Жиркова Саргылана Владимировна

МБОУ «Хатырыкская средняя общеобразовательная школа

им.М.К. Аммосова»

Учитель английского языка

**Настольная игра «British Trip» как инструмент повышения**

 **мотивации в изучении иностранного языка.**

Оглавление

|  |  |
| --- | --- |
| Введение |  |
| 1. Настольная игра как инструмент повышения мотивации в изучении иностранного языка |  |
| 2. Настольная игра «British Trip» как инструмент повышения мотивации в изучении иностранного языка  |  |
| Заключение |  |
| Список литературы |  |
| Приложение |  |
|  |  |

**Введение**

Сохранение интереса учащихся к учению, мотивация к успеху – проблема современной школы. Лучшие в мире уроки, книги и материалы не заставят учеников упорно трудиться, если они не достаточно мотивированы. На самом деле, статистика показала, что увлеченность учащихся учебой значительно снижается по мере того, как ученики становятся старше.

Актуальность данной темы очевидна. Изучить английский язык, не зная культуру, традиции и обычаи народа, невозможно. А использование игр – полезная стратегия при изучении страны и иностранного языка. Игры на уроках - это элемент веселья, снижение стресса у учеников и возможность реального общения.

В игре важна не столько сама игра, сколько процесс. По этой причине создание настольной игры является одним из ключевых компонентов достижения радости и удовлетворения учащихся, а значит и повышению их мотивации. В УМК Spotlight 5 и 6 класса есть образец настольной игры, а в конце уже даётся задание подготовить проект настольной игры самими учащимися.

Цель: Создать настольную игру «British Trip» для повышения мотивации в изучении иностранного языка.

Задачи: - найти информацию о настольных играх как инструмент повышения мотивации в изучении иностранного языка;

- провести социологический опрос среди учащихся с 5-8 класс

- создать настольную игру «British Trip»;

- с помощью учеников 5-8-ых классов проверить, насколько полезна настольная игра «British Trip».

Гипотеза: предположение о том, что дети и подростки не заинтересованы в настольных играх и изучении английского языка.

Методы: Поиск информации в различных источниках. Анализ найденной информации. Опрос учащихся 5-8-ых классов. Получение выводов.

1.Настольная игра как инструмент повышения мотивации в изучении иностранного языка.

Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

— игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

— обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящей характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;

— игра – свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;

— игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

— в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

— состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;

— в игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;

— игра занимает особое место в системе активного обучения, так как является одновременно и методом и формой организации обучения, включая в себя практически все методы активного обучения[1].

Настольные игры могут быть источником вдохновения для детей, изучающих иностранный язык. Их создание практически не требует никакой подготовки, всего лишь малая доля терпения и ваши ученики добавляют новый ресурс в своё языковое портфолио. Кроме того, настольные игры — это интересный способ выучить новую лексику и внести яркие краски в ежедневную рутину.

В игре важна не столько сама игра, сколько процесс. По этой причине создание настольной игры является одним из ключевых компонентов достижения радости и удовлетворения учащихся, а значит и повышению их мотивации.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

Обучающая функция.

Воспитательная функция.

Развлекательная функция.

Коммуникативная функция.

Релаксационная функция.

Психологическая функция.

Развивающая функция.

Примеры настольных игр, в которые дети с удовольствием играют в классе:

Scrabble – это классическая игра, в которой два-четыре игрока набирают очки, перемещая плитки с одной буквой на доске, разделенной на сетку квадратов 15×15. Плитки должны образовывать слова, которые в кроссворде читаются слева направо в строках или сверху вниз в столбцах и чётко определяются в стандартном словаре или лексиконе учащихся.

Upwords — игра, очень похожая на Scrabble. В этой игре, ученики используют свою коллекцию букв, чтобы составлять слова как кроссворд в виде сетки. В отличие от Scrabble, в Upwards игроки могут размещать буквы поверх существующих букв, чтобы изменить слово, которое уже находится на доске. Например, в ходе игры ученик может добавить букву в слово bash (удар), превращая его в bath (ваннa). В этой игре учащиеся будут видеть связь между словами, учиться word formation (словообразованию), произносить лексику вслух, закрепляя правила орфографии и орфоэпии.

Bananagrams (Домино) — относительный новичок на игровой сцене. В Bananagrams используются буквенные плитки для создания сетки слов, но в этой игре никакая структура не является постоянной. Игру начинают с заданным количеством букв и применяют их таким образом, чтобы создать свою собственную сетку слов. Когда один игрок использовал все свои буквы, каждый должен нарисовать другую плитку и включить ее в свои собственные структуры. Каждый человек может изменить слово в сетке по желанию. Эта игра может проходить в быстром темпе, если играют ученики более высокого уровня подготовки, но даже с менее продвинутыми учащимися — это надёжный источник изучения и пополнения словарного запаса. В игре ученики тренируются применять лексику в повседневной речи и практикуют орфографические структуры.

Scattergories — это прекрасный способ повторения ранее изученной лексики. В данной игре учащиеся получают список из десяти категорий, для каждого раунда объявляется своя буква. Затем игроки должны подумать о слове, которое начинается с этой обозначенной буквы так, чтобы оно соответствовало каждой из категорий. Ответы могут быть примерно такими: girl’s name – Christina, food – tomato, city – Novosibirsk и т.п. Учитель устанавливает таймер, и по истечении времени, группа рассматривает список слов, которые они перечислили. Любые слова, которые упоминаются дважды вычёркиваются из списка. Каждое оставшееся слово даёт команде одно очко. Игра может быть легко адаптирована для учащихся более низкого уровня.

Catch Phrase – крылатая фраза. Можно поделить учащихся на две команды и назначить одного ведущего. На интерактивной доске или с помощью проектора вывести на экран презентацию, где в нескольких картинках зашифровано крылатое выражение. У ведущего в руках есть таймер. По истечении времени команды высказывают свои предположения. Команда, которая угадывает первой зарабатывает 1 очко. Выигрывает команда, набравшая, например 5 очков.

Taboo (Табу). Игра Табу аналогична Catch Phrase, но есть небольшие отличия. В этой игре, ученик на скорость должен объяснить командам в классе зашифрованное слово. Сложность в том, что каждое слово сопровождается соответствующей лексикой, которая не может быть использована в описании и на объяснение есть только 1 минута. Эти слова под запретом (табу). Ученик подбирает синонимы, чтобы дать расшифровку ключей на карте. Далее ход переходит к игрокам из другой команды. Учитель может разрешить ученикам выписывать подсказки для данного слова, избегая словарного запаса на карте (stop words, запретных слов). Рекомендуется ограничить описание четырьмя или пятью предложениями. Если команды в классе могут отгадать слово из предоставленных подсказок, автор набирает балл. Эта игра бросает вызов ученикам и стимулирует их развивать творческие способности, применяя коммуникативные навыки и будет полезной для всех, кто изучает английский язык. Выигрывает команда, участники которой отгадали больше всего слов. Инвентарь: кубик с номерами команд, загадываемые слова, стоп-слова, блокнот для записи очков, песочные часы, правила игры.

Your own board game — своя настольная игра. Ученики с энтузиазмом готовы создавать свои собственные настольные игры с картинками, которые содержат множество объектов. На листе бумаги учитель просит учеников написать буквы алфавита от A до Z. Затем они смотрят на картинку в течение заданного количества времени (от трех до пяти минут) и пытаются определить объект, который начинается с каждой буквы. Конечно, будет почти невозможно найти предмет для каждой буквы, но, используя свой словарный запас и имея острое зрение, ваши ученики смогут заполнить больше букв, чем они могли бы представить. Это еще одна игра, которая хороша для развития словарного запаса и определённо точно поднимет мотивацию для начинающих изучать английский язык.

2.Настольная игра «British Trip» как инструмент повышения

мотивации в изучении иностранного языка.

К сожалению, в современную эпоху технического прогресса, дети все реже играют в настольные игры и больше в компьютерные игры с зомби, монстрами, и другими жестокими существами.

Многие люди убеждены, что настольные игры лучше, чем видео или компьютерные игры во всех отношениях. Во-первых, в настольных играх требуется несколько игроков, и детям удается пообщаться друг с другом. Во-вторых, настольные игры с веселым и добрым подтекстом, в то время как компьютерные игры практикуют много насилия. В-третьих, компьютерные игры почти всегда нереалистичны. Они используют ужасных вымышленных персонажей, что плохо влияет на развивающуюся и неустановившуюся психику ребенка. Настольные игры, наоборот, ускоряют развитие детей и положительно влияют.

Настольные игры на английском – это удивительный инструмент, с помощью которого легко расширить познания и стимулировать активное развитие малышей и детей постарше. Как показывает практика, игровая форма занятий – это очень эффективный способ для изучения английскому языку. А ведь освоение иностранного совсем нелегкая задача. Но ненавязчивость методики гарантирует легкость получения материала, проявления себя и активного участия детей. Они побуждают к общению, а общение, это то, самое важное, ради чего мы и учим иностранный язык. Оказавшись в условия стресса, участник игры быстрее находит нужные слова, проявляет выдумку и красноречие.

Актуальность данной темы очевидна. Изучить английский язык, не зная культуру, традиции и обычаи народа, невозможно. А использование игр – полезная стратегия при изучении страны и иностранного языка. Игры на уроках - это элемент веселья, снижение стресса у учеников и возможность реального общения.

В игре важна не столько сама игра, сколько процесс. По этой причине создание настольной игры является одним из ключевых компонентов достижения радости и удовлетворения учащихся, а значит и повышению их мотивации. В УМК Spotlight 5 и 6 класса есть образец настольной игры, а в конце уже даётся задание подготовить проект настольной игры самими учащимися.

Цель: Создать настольную игру «British Trip» для повышения мотивации в изучении иностранного языка.

Задачи: - найти информацию об истории, географическом положении и флористических символах Великобритании;

- провести социологический опрос среди учащихся;

- создать настольную игру «British Trip»;

- с помощью учеников 5-8-ых классов проверить, насколько полезна настольная игра «British Trip».

На начальном этапе исследования нашли информацию о настольных играх, направленные на изучение английского языка. Затем провели опрос среди учащихся 5-8 классов.

Опрос показал, что большинство детей-подростков практически не играют в настольные игры. Более того, было обнаружено, что многие дети не понимают, как выглядят настольные игры и как они называются. Создавая свою настольную игру, мы старались сделать его интересным и красочным.

Определили следующие этапы создания настольной игры «British Trip»:

- приобретение необходимого материала (акриловые краски, фотобумага, клей, цветные маркеры, лобзик, деревянная фанера );

- изготовление карты-пазла Великобритании;

- подбор необходимых заданий и картин (игра состоит из 6 тем);

- составить задания для игры на тему «Знаменитые люди Великобритании» и «Флористические символы Великобритании»;

- оформить инструкцию для настольной игры.

После создания игры мы проверили, насколько полезна настольная игра «British Trip». Провели внеурочное мероприятие для учеников 7 класса. Как показывает наша практика, дети легче усваивают лексику на английском языке и выполняют задания охотно. Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что игровая форма занятий – это очень эффективный способ для изучения английскому языку. Ненавязчивость методики гарантирует легкость получения материала, проявления себя и активного участия детей. Они побуждают к общению, а общение, это то, самое важное, ради чего мы и учим иностранный язык.

**Заключение**

Актуальность работы обусловлена тем, что невозможно изучать язык, минуя традиции, обычаи и историю его страны. А настольные игры на английском – это удивительный инструмент, с помощью которого легко расширить познания и стимулировать активное развитие малышей и детей постарше. Как показывает практика, игровая форма занятий – это очень эффективный способ для изучения английскому языку.

1. В нашей работе мы рассмотрели настольные игры как инструмент повышения мотивации в изучении иностранного языка.

2. Провели социологический опрос среди учащихся с 5-8 класс. Опрос показал, что большинство детей-подростков практически не играют в настольные игры. Более того, было обнаружено, что многие дети не понимают, как выглядят настольные игры и как они называются.

3. Создали настольную игру «British Trip» по следующим этапам:

- приобретение необходимого материала (акриловые краски, …);

- изготовление карты-пазла Великобритании;

- подбор необходимых заданий (игра состоит из 6 тем);

- составить задания для игры на тему «Знаменитые люди Великобритании» и «Флористические символы Великобритании»;

- оформить инструкцию для настольной игры.

4. Проверили, насколько полезна настольная игра «British Trip». Провели внеурочное мероприятие для учеников 7 класса. Как показала наша практика, дети легче усваивают лексику на английском языке и выполняют задания охотно. Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что игровая форма занятий – это очень эффективный способ для изучения английскому языку. Ненавязчивость методики гарантирует легкость получения материала, проявления себя и активного участия детей. Они побуждают к общению, а общение, это то, самое важное, ради чего мы и учим иностранный язык.

**Использованная литература**

1.Минкин Е.М. От игры к знаниям. – Москва, 1983. – 234с.

2.УМК «Английский в фокусе 4 класс» Рабочая тетрадь. Spotlight4 Workbook (авторы Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс) с.12-13, 20-21, 28-29, 36-37 и т.п.

3.УМК «Английский в фокусе 5 класс» (авторы Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс) с.121.

3. Энциклопедия "Википедия" <http://ru.wikipedia.org/wiki>

4. Коммерческие карточные игры — СПб.:"ИнКА": «ЭКИП», 1992.

5. Интернет-сервисы:

- по созданию настольных игр: http://www.mes-english.com/games/boardgames, <http://www.toolsforeducators.com/boardgames/>

-[www.pravilaigr.ru](http://www.pravilaigr.ru)

-Scrabble word builder, scrabble resources <https://scrabble.hasbro.com/en-us/tools>

-URL:http://festival.1september.ru/search?searchid

-URL:hleb.asia/brain/hobbygames

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0>

 **Приложение 1**

 Социологический опрос

1. В какие настольные игры ты играешь?

2. В компании с кем ты играешь? (С родителями, с друзьями, с одноклассниками).

3. Где ты играешь? (Дома в кругу семьи, в лагере, в гостях у друзей, в школе).

4. Как часто ты играешь? (Часто, это семейная традиция, в праздничные дни, летом в лагере, редко).