**Усиление мотивации учебной деятельности на начальном этапе обучения иностранному языку посредством использования игровых технологий**

Мотивация в процессе обучения всегда интересовала педагогов и психологов, этой проблематике было посвящено множество трудов отечественных и зарубежных авторов [1, 4, 5, 6 и др.]. К сожалению, по прошествии времени становится всё сложнее и сложнее заинтересовать обучающихся на уроке. Можно назвать несколько факторов данных изменений: во-первых, изменились способы получения новой информации. Если раньше ученику приходилось сидеть в библиотеке для того, чтобы найти нужную ему информацию и это требовало немало физических усилий, то теперь любая информация доступна просто при нажатии клавиш даже не на компьютере, а в смартфоне. Во-вторых, изменилось, то количество информации, которое человек получает за день даже без желания это делать. В наше время мы наблюдаем сильное перенасыщение информацией, дети и взрослые не задерживаются на одной новости надолго, из-за чего может формироваться так называемое «клиповое мышление» [8]. Однако с нашей точки зрения, есть один фактор современной среды, который может положительно сказываться именно на мотивации изучения иностранного языка, а именно: доступность коммуникации с представителями других стран и культур. Мы можем встретить иностранных граждан в онлайн играх и социальных сетях в нашей повседневной жизни, потребность в коммуникации с ними ведет к усилению мотивации к изучению иностранных языков. В нашей статье мы рассмотрим подробнее, что такое мотивация и как на неё можно повлиять с помощью игровых технологий на начальном этапе.

Одной из первых классификаций мотивации учебной деятельности была предложена Л.И. Божович [2]. Ею было выделено 2 группы мотивов: связанные с самой учебной деятельностью (получение удовольствия от получения новых знаний и интерес) и связанные с социальным контекстом (занять своё место в обществе). В дальнейшем эта идея претерпевала изменения в работах многих авторов, но суть оставалась той же: мотивы делились на внутренние и внешние по отношению к учебной деятельности. Как пример развития это идеи можно привести классификацию П.М.Якобсона:

1) Отрицательная мотивация. Под этой мотивацией он понимал осознание учеником определенных неудобств и наказаний. Здесь нет места интересу получения знаний. Человек производит насилие над собой, посещая учебное заведение. Конечно же, такой мотив не сможет привести к успехам в учении.

2) Мотивация, диктуемая общественными условиями. Такие люди получают образование не для учения как такового, а для того чтобы получить диплом, и попутно получить какие-то дополнительные знания.

3) Мотивация, связанная с самим процессом учения. Тут мотивация связана с любознательностью обучающегося и его удовлетворению от получения новых знаний.

Рассмотрим классификацию по Е.П. Ильину [7]. Он разделяет учебную мотивацию в зависимости от этапов обучения и социального положения (рис. 1).

*Рисунок 1. Учебная мотивация согласно Е.П. Ильину*



Для нашей работы представляется интересным рассмотреть только некоторые уровни, т.к. нам необходимо рассмотреть только начальные этапы обучения иностранному языку. Первый иностранный язык начинается изучаться на этапе начального образования, второй иностранный язык начинает изучаться на этапе средней школы, поэтому мы считаем целесообразным рассмотреть именно эти уровни.

**Мотив посещения школы первоклассниками (поступления в школу) –** этот мотив не основан на познавательной потребности ребенка, он руководствуется «престижной потребностью» (повышение своего социального положения) или же стремление к взрослости. Ему хочется быть как все и примерить на себя роль школьника, а не воспитанника детского сада. Этот мотив не равнозначен мотиву учения и Е.П. Ильин уточнят это в своей работе.

**Мотивация учебной деятельности и поведения младших школьников.** Особенностью такой мотивации является беспрекословное исполнение требований учителя. Иногда ученики даже не понимают, зачем им нужно что-то делать, однако, охотно делают.

 Для младших школьников играют очень важную роль отметки. Но отметки играют для них не роль оценки качества выполнения задания, а того как ребенок старался это задание выполнить. Это свидетельствует о том, что первоначально для детей важен не столько чему новому он научился, то есть результат, сколько сам процесс учения.

Нужно не путать осознаваемые мотивы и мотивы реально действующие, поскольку у младших школьников они часто не совпадают. Так же мотивы часто бывают неосознаваемыми, так, например, мотив долга и ответственности или благополучия, однако, они сильно влияют на процесс обучения.

Выделяют так же внешние мотивы, которые никак не связаны с мотивом учения, однако тоже сильно влияют на процесс обучения. Они делятся на престижные и избегания наказания. К 3-му классу значение второго мотива сильно увеличивается.

Существенной особенностью мотивации учения у младших школьников является так же неспособность должно удерживать сформированное намерение. Именно поэтому цели детям надо ставит близкие, а не далекие.

К 3-4 классу появляется выборочное отношение к отдельным предметам, отношения делятся на положительные и отрицательные. Познавательные интересы эпизодические и ограничиваются уроком. Авторитет учителя падает.

**Мотивация учебной деятельности и поведения школьников средних классов.**

Первой её характеристикой является появление у обучающегося стойкого интереса к определенному предмету. С одной стороны ребенок хочет все больше узнать об объекте его интереса, и чем больше он узнает, тем больше у него разгорается интерес. А с другой стороны интерес к другим учебным предметам у него остывает, и учебный мотив сменяется мотивом избегания наказания. Знания по данным предметам становятся формальными, и выражается нежелание использовать их в повседневной жизни. Ребенок больше опирается на логику своего собственного опыта. В такой ситуации требуется постоянное подкрепление мотива учения отметками, поощрениями и т.д. В данной ситуации борются 2 мотивационных установки: мотивация получения образования (или поддержание социального статуса учащегося) и мотив отражающий состояние обучающегося, т.е. его усталость от отсутствия разнообразия и постоянной обязанности учиться.

Ещё одна важная характеристика у школьников средних классов это потребность признания в коллективе. Поведение подростков в школе регулируется мнением одноклассников, а не учителей. Неумение найти свое место в коллективе может привести к фанатичному стремлению получить хорошие оценки, даже если знания оценкам не соответствуют. У подростка выражен страх быть отвергнутым среди своих сверстников.

Согласно периодизации психического развития [9] игра является ведущим видом деятельности на этапе дошкольного детства. Благодаря этому факту игровые технологии в обучении смогут помочь нам сохранить интерес и на этапе младшей школы, т.к. игра является привычным и понятным способ получения новых знаний для детей этого возраста.

Игровая технология – это метод построенный на организации процесса обучения с помощью педагогических игр [10].

Т.И. Нурушева и К.Р. Баймуратова разделяют игры, используемые в обучении иностранным языкам на две большие группы: дидактические игры и творческие, ролевые игры [11].

С нашей точки зрения для начального этапа обучения иностранному языку подойдут дидактические игры и творческие, ролевые короткие игры, т.к. на начальном этапе мы только формируем грамматическую основу и начальный лексический запас обучающегося.

Дидактические игры характеризуются именно обучающим компонентом. В процессе игры ученик должен что-то усвоить. В.Н. Вагнер отмечает, что данный вид игр похож на упражнения, однако здесь присутствует соревновательный компонент [3]. Как пример таких игр можно привести игры в «лото», запись слов на доске, «крокодил» при заучивании слов или словосочетаний, кроссворды. Игры на грамматику такие как: кто быстрее и правильнее вставит глагольные формы в предложения, вставь правильные артикли, предлоги и др. Игры на фонетику: кто из команд быстрее и правильнее прочитает слова, составь правильную транскрипцию слова из карточек и др. Эти игры хорошо подойдут для этапа начальной школы, т.к. здесь легко применять методику поощрения отметками в виде наклеек или звездочек, о которых мы писали ранее.

Короткие ролевые игры основаны на коротких языковых ситуациях, которые встречаются нам в реальной жизни. Тут выполняются 2 задачи: отработка грамматического и лексического материала и подготовка детей к реальным условиям жизни. Как пример таких игр можно привести ситуацию покупки билета на станции метро или поведения в продуктовом магазине. Попадая в такую ситуацию иноязычного общения ребенок будет видеть, что иностранный язык это, в первую очередь, прикладной предмет, а не просто какая-то теоретическая дисциплина, которая в жизни может и не пригодиться. Данный метод хорошо подойдет на этапе среднего школьного возраста, где обучающийся уже сталкивается с бытовыми жизненными ситуациями без участия взрослого.

К сожалению, с нашей точки зрения, остальные виды игр не подойдут на начальном этапе, т.к. предполагают хорошее владение иноязычным материалом. В заключении хотелось бы отметить, что приведенные нами игры являются только примером. В действительности же разработка обучающих игр - это огромное поле для творчества всех педагогов, которое, без сомнения, повышает эффективность обучения иностранному языку на любом этапе.

Список литературы:

1. Бакшева Н. А., Вербицкий А. А. Психология мотивации студентов / Н. А. Бакшева, А. А. Вербицкий. – М.: Логос, 2006. – 184 c.

2. Божович Л.И., Благонадежина Л.В. Сборник: Изучение мотивации поведения детей и подростков. / Л.И. Божович, Л.В. Благонадежина, под ред. Л.И. Божович, Л.В. Благонадежина, М.: Педагогика, 1972. 7-44 c.

3.Вагнер, В. Н. Методика преподавания русского языка англоговорящим и франкоговорящим на основе межъязыкового сопоставительного анализа: Фонетика. Графика. Словообразование. Структуры предложений, порядок слов. Части речи : Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности "Филология" / В.Н. Вагнер. - Москва : Владос, 2001. – 382 с.

4. Вартанова И. И. Специфика взаимосвязи эмоционального и понятийного компонентов учебной мотивации // Культурно-историческая психология. 2018. № 2 (14). C. 77-85.

5. Гордеева Т. О. Базовые типы мотивации деятельности: потребностная модель // Вестн. Моск. ун-та. 2014. № 3 (14). C. 63-78.

6. Дворецкая, Т. А. Стиль педагогической деятельности как фактор изменений в мотивационной сфере личности студентов / Т. А. Дворецкая // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. – 2020. – № 1(834). – С. 165-174.

7. Ильин Е. П. Мотивация и мотивы / Е. П. Ильин. – СПб : Питер, 2011. – 508 с.

8. Колобаев, В. К. Понятийно-логическое мышление vs клиповое мышление / В. К. Колобаев, Т. А. Синицына // Инновации. Наука. Образование. – 2021. – № 26. – С. 1159-1164.

9. Леонтьев А.H. Деятельность.Сознание.Личность М.: Политиздат, 1975. – 304 с.

10. Никишина, И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. // Волгоград: «Учитель», 2009. 156 с.

11. Nurusheva Tamara I., Baimuratova Karina R. GAME EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES // Universum: филология и искусствоведение. 2021. №4 (82). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/game-educational-technologies-in-teaching-foreign-languages> (дата обращения: 07.01.2024).