

## **Игра «домино» как средство формирования устойчивой мотивации на уроках английского языка в младших классах**

*Морозова Т.В.*

*Ст. преподаватель*

*кафедры иностранных языков*

Познание мира, изучение нового, равно как и иностранного языка, происходит по-разному у учащихся разных возрастных групп. Одним из факторов, стимулирующих познавательную активность учащихся на уроках иностранного языка, является наличие устойчивых мотивов к учебной деятельности. Поэтому вопрос о формировании мотивации к изучению и совершенствованию языка не утрачивает актуальности.

Процесс обучения младших школьников (от 6 до 10 лет) отличают ярко-выраженные особенности. Например, при изучении иностранного языка такие учащиеся будут всегда пытаться отреагировать на общий смысл услышанного на иностранном языке, даже если некоторые слова им не знакомы. Следует также помнить о том, что процесс познания окружающего мира младшими школьниками происходит в большинстве случаев неосознанно, чем осознанно. В этот период дети наиболее открыты для восприятия нового, которое, во всем его разнообразии, более увлекательно и притягательно, чем отдельно взятая для изучения тема на уроке.

Другим фактором, играющим существенную роль в формировании детской познавательной активности, является природная любознательность. В ее основе лежат физические ощущения, которые делают целесообразным и функционально-оправданным использование всех видов наглядности (аудиовизуальных), а также тактильные ощущения.

При работе с данной возрастной группой, учитель, более чем с какой-либо другой, должен осознавать значимость индивидуального подхода, поощрения деятельности и личности каждого школьника.

Многие зарубежные и отечественные методисты настаивают на том, что эффективность обучения иностранному языку зависит в определенной степени от того, в каких условиях ведется работа в классе. Они отмечают, что на уроках иностранного языка школьники должны иметь возможность свободно перемещаться по кабинету, работать в группах. Это связано с тем, что младшие школьники в высокой степени возбудимы. Их отличает острота и свежесть восприятия действительности. Детям нравятся подвижные, яркие занятия, в ходе которых можно что-то попробовать, потрогать и главное не сидеть на месте, а постоянно двигаться. Эти детские привычки и пристрастия в полной мере реализуются в ходе игры.

Младший этап обучения является наиболее благоприятным этапом для использования игры в учебном процессе, наряду с традиционными методами и формами, поскольку, как известно, игра является ведущей формой деятельности ребенка в младшем школьном возрасте.

Игра раскрывает потенциал любого человека, и ребенка в особенности, благодаря присущим ей уникальным обучающим возможностям.

Игра позволяет удержать внимание учащихся, которое в этот период характеризуется как неустойчивое, на процессе обучения. Обычно, время полной концентрации на задании составляет не более 10 минут. Данный промежуток может быть увеличен при условии, что учитель создаст стойкую мотивацию у учащихся к изучаемому предмету.

Смена формы деятельности с обычной урочной на игровую в рамках все того же урока делает учебный процесс более интересным и привлекательным для младших школьников.

Активное использование учебной игры на занятиях по иностранному языку объясняется особенностями данного предмета, главная цель которого – обучение языку как средству общения.

Выбирая данный метод обучения, следует помнить, что учебная игра предназначена не для развлечения, а для обучения через действие. Согласно Е.В. Ильченко игра определяется 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 воздействия».*

Но что касается детей, игра для них, прежде всего - увлекательное занятие. Дети даже могут не осознавать функций игры. Как уже отмечалось выше, в этот период у школьников память имеет по преимуществу наглядно-образный характер. Учащиеся быстрее запоминают то, что вызывает у них больший интерес, поэтому в процессе игры учащиеся запоминают слова и правила быстрее и эффективнее.

Основываясь на классификации учебной игры, одна и та же игра может рассматриваться с нескольких позиций и классифицироваться по-разному. Можно выделить две большие группы игр: языковые и коммуникативные (речевые). Языковые игры направлены на закрепление знаний, а коммуникативные на совершенствование умений и навыков.

В своей работе мы обратим внимание на языковые игры, которые, в свою очередь, делятся на *грамматические* (направлены на обучение умению практически применять знания по грамматике); *лексические* (помогают расширить словарный запас, отработать употребление слов в ситуациях общения); *фонетические* (на постановку произношения, отработку интонации); *орфографические* (тренировка написания иностранных слов).

Средствами игры создаются благоприятные условия для обучения сложным аспектам языка, которое может превратиться не только в интересное занятие, но и помочь учащимся достичь высоких результатов в приобретении и закреплении знаний.

Среди наиболее эффективных приемов, способствующих повышению мотивации к изучению иностранного языка, мы предлагаем использовать такую известную игру как «домино». Эта игра отличается динамичностью, экономичностью во времени, гибкостью организационных форм и

вариативностью решений. Преимуществом является также и то, что учащиеся уже знакомы с правилами этой игры.

В игре принимают участие до 6 человек. Учителю необходимо подготовить несколько наборов двойных карточек (tiles) (по 48 карточек в наборе) в зависимости от количества учащихся в группе. Каждый игрок выбирает по 7 карточек из «базара» (stock) - карточек, которые остались после раздачи игрокам. Приведем примеры нескольких вариантов данной игры.

Закрепление такой сложной грамматической темы как «Видовременные формы английского глагола» можно успешно реализовать с помощью игры “*Subject – Verb Graminoes*”. Задача игры состоит в том, чтобы подобрать подлежащее и соответствующую форму глагола так, чтобы образовались грамматически верные предложения. Выигрывает тот, у кого первым закончатся карточки. В случае если игрок не имеет возможности сделать ход при наличии у него карточек, он берет дополнительные карточки из «базара» (stock) до тех пор, пока не сможет составить верное предложение. Каждая карточка имеет две равные половинки.

При изучении, например, формы Present Simple на левой половинке карточки будет написано словосочетание со сказуемым, измененное в зависимости от лица существительного (например, *play football / watches TV every day*), а на правой половинке – подлежащее в форме личного местоимения, существительного или имени собственного (например, *She / Children / Peter*). Например, учащиеся должны будут образовать такие предложения как: *She plays the piano.* или *I go to school.* Игра основывается на ранее изученном лексическом материале. Однако учитель может также ввести несколько новых глаголов, тем самым развивая у учащихся языковую догадку за счет того, что внимание будет обращать на форму подлежащего и сказуемого.

На примере данной игры можно также развивать фонетические навыки и навыки чтения. Игра называется “*Rhyming Word Dominoes*”. На каждой

карточке написаны два слова, например, *pack* и *fit*. Учащиеся должны подобрать рифму к слову с одного из концов линии. Например, *pack* будет рифмоваться с *rack*, а *fit* – с *hit*. В данном варианте игры предпочтительнее выбирать односложные слова. Учитель также имеет возможность выбирать слова, незнакомые учащимся, так как задачей является тренировка распознавания и чтения устойчивых, ранее изученных буквосочетаний.

Игру «домино» можно также адаптировать и при отработке новой лексики. Например, в ходе изучения темы “Weather” можно отрабатывать такие конструкции как: *It's partly cloudy.* / *It's rainy.* / *It's snowy.* / *It's cloudy.* / *It's windy.* / *It's sunny.* / *It's wet.* / *It's foggy.* и т.д. Задача учащихся - соотнести два одинаковых предложения.

В каждом из вариантов игры учитель имеет неограниченные возможности адаптировать игру под способности, потребности и уровень обученности учащихся, а также контролировать ход и время игры. В качестве дополнительного стимула учителем может быть использована традиционная система оценивания знаний.

Приведенные выше варианты одной игры дают возможность говорить о том, что игра «домино» является эффективным и экономичным средством обучения иностранному языку. Благодаря проведенным многочисленным исследованиям, как отечественных, так и зарубежных методистов, сегодня уже не приходится доказывать, а лишь углублять знания и констатировать тот факт, что использование игрового метода, наряду с традиционными методами и приемами обучения английскому языку младших школьников, помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать формируемые знания, речевые умения и навыки учащихся, ведь именно игру младший школьник считает своим основным видом деятельности.