

ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРОВЫХ ПРИНЦИПОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

The article dwells upon the urgency of didactic play principles in the process of studying foreign grammar and practical recommendations can be found here as well. It dwells upon the main playing methods and advantages of their usage. The use of playing principles will promote the variety of methodological methods and encourage the students to understand the heart of the grammar phenomenon and put it into practice. Plays favour the motivation rise for further usage of foreign languages and intensify the positive attitude to the subject. The article describes the playing principles of grammar plays and gives the recommendations on their use.

У многих людей остаются неприятные воспоминания об их школьных занятиях по изучению грамматики. Для этого есть много причин. Изучение грамматики было довольно формальным и неинтересным. Правила заучивались и проверялись. Знания по грамматике легче протестировать, чем разговорные навыки или навыки чтения, и поэтому грамматика стала любимым разделом учителей при обучении языку. Но никому не нравится, когда его тестируют. Грамматика часто становится критерием, по которому оценивается знание языка. Это все способствует формированию отрицательного имиджа грамматики. Она всегда трудная, она важнее, чем остальные аспекты языка. Боязнь допустить грамматическую ошибку препятствует развитию разговорного навыка.

В качестве альтернативы обычной рутине на занятиях, посвященных изучению грамматики, можно использовать игровые методы и принципы. Преимущество использования игровых методик на занятиях состоит в том, что, играя, нам легче учиться. Система образования предполагает, что игры заканчиваются на этапе начальной школы, а затем занятия проводятся в основном в лекционном режиме. Об этом можно только сожалеть, потому что учение через игру доставляет удовольствие, а все, что доставляет радость, дольше сохраняется в памяти.

Кроме того, игры объединяют. Совместные переживания, достижения и общая радость создают наилучшие предпосылки для совместной работы и соответственно чувство групповой солидарности [2].

Несмотря на появившееся в недавнее время большое количество книг с описанием дидактических игр, четко запланированная учебная игра на занятии скорее исключение, чем правило. Даже учебники редко содержат рекомендации для проведения игр, если речь идет о грамматике.

Тот процесс, при котором преподаватель обычно объясняет на родном языке правило и потом спрашивает формы глагола, степени сравнения и слова у отдельных учащихся, име-

ет с точки зрения коммуникативной дидактики много недостатков.

1) Преподаватель всегда находится в центре занятия.

2) Коммуникация и интерактивность ограничивается контактом между преподавателем и отдельным учащимся.

3) Ошибки исправляет только преподаватель. Студенты, как правило, не слушают друг друга.

4) Учащиеся практически изолированы и концентрируются только на преподавателе.

5) Нет действий, которые выходят за рамки задания.

6) Только малая часть учащихся может и должна отвечать, в то время как другие молчат.

Игры развивают креативность, способность поставить себя на место другого, уменьшают скованность, облегчают коммуникацию в аудиторной группе. В иностранных языках игры можно использовать для развития всех четырех навыков. Все учащиеся принимают активное участие в процессе, даже менее подготовленные, и им не нужно при этом показывать максимальные результаты. Кроме того, игры способствуют повышению мотивации для будущего использования иностранного языка и усиливают положительное отношение к предмету.

Самое важное в учебной игре – это формулирование правил игры.

Проведение каждой игры требует тщательной подготовки. При этом нужно тщательно продумать следующие моменты: годится ли данный тип игры для занятия и для целевой учебной группы, на какой стадии занятия следует запланировать игру и в какой день ее нужно провести.

Все правила и указанные в учебниках инструкции для проведения игры нужно тщательно соблюдать. Это получится лучше всего, если проиграть ее от начала до конца самому.

В группах, где изучение иностранного языка только начинают, формулировать правила игры можно на родном языке. Сначала необходимо выяснить, знакома ли игра учащимся, если да, чтобы они объяснили, как играли в нее

раньше. Таким образом, всем учащимся группы становится ясно, по каким правилам нужно действовать.

Можно привести несколько принципов игр, которые могут быть использованы при изучении различных грамматических структур и различных грамматических тем.

Игровой принцип № 1: поиск слов.

Указание участникам: работайте в паре и запишите все найденные формы глагола. Дополните недостающие формы глагола.

Анализ игры:

1) участники должны разгадать «загадку», в определенном смысле прочитав «текст» и применить при этом изученные критерии глагольных форм;

2) все учащиеся работают одновременно;

3) у преподавателя есть время пройти по аудитории и помочь менее быстрым учащимся;

4) учащиеся работают не в одиночку, минимум двое выполняют задание, они могут друг другу помочь и должны обсуждать грамматику.

Задание можно видоизменить, поделив группу на две подгруппы и организовав соревнование между ними. Через определенное время участники должны меняться заданиями. Также можно отработать, например, степени сравнения прилагательных, антонимы у прилагательных, сложные слова, глаголы и подходящие им по семантике существительные (писать – письмо) и т. д.

Принципы проведения.

Работа в паре означает, что студенты действительно должны работать в паре. То есть на двоих раздается только один лист с заданием.

Игры, в которых предполагается выявление победителя, должны быть честными при их проведении. То есть карточки надо раздавать так, чтобы ни у кого не было преимущества (например, обратной стороной вверх).

Можно привнести динамику и скорость в игру. В данном примере, по хлопку или т. п. все соседи справа должны поменяться местами (например, по часовой стрелке). Но данное правило должно быть ясно всем участникам до начала игры.

Преподавателю остается только проконтролировать результат и оценить ход игры.

Игровой принцип № 2: необычные поводы для письма или беседы.

Известно, что очень сложно поговорить с каждым из студентов в большой группе за время одной пары. Рассмотрим, как работает данный принцип на примере сложноподчиненных предложений. Обычно преподаватель дает два предложения и просит соединить их в одно. Это требует много времени, позволяет опросить отдельных студентов и не доставляет удовольствия.

В качестве альтернативы можно рассказать необычную историю, например:

Когда я сегодня утром ехала в автобусе, я видела нечто странное. Напротив меня сидели двое мужчин. У одного были черные носки, у другого – белые. Вдруг каждый из них снял один носок и обменялся с другим. На следующей остановке они вышли, и на каждом был один белый и один черный носок [1].

Преподаватель просит студентов написать обоснование или объяснение такому поведению (5–10 предложений). При этом они должны использовать написанные на доске структуры.

После того, как студенты по отдельности написали свои обоснования в форме предложений, образуются группы из 4-х человек. Студенты должны прочитать друг другу свои предложения и выбрать три лучших обоснования на группу. Эти предложения следует записать на доске. В этой игре возможны разные альтернативы.

Вместо истории можно показать интересную фотографию.

Игровой принцип № 3: исправление ошибок в виде игры.

Например, аукцион ошибок.

Часто преподаватель при проверке работ выявляет предложения с ошибками, которые допустили многие студенты, и он хочет обсудить типичные ошибки. Простое обсуждение, однако, довольно утомительно, особенно для того, кто этой ошибки не допустил. Аукцион ошибок может быть выходом из положения.

Преподаватель записывает около 15 предложений, из них 5 правильных и 10 с ошибками (по возможности оригинальные ошибки студентов). Потом он объясняет понятие аукцион и термины аукциона. Каждые два-три студента получают лист с предложениями и читают их в течение минуты. Потом начинается аукцион. У каждой группы есть 5000 €. Минимальное предложение составляет 200 €. Победил тот, кто купил большинство правильных предложений и у кого осталось больше денег. Это значит, что нужно правильно распределить деньги и не покупать предложений с ошибками [1].

После того как предложение продано, преподаватель или лучший студент объявляет, правильно ли предложение, и называет правильный вариант без объяснения. У студентов появляется вопрос, почему купленное за такие большие деньги предложение неверно. Возникший интерес к объяснению допущенной ошибки позволяет тщательнее проанализировать правило и запомнить, как нужно было правильно выразиться. Предложения продаются не по порядку, это придает темп игре и не позволяет студентам концентрироваться на по-

следовательности предложений. В конце аукциона выявляется победитель, кратко даются грамматические пояснения ошибок.

Игровой принцип № 4: загадка / конкурс.

Пример 1: угадать вопрос.

Ситуация, когда преподаватель спрашивает – студент отвечает, типичный пример занятия по языку. Обычно преподаватель спрашивает то, что сам давно знает, и это не вызывает энтузиазма у студентов.

Вот простое игровое упражнение по составлению вопросов, которое можно использовать во время изучения вопросительных местоимений.

Один студент шепчет на ухо другому вопрос, начинающийся с вопросительного слова. Тот громко отвечает на вопрос. Остальные должны угадать, что спрашивали.

Большую группу можно разбить на подгруппы и работать параллельно.

Альтернатива: Преподаватель пишет вопросы и ответы на отдельные карточки, и каждый студент вытягивает одну карточку. Затем студенты ходят по аудитории и «ищут» соответствия.

Пример 2: составление предложений или преобразование предложений в виде игры в футбол, т. е. рисуется условно футбольное поле, и любой предмет, например мел, выполняет роль мяча. Группа делится на две команды. В зависимости от правильности ответа «мяч» движется в ту или иную сторону [1].

Тема: актив/пассив.

Описание:

1) Группы пишут по 10 предложений в активе (или пассиве), которые они должны уметь сами преобразовать.

2) Участник группы А читает предложение и просит а) группу В, б) участника группы В преобразовать его.

Возможные варианты: переводы на родной и иностранный языки, степени сравнения, причастия и т. д.

Для анализа проведенной игры следует обмениваться опытом между учащимися. Для этого можно задать следующие вопросы:

1) Были ли правила игры понятными и простыми?

2) Были ли правила понятно объяснены?

3) Была ли игра понятной с точки зрения языка?

4) Все ли могли использовать необходимые обороты языка?

5) Все ли игроки владели языковыми средствами?

6) Был ли игровой материал слишком обширен или, наоборот, слишком скуп?

7) Почему некоторые учащиеся не играли вместе со всеми?

8) Что мы выучили?

Гладкое проведение игры доставляет радость и вызывает желание сыграть в нее повторно. Можно одновременно использовать несколько игр по одной тематике, т. к. всегда есть студенты, которые справляются с заданием раньше остальных. Чтобы стимулировать их интерес, можно предложить им самим выбрать дополнительную игру.

Несмотря на длинный перечень положительных признаков, которые связаны с проведением игры, в педагогической практике игры все еще используются как теневая сторона процесса обучения в качестве заполнения пауз, замещающей деятельности или «конфетки перед началом каникул». То, что игры на занятиях иностранного языка не только являются обучением, но и что обучение при этом несколько не теряет в эффективности, показывает практика.

В новейших публикациях по методике и дидактике занятий по иностранному языку все больше внимания уделяется личности учащегося. Кроме учебного материала интерес представляют условия и способы обучения, как и возможный вклад учащегося в эффект обучения. Именно в этой сфере могут помочь игровые принципы. С их помощью можно быстрее и эффективнее изучать иностранный язык.

Литература

1. H. Funk, M. Koenig. Grammatik lehren und lernen. – Goethe-Institut München, 1991.

2. S. Beermann, M. Schubach. Spiele für Workshops und Seminare. – Planegg, 2006