

**Игра как средство повышения учебной мотивации будущего преподавателя иностранных языков**

**Анастасия Петровна Христофорова <sup>1</sup>, Марина Геннадьевна Алексеева <sup>2</sup>**

Чувашский государственный педагогический университет

им. И.Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия

<sup>1</sup> anastasiakhristorov@gmail.com

<sup>2</sup> margennal@yandex.ru

**Аннотация.** В статье рассматривается проблема мотивации в учебной деятельности. Мотивационная направленность будущих преподавателей иностранного языка обуславливает скорость и эффективность обучения. Повышению учебной мотивации способствуют различные виды игр: развивающие, обучающие, коммерческие, языковые, ролевые и социальные игры. Особое внимание в статье уделяется обучающим играм, которые в том числе повышают важный компонент мотивации – самооффетивность обучаемых.

**Ключевые слова:** учебная мотивация, стимуляция, игра, виды игр.

**The game as a method of increasing the educational motivation of the future teacher of foreign languages**

**Anastasia P. Khristorova <sup>1</sup>, Marina G. Alekseeva <sup>2</sup>**

Yakovlev Chuvash State Pedagogical University, Cheboksary, Russia

<sup>1</sup> anastasiakhristorov@gmail.com

<sup>2</sup> margennal@yandex.ru

**Abstract.** The article deals with the problem of motivation in educational activities. The motivational orientation of future foreign language teachers determines the learning rate and its effectiveness. Various types of games contribute to the increase

of educational motivation: educational, commercial, linguistic, role-playing and social games. Special attention in the article is paid to educational games, which also increase an important component of motivation – the self-effectiveness of students.

**Keywords:** educational motivation, increase of motivation, game, types of games.

Мотивация – это совокупность стойких мотивов, побуждений, определяющих содержание, направленность и характер деятельности. Мотивация понимается как внутренний импульс, побуждение к действию, активные состояния психики, побуждающие человека совершать определенные виды действия [2; 4].

Учебная мотивация – это вид мотивации, включенной в деятельность обучения, воспитательную деятельность. Учебная мотивация определяется рядом факторов: образовательной системой; образовательным учреждением, в котором осуществляется образовательная деятельность; организацией образовательного процесса; предметными особенностями обучаемого (возраст, пол, интеллектуальное развитие, способности, уровень притязаний, самооценка).

Основной целью учебной мотивации является стимулирование и облегчение учебной деятельности. Обучение – это активный процесс, который необходимо мотивировать и направлять на достижение желаемых целей.

Проблема мотивации учебной деятельности – одна из главных проблем в психологии обучения. Она имеет значимый статус, так как, мотивация является главным психологическим свойством любой деятельности, включая учебную деятельность. В то же время управление мотивацией к обучению позволяет осуществлять контроль за учебным процессом.

Качественные особенности развития мотивационной сферы личности обучаемого зависят от идентификации образа Я, образа мира, образа будущей профессиональной деятельности, самооценки и рефлексии. Глубокие знания и понимание мотивационной сферы могут обеспечить успех, направить активность личности обучающегося в нужное русло его развития.

Современная система высшего образования функционирует и развивается в новых политических, социальных и экономических условиях, определяющих не только пути и направления ее развития, но и связанные с ней проблемы. Совершенствование подготовки в современном образовании будущих учителей иностранных языков обусловлено многими причинами, среди которых большое значение имеет мотивация обучающихся образовательных учреждений к учебной деятельности.

Настоящая проблема в мотивации вузовской подготовки студентов заключается в обнаружении ценностей, достаточно сильных, чтобы стимулировать обучаемых к эффективным усилиям. Поскольку все учащиеся реагируют неодинаково, мотивация обучения должна быть различной для разных людей.

Понимание природы мотивации важно, потому что мотивация определяет не только интенсивность усилий по обучению, но также и степень, в которой эти усилия превращаются в деятельность всей личности. Мотивация учебной деятельности помогает обучаемому сосредоточиться на том, что он делает, и тем самым получить удовольствие от обучения.

Непрерывная мотивация необходима, чтобы помочь студентам сосредоточиться на извлекаемых уроках. Эффективность обучения зависит отчасти от силы потребностей и от удовлетворения, которое приносит обучение. Можно сказать, что скорость обучения зависит от силы мотива. Мотивация – это ядро учебного процесса.

В обучении преподаватели используют кроме основных видов работы с учебным материалом также игры для улучшения образовательного процесса. Возникает парадокс: элементы игр, воспринимаемые как нечто принципиально праздное и сиюминутное, предлагается внедрять в контексты, воспринимаемые как серьезные и определяющие будущее. Зачем это кому-то может понадобиться? Самый распространенный ответ: для повышения мотивации. И действительно, отсутствие мотивации и вовлеченности сегодня является крайне серьезной проблемой [1, 2020, с. 20].

На занятиях с будущими преподавателями иностранных языков можно использовать развивающие игры, то есть игры, разработанные для достижения определенных результатов обучения, а не для развлечения. Или же можно прибегнуть к коммерческим играм, которые больше ориентированы на развлечения, но которые при этом являются дополнением к основному содержанию обучения.

Игры, предназначенные для развлечения, могут способствовать процессу обучения, но могут потребовать от преподавателя адаптации, упрощения и добавления дополнительных функций. Они часто служат контекстными платформами, которые сочетают тематическое и проектное обучение, чтобы заинтересовать учащихся.

Играя в коммерческие игры, студенты учатся мыслить систематически и понимать, как различные элементы связаны друг с другом. Благодаря многопользовательскому эффекту также можно развивать коммуникативные и другие личные и социальные навыки и отношения.

Языковую игру почти всегда связывают с творческими возможностями языковой личности, определяя ее как возможность свободного, нетрадиционного использования языковых средств, как творческий акт, демонстрирующий индивидуальный стиль языковой личности. [6, 2014, с. 104]

Развивающие игры сочетают в себе два компонента: веселье и знания. Игра пробуждает естественное желание учиться, что мотивирует обучающихся. Таким образом, обучение может быть увлекательным и в то же время эффективным.

Развивающие игры, помимо игрового сюжета, также целенаправленно обучают знаниям и навыкам. Это касается как умственных, так и двигательных навыков.

Через игровой компонент учебный материал передается в интерактивном режиме. Таким образом, играющие могут сами проявлять активность. Это может побудить студентов применять и углублять знания самостоятельно. Игры

тренируют способность реагировать на новые ситуации и вызовы, а также придают студентам уверенности в своих силах.

При этом диапазон возможностей широк: обучающая игра может быть аналоговой в виде настольной или карточной игры или цифровой в виде компьютерной игры соответственно. Онлайн игра должна продуманно включаться в учебный процесс.

Игра считается неосознанным видом обучения, который дает обучаемым возможность практиковать свои знания, отрабатывать изучаемую лексическую или грамматическую тему, принимать участие в коллективной деятельности, а также проявлять себя как личность. Игра помогает обеспечить общение всех участников и мотивирует речевую деятельность. Очевидно, что формирование речевых навыков и умений должно проходить в условиях, максимально приближенных к тем, какие могут встретиться при естественной коммуникации, а сам процесс обучения должен строиться на решении системы коммуникативных задач посредством языкового материала [5, 2021, с. 191].

Сочетание обучения и игры дает возможность применять полученные знания в непринужденной обстановке. Обучаемые внедряют свои новые навыки на практике.

Ролевые игры создают вымышленный мир, который будоражит воображение. При этом тренируется не только левое аналитическое полушарие мозга, но и правое полушарие мозга, отвечающее за креативность и интуицию.

В совместной обучающей игре поощряются личные и социальные навыки, Навыки построения взаимоотношений, навыки разрешения конфликтов, умение отстаивать собственные интересы и интересы общего блага также тренируются в игровой форме.

В игровой сюжетной линии участники активно знакомятся с контентом, тренируют свои когнитивные навыки и получают новые знания.

Социальные игры способствуют развитию навыков взаимодействия с партнерами, а развивающие игры – отличный способ понять, что обучение тоже может быть увлекательным.

Обучающая игра пробуждает такие положительные эмоции, как, например, радость, которые оказывают полезное влияние на естественный процесс обучения. Таким образом, учебный контент связывается и сохраняется с позитивным опытом, мыслительные процессы объединяются в сеть и создаются новые связи. Обучаемые понимают, что овладение знаниями также может быть увлекательным и не всегда связано с усиленной работой и негативными эмоциями.

В структуру игры как деятельности органично входят целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации [3, 2013, с. 90].

Важной составляющей в сфере повышения учебной мотивации является понятие самоэффективности, то есть оценки личностью собственных способностей вести себя релевантно специфической задаче или ситуации, суждение о действиях, которые личность может совершить, что влияет на выбор стратегии действий и определение целей [4].

Развивающие игры побуждают других игроков к самостоятельной деятельности. В процессе игры планируются ходы, принимаются решения и решаются проблемы. Для процесса обучения самоэффективность является очень важным мотивирующим фактором. Поэтому развивающие игры являются полезным дополнением к классическому обучению. При этом ценность обучения и игры должна быть сбалансирована. Таким образом, концентрация и расслабление чередуются, что важно для процесса усвоения знаний будущими преподавателями иностранных языков.

В условиях образовательной игры обучающиеся имеют возможность принять участие в игре без какого-либо давления со стороны. Четкое распределение ролей отменяется, а преподаватель берет на себя роль

беспристрастного человека, который поможет советом и делом, когда это необходимо.

Таким образом, различные виды игр влияют положительно на повышение учебной мотивации и самооффективности будущих преподавателей иностранного языка, способствуют эффективному усвоению учебного материала в непринужденной обстановке.

#### **Список источников**

1. Ветушинский А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. № 32 (3). С.14–31.
2. Мотивация // Новейший философский словарь. URL: <https://gufo.me/dict/philosophy/D0%AF> (дата обращения 11.10.22).
3. Насырова А. Р. Игра как способ развития коммуникативной компетентности учащихся // Образование и саморазвитие. 2013. № 3(37). С.86–91.
4. Педагогический терминологический словарь – Санкт-Петербург : Российская национальная библиотека, 2006. – URL: <https://rus-pedagogical-dict.slovaronline.com/> (дата обращения: 24.10.2022).
5. Цинь Хэ Игра в обучении китайских студентов чтению прессы (на примере газетной хроники) // Вестник Томского гос. ун-та. 2021. № 465. С. 188–195. DOI: 10.17223/15617793/465/25
6. Цонева Л. М. Языковая игра и ее изучение // Медиалингвистика. № 1(4). 2014. С. 101–108.

#### **References**

1. Vetushinskij A. S. (2020) Bolshe, chem prosto sredstvo: novyj podhod k gejmfikacii [More than just a method: a new approach to understanding gamification]. Sociologija vlasti [Sociology of Power], 32, 14–31. (In Russ.).
2. Motivacija [Motivation]. Novejšij filosofskij slovar [The newest philosophical dictionary]. <https://gufo.me/dict/philosophy/D0%AF> (accessed 11.10.22).
3. Nasyrova A. R. (2013) Igra kak sposob rasvitija kommunikativnoj kompetentnosti uchashhihsja [Game as a way of developing students' communicative competence].

Obrasovanije i samorasvitije [Education and self-development], № 3(37). 86–91. (In Russ.).

4. Pedagogičeskij terminologičeskij slovar [Pedagogical Terminological Dictionary] S.-Peterburg. Rossijskaja nacionalnaja biblioteka, 2006 [St. Petersburg: Russian National Library, 2006] URL: <https://rus-pedagogical-dict.slovaronline.com/> (accessed 24.10.22).

5. Cin Khe (2021) Igra v obuchenii kitajskih studentov čteniju preessy (na primere gasetnoj ckroniki) [Game in teaching chinese students to read the press (by the example of a newspaper chronicle)] Vestnik Tomskogo gos. un-ta [Bulletin of the Tomsk State University]. 465, 188–195. DOI: 10.17223/15617793/465/25

6. Coneva L. M. (2014) Jasykovaja igra i eje isuchenije [Language game and its study]. Medialingvistika [Medialinguistics], 1(4), 101-108. (In Russ.).

### **Информация об авторах**

**Христофорова Анастасия Петровна** – студентка 5-го курса факультета иностранных языков, направление: Педагогическое образование с двумя профилями подготовки: иностранный язык (немецкий), иностранный язык (английский), Чувашский государственный педагогический университет им.

И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия. E-mail: [anastasiakhristorov@gmail.com](mailto:anastasiakhristorov@gmail.com)

**Алексеева Марина Геннадьевна** – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры романо-германской филологии Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия. E-mail: [margennal@yandex.ru](mailto:margennal@yandex.ru). ORCID № 0000-0002-2626-1087

### **Information about the authors**

Anastasia P. Khristoforova, student, Yakovlev Chuvash State Pedagogical University, Russia. E-mail: [anastasiakhristorov@gmail.com](mailto:anastasiakhristorov@gmail.com)

Dr. Marina G. Alekseeva, Associate Professor, Yakovlev Chuvash State Pedagogical University, Russia. E-mail: [margennal@yandex.ru](mailto:margennal@yandex.ru). ORCID № 0000-0002-2626-1087

