

Игровой конструктор как один из способов применения игровых технологий в урочной деятельности

Н. П. Глухова

Школа № 525 с углубленным изучением английского языка имени дважды Героя Советского Союза Г. М. Гречко, Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, Санкт-Петербург, Российская Федерация

Введение. Изменение условий и приоритетов образования влечёт за собой необходимость включения в существующую систему обновлённых средств и технологий обучения. Современная школа испытывает потребность в развитии и совершенствовании активных форм обучения, в числе которых игровые технологии. Значимость данной темы усиливается и тем, что для современного ребёнка характерно восприятие мира через зрительные образы: комментарии, новостную ленту, клипы, небольшие видеоролики и пр., что затрудняет его включение в образовательную деятельность. Целью исследования было выявление изменений в уровне учебной мотивации при систематическом использовании игровых технологий с активным подключением обучающихся к разработке и проведению игр. Научная новизна исследования состоит в выявлении некоторых особенностей учебной мотивации современных обучающихся младшего подросткового возраста и установлении ряда внешних факторов, влияющих на формирование их учебной мотивации. Определены проблемы, затрудняющие использование игровых технологий в работе учителя, описан конструктор игровых технологий как средство повышения учебной мотивации младших подростков.

Материалы и методы. Для решения поставленных задач были использованы следующие методы: анализ научных источников по проблеме исследования, моделирование; педагогический эксперимент, включенное наблюдение, опрос (беседа, анкетирование), тестирование, изучение документации; статистические.

Результаты. Выявлено, что у обучающихся 6–7 классов доминирует внешняя учебная мотивация, происходит снижение уровня учебной мотивации и возникает необходимость в поиске средств для её повышения, формирования внутренней учебной мотивации. Младшие подростки испытывают потребность в общении, групповом взаимодействии на уроках, в реализации своей активности, что может быть обеспечено подбором соответствующих игровых технологий. Установлено, что учителя испытывают затруднения, связанные с большими затратами времени на поиск подходящей игры для решения учебных задач или её разработку. Средством преодоления данных затруднений может стать игровой конструктор, предлагающий алгоритм поиска игры в соответствии с решаемой учебной задачей, этапом учебной деятельности и уровнем готовности детей к ней. Особенностью конструктора является возможность его использования обучающимися, что позволяет подключить их к проведению, затем к доработке, а впоследствии и к созданию своих дидактических игр.

Обсуждение и выводы. Важнейшими внешними факторами, воздействующими на мотивационную сферу учебной деятельности обучающихся, являются применение разнообразных видов деятельности на уроках; использование проблемности, тайны, необычности и занимательности учебного материала; организация группового взаимодействия; создание ситуаций публичного успеха и проявления положительных эмоций, что обеспечивается игрой. Внедрение игровых технологий оказывает положительное влияние на развитие таких структурных компонентов учебной мотивации, как интерес к изучаемому предмету и учебной деятельности, самостоятельность, выражающаяся в желании разобраться в сложном материале, способность найти дополнительный материал, готовность к преодолению трудностей в процессе обучения.

Ключевые слова: мотивация, учебная мотивация, игра, игровая технология, дидактическая функция, игровой конструктор.

Для цитирования: Глухова Н. П. Игровые технологии как один из способов повышения уровня учебной мотивации // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2023. – № 4. С. 35–51. DOI: 10.35231/18186653_2023_4_35. EDN: XUHLBW

Constructor of Games as the Way of Using Playing Technologies in Lessons

Natalya P. Glukhova

*School No. 525 with in-depth study of the English language named after twice Hero of the Soviet Union G. M. Grechko,
Pushkin Leningrad State University,
Saint Petersburg, Russian Federation*

Introduction. The changing of conditions and priorities involves the necessity of usage renewed means and technologies of teaching. Modern school needs the development and perfection of active teaching forms, including playing technologies. The meaning of these theme is reinforced by such special features of modern children as the world perception through visual images: comments, news, videoclips etc. It makes difficulties with their educational activity. The purpose of this investigation was to find the changes in the level of motivation during the systematical usage of playing technologies with the involving students in the working out and organization of games. The scientific novelty of the study consists in identifying some features of the educational motivation of modern students of younger adolescence and ascertainment of some external factors influenced on the forming of their motivation. As the result of this work the constructor of games was worked out as the mean of increasig students' motivation of young teenagers.

Materials and methods. Such methods as analysis of literature, modelling, pedagogical experiment, process observation, students' surveys, study of documets and statistics were used for the solving of these problems.

Results. During the work it was determined that pupils in the age of 11–12 years had dominantly the external motivation. The general level of motivation decreases and it causes the necessity of searching the methods of increasing the motivation and forming the internal motivation. Young teenagers need the association with classmates, group work and the realization of their activity. It can be realized by using the corrcrectly chosen playing technologie. It was also established that techers had difficulties connected with waste of time for choosing and preparation of appropriate games. The possible variant of decision is the games constructor offering the algorithm of choosing the game according to the lesson aim, learning problem and the phase of studying. The special feature of this constructor is the possibility to use it together with the students and in the end to create learning games by themselves.

Discussion and conclusion. The most important external factors having the influence on students' motivation are the usage of various activities int the lessons, task-oriented exercises, uncommonness and entertainment, group work organization, the possibility of success and positive emotions. The learning games include all these efects. The introduction of them has the influence on the development such components of learning process as the wish to understand, the ability to find the necessary information, readiness to overcome difficulties.

Key words: students' motivation, games constructor, pedagogical games, playing technologies, didactical functions.

For citation: Glukhova, N. P. (2023) Igrovoy konstruktor kak odin iz sposobov primeneniya igrovyyh tekhnologiy v urochnoj deyatel'nosti [Constructor of Games as the Way of Using Playing Technologies in Lessons]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta imeni A. S. Pushkina – Pushkin Leningrad State University Journal*. No. 4. Pp. 35–51. (In Russian). DOI: 10.35231/18186653_2023_4_35. EDN: XUHLBW

Введение

Сегодняшний мир необратимо меняется, и одними из важнейших качеств современного человека в настоящее время являются готовность к постоянному саморазвитию, способность самостоятельно ориентироваться в большом потоке информации, находить и применять её для собственного развития. Особенно значимыми для учителя становятся следующие задачи – формирование у школьников умения учиться, навыков самостоятельного приобретения знаний и способности к организации своей деятельности, для осуществления которых нужна внутренняя мотивация. Подготовленность к будущей жизни закладывается в школе, поэтому образовательная организация должна изменить свои приоритеты.

Важность данной темы усиливается и тем, что меняются не только определенные стандарты и требования, но и современные дети, для которых характерно восприятие мира через зрительные образы: комментарии, новостную ленту, клипы, небольшие видеоролики и пр. Все это затрудняет включение ребёнка в образовательную деятельность. Таким образом, данное исследование направлено на решение таких проблем, как снижение учебной мотивации школьников младшего подросткового возраста и недостаточное использование возможностей игровых технологий для её повышения.

Гипотеза исследования заключалась в том, что применение учителем конструктора игровых технологий будет способствовать развитию учебной мотивации обучающихся младшего подросткового возраста, если:

- структурировать игры по решаемым задачам, этапам учебной деятельности, необходимым для проведения ресурсам;
- в процессе реализации игровых технологий последовательно увеличивать степень самостоятельности учащихся в подготовке и организации игр;
- обучать школьников умению играть и проводить рефлексию игровой и обучающей эффективности полученного опыта.

Целью исследования было выявление изменений в уровне учебной мотивации при систематическом использовании игровых технологий с активным подключением обучающихся к разработке и проведению игр. Научная новизна исследования состоит в выявлении особенностей учебной мотивации

современных обучающихся младшего подросткового возраста и установлении основных внешних факторов, влияющих на формирование их учебной мотивации. Определены проблемы, затрудняющие использование игровых технологий в работе учителя. Разработан конструктор игровых технологий как средство повышения учебной мотивации младших подростков.

Для проверки гипотезы и реализации цели исследования были поставлены задачи: 1) определить особенности учебной мотивации и готовности к игровой и учебной деятельности современных младших подростков; 2) проанализировать возможности игровых технологий как фактора повышения учебной мотивации младших подростков; 3) выявить проблемы, которые испытывают учителя при применении игровых технологий в обучении; 4) определить уровень учебной мотивации младших подростков, их отношение к использованию игр в урочной деятельности; 5) внедрить конструктор игровых технологий и исследовать влияние полученного игрового опыта на учебную мотивацию младших подростков.

Обзор литературы

Анализ научной литературы показал, что термин «учебная мотивация» продолжает быть широко обсуждаемым и дискуссионным. В качестве рабочего мы выбрали определение А. К. Марковой [11, с. 71]: «учебная мотивация представляет собой систему побуждений, вызывающих активность обучающихся, определяющих направленность характера учебной деятельности и включающих в себя непосредственно-побуждающие мотивы, основанные на эмоциональных проявлениях личности; перспективно-побуждающие мотивы, основанные на понимании значимости знания вообще и учебного предмета в частности, и интеллектуально-побуждающие мотивы, основанные на получении удовлетворения от самого процесса познания». Среди факторов, влияющих на мотивацию учения, можно назвать опыт познания; самочувствие школьника в семье, школе и обществе; его жизненные цели и планы.

В. М. Иванов¹ пишет о взаимосвязи положительных эмоций и повышения уровня учебной мотивации; М. В. Матюхи-

¹ Иванов В. М. Обеспечение положительной мотивации к продуктивной познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / В. М. Иванов, И. А. Штельмах, В. Ю. Щегельков // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2014. № 518. С. 31–35.

на [12] отмечает важность занимательности и применение уроков «с игровыми моментами»; П. Я. Гальперин [7] предлагает выстраивать обучение на актуальности получаемого знания; А. К. Маркова [11] полагает необходимым воздействовать на развитие учебной мотивации при помощи воспитания самообразования и обновления межпредметных связей; значение успешности отмечал В. А. Сухомлинский [18]; М. И. Лукьянова и Н. В. Калинина¹ предлагают: включение учеников в коллективные формы деятельности, привлечение их к оценочной деятельности и формирование адекватной самооценки, сотрудничество ученика и учителя, поощрение активности учащегося, создание творческой атмосферы.

Реализация большей части этих условий создаётся в игре. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития личности ребёнка в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и др. Так, Л. С. Выготский [5] отмечал, что в игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его средним реальным уровнем. Игра облегчает процесс восприятия информации и ее усвоения, так как стимулирует процесс произвольного запоминания, а также волевой интерес к учебной деятельности. Стремясь выиграть, ребёнок без напряжения пробует действия в новых обстоятельствах, осваивает новые умения.

В настоящее время отмечается устойчивая тенденция к снижению мотивации к учёбе, обусловленная самыми различными условиями: начиная с воздействия информационной среды и заканчивая влиянием изменяющейся ситуации в обществе, условиями развития и взросления детей. Многочисленные исследования, выполненные российскими и иностранными педагогами и психологами (например, такими как А. В. Кирьякова, В. С. Собкин, Х. Ремшмидт, Д. И. Фельдштейн), показывают заметное влияние децелерации на снижение мотивации к учебной деятельности у младших подростков. Внешним фактором, оказывающим негативное влияние, является активное внедрение в повседневную жизнь информационных технологий, а также изменения социальной среды. Уже в 2009 г. Д. И. Фельдштейн

¹ Лукьянова М. И., Калинина Н. В. Учебная деятельность школьников: сущность и возможности формирования. Методические рекомендации для учителей. Ульяновск, 1998.

отмечал, что информация, которую поглощают дети, принципиально меняет не только их зрительное и слуховое восприятие, но и структуру их мышления, самосознание и миропонимание [20]. Согласно последним исследованиям, современным подросткам свойственна ограниченная способность к социальным взаимодействиям, выраженная мозаичность представлений о мире, погружённость в мир виртуальности, способность к усвоению информации только в коротких и преимущественно визуальных порциях, нетерпеливость, неусидчивость.

Учитывая все эти особенности, организация процесса обучения с использованием приёмов, формирующих и развивающих мотивационную сферу ребёнка, представляется особенно актуальной. Следовательно, одной из основных задач учителя становится выбор таких приёмов и методов, которые смогут положительно влиять на желание и готовность школьников учиться. Более того, развитие мотивации также является одной из целей обучения и его неотъемлемой частью, согласно современным федеральным образовательным стандартам [8].

Однако в современной школе ресурсы игровых технологий используются недостаточно. Несмотря на изученность и популярность темы, на данный момент учителям-практикам не предложена методика внедрения игровых технологий, отсутствуют систематизированные подборки дидактических игр, что препятствует результативности использования игры в процессе обучения. Анализ изученной по данной теме научной литературы позволяет сделать вывод, что среди основных внешних факторов, положительно влияющих на развитие мотивационной сферы ученика, можно назвать разнообразие видов деятельности на уроках, использование проблемности, тайны, необычности и занимательности учебного материала, организация группового взаимодействия, создание ситуаций публичного успеха и проявления положительных эмоций¹ [3; 7]. Всем этим факторам удовлетворяет использование игровых технологий. Игровая деятельность несёт в себе положительный эмоциональный заряд и привносит разнообразие в урочную деятельность, что особенно важно для преодоления трудностей учебного процесса в 5–7 классах, когда объём изучаемого ма-

¹ Ильин В. С. Рекомендации по обобщению опыта и организации исследования по теме «Формирование у школьников ответственного отношения к учению. Мотивация учения». Ростов н/Д.: Пед. университет, 1971.

териала увеличивается и усложняется в несколько раз по сравнению с начальной школой. При этом игра сама по себе является одним из важнейших видов деятельности в полноценном развитии ребёнка [12], а правильным образом организованная игра, обладающая учебной целью, способна вовлечь школьников в привлекательную для них деятельность, обеспечивая тем самым реализацию их активности и создавая условия для ситуации успеха, что может стать основой формирования положительного отношения к себе, к школе и к учению [13].

Материалы и методы

Для решения поставленных задач был использован комплекс взаимодополняющих методов исследования: теоретические – анализ научных источников по проблеме исследования, моделирование; эмпирические – педагогический эксперимент, включенное наблюдение, опрос (беседа, анкетирование), тестирование, изучение документации; методы статистической обработки данных. С целью установления отношения к предмету, предпочитаемых и вызывающих затруднения форм и видов работы на уроке иностранного языка для учащихся 5–7 классов была разработана анонимная анкета. Для выявления направленности и уровня развития внутренней мотивации учебной деятельности учащихся 6-х классов при изучении ими конкретных предметов была применена методика доктора психологических наук Т. Д. Дубовицкой. Данная диагностика была продублирована после внедрения игрового конструктора в обучение.

Кроме того, было проведено анкетирование педагогов с целью установления их отношения к использованию игровой деятельности на уроках иностранного языка, выявления профессиональных дефицитов, затруднений, связанных с применением различных видов игр на уроках. Исследование проводилось на базе СОШ № 411 «Гармония» Петродворцового района и СОШ № 525 Московского района Санкт-Петербурга, в нём приняло участие более 200 обучающихся и 35 педагогов.

Результаты

Для более объективного рассмотрения ситуации, связанной с применением игровых технологий в процессе обучения, в 2020–2021 гг. нами был проведён анонимный опрос среди 189

учащихся 5–7 классов с целью установления предпочитаемых форм и видов работы на уроке изучения иностранного языка. Часть вопросов анкеты была направлена на выявление отношения к предмету («Как меняется твоё настроение перед уроком?» и «Как ты относишься к этому предмету в твоём расписании?»). Отрицательное отношение к предмету выявлено у 11,5 % – они считают этот предмет лишним в расписании и отмечают, что у них резко ухудшается настроение перед уроком. Позитивно относятся к предмету более одной трети обучающихся; признают, что их настроение улучшается 15 % респондентов; рады, что этот предмет есть в расписании 37 % опрошенных.

На вопросы о выявлении основных трудностей в изучении предмета («Какие виды деятельности ты считаешь наиболее сложными?») были получены следующие ответы: письменные монологические высказывания – 34,1 %; тренировка грамматики – 19,7 %; грамматика – 8,6 %; письмо – 5,7 %.

Нам было интересно узнать, какие формы работы предпочитают школьники. Вопрос «Какими видами деятельности ты хотел бы заниматься больше на уроке?» предлагал выбор форм работы – от индивидуальной до работы всем классом. Из различных форм организации работы на уроке наибольшее предпочтение отдано работе в парах – 45 % всех ответов, тогда как индивидуальную форму работы выбрало только 10 % обучающихся, что показывает ценность общения со сверстниками для младших подростков.

Так, 43,5 % младших подростков отметили предпочтительность игровой деятельности, 32 % обучающихся выбрали творческую деятельность и только 5 % отдали приоритет самостоятельной исследовательской деятельности, что свидетельствует о невысоком уровне внутренней учебной мотивации и актуальности использования игровой деятельности на уроке.

Выявление факторов, которые вызывают у школьников ощущение комфорта на уроке, показало, что для 44 % таким фактором является хорошая оценка, а правильное выполнение задания приносит удовлетворение только 29 % обучающихся, что также свидетельствует о недостаточно высоком уровне внутренней учебной мотивации. В одном из вопросов мы предложили детям закончить фразу «Мои достижения по этому предмету могли бы быть лучше, если...». Варианты полученных на этот

вопрос ответов распределились таким образом: большинство обучающихся (51,5 %) выбрали вариант «если я постараюсь и буду делать задания вовремя», что демонстрирует понимание причинно-следственных связей в своих действиях. Но 12,5 % выбрало вариант «ничего не может стать лучше», что говорит об отсутствии веры в себя и крайне низком уровне учебной мотивации этих учащихся к изучению предмета; 13 % опрошенных полагаются на внешнюю помощь в достижении успеха на уроке.

По результатам опроса можно сделать вывод, что наибольшей привлекательностью обладают виды деятельности, связанные с использованием игровых технологий (43,5 % респондентов), особенно те, которые включают в себя в себя парную (44 %) и групповую (45 %) работу.

Для выявления направленности и уровня развития мотивации учебной деятельности учащихся при изучении ими конкретных предметов была проведена дополнительная диагностика уровня учебной мотивации в двух подгруппах шестых классов. Результаты исследования учебной мотивации показали, что из 27 обучающихся преобладает внутренняя учебная мотивация у 13 детей (48 %). Другими словами, менее половины детей руководствуются в процессе обучения интересом к самой учебной деятельности, большая же часть из них ориентированы на оценку в дневнике или мнение значимых людей. Необходимо отметить, что показатели данной диагностики подтверждают результаты проведённого опроса.

Нами было проведено анкетирование педагогов с целью установления их готовности к использованию игровой деятельности на уроках иностранного языка, а также выявления затруднений, связанных с применением различных видов игр на уроках. Опрос показал, что педагоги в целом положительно относятся к применению игровых технологий и готовы активнее внедрять их в учебный процесс (71,9 %), что показывает широкие перспективы в развитии этого направления. Но при этом 40 % педагогов считают трудоёмким процесс подготовки игры, а 20 % испытывают затруднения в подборе игр, подходящих к решаемым учебным задачам. Педагоги в большей степени готовы использовать готовые игры с оформленным игровым материалом (карточки со словами, рисунки, схемы и т. д.), а создание игр вызывает определенные затруднения.

В ходе проведения эксперимента происходила апробация игровых технологий в урочной деятельности. Игры были подобраны по принципу простоты и доступности организации и сгруппированы в соответствии с учебной целью и этапом работы. Для удобства игры были распределены в своего рода «игровой конструктор», в котором они были разделены по следующим критериям: продолжительность, количество участников, учебная цель, этап прохождения материала с последующим подробным описанием процесса проведения. При создании игрового конструктора была проанализирована научно-практическая литература по видам учебной деятельности, классификации игр, возможности для вариативного использования игровых технологий на уроках иностранного языка. В результате в структуре конструктора было выделено три блока дидактических игр – обучающие, творческие и проверочные. В состав первого блока входят игры, направленные на формирование отдельных видов речевых навыков: лексических, грамматических, фонетических и орфографических, поэтому они названы «обучающими» (табл. 1).

Во второй группе представлены так называемые «творческие игры» (табл. 2). С помощью творческих игр обучающиеся могут неформально использовать изученную лексику, ранее развитые речевые навыки, проявить самостоятельность в решении задач, показать навыки коммуникации в работе.

Выбор названия третьего блока «Проверочные игры» связан с целью его применения – демонстрация и оценка степени освоения учеником учебного материала, возможности его использовать в игровой деятельности. Проверочные игры представлены в последней графе табл. 1, но их набор должен быть значительно расширен. На этапе проверки используются игры-испытания, квесты, моделирование ситуаций, ролевые игры, деловые игры. Важно, чтобы в игровой ситуации учащиеся демонстрировали все, что они умеют, и чтобы у нас были критерии для оценки качества выполнения языковых действий. Проверка в игре своих способностей может проводиться самими детьми, которые оценивают качество применения языковых форм.

На этапе рефлексии ученики обсуждают, была ли полезна игра, какие предметные умения мы в ней проявили,

нужно ли ещё работать над этими умениями. Обсуждается проявление самостоятельности в игре и её подготовке, степень своего развития и саморазвития, взаимодействие в процессе участия в игровой деятельности. По итогам обсуждения решается вопрос о дальнейшем использовании игры – будем ли мы использовать данную игровую форму при изучении других тем.

Таблица 1

Фрагмент конструктора для выбора обучающих игр

Этап Раздел языка	Восприятие		Осмысление		Запоминание		Овладение	
	Мотиваци- онный этап	Изучение нового материал	Первичное закрепле- ние	Актуа- лизация материала	Трени- ровка, отработка	Обобще- ние/ Системати- зация	Примене- ние	Контроль
Фонетика	Ассоциации, послание в бутылке, правда или нет		Цепочка, учитель, что в мешке, снежный ком		Цепочка, успеть за 60 секунд, учитель, покупки		Художники, о чём речь, телеграмма, загадка	
	Предмет- подсказка	Чёрный ящик	Весёлые человечки	Банан, мафия, лото	Весёлые человечки	диктор, золушка	Шифровка, лото	Учитель, телеграмма
Лексика	Неоконченный рисунок, окно, чёрный ящик, правда или ложь		Вдоль и поперёк, лото, антонимы, мафия, говорящая лестница, учитель		Предмет и действие, кто быстрее, десять предметов, координатная ось		Подарок, золушка, лото, зашифрованное письмо, нарисуй и раскрась	
	Расчёска, предмет – подсказка	Чёрный ящик, шарик, рюкзак	Восстанови послание, банан, най- ди общее	Пять чувств, коорди- натная ось, подарок	Антони- мы, вдоль и поперёк	Колдунчи- ки, да и нет не говори	Да и нет не говори, почта, вдоль и поперёк	Антонимы, успеть за 60 секунд
Орфография	Расчёска, рюкзак, найди главное		Волшебная палочка, четырежды четыре		Композитор, лото, намёк, родственники, покупки		Зашифрованное письмо, диктантный забег, что мешает	
	Послание в бутылке	Словарь в картин- ках, волшебная буква	Алфавит- словарь, вдоль и поперёк	Родствен- ники, расчёска	Диктант- ный забег, вдоль и поперёк	Две буквы, компози- тор, кто быстрее	Алфавит- словарь, две буквы,	Эстафета, расчёска компози- тор
Грамматика	Правда или ложь, быстрая реакция		Дополни предложения		Шаг за шагом, бульк, последнее слово, бинго		Зашифрованное письмо, яркое солнце	
	Пазл	Превраще- ние	Каверзные вопросы	По секрету всему свету	Игра с ку- биками	Домино, дополни предложе- ние	Превраще- ние, Агата Кристи	Домино, шаг за ша- гом

В течение учебного года были использованы игры на всех этапах работы с материалом. Важным условием, обеспечивающим эффективное внедрение игровых технологий, является вовлечение самих учащихся в процесс подготовки, организации и проведения игр. Учащимся предлагаются такие действия, как подготовка дома фрагментов игры; поручение роли ведущего игры одному из учащихся и помощь ему в подготовке к этой роли и пр. Интересны

игры, которые готовятся учеником совместно с учителем или группой ребят самостоятельно и проводятся на уроке как сюрприз для остальных учеников. Необходимо отметить, что некоторые игры были использованы на разных этапах изучения темы, что говорит о том, что одно игровое упражнение может быть адаптировано каждым учителем под имеющиеся учебные цели, время и возможности детей.

Таблица 2

Фрагмент конструктора для выбора творческих игр

Этап Вид работ	Актуализация знаний	Отработка знаний, тренировка	Обобщение / систематизация	Применение / самоконтроль
Понимание устной речи	Пойми другого, весёлые человечки, кто о чём, правда или ложь	Телефон, весёлые человечки, одно слово, быстрая реакция, нарисуй и раскрась, Саймон говорит	Одно слово, художники, заголовок, весёлые человечки, логика, «Кто это?», диктантный забег	Художники, нарисуй и раскрась, телеграмма, «В чём проблема?», прямой эфир, логика, как правильно, гонка слов
Устная речь	Окно, что в мешке, правда или ложь, подарок для, я могу, мозаика, если бы, подарок, быстрая реакция, облако, почта	Каверзные вопросы, пять чувств, в чём проблема, секретное слово «как», быстрая реакция, не смеяться, не улыбаться\$ угадай слов	Предмет и действие, шляпа, десять предметов, последнее слово, всё наоборот, каверзные вопросы, да и нет не говори, алиби, детектив, библиотекарь	Библиотекарь, по секрету всему свету, в чём проблема, почта, мечта, озвучка, мозаика, детектив, прямой эфир, да и нет не говори, всё наоборот, ball-game, а Вы знали, что
Понимание письменного текста	Волшебная буква, банан, контекст, послание в бутылке, заголовок, найди главное	Всё наоборот, самая лучшая память Как?, заголовок, найди главное, записка сказочному герою	Логика, контекст, как правильно, самая лучшая память, всё наоборот, вспомнить всё, «Как?», Золушка, заголовок, пазлы	Зашифрованное письмо, кто это, самая лучшая память, всё наоборот, как правильно, вспомнить всё, «Кто это?», мечта, превращение, Золушка
Письменная речь	Загадка, мозаика, аукцион, восстанови послание	Дополни предложения, десять предметов, аукцион, виселица, рассказ-эстафета	Правда или ложь, облако, аукцион, десять предметов, Агата Кристи, мозаика	Зашифрованное письмо, мечта, аукцион, Агата Кристи, диктантный забег

При проведении игр были отмечены следующие моменты: удивление и радость от процесса участия, самостоятельного выполнения задания, успешности личной и своей группы, а также включение соревновательной активности. При организации игр мы ориентировались на отсутствие проигравших или отсутствующих, на фиксацию только успехов, поддержку любых форм активности, что обеспечивало положительную эмоциональную атмосферу игры, отсутствие страха проигрыша.

Было важно, чтобы к подготовке и проведению игр подключались учащиеся. Вначале игру проводил педагог, затем он подключал учащихся, а затем предлагал эту же игру на новом лексическом материале подготовить желающим. Если ребёнок

проводил игру, он чувствовал себя значимым, уважаемым, был в центре внимания, и он создавал условия для того, чтобы другие ученики проявили себя, были успешны, т. е. вносил позитивный вклад в урочную работу. Учащиеся проявляли инициативу в трансформации и создании новых игр на основе уже известных, а также в их самостоятельной организации. Каждый индивидуально или в группе мог подготовить игру, стать ее организатором. Такой опыт дает возможность участникам с различным уровнем подготовки почувствовать свою важность в учебном процессе. Игровая ситуация побуждала учащихся пробовать говорить на английском языке, отвечать на вопросы, вступать в диалог, чтобы достичь игровой цели. Это позволяло стать более раскованными, преодолеть барьер страха ошибиться.

Значимой частью было проведение рефлексии полученного игрового опыта. В процессе обратной связи дети отвечали на вопросы, помогла ли игра освоить учебный материал, что способствовало успешности в игре, какой вывод о готовности использовать знания они сделали на основе игрового опыта. Также был сделан вывод о целесообразности проведения обсуждения объёма работы организаторов игры и их специального поощрения. По итогам рефлексии принималось решение, будет ли ещё использоваться эта игра, в каких вариантах, кто сможет провести её в следующий раз и пр. Беседы с учащимися показали, что, готовясь к игре, они искали дополнительный материал, пытались разобраться в материале, который не совсем понимали, чтобы не подвести свою команду. Придумывая игровые задания, дети проявляли самостоятельность в подборе для них учебного материала.

Выполненная нами работа позволила снять высокую нагрузку с учителя при подготовке игр, так как эту функцию брали на себя обучающиеся. Если мы научим их играть, то школьники с удовольствием будут подготавливать игры. Например, мы проводили игру «Найди домик для слов», в которой предлагается набор слов и нужно определить, к какой группе обобщающих понятий эти слова относятся: прилагательные, глаголы или существительные. Но домики (группы слов) и сами наборы слов могут варьироваться бесконечно. Например, можно разделить слова на группы: обозначающие людей, животных и неодушевлённые предметы. А можно их разделять на пред-

логи и артикли, канцелярские предметы и предметы мебели и т. д. Познакомившись с видом игры, ученики могут проявлять инициативу для создания своей дидактической игры по её алгоритму. Разработчик игры стимулируется оценкой, ведь это серьёзная работа. На уроке он проводит игру и оценивает её результаты, что повышает его статус в глазах одноклассников.

После систематического внедрения игр на разных этапах учебного процесса, которое осуществлялось в течение учебного года, была проведена повторная диагностика, результаты которой показали, что количество детей с низким уровнем мотивации уменьшилось вдвое с 14,8 до 7,4 %. Конечно, в процентах это не так много – уменьшилось на 7,4 %. Но эти цифры говорят о том, что детей с низкой учебной мотивацией в каждой группе не более двух человек. Число детей, у которых внешняя мотивация была заменена на преобладание мотивации внутренней, изменилось достаточно существенно – с 48,1 до 70,3 %, т. е. уже на 22,2 %. Таким образом, в целом уже более двух третей обучающихся в группах вместо внешней оценки ориентируются на личное стремление к развитию своих возможностей. При такой мотивации определённые сложности на уроках воспринимаются как новые возможности.

Обсуждение и выводы

В процессе применения игрового конструктора на разных этапах работы с учебным материалом было выявлено, что использование игровых технологий является эффективным способом повышения уровня внутренней мотивации учащихся 5–7 класса вследствие гибкости, вариативности, доступности, разнообразия используемых средств, обеспечивающих активность обучающихся в процессе обучения. При этом значимыми условиями эффективного использования игровых технологий являются систематичность их применения, разнообразие игр, их использование на разных этапах учебной работы, постепенное увеличение самостоятельности обучающихся в подготовке и проведении игры, подключение детей к их самостоятельной разработке и проведению, а также обязательное получение обратной связи в процессе работы для корректировки правил и условий проведения игры.

Выявлены возможности использования игровых технологий как средства повышения уровня учебной мотивации посредством обеспечения активной позиции обучающихся, снятия страхов, барьеров в игровом взаимодействии, получения положительных эмоций, стимулирования волевых проявлений, произвольного запоминания и пр.

Таким образом, можно сделать вывод, что активное внедрение игровых технологий с подключением к проведению игр самих обучающихся оказывает положительное влияние на развитие интереса к изучаемому предмету и повышает самостоятельность обучающихся в обучении, которая выражается в желании понять сложный материал, способности найти дополнительный материал, готовности к преодолению трудностей в процессе обучения.

Список литературы

1. Асмолов А. Г. Системно-деятельностный подход в разработке стандартов нового поколения // Педагогика. – 2009. – № 4. – С. 18–22.
2. Белозерова Л. А., Поляков С. Д., Жидяева О. О. Социокультурные особенности поколения Z: опыт эмпирического исследования // Поволжский педагогический поиск. – 2018. – № 3 (25) – С. 16–23.
3. Божович Л. И. Изучение мотивации поведения детей и подростков / под ред. Л. И. Божович и Л. В. Благоннадежиной. – М.: Педагогика, 1972. – 351 с.
4. Возрастные и индивидуальные особенности младших подростков / под ред. Д. Б. Эльконина и Т. В. Драгуновой. – М.: Просвещение, 1967. – 133 с.
5. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–77.
6. Газман О. С., Харитоновна Н. Е. В школу – с игрой. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
7. Гальперин П. Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка. – М.: МГУ, 1985. – 45 с.
8. Глухова Н. П. Проблемы мотивации к учебной деятельности у современных детей // Научный аспект. – 2019. – № 1. – Т. 7. – С. 735–747.
9. Гореликов М. И. Психолого-педагогический портрет современного подростка // Вестник МГОУ. Серия: Педагогика. – 2018. – № 4. – С. 29–38.
10. Кон И. С. Психология ранней юности. – М.: Просвещение, 1989. – 256 с.
11. Маркова А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте. – М.: Просвещение, 1983. – 96 с.
12. Матюхина М. В. Мотивация учения младших школьников. – М.: Педагогика, 1984. – 144 с.
13. Медведев А. М., Жуланова И. В. Деятельностный подход как ориентир современного образования: исходное содержание и риски редукции // Мир науки. Педагогика и психология. – 2021. – № 2. – С. 20–21.
14. Пассов Е. И. Урок иностранного языка. – Ростов н/Д.: Феникс; М.: Глосса Пресс, 2010. – 640 с.
15. Платонова С. М. Проблема эффективности игровых досуговых программ // Юбилейные царскосельские чтения: материалы международной конференции. – СПб.: ЛГУ им. А. С. Пушкина, 2016. – С. 129–133.
16. Репринцева Е. А. Педагогика игры: теория, история, практика. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005. – 184 с.

17. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
18. Сухомлинский В. А. Как воспитать настоящего человека: Этика коммунистического воспитания. – М.: Педагогика, 1990. – 288 с.
19. Фельдштейн Д. И. Глубинные изменения современного Детства и обусловленная ими актуализация психолого-педагогических проблем развития образования // Вестник практической психологии образования. – 2011. – № 1. – С. 45–54.
20. Эльконин Д. Б. Учебная деятельность в подростковом возрасте. Возрастная и педагогическая психология: хрестоматия. – М.: Академия, 1999. – 285 с.

References

1. Asmolv, A. G. (2009) Sistemno-deyatel'nostnyj podhod v razrabotke standartov novogo pokoleniya [System -activity approach in working out of new generation standards]. *Pedagogika – Pedagogy*. No. 4. Pp. 18–22. (In Russian).
2. Belozerova, L. A., Polyakov, S. D., Zhidyayeva, O. O. (2018) Sociokul'turnye osobennosti pokoleniya: opyt empiricheskogo issledovaniya [Socialcultural peculiarities of new generation: experience of investigation]. *Povolzhskij pedagogicheskij poisk – Povolzhsky pedagogical search*. No. 3 (25). Pp. 16–23. (In Russian).
3. Bozhovich, L. I. (1972) *Izuchenie motivacii povedeniya detej i podroستkov* [Studying of behaviour motivation in teenage]. Moscow: Pedagogika. (In Russian).
4. *Vozrastnye i individual'nye osobennosti mladshih podroستkov* [Age and individual peculiarities of young teenagers]. Moscow: Prosveshchenie. (In Russian).
5. Vygotskij, L. S. (1966) Igra i ee rol' v psichicheskom razvitii rebenka [The game and its role in psychological development of children]. *Voprosy psichologii – Problems of psychology*. No. 6. Pp. 62–77. (In Russian).
6. Gazman, O. S., Haritonova N. E. (1991) *V shkolu – s igroj* [To school – with game]. Moscow: Prosveshchenie. (In Russian).
7. Gal'perin, P. YA. (1985) *Metody obucheniya i umstvennoe razvitie rebenka* [Methods of studying and cognitive development]. Moscow: MGU. (In Russian).
8. Gluhova, N. P. (2019) Problemy motivacii k uchebnoj deyatel'nosti u sovremennyh detej [the problem of motivation to learning activity]. *Nauchnyj aspekt – Aspects of science*. No. 1. Vol. 7. Pp. 735–747. (In Russian).
9. Gorelikov, M. I. (2018) Psihologo-pedagogicheskij portret sovremenogo podroстка [Psychological portrait of modern teenagers]. *Vestnik MGOU. Seriya: Pedagogika – Bulletin of Moscow State University. Series: Pedagogy*. No. 4. Pp. 29–38. (In Russian).
10. Kon, I. S. (1989) *Psihologiya rannej yunosti* [Psychologie of early youth]. Moscow: Prosveshchenie. (In Russian).
11. Markova, A. K. (1983) *Formirovanie motivacii ucheniya v shkol'nom vozraste* [Forming of learning motivation at school age]. Moscow: Prosveshchenie. (In Russian).
12. Matyuhina, M. V. (1984) *Motivaciya ucheniya mladshih shkol'nikov* [Motivation of study of young teenagers]. Moscow: Pedagogika. (In Russian).
13. Medvedev, A. M., Zhulanova, I. V. (2021) Deyatel'nostnyj podhod kak orientir sovremenogo obrazovaniya: iskhodnoe sodержanie i riski redukcii [Activity approach as orientir of modern education: base content and risks of reduce]. *Mir nauki. Pedagogika i psichologiya – Science world. Pedagogy and psychology*. No. 2. Pp. 20–22. (In Russian).
14. Passov, E. I. (2010) *Urok inostrannogo yazyka* [A foreign language lesson]. Rostov n/D.: Feniks; Moscow: Glossa Press. (In Russian).
15. Platonova, S. M. (2016) Problema effektivnosti igrovyh dosugovyh programm [Problems of effectivity of playing programs]. XX YUblejnye carskosel'skie chteniya [XX Jubileum Tsarskoye Selo readings]. Proceedings of the International scientific conference. Saint-Petersburg: Pushkin Leningrad State University. Pp. 129–133. (In Russian).
16. Reprinceva, E. A. (2005) *Pedagogika igry: teoriya, istoriya, praktika* [Pedagogical games: theory, history, practise]. Kursk: Izd-vo Kursk. gos. Un-ta. (In Russian).
17. Stronin, M. F. (1984) *Obuchayushchie igry na uroke anglijskogo yazyka* [Learning games in English lessons]. Moscow: Prosveshchenie. (In Russian).

18. Suhomlinskij, V. A. (1990) *Kak vospitat' nastoyashchego cheloveka: Etika kommunisticheskogo vospitaniya* [How to bring up of real person: communist bringing-up]. Moscow: Pedagogika. (In Russian).

19. Fel'dshtejn, D. I. (2011) Glubinye izmeneniya sovremennoho Detstva i obuslovlennaya imi aktualizaciya psihologo-pedagogicheskikh problem razvitiya obrazovaniya [Deep changing in modern childhood and actualization of problems of educational development]. *Vestnik prakticheskoy psihologii obrazovaniya – Bulletin of practical psychology in education*. Vol. 8. No. 1. Pp. 45–54. (In Russian).

20. El'konin, D. B. (1999) *Uchebnaya deyatel'nost' v podrostkovom vozraste Vozrastnaya i pedagogicheskaya psihologiya: Hrestomatiya* [Learning activity of teenagers. Developmental and educational psychology: a textbook]. Moscow: Akademiya. (In Russian).

Информация об авторе

Глухова Наталья Павловна – учитель, Школа № 525 с углубленным изучением английского языка имени дважды Героя Советского Союза Г. М. Гречко Московского района Санкт-Петербурга; аспирант, Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, Санкт-Петербург, Российская Федерация, ORCID ID: 0009-0004-0074-3776, e-mail: glukhova.n.p@mail.ru

Information about the author

Natalya P. Glukhova – Teacher, School No. 525 with in-depth study of the English language named after twice Hero of the Soviet Union G. M. Grechko, Moskovsky district of St. Petersburg; graduate student, Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russian Federation, ORCID ID:0009-0004-0074-3776, e-mail: glukhova.n.p@mail.ru

Поступила в редакцию: 02.11.2023
Принята к публикации: 30.11.2023
Опубликована: 29.12.2023

Received: 02 November 2023
Accepted: 30 November 2023
Published: 29 December 2023