

С. Н. Голерова

**ИГРА КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ФАКУЛЬТЕТОВ: ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ (НА ПРИМЕРЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»)**

*В статье рассмотрены методические аспекты использования игровых технологий в обучении иностранному языку студентов неязыковых факультетов. Цель настоящего исследования – обоснование и разработка алгоритма применения игр для формирования грамматической компетенции студентов неязыковых факультетов. В задачи исследования входит изучение компонентов грамматической компетенции и этапов ее формирования; разработка алгоритма формирования грамматической компетенции с применением языковых, условно-коммуникативных и коммуникативных упражнений; описание опыта использования игр на занятиях по английскому языку на основе разработанного алгоритма формирования грамматической компетенции. С позиций личностно-деятельностного подхода игра рассматривается как один из методов интерактивного обучения, способствующих развитию личности, конструктивной интеллектуальной деятельности обучающегося через обогащение, преобразование его опыта. Автор представляет различные классификации игр, их функции, требования к их организации. На основе разработанного алгоритма с представленными этапами, типами и видами упражнений для формирования грамматических навыков и умений автор предлагает систему игр по формированию грамматической компетенции и описывает примеры их реализации. Автор статьи пришел к выводу, что формирование грамматической компетенции будет эффективным в том случае, если на всех этапах выполняется достаточное количество различных видов упражнений и выбор игровых форм и методов на каждом этапе соответствует цели. Статья может быть полезна для преподавателей иностранного языка как неязыковых, так и языковых факультетов, а также для организации процесса профессионально-ориентированного обучения иностранному языку на различных дополнительных программах и курсах.*

**Ключевые слова:** грамматическое умение, грамматический навык, грамматическая компетенция, интерактивный метод, игра, университет.

Целью освоения дисциплины «Иностранный язык» в неязыковом вузе является развитие и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции будущих специалистов, способных успешно решать практические задачи, возникающие в условиях современного профессионального общества. Важнейшим компонентом коммуникативной компетенции является речевая компетенция и ее составляющая часть – грамматическая компетенция. Грамматическая сторона речи особенно важна для социализации, поскольку оказывает существенное влияние на развитие языковой компетенции и речевой коммуникации в целом. Без знания грамматической структуры языка и владения грамматическим навыком невозможно решать коммуникативные задачи на иностранном языке. Развитие грамматических навыков и умений иноязычного общения может обеспечить студентам в дальнейшем возможность грамотно участвовать в деловых встречах, презентациях, поддерживать контакты во время беседы, ведения телефонных переговоров и т.д. Перед преподавателями, работающими на неязыковых факультетах, ставится сложная задача в ограниченные сроки восполнить пробелы среднего образования и сформировать у студентов речевые навыки профессионально-ориентированного общения. В данных условиях учебного процесса необходимо применять такие подходы к обучению грамматике иностранного языка, которые позволяют достичь высокого уровня коммуникативной языковой компетенции,

способствовать развитию творческих, многогранных личностей с креативным неординарным мышлением, которые непременно будут востребованы в своей будущей деятельности.

На протяжении многих лет вопрос о важности обучения грамматике остается предметом обсуждений и дискуссий как зарубежными исследователями (Бэйли, Мэддэн и Крэшэн; Далэй и Берт, Шмидт, Р. Эллис и М. Лонг), так и отечественными учеными (Е. Н. Соловова, Ж.Л. Витлин, С. М. Симакова, Г. В. Походзей и др.), которые высказывают свои мнения о целесообразности применения традиционного и коммуникативного методов, эксплицитного и имплицитного методов и т.д. Как попытки отказа от какой-либо грамматики, так и преувеличение её роли в учебном процессе отрицательно сказываются на результатах практического овладения языком.

На основании проведенного анализа психолого-педагогической и методической литературы, а также опираясь на наш опыт, мы считаем, что в обучении грамматике необходимо применение контекстного подхода, а также использование интерактивных методов активизации грамматических навыков и умений, системы побуждающих импульсов, направляющих учебную деятельность на более глубокое изучение иностранного языка, его совершенствование и стремление развивать потребности познания иноязычной речевой деятельности.

Интерактивные методы – это группа современных методов, базирующихся на интеракционизме – одной из популярных в

современной социальной психологии концепции, в рамках которой предлагается понимание социального взаимодействия людей как межличностной коммуникации, важнейшей особенностью которой признается способность человека «принимать роль другого», представлять, как его воспринимает партнер по общению и соответственно интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия [1]. Центральной идеей интерактивных методов преподавания является развитие критического мышления как конструктивной интеллектуальной деятельности, осмысленное восприятие информации и последующее ее усвоение.

Интерактивные методы обучения, предполагая сообучение (коллективное и обучение в сотрудничестве), являются наиболее соответствующими лично-ориентированному подходу. С позиций лично-деятельностного подхода (А.Н. Леонтьев), развитие личности обучающегося обеспечивается через обогащение, преобразование его опыта, при одновременном признании ценности индивидуального опыта и совместного опыта, ценности межличностного взаимодействия [3]. И студент, и педагог выступают субъектами учебного процесса. Преподаватель выступает фасилитатором, организует процесс и создает условия для раскрытия, реализации и развития потенциала студента. Интерактивное обучение основано на собственном опыте студентов и их прямом взаимодействии в области осваиваемого опыта.

Игра, как один из методов интерактивного обучения на занятиях по иностранному языку, является формой деятельности в условных ситуациях, специально создаваемых с целью закрепления и активизации учебного материала в различных ситуациях общения, и рекомендуется в качестве источника повышения эффективности обучения. В игре, как особом виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, она обеспечивает познание и усвоение самой действительности, а также одновременное

эмоциональное, интеллектуальное и нравственное развитие личности. Игра способствует усвоению знаний и приобретению речевого опыта не по необходимости, а по желанию самих учащихся. Игры по иностранному языку классифицируются следующим образом: по цели (языковые, речевые); по способу выполнения (устные, письменные, ролевые, имитативно-моделирующие и др.); по уровню сложности (репродуктивные, творческие); по количеству участников (индивидуальные, групповые, парные, фронтальные); по типу задач (оперативные, тактические, стратегические) [2].

Важно отметить, что систематическое применение игровых методов способствует формированию у обучающихся иноязычной грамматической компетенции, которая включает в себя грамматические навыки, знания и способность их использования во всех видах речевой деятельности. Грамматический навык – это автоматизированное действие по использованию и узнаванию грамматических явлений в различных видах речевой деятельности – письме, аудировании, чтении, говорении. Выделяют продуктивные и рецептивные грамматические навыки. Грамматические навыки письма носят более аналитический характер, чем грамматические навыки говорения. Грамматические навыки аудирования связаны с грамматическими навыками говорения, а грамматические навыки чтения связаны с грамматическими навыками письма. Грамматическое умение – это гибкие коммуникативные способности учащихся использовать усвоенный грамматический материал при решении более сложных коммуникативных задач в различных видах речевой деятельности [4].

Формирование грамматической компетенции необходимо проводить поэтапно с учётом условий функционирования грамматических структур в речи. Рассмотрим этапы формирования грамматических навыков и умений, а также типы и виды упражнений, представленные в алгоритме формирования грамматической компетенции на рисунке 1.



Рис. 1. Алгоритм формирования грамматической компетенции

С.Ф. Шатилов [5], выделяет три основных этапа формирования грамматических навыков и умений в продуктивной речи. Целью этапа ознакомления и первичного закрепления является ознакомление учащихся с новым языковым материалом, создание основы грамматического действия, а также первичная тренировка изучаемого языкового материала. На данном этапе используются языковые упражнения (упражнения в идентификации и дифференциации). Целью этапа тренировки является отработка и усовершенствование полученных ранее грамматических навыков до грамматических умений. На данном этапе используются условно-коммуникативные упражнения (имитативные, подстановочные, трансформационные). На этапе применения, целью которого является развитие речевых умений для выхода в речевую коммуникацию, активизируемое языковое явление надо употребить без языковой подсказки. На данном этапе используются коммуникативные упражнения: вопросно-ответные, ситуативные, и дискуссионные.

Данный алгоритм лег в основу разработки системы игр на практике. Рассмотрим примеры использования игр при работе над темой Travelling across cultures в группе предпорогового уровня владения английским языком (уровень А2). В ходе изучения темы Travelling across cultures ставились задачи формирования грамматической компетенции с использованием Present Perfect, Degrees of Comparison, Passive Voice, Modals по следующим аспектам: транспорт, еда, магазины и покупки, достопримечательности, культура.

На этапе ознакомления и первичного закрепления студентам предлагается игра на

идентификацию грамматических явлений. Например, послушать диктора, произносящего фразы и поднять руку всякий раз, когда услышат форму изучаемого грамматического явления. Также может быть использована игра «Телефоны». Преподаватель каждому ближайшему ученику каждого ряда произносит на ухо по предложению с изучаемой грамматической конструкцией, тот передает его своему соседу, и так до конца цепочки. Последние участники цепочки должны воспроизвести предложение так, как оно было сказано учителем.

На этапе тренировки для усовершенствования навыка до грамматических умений составлять предложения могут быть предложены следующие игры:

1) «Noughts and Crosses»

В игре крестики-нолики можно отрабатывать как саму грамматическую форму, так и трансформировать ее и использовать в предложениях. Эту игру можно использовать для отработки любой грамматики, которая нуждается в тренировке. Мы в своей практике использовали эту игру для усовершенствования навыка в употреблении форм действительного и страдательного залога, использовании модальных глаголов в предположениях и др., и пришли к выводу, что данная игра способствует формированию мотивации на обучение, позволяет оценить степень овладения материалом и заметить слабые места, требующие доработки.

На доске рисуется таблица, и в каждой клетке задается установка на использование грамматического явления. Например, для тренировки форм действительного залога:

Present simple (+)	Present continuous	Present perfect (-)
Present Perfect (-)	Will future (+)	Past simple (+)
Present perfect continuous (+)	Present Simple (-)	Will future (-)

Или, например, для тренировки предположений с модальными глаголами:

I am sure it is so	It's possible it was so	It is impossible it is so
I am sure it wasn't so	I think it is so	It is possible it is so
Perhaps it was so	I am sure it was so	I am not sure that it is so

Группа студентов делится на две команды: команда ноликов (0) и команда крестиков (X). В каждой команде выбирается капитан. Капитаны команд по очереди выбирают клетку в таблице и представителя команды (каждый раз разного), который должен составить предложение с использованием формы (или значения) указанного в выбранной клетке. Также можно предложить студентам лексическую опору по изучаемой теме. Если составленное предложение полностью верно, команда занимает клетку своим символом (0 или X). Если составленное предложение неверно, то команда соперников имеет возможность занять эту же клетку, исправив предложение соперников либо предложив свое. Побеждает та команда, которая занимает три

клетки по горизонтали, по вертикали либо по диагонали.

На этапе применения для развития речевых умений рекомендуется использование таких игровых форм, как диалоги, дебаты, ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и др. Например:

– «Talk to a foreigner» может проводиться в качестве разминки на занятии в парах, в группах: Узнать у иностранца, жителей каких стран он встречал в своей жизни. Тренируем Present Perfect и лексику, обозначающую жителей стран: Have you ever met Canadians? – No, I haven't. I haven't met Canadians. Have you ever met Japanese people? – Yes, I have. I met a Japanese person last month.

– Ролевая игра «At the Booking-office»: Один из вас пассажир, другой человек, который работает в кассе. Используйте информацию для составления диалога:

Passenger: You want to travel to London, today, at around 11 o'clock. Ask how long the journey takes, how much the ticket costs.

Ticket office clerk: Listen to the passenger. Sell him a ticket and give him information he needs.

Train times: 10.30 or 12.00                      Journey time:  
2 hours

Prices vary: 10.30=£27.50                      20.00=£35

You can only take cash, not credit cards.

Следует заметить, что речевые ситуации могут быть разнообразными, в зависимости от цели и содержания обучения. Ролевая игра позволяет эффективно отрабатывать варианты поведения в ситуациях, в которых потенциально могут оказаться обучающиеся (например, в аэропорту, в магазине, в транспорте, на улице и др.). Обучающиеся приобретают навыки принятия решений в учебной ситуации.

– Дискуссия «Choosing the transport». Студенты делятся на подгруппы и выбирают вид транспорта, которым они планируют путешествовать. Подгруппам предлагается за ограниченное количество времени подготовить аргументы о преимуществах выбранного транспорта и далее отстаивать мнение своей группы в дискуссии. Преподаватель предлагает набор фраз-клише необходимых для ведения дискуссии и лексику-опору. В данном задании развиваются речевые умения с применением степеней сравнения прилагательных.

– «Sightseeing». Диалог между жителем Омска и зарубежным гостем, который хочет посетить интересные места в Омске: You meet a foreigner visiting your city and he asks you about interesting places. What can you recommend?

– Метод обучения в сотрудничестве «Club of Cheerful and Quick-witted». Преподаватель организует работу в командах в интересной соревновательной форме. Каждой команде предлагается маршрут со станциями. За каждое задание выставляются баллы команде, результат команды зависит от работы каждого, причем в работе принимают участие

студенты с разной языковой подготовкой, поэтому студенты замотивированы на активное участие. Команды могут набрать дополнительные бонусные баллы за верно предложенный вариант в случае ошибки команды соперников. Для активизации изученного материала можно использовать задания на аудирование с целью выявления информации с последующим представлением результатов перед группой. Могут быть предложены задания на образование уточняющих и специальных вопросов с применением опоры, а также перевод с русского на английский. Важно использовать задания коммуникативной направленности и творческого характера. Все предлагаемые задания должны быть взаимосвязаны и объединены логическим переходом, заранее продуманным преподавателем. Контроль проводится на каждом этапе работы после выполнения заданий и в конце всего маршрута команд. Технология обучения в сотрудничестве позволяет создавать условия для актуализации опыта обучающихся, их личностного общения.

Резюмируем, что формирование грамматической компетенции будет эффективным в том случае, если на всех этапах выполняется достаточное количество различных видов упражнений, то есть на этапе первичного закрепления навыка создается основа грамматического действия, на этапе тренировки отрабатываются и усвершенствуются полученные грамматические навыки до грамматических умений, а на этапе применения развиваются речевые умения для выхода в речевую коммуникацию. Выбор игровых форм и методов на каждом этапе должен соответствовать цели. Мы пришли к выводу, что игра как метод интерактивного обучения позволяет сформировать мотивацию на обучение; оценить уровень подготовленности студентов; оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного знания в активное; активизировать самообразование студентов; формировать плюрализм мнений и действий, многовариантность мыслительных операций, интерес к более эффективному построению деятельности с использованием иностранного языка как средства общения; развивать индивидуальное мышление, умение анализировать и прогнозировать.

#### Библиографический список

1. Азимов, Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М.: ИКАР, 2009. – 448 с. – Текст : непосредственный.
2. Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – СПб: КАРО, Минск: Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с. – Текст : непосредственный.
3. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. – М.: Политиздат, 1982. – 302 с. – Текст : непосредственный.
4. Филатов, В. М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе / В.М. Филатов. – Ростов н/Д: Феникс, 2004. – 184 с. – Текст : непосредственный.
5. Шатилов, С.Ф. Теоретические основы методики обучения грамматическому аспекту иноязычной речи. В кн.: Вопросы обучения грамматическому аспекту устной речи на иностранном языке в средней школе и вузе: [сборник статей / редколлегия: С. Ф. Шатилов (ответственный редактор) и др.] . – Л., 1971. – С. 1–63. – Текст : непосредственный.

### References

1. Azimov E.G., Schukin A.N., *Novii slovar metodicheskikh terminov i ponyatii teoriya i praktika obucheniya yazikam*, [New dictionary of terms and notions. Theory and practice of teaching foreign languages]. Moscow. IKAR, 2009, 448 p.
  2. Konisheva A.V., *Igrovoi metod v obuchenii inostrannomu yaziku* [Gaming method of teaching a foreign language]. SPb, KARO, Minsk, Izd-vo «Chetire chetverti», 2006, 192 p.
  3. Leont'ev A.N., *Dejatel'nost'. Soznanie. Lichnost'* [Activity. Conscience. Personality]. Moscow, Politizdat, 1982, 302 p.
  4. Filatov V.M., *Metodika obucheniya inostrannim yazikam v nachalnoi i osnovnoi obsheobrazovatelnoi shkole* [Methodics of teaching foreign languages in primary and secondary school]. Rostov n/D, Feniks, 2004, 184 p.
  5. Shatilov S.F. *Teoreticheskie osnovy metodiki obucheniya grammaticheskomu aspektu inoyazychnoj rechi*. [Theoretical basis of methodics of teaching grammar aspect of foreign speech]. In *Voprosi obucheniya grammaticheskomu aspektu ustnoi rechi na inostrannom yazike v srednei shkole i vuze* [Issues of teaching grammar aspects of oral speech in the foreign language in secondary school and at higher educational institution]. Leningrad, 1971, pp. 1–63.
- 

## GAME AS AN INTERACTIVE METHOD OF FORMING GRAMMAR COMPETENCE OF STUDENTS AT NON-LINGUISTIC FACULTIES: PRACTICAL ASPECT (ON THE INSTANCE OF THE ENGLISH LANGUAGE COURSE)

**Svetlana N. Golerova**

associate Professor, Omsk State University

**Abstract.** The article deals with the methodological aspects of gaming technologies usage in teaching a foreign language to students of non-linguistic faculties. The aim of this research is specifying and developing the algorithm of using games for forming grammar competence of students at non-linguistic faculties. The objectives of the research include considering components of grammar competence and stages forming it; developing the algorithm of grammar competence forming using linguistic, prearranged and communicative assignments; describing experience of using games on English language classes in the light of the developed algorithm of forming grammar competence. The author uses personal and activity approach, that enables considering a game as one of interactive methods of learning which boost personality development, constructive and intellectual activity of the learner through enrichment, transformation of his experience while recognizing the value of individual experience and joint experience, the value of interpersonal interaction. The author presents various classifications of games, their functions, requirements for their organization. Using the developed algorithm with its stages, various kinds and types of assignments for forming grammar competence the author suggests a system of games and describes examples of their realization. The author of the article came to the conclusion that the formation of grammatical competence will be effective if the sufficient number of different types of assignments are performed at all stages and the choice of game forms and methods at each stage corresponds to the goal. The article might be useful for language teachers at universities, ESP teachers and those who teach a foreign language in different language schools.

**Key words:** grammar capability, grammar skill, grammar competence, interactive method, game, university

---

### Сведения об авторе:

**Голерова Светлана Николаевна** – кандидат педагогических наук, доцент; доцент кафедры иностранных языков для специальных целей ФГБОУ ВО «Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского» (644077, Российская Федерация, г. Омск, ул. Проспект Мира 55а), email: golerova@list.ru.

Статья поступила в редакцию 23.11.2020 г.