

ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ИГРОВЫМИ СРЕДСТВАМИ

Е.С. Хованская, Н.В. Маклакова

katja_khovanskay@mail.ru, natalim.16@mail.ru

Казанский (Приволжский) федеральный университет, г. Казань, Россия

Аннотация. В статье рассматривается использование грамматических игр на занятиях по английскому языку. Приведены примеры игр, описан личный опыт авторов и сделаны выводы о том, как игра влияет на мотивацию студентов и помогает им совершенствовать свои навыки.

Ключевые слова: игра, грамматические навыки, английский язык, грамматическая компетенция.

Для цитирования: Хованская Е.С., Маклакова Н.В. Формирование грамматической компетенции студентов игровыми средствами // Казанский лингвистический журнал. 2018. Том 1, № 3 (3). С. 106–112.

FORMATION OF STUDENTS' GRAMMATICAL COMPETENCE BY MEANS OF GAME

E.S. Khovanskaya, N.V. Maklakova

katja_khovanskay@mail.ru, natalim.16@mail.ru

Kazan Federal University, Kazan, Russia

Abstract. The article is devoted to grammar games used at the English language classes. The authors describe personal experience, give examples of using the games, and explain how it affects students' motivation to study English and improves their grammar skills.

Keywords: grammar game, grammar skills, grammar competence, English language.

For citation: Khovanskaya E.S., Maklakova N.V. Formation of Students' Grammatical Competence by Means of Game // Kazan linguistic journal. 2018. Vol. 1, No. 3 (3). Pp. 106–112.

Многие слушатели, изучающие иностранный язык во взрослом возрасте, уверены, что изучение грамматики – это заучивание и тренировка различных правил и конструкций, скучная и монотонная неотъемлемая составляющая любого курса. Действительно, выработка грамматических навыков – работа долгая и трудоёмкая. Однако ее можно превратить в занимательный и веселый процесс.

Одним из наиболее эффективных приемов организации учебной деятельности по иностранному языку является игра как средство обучения. Она позволяет представить материал наглядно и ярко, таким образом сделав занятие живым и увлекательным, и способствует эффективному усвоению языкового материала.

Игра предполагает активное восприятие информации, что чрезвычайно актуально в современном контексте, где пассивное восприятие информации становится противоестественным для современного молодого человека. В преподавании необходимо интенсивно использовать вовлечение обучаемых в разнообразные творческие виды деятельности (активные и интерактивные формы обучения). И именно игра является методом, который позволяет максимальному числу обучаемых принимать непосредственное участие в ходе занятия. В рамках учебного процесса использование игровых методов отличается от традиционных методов тем, что создает необходимый психолого-эмоциональный фон, на котором строится процесс обучения. Стоит отметить и тот факт то, что игра не заменяет полностью традиционные методы обучения, но она дополняет их, позволяет достигнуть более высоких результатов там, где традиционные методы не справляются.

Сегодня существует целый ряд теорий происхождения и роли игры в обучении [Адлер, Газман, Мухиддинова, Спенсер, Холл, Эльконин, Эриксон]. Так, согласно теории компенсаторности, игра замещает, компенсирует активность, результат чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Теория предупреждения трактует игру как школу поведения, в которой упражняются только инстинкты. Концепция рекапитуляции (сокращённого повторения этапов развития человечества) утверждает, что игра помогает преодолевать инстинкты прошлого, становится цивилизованнее. Согласно теории антиципации будущего, игра предвосхищает будущее, но работает на настоящее. Теория функционального удовольствия рассматривает игру как реализацию желаний, которые ребёнок не может осуществить в действительности. Теория отдыха считает игру способом привлечь в работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстановить жизненное равновесие. Многие учёные полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребёнка. Сторонники теории подражания полагают, что игры детей возникли из их вечного стремления подражать взрослым. При этом многие исследователи источником игры считают культуру, равно как и игру источником культуры. Другие же называют источником игры общественный разум.

К особой категории следует отнести педагогическую игру, которая обладает своими четкими характеристиками: конкретной целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. При этом цель приобретает форму игровой задачи, а учебная деятельность осуществляется по правилам игры и в нее вводится элемент соревновательности.

На занятиях по иностранному языку игра предстает, как правило, в виде ситуативно-вариативного упражнения, которое дает возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному общению, обеспечивая психологическую готовность к коммуникации, условия для многократного повторения и

адекватного выбора языкового материала. Игра на занятиях по иностранному языку это не развлечение, а основной способ достижения определенных задач.

В игре все равны, что создает атмосферу психологического комфорта, а это приводит к преодолению комплексов, к ощущению посильности заданий и благотворно сказывается на результатах обучения. Игровые технологии обеспечивают коммуникативно-психологическую адаптацию учащихся к миру иноязычного общения для преодоления в дальнейшем психологического барьера и использования иностранного языка как средства общения. Игра стимулирует мыслительную деятельность, она делает учебный процесс увлекательным, интересным. Положительные эмоции, получаемые студентами, благотворно отражаются на их успеваемости.

М.Ф. Стронин предлагает следующую типологию игр на уроках иностранного языка: творческие игры, фонетические игры, лексические игры; орфографические игры, грамматические игры [Стронин]. Следует учитывать, что лексический и грамматический аспекты языка существуют в тесной взаимосвязи, поэтому в процессе обучения они неразрывны. При отборе лексического и грамматического материала необходимо учитывать его коммуникативную значимость, объективную сложность, способность данной лексики и данной грамматической операции к взаимному согласованию.

Учебная игра является уникальным методическим средством, в котором реализуются четыре методические позиции, так называемые 4Cs: Critical thinking (критическое мышление), Communication (общение), Collaboration (сотрудничество), и Creativity (творчество) [Greenwood].

Игра в рамках учебного процесса в отличие от игр вообще обладает рядом особенностей. Она имеет четко поставленную образовательную цель, а результат игры – учебно-познавательную направленность [Маклакова].

Педагогическая ценность игрового метода заключается, во-первых, в том, что при решении игровой задачи актуализируются ранее усвоенные речевые умения и языковые навыки. Во-вторых, игра помогает снять скованность, потому что в игре все равны. Застенчивый и слабый слушатель может стать первым, т.к. зачастую сообразительность более важна в игре, чем знания самого предмета. В-третьих, быстрая спонтанная игра помогает расслабиться, повышает внимание и улучшает восприятие, когда студенты рассеяны или устали после утомительных упражнений. Это отличный способ «разбудить» слушателей, заставить их активно работать на уроке. В-четвертых, всегда лучше запоминается то, что приятно делать, поэтому игровой материал откладывается в памяти глубоко и надолго. Кроме того, языковой материал усваивается незаметно, а возможность говорить на иностранном языке, не испытывая трудностей, даёт слушателю чувство удовлетворения. Наконец, игры делают процесс обучения веселым, и у студентов формируется позитивное отношение к учебной деятельности. Всё вышеперечисленное усиливает мотивацию к учению, повышает усвояемость материала.

Возникает вопрос, когда играть. Мы считаем, что играть на занятиях иностранного языка можно в любое время, если это пойдет на пользу вашим слушателям.

Можно начать урок с пятиминутной игры, чтобы студентам легче было войти в учебный ритм, особенно после трудового дня или, наоборот, рано утром. Игра также поможет освежить память, заинтересовать в изучении нового материала. Спонтанная игра в середине занятия способна зарядить студентов и вернуть их к активной деятельности. Игра в конце занятия тоже очень полезна, особенно если позиционировать ее как награду. Студенты работают более усердно в предвкушении отдыха, а преподавателю это позволит закончить занятие на высокой ноте, что возможно заставит слушателей ждать следующего урока с нетерпением.

Использовать грамматические игры можно 1) перед представлением новой грамматической структуры, для «диагностики», чтобы выявить уровень владения группы данным грамматическим явлением; 2) после представления нового материала, чтобы понять насколько группа поняла и усвоила его; 3) для повторения или контроля усвоения материала.

Существует довольно много пособий издательств Cambridge, Pearson, Oxford и др., в которых представлены различные игры и раздаточные материалы. Однако не все они работают в наших условиях. Мы советуем при выборе той или иной игры придерживаться следующих правил:

1. Универсальность. Выбирайте игры, которые легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний студентов.

2. Простота правил. Правила игры должны быть просты или знакомы слушателям. Если вы сами не можете понять правила игры со второго прочтения, скорее всего у слушателей тоже возникнут проблемы с пониманием. В идеале использовать игры, в которые слушатели играют в повседневной жизни на родном языке, например, игра крестики-нолики. Если же игра незнакома слушателям, то допустимо объяснить правила игры на родном языке, а оставшееся время потратить на саму игру. Это лучше, чем всё запланированное время отдать на объяснение правил на изучаемом языке.

3. Отсутствие дорогих и сложных материалов для игры.

Ниже мы представили несколько грамматических игр, которые являются на наш взгляд эффективными и интересными.

Крестики-нолики (с выражениями количества)

Цель: повторить выражения количества (much, many, a lot of, few, a few, little, a little, some, any)

Описание:

Much	Little	Any
Some	A lot of	Few
Many	A few	A little

Класс делится на две команды (команда X и команда O). Студент из команды X выбирает ячейку и составляет предложение, в котором используется слово из этой ячейки. Например, *I have a little money, so we can go to a café today*. Правильно составленное предложение позволяет ему занять эту ячейку своим символом. В случае ошибки ячейка остается пустой, и ход переходит другой

команде. Команды по очереди пытаются занять три ячейки по горизонтали, вертикали или по диагонали. Побеждает команда, сделавшая это первой.

Варианты:

1. Может быть выбран любой грамматический материал: времена, условные предложения, артикли, степени сравнения прилагательных и т.д.

2. Можно играть группа на группу, пара на пару или один на один, в зависимости от нужд класса.

Бинго (с неправильными глаголами)

Цель: повторение первой и второй формы неправильных глаголов

Описание:

Карта ведущего	Карта участника
take see put cut meet build beat begin go come buy write read feel fall speak forget get hit be have pay say give think bring understand	forgot spoke was thought went read cut bought had brought took got paid were wrote met fell felt forgot hit saw began built put beat came gave understood

Для игры требуется одна карта ведущего с неправильными глаголами, которые указаны в первой базовой форме, и необходимое количество карточек участников с неправильными глаголами, которые указаны во второй форме. Ведущий (преподаватель или студент) случайным образом зачитывает глаголы из своей карточки. Остальные участники игры ищут их в своих карточках и отмечают, если находят. Тот, кто первым перечеркнёт все продиктованные глаголы, кричит «бинго» и зачитывает перечеркнутые слова вслух.

Варианты:

1. Играть можно в группах из 3–4 человек.

2. Участники игры получают по 2 карточки, в одной указаны глаголы во второй форме, вторая карточка содержит глаголы в третьей форме. Выигрывает тот, кто заполнит обе карточки.

3. Формы глаголов в карточках ведущего и игроков могут варьироваться. Например, ведущий называет глаголы в третьей форме, а карты игроков содержат глаголы во второй или базовой формах.

Глухой телефон

Цель: закрепить или активизировать знания по теме «косвенная речь».

Описание:

Класс делится на группы по 3 человека. Первый задает вопрос, дает команду или произносит утвердительное предложение. Второй участник претворяется, что не расслышал его и спрашивает третьего, что сказал первый. Третий пересказывает ему, что было сказано. Преподаватель следит за тем, чтобы участники менялись и могли исполнить все роли. Последний начинает новый раунд.

Пример:

А: "I've left my notebook at home".

В: "What did he say?"

C: "He said he had left his notebook at home"

C: "Where did you go last night?"

A: "What did she ask you?"

B: "She asked me where I had been the previous night."

Вариант:

Третий участник должен восстановить оригинальную фразу и озвучить ее.

Литература

1. Gerngross P., Puchta H., Thornbury S. *Teaching Grammar creatively*. Helbling Languages. 2006.
2. Greenwood J. *Activity Book*. Cambridge. 2004.
3. Klippel F. *Keep Talking*. Cambridge. 2001.
4. Watcyn-Jones P. *Fun Class Activities*. Longman. 2000.
5. Wright A., Betteridge D., Buckby M. *Games for language learning*. Cambridge. 2006.
6. Адлер А. Индивидуальная психология и развитие ребенка. М.: Институт общегуманитарных исследований, 2017. 166 с.
7. Газман О.С. Воспитание и педагогическая поддержка детей в образовании // Народное образование. 1998. № 6. С. 108–111.
8. Маклакова Н.В., Хованская Е.С., Аржанцева Н.В. Учитель английского языка в современном контексте // Современные проблемы науки и образования. 016. 3; URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=24753> (дата обращения: 17.06.2018).
9. Мухиддинова С.А., Уралова Д.С. Роль игры в процессе изучения английского языка в школе // Молодой ученый. 2013. № 7. С. 397–399.
10. Спенсер Г. Основания психологии. Т. 1, Ч. 1, 2 [Электронный ресурс] СПб.: И.И. Билибин, 1876. 712 с. Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/355551>
11. Спенсер Г. Основания психологии. Т. 3 [Электронный ресурс] СПб.: И.И. Билибин, 1876. 679 с. Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/355553>
12. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 2001. 370 с.
13. Холл С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте. СПб.: Школа и жизнь, 1920. 90 с.
14. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.
15. Эриксон Э. Детство и общество. СПб.: Летний сад, 2000. 416 с.

References

1. Adler A. *Individual'naya psikhologiya i razvitiye rebenka*. M.: Institut obshchegumanitarnykh issledovaniy. 2017. 166 p. (in Russian).
2. El'konin D. B. *Psikhologiya igry*. M.: Vlados, 1999. 360 p. (in Russian).
3. Erikson E. *Detstvo i obshchestvo*. Spb.: Letniy sad, 2000. 416 p. (in Russian).
4. Gazman O. S. *Vospitaniye i pedagogicheskaya podderzhka detey v obrazovanii* // Narodnoye obrazovaniye. 1998. № 6. Pp. 108–111. (in Russian).
5. Gerngross P., Puchta H., Thornbury, S. *Teaching Grammar creatively*. Helbling Languages. 2006. (in English).
6. Greenwood J. *Activity Book*. Cambridge. 2004. (in English).
7. Khol S. *Instinkty i chuvstva v yunosheskom vozraste*. SPb.: Shkola i zhizn', 1920. 90 p. (in Russian).
8. Klippel F. *Keep Talking*. Cambridge. 2001. (in English).
9. Maklakova N.V., Khovanskaya, E.S., Arzhantseva, N.V. *Uchitel' angliyskogo yazyka v sovremennom kontekste* // Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya. 2016. № 3; URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=24753> (in Russian).
10. Mukhiddinov, S.A., Uralova D. S. *Rol' igry v protsesse izucheniya angliyskogo yazyka v shkole* // Molodoy uchenyy. 2013. №7. Pp. 397 – 399. (in Russian).
11. Spenser G. *Osnovaniya psikhologii*. T. 1, CH. 1, 2 [Elektronnyy resurs]. SPb.: I.I. Bilibin, 1876. 712 p. URL: <http://znanium.com/catalog/product/355551> (in Russian).
12. Spenser G. *Osnovaniya psikhologii*. T. 3 [Elektronnyy resurs] SPb.: I.I. Bilibin, 1876. 679 p. URL: <http://znanium.com/catalog/product/355553> (in Russian).
13. Stronin M.F. *Obuchayushchiye igry na uroke angliyskogo yazyka*. M.: Prosveshcheniye, 2001. 370 p. (in Russian).
14. Watcyn-Jones P. *Fun Class Activities*. Longman. 2000. (in English).
15. Wright A., Betteridge, D., Buckby, M. *Games for language learning*. Cambridge. 2006. (in English).

Авторы публикации

Хованская Екатерина Сергеевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков для социально-гуманитарного направления Высшей школы иностранных языков и перевода Института международных отношений Казанского федерального университета г. Казань, ул. Кремлевская, д. 18.

E-mail: katja_khovanskay@mail.ru

Маклакова Наталия Васильевна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков для социально-гуманитарного направления Высшей школы иностранных языков и перевода Института международных отношений Казанского федерального университета г. Казань, ул. Кремлевская, д. 18.

E-mail: natalim.16@mail.ru

Authors of the publication

Ekaterina S. Khovanskaya – associate professor of the English Language for Humanities Department, Institute of International Relations, Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Kremlevskaya Str. 18.

E-mail: katja_khovanskay@mail.ru

Natalia V. Maklakova – Associate professor of the English Language for Humanities Department, Institute of International Relations, Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Kremlevskaya Str. 18.

E-mail: natalim.16@mail.ru

Поступила в редакцию: 1.11.2018.

Принята к публикации: 10.11.2018.