

## ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА У СЛАБОУСПЕВАЮЩИХ УЧАЩИХСЯ НА ПЕРВОЙ СТУПЕНИ ОБУЧЕНИЯ



**Новикова Екатерина Петровна,**  
учитель английского языка  
ГУО «Средняя школа № 4 г. Орши»

### ШКОЛА, ГДЕ КАЖДЫЙ УСПЕШЕН

*В данной статье рассматривается проблема неуспеваемости учащихся в современной школе. Цель – обобщить опыт работы с учащимися, имеющими низкий уровень мотивации изучения иностранного языка на первой ступени обучения; представить наиболее рациональные игровые приемы работы в начальной школе, которые помогут добиться успеха в изучении иностранного языка у слабоуспевающих учащихся. Статья раскрывает содержание понятия неуспеваемости с точки зрения советского педагога и психолога, описываются характерные особенности слабоуспевающих учащихся. Обосновывается идея о том, что важной задачей для педагога является выявить учащихся, имеющих трудности в обучении, и создать для них условия по вовлечению их в учебный процесс. Особое внимание уделено такому важному средству обучения в начальной школе, как игра.*

**Введение.** Неуспеваемость – острейшая проблема в современной школе. В последнее время наблюдается увеличение числа детей с отклонениями в развитии и поведении, повышается количество учащихся с социальной девиацией и школьной дезадаптацией. Это вызывает у учителей сложности в организации педагогического процесса, затрудняет проведение учебно-познавательной деятельности с учениками. В психолого-педагогической литературе понятие неуспеваемости трактуется по-разному. Например, русский и советский педагог и психолог Павел Петрович Блонский под неуспеваемостью понимает ситуацию, в которой поведение и результаты обучения не соответствуют воспитательным и дидактическим требованиям школы.

Слабоуспевающие учащиеся – это учащиеся, которые имеют слабые умственные способности и слабые учебные умения и навыки, низкий уровень памяти, или те, у которых отсутствуют действенные мотивы учения. Неуспеваемость выражается в том, что ученик имеет слабые навыки

чтения, письма, не умеет выражать свои мысли, используя основной активный запас лексических единиц. Систематическая неуспеваемость ведет к педагогической запущенности, под которой понимается комплекс негативных качеств личности, противоречащих требованиям школы, общества.

**Основная часть.** В своей деятельности мы стараемся создать максимальные условия по вовлечению слабоуспевающих учащихся в учебный процесс, способствовать повышению у них мотивации изучения иностранного языка. На первой ступени обучения важной задачей является выявление таких учащихся и проведение с ними систематической работы. Наиболее рациональным средством обучения на данном этапе выступает игра. Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Приведем примеры некоторых дидактических игр, которые, на наш взгляд, наиболее эффективны в процессе формирования произ-

носительных, лексических и грамматических навыков, а также позволяют повысить интерес к изучению иностранного языка у слабоуспевающих учащихся на уроке.

**“The alphabet”** («Алфавит»). У нас имеется два набора карточек с буквами алфавита. Класс делится на две команды. Каждая команда получает один набор букв. Когда мы, например, произносим слово, “pen”, учащиеся составляют это слово. Команда, составившая слово первой, получает один балл. Побеждает группа детей, имеющая большее количество баллов. Таким образом, учащиеся не только учатся воспринимать слова на слух, но и совершенствуют навыки чтения и письма.

**“What do you like to do?”** («Что ты любишь делать?»). Данная игра способствует закреплению речевых грамматических навыков у детей. Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: “Do you like to swim?”, “Do you like to play football?” («Ты умеешь плавать?», «Ты умеешь летать?»). И так до тех пор, пока не отгадают. Затем отгадавший загадывает, что он любит делать, и ему задают аналогичные вопросы. Цель такой игры – активизировать в речи общие вопросы.

**“One or many”** («Один или много»). Мы называем учащимся вразнобой слова в единственном либо множественном числе. Например: “A cat, puppies, dogs, desks, a snake”. Если учащиеся слышат слово во множественном числе, они поднимают две руки вверх, если слышат слово в единственном числе, поднимают одну руку вверх. Таким образом, данная игра позволяет учащимся овладеть знаниями о способах образования множественного числа существительных.

**“Disappearance”** («Пропажка»). Нами выбираются 5–6 карточек для разучивания, которые развешиваются на доске. Когда учащиеся уже хорошо ориентируются в словах и изображениях, просим их закрыть глаза и убираем одну из карт. Задача детей – правильно назвать пропажу. Игра помогает хорошо запомнить и быстро выучить основные лексические единицы.

**“Edible-inedible”** («Съедобное – несъедобное»). Правила те же, что и в русской версии, только слова переведены на английский язык. Нами берется мяч и называются по-английски слова, обозначающие продукты или предметы. Задача ученика – поймать съедобное и отбить несъедобное. Данная игра позволяет развивать речевую реакцию учащихся.

**“Scattered letters”** («Разбежавшиеся буквы»). Когда мы изучаем новую лексику, не стоит забывать и о повторении старой. В конце занятия мы проводим небольшую игру – упражнение. Для этого следует воспользоваться магнитными букво-

ками и доской. Мы составляем слова и намеренно делаем в них ошибки, а затем предлагаем учащимся исправить их и поставить буквы на правильные места. Игру можно усложнять, попросив ребенка самостоятельно выбрать буквы и составить слово. Игру можно использовать и в качестве закрепления лексики по определенной теме.

**“I am a cat”** («Я – кот»). Эта дидактическая игра способствует развитию навыков говорения, формированию и совершенствованию грамматических навыков. Со слабоуспевающими учащимися 3-го класса можно пробовать составлять небольшие предложения, и в этом нам снова помогают карточки со словами. Мы называем основную фразу, а дети повторяют ее, называя свое слово на карточке. Например, возьмем тему «Животные». Мы начинаем: “I am a dog” («Я – собака»), а дети продолжают: “I am a cat” («Я – кот»), “I am a bird” («Я – птица») и т.д. Можно усложнить задачу, распределив детей на пары и попросив их назвать карточку соседа: “She is a mouse” («Она – мышь»), “You are a sheep” («Ты – овца») и т.д. Данная игра поможет детям повторить активную лексику и личные местоимения, а также разобраться с правилом употребления глагола to be (быть) в речи.

**“The odd word”** («Лишнее слово»). Учащиеся, работая в группах, находят лишнее слово в каждой строчке карточки. Команда, которая нашла большее количество лишних слов, выигрывает. Например, лишнее слово a parrot (попугай) в строчке: “A desk, a lamp, a sofa, a parrot, an armchair” («Парта, лампа, диван, попугай, кресло»). Цель игры – активизация лексики по изученным темам.

**“Colours”** («Цвета»). Мы называем любой цвет (red, blue, yellow...). Игроки должны найти предмет названного цвета, подойти, прикоснуться к нему и назвать (a red shirt, a blue bag, a green wall). Игра не только реализует основные учебные цели, но и помогает снять напряжение, способствует психологической разгрузке учащихся, создает условия для здоровьесбережения.

**“A crocodile”** («Крокодил»). Игра «Крокодил» универсальна для всех возрастов, так как позволяет изменять уровень сложности. Например, в 4-м классе ее можно использовать для отработки времени Present Continuous. Мы изображаем любые действия при помощи жестов, а дети их угадывают и называют, используя время Present Continuous (например, “You are eating” («Ты ешь»). Учащиеся также могут выступать в роли ведущего. Игра позволяет повторять тематическую лексику, а также некоторые грамматические моменты.

**“Make the picture”** («Собери картинку»). Каждой команде дается конверт, в котором нахо-

дится несколько частей картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур "I see... This is... He has got... She has got... It can... It is blue..." («Я вижу... Это... У него... Он умеет... Она умеет... Он голубой...»). Команда, которая наиболее полно раскроет описание картинки, выигрывает. Игра способствует приобретению навыков работы в команде, что также является одним из условий развития интереса учащихся к иностранному языку.

**Заключение.** На наш взгляд, основная цель работы учителя со слабоуспевающими учащимися состоит в том, чтобы создать каждому такому

ученику ситуацию успеха. Переживание успеха поможет не только преодолеть трудности, но и изменить психоэмоциональное состояние ребенка. В наших силах помочь ученику с низким уровнем мотивации справиться с посильным заданием, с которым он должен выступить перед всем классом. Таким образом, использование игр и игровых приемов на уроках иностранного языка поможет создать для слабоуспевающих учащихся первой ступени обучения доброжелательную обстановку в классе, снять психологический барьер, повысить мотивацию к изучению иностранного языка.

**ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ  
ВИТЕБСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА  
ИМЕНИ П.М. МАШЕРОВА**

приглашает будущих абитуриентов на подготовительные курсы

**НОВЫЕ ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ КУРСЫ  
по всем предметам централизованного тестирования**

**Занятия начинаются по мере комплектации групп**

**Учебный процесс обеспечивают  
компетентные преподаватели кафедр университета**

**ОБУЧЕНИЕ МОЖНО НАЧАТЬ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ!**

**НАША ЦЕЛЬ – ВАШИ 100 БАЛЛОВ!**

Наш адрес: г. Витебск, Московский пр-т, 33, каб. 122а, 122.

Телефоны подготовительного отделения: 8 (0212) 37 03 96; 8 (0212) 37 96 49;  
+375 33 317 95 09.

Сайт университета: vsu.by.