерес и искреннее желание прикоснуться к тайне. Поэтому первостепенная задача педагога — не дать этому первоначальному энтузиазму угаснуть под грузом правил и необходимости запоминать, а превратить процесс познания в увлекательное приключение. На помощь приходит игра, и в особенности — настольные игры, история которых уходит корнями в глубину тысячелетий.

Археологические находки свидетельствуют о том, что настольные игры сопровождают человечество уже более 5000 лет. Самой древней из известных

игр считается сенет, появившийся в Древнем Египте примерно в IV тысячелетии до нашей эры. Эта игра была похожа на современные шашки и была не просто развлечением, а имела глубокий сакральный смысл — египтяне верили, что она моделирует путешествие души в загробном мире. В то же время в разных уголках планеты развивались собственные игровые культуры. Примерно три тысячи лет до нашей эры на территории современного Ближнего Востока возникли нарды, а в Древнем Китае две тысячи лет назад создали игру Го. V век нашей эры подарил миру индийскую чатурангу — прародительницу современных шахмат. Настоящий прорыв произошел в XX веке с появлением «Монополии» и «Скрэббла» — игры, которая напрямую связана с изучением языка и составлением слов.

Настольные игры служат мостом между внутренними потребностями ребенка и целями, которые ставит перед собой педагог, и этот мост укреплен многовековой традицией игровой культуры. Важно отметить, что любая игра должна быть методически оправдана, то есть соответствовать поставленным учебно-воспитательным целям, учитывать возрастные особенности учеников и способствовать достижению конкретных результатов в обучении. Методическая оправданность предполагает чёткое понимание учителем роли игры в учебном процессе, её места среди других методов и приёмов, а также умение грамотно интегрировать игру в общую структуру занятия.

Настольная игра решает главную методическую проблему — необходимость многократного повторения материала. Для усвоения новой лексики её нужно повторить десятки раз. В традиционном опросе это утомительно. В игре дети повторяют слова снова и снова, но каждый раз — с азартом, ведь от этого зависит их успех. Непроизвольное запоминание срабатывает безболезненно и эффективно.

Рассмотрим некоторые успешные практики адаптации популярных настольных игр для достижения конкретных педагогических целей, которые были апробированы в работе с учащимися 2-3 классов начальной школы.

«Лексическое лото» – одна из самых простых и эффективных игр для начальной школы. Классическое лото адаптируется следующим образом: на больших картах размещаются изображения животных, еды, игрушек или других предметов по изучаемой теме, а на маленьких карточках – соответствующие английские слова. Учитель достаёт карточку со словом и четко его произносит, задача учащихся - закрыть соответствующую картинку на своем поле. Тот, кто первым закрывает все изображения, становится победителем. Для усложнения можно предложить составить с этими словами простые предложения, например, «I like apples» или «I have a cat». Также можно составить отрицательные и вопросительные предложения.

Следующая игра направлена на развитие памяти и внимания - игра «Memory». Она прекрасно адаптируется для изучения букв алфавита, цифр, цветов, животных и предметов окружающего мира. Дети младшего школьного возраста легко воспринимают визуализированные карточки с изображениями объектов, ассоциируемых с изучаемым материалом. Учитель может использовать вариации этой игры для закрепления пройденного материала, повышения концентрации внимания и улучшения зрительной памяти учеников. Заранее учителем был заготовлен комплект карточек с картинками фруктов и овощей, название каждого плода подписано большими яркими буквами. Ученикам предлагалось запомнить расположение картинок и воспроизвести пары изображений и соответствующих названий вслух. Это упражнение способствует запоминанию названия плодов и улучшению когнитивных способностей ребенка.

«Бродилки» (adventure game) – пожалуй, самый универсальный формат. На клетках игрового поля вместо просто цифр появляются задания: «Назови три цвета», «Скажи, что ты любишь есть», «Составь предложение с глаголом can», «Опиши погоду сегодня». Чтобы сделать ход и передвинуть фишку, учащийся должен выполнить задание. Если задание не выполнено, он пропускает ход или возвращается назад. «Бродилки» идеально соответствуют ведущей потребности

младших школьников в движении – дети с удовольствием передвигают фишки, а наличие наглядного маршрута помогает удерживать внимание.

Звуковые пазлы помогают на начальном этапе обучения чтению. Карточки с картинками и словами разрезаются на две части так, чтобы слово было отдельно от картинки. Ученику нужно соединить слово с соответствующей картинкой, обязательно прочитав слово. Это задание опирается на наглядно-действенное мышление и удовлетворяет потребность ребенка в «собирании» целого из частей.

Обобщая сказанное, отметим, что представленные настольные игры успешно решают задачу мотивации младших школьников к изучению английского языка. Однако результативность их использования обеспечивается выполнением ряда практических рекомендаций. Прежде всего, необходима постановка учебной цели наряду с игровой: дети должны понимать, чему именно они учатся в процессе игры. Далее следует соблюдать принцип доступности: в 1–2 классах уместны игры с минимальным текстом (лото, домино, карточки с картинками) длительностью до 10–15 минут с объяснением правил на русском языке; в 3–4 классах можно вводить более сложные игры с текстовыми заданиями и стратегическими элементами продолжительностью до 20 минут. Важно контролировать временной регламент, например, используя песочные часы на 3–5 минут для ограничения хода. И обязательным завершающим этапом должна стать рефлексия, где обсуждается не только победа, но и учебные достижения: какие слова запомнили, кто смог составить развернутое высказывание, с какими трудностями столкнулись. Это помогает детям осознать свой учебный прогресс.

Таким образом, настольные игры, грамотно адаптированные под учебные задачи, становятся эффективным средством повышения мотивации младших школьников на уроках английского языка. Их ключевое преимущество заключается в органичном соединении психологических потребностей детей (в движении, общении, игре, наглядности) с методическими задачами педагога. Игровые форматы создают ситуацию успеха, снимают языковой барьер и тревожность, превращают процесс многократного повторения материала из

скучной обязанности в увлекательное соревнование или приключение. Кроме того, настольные игры полностью соответствуют требованиям ФГОС НОО, реализуя системно-деятельностный подход: ученик становится активным субъектом учебной деятельности, у него формируются не только предметные языковые навыки, но и универсальные учебные действия (регулятивные, коммуникативные, познавательные).

Библиографический список

1. Зимняя И. А. Педагогическая психология. Учебник для вузов. Изд. второе, доп., испр. и перераб. — М.: Издательская корпорация «Логос», 2000. — 384 с.
2. Макаренко А.С. О воспитании молодежи [Текст] : (Сборник избр. пед. произведений) / Под общ. ред. Г. С. Макаренко ; [Вступит. статья и примеч. В. Гмурмана] ; [Биогр. очерк М. Бобровской]. - 2-е изд. - Москва : Трудрезервиздат, 1951. - 396 с. (бывший № 5)
3. Максимова, Л. А. Психология детей младшего школьного возраста : учебно-методическое пособие / Урал. гос. пед. ун-т, Ин-т психологии, Каф. общ. психологии и конфликтологии ; [авт.-сост. Ю. Е. Водяха, С. А. Водяха ; науч. ред. Л. А. Максимова]. — Екатеринбург : [б. и.], 2018. — Режим доступа: <http://elar.uspu.ru/handle/uspu/11652> (бывший № 4)
4. ПРИКАЗ от 6 октября 2009 г. № 373 ОБ УТВЕРЖДЕНИИ И ВВЕДЕНИИ В ДЕЙСТВИЕ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
5. Прохорова, Л. Н. Системно-деятельностный подход в реализации ФГОС ДО [учебно-методическое пособие] / Л. Н. Прохорова. — Москва : ТЦ Сфера, 2020. — 109, [1] с. табл.; 21. — (Управление детским садом, Соответствует ФГОС ДО);
6. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДАРТ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ <https://fgos.ru/fgos/fgos-noo/?ysclid=mm3ikeoyg1313772003>