

Тема: Формы интерактивного игрового взаимодействия, способствующие формированию мотивации школьников.

Проблема учебной мотивации при обучении школьников иностранному языку вполне разрешима благодаря эффективному применению современных образовательных технологий, методов и приемов.

Формирование мотивации – это не "перекладывание" учителем в голову ученика готовых, извне задаваемых мотивов и целей учения; это создание таких условий, при которых, у обучаемых появятся внутренние побуждения (мотивы, цели, эмоции) к учению; осознание их дальнейшего саморазвития.

Мотивация способствует формированию таких **универсальных учебных действий**, как: самоопределение, смыслообразование (Л), целеполагание (П), планирование учебного сотрудничества (К)

Создание мотивации к изучению иностранного языка и к общению невозможно без создания на уроке **ситуации успеха**, атмосферы энтузиазма, оптимизма и веры детей в свои способности и возможности.

Чтобы этого достичь, **задача учителя** - затронуть все три пласта мотивации:

- **«хочу»** — вызываем интерес к уроку, к деятельности;
- **«надо»** — подводим ученика к осознанию важности и необходимости нового знания;
- **«могу»** - определяем тематические рамки познания, показываем, что непосильных и сверхсложных задач не предвидится.

Предлагаю рассмотреть конкретный технологический подход (интерактивное игровое взаимодействие), применяемый для активизации интереса учащихся на занятиях и внеурочных мероприятиях.

В чем состоит суть интерактивного обучения?

Процесс взаимодействия нужно организовать таким образом, чтобы практически все участники оказались вовлеченными в процесс познания и обсуждения. Интерактивная деятельность предполагает организацию и развитие диалогического общения, которое ведет к совместному решению и принятию наиболее общих, но значимых для каждого участника задач. Очень важно, что при такой организации работы ученик может не только выразить свое мнение, дать оценку, но и услышать доказательные аргументы. Все зависит от возраста и обученности учащихся.

Формы интерактивного игрового взаимодействия.

«Разброс мнений»

«Разброс мнений» - это организованное поочередное высказывание обучающимися суждений по каким-либо направлениям темы. Можно использовать данную форму на всех трех пластах мотивации (хочу, могу, надо), в зависимости от целей занятия.

Предполагается, что суждения могут быть самыми разными, неожиданными как по форме, так и по содержанию. Никаких границ для выражения мнений не существует, каждый имеет право сказать то, что хочет. Методическим ключом служит многочисленный набор карточек (для каждого участника) с недописанными фразами по теме обсуждения. Их прочтение и произнесение вслух инициирует мышление, как бы провоцируя на высказывание, которое рождается тут же, в момент чтения и произнесения. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли и определяет подход к теме. Начинать можно с грамматической темы или при работе с текстом. Главное условие: принимается мнение каждого как некоторая ценность, неподлежащая оценке «правильно - неправильно». «Разброс мнений» — очень оперативная и гибкая форма организации групповой работы.

«Открытая кафедра»

«Открытая кафедра» - интерактивная игра, в процессе которой выступает несколько

участников. При этом важно, чтобы максимально соблюдался принцип добровольности: на кафедру свободно выходит тот, кто сам изъявляет желание публично высказать свою точку зрения. Обязательной является подготовка помещения, наличие трибуны- кафедры для выступлений. Отправным моментом для проведения «открытой кафедры» могли бы стать вопросы: «Что я сказал(а) бы, если бы...», «Что бы ты порекомендовал другу по, Если бы ты был на его (ее) месте, как бы ты поступил? Эта игра способствует развитию навыков монолога, готовит учащихся к заданию 3 ОГЭ.

«Корзина грецких орехов»

К фразеологическому сочетанию «крепкий орешек» обращаются, когда говорят о том, сущность чего не познать с первого взгляда и проблема чего не может быть легко разрешена без огромных усилий или помощи других людей. «Грецкий орех» - зрительный образ трудного вопроса жизни, стоящего перед человеком.

«Корзина грецких орехов» может стать отдельным приемом воздействия в контексте какой-то другой групповой деятельности. Например, в случае затруднений по теме занятия или грамматической теме. Постановка вопроса «Какие сложности мы видим в этой теме, тексте или задании?» может быть обыграна как «сбор в корзину грецких орехов». Игровая деталь создает психологическую опору учащимся, снимает психологическую зажатость и, безусловно, стимулирует активность. «Корзина грецких орехов» — своеобразные упражнения в развитии способности видеть, выделять, формулировать и описывать проблему. Если эта способность личности развита, то можно полагать, что уже наполовину проблемы решаются, потому что осмысление — начало решения. Этот прием можно использовать на этапе закрепления.

«Справочное бюро»

Эта игровая форма является разновидностью дискуссии. К проведению «Справочное бюро» могут привлекаться учащиеся не только одного класса, но и с параллели. Целью игры является обмен мнениями по различным темам. Создается временная творческая группа. Они собирают вопросы, которые интересны учащимся. Вопросы анонимные, классифицируются по темам. Участники «справочного бюро» (творческая группа) решают, на какие вопросы они могут ответить сами, какие вопросы требуют беседы с педагогом. Уже сам учитель моделирует данную игру по-своему. Хорошо применять данную форму занятия на итоговом уроке или внеурочном занятии.

«Конструктор идей»

Работа проходит в три этапа.

Первый этап - учащиеся объединяются в группы и рассаживаются по кругу.

Учитель формулирует учебную задачу, исходя из темы занятия.

Второй этап - в течение 10-12 минут каждая группа на своем листе бумаги записывает предлагаемые шаги для решения задачи.

Третий этап - лидер каждой группы по кругу зачитывает предложения, остальные молча выслушивают (без критики); по ходу проводится голосование по каждому пункту - включать или не включать его в общее решение, которое по мере разговора фиксируется на доске. Этот вид игры хорошо применять на этапе целеполагания, на пласте «надо». Затем учащиеся приступают к выполнению самой задачи, следуя данным шагам.