

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ

Тема использования игровых технологий в обучении иностранным языкам является весьма актуальной на сегодняшний день. В настоящее время, когда изменяются требования к процессу обучения и изменяется сам обучающийся, необходимы новые активные формы обучения, которые должны пронизать весь образовательный процесс, в т.ч. формирование грамматических навыков. Изучение иностранного языка не должно превращаться в скучную и рутинную работу, а должно быть увлекательным путешествием в мир неизведанного, где каждый может почувствовать себя первооткрывателем и раскрыть свои творческие способности.

Важным условием успешного обучения иностранному языку является создание благоприятного психологического климата на уроке, что достигается созданием ситуаций успеха, доброжелательной атмосферы благодаря привлечению дополнительного материала и различных игровых технологий. В данной работе речь пойдет об использовании игр при формировании грамматических навыков, при этом в первую очередь мы обратим внимание на то, насколько хотят и готовы к этому сами субъекты образовательного процесса – обучающиеся и учителя иностранных языков, и представим результаты проведенного нами анкетирования. Но прежде обратимся к теоретическим основаниям нашего исследования.

Дидактической игрой исследователи считают форму деятельности учащихся в учебных ситуациях, специально создаваемых педагогом и направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, выраженного в виде знаний, умений и навыков по определенной учебной дисциплине [2, с. 25]. В данном определении затрагиваются такие важные особенности дидактических игр, как активность обучающихся, практическая ориентированность, возможность наполнить игру любым содержанием, т.е. соотнести ее с любым предметом. Кроме того, добавим также важный, на наш взгляд, момент – соревновательный характер игры, что повышает мотивацию и позволяет преодолеть трудности осваиваемого содержания. Так, если ученик просто спрягает глагол по лицам, то он лишь закрепляет определенный грамматический навык и автоматизирует его, воспринимая это как достаточно скучную, но необходимую задачу обучения. Но если это происходит в паре с другим учеником и сопровождается подкидыванием воздушного шарика, при этом каждая пара соревнуется с другими парами учеников, стараясь не уронить шарик и правильно назвать все формы, то такой вид задания приобретает игровой характер и все связанные с этим

дидактические преимущества (повышение мотивации и интереса к обучению, его эффективности и т.д.).

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

- 1) дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи;
- 2) учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- 3) учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- 4) успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [1, с. 94–95].

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К. Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам [3, с. 58–60]:

- 1) *по виду деятельности*: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические;
- 2) *по характеру педагогического процесса*:
 - обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
 - познавательные, воспитательные, развивающие;
 - репродуктивные, продуктивные, творческие;
 - коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и т.д.;
- 3) *по характеру игровой методики*: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации;
- 4) *по предметной области*: игры по всем школьным циклам.
- 5) *по игровой среде*: игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

Данная классификация демонстрирует широту различных видов игр и возможностей их применения в учебном процессе. Отметим также, что конкретная игра может характеризоваться по всем представленным основаниям одновременно. Так, приведенный выше пример со спряжением глаголов при подкидывании воздушного шарика являет собой двигательную, тренировочную репродуктивно-продуктивную игру по иностранному языку с определенным предметом.

В то же время, если говорить об играх на уроках иностранных языков, то данная классификация игр должна дополниться еще несколькими пунктами:

- 1) *на формирование какого типа навыков или речевой деятельности направлена игра*: игры на аудирование, говорение, чтение и письмо; фонетические, лексические и грамматические игры;
- 2) *по количеству участников*: индивидуальная, парная, групповая и коллективная игра.

Из приведенного перечисления становится понятным, что современный учитель иностранного языка обладает большим репертуаром возможностей активизации процесса обучения и может выбирать из имеющихся возможностей ту, которая наиболее уместна в данной учебной ситуации. Но для этого требуется готовность учителя использовать игры на занятиях иностранным языком, а также умение видеть, какой вид игры и в какой момент урока лучше всего интегрировать.

Чтобы составить представление о том, как выглядит актуальная ситуация в плане использования игр и насколько ученики и учителя иностранных языков готовы к применению игр на занятиях, нами проведено анкетирование. Результаты анкетирования позволят скорректировать дальнейшее экспериментальное исследование и выявить тот вид игр, который был бы наиболее востребован при формировании грамматических навыков.

Экспериментальной базой проведенного анкетирования являлись общеобразовательные школы Архангельской области (МОУ СОШ № 7 города Новодвинска Архангельской области и МОУ СОШ № 36 г. Архангельска). Были опрошены ученики средней и старшей ступеней обучения (6, 7 и 10 классы), всего 39 школьников. Также было опрошено 4 учителя иностранного языка из МОУ СОШ № 7 города Новодвинска и 1 учитель из МОУ СОШ № 36 города Архангельска (в целом 5 человек). Несмотря на небольшое количество опрошенных и региональную ограниченность экспериментальной базы, как представляется, полученные ответы будут достаточно типичными и позволят получить представление о ситуации с изучением иностранных языков в целом.

Участникам опроса были предложены анкеты, включающие несколько вопросов с предложенными вариантами ответов. При этом вопросы для учеников и учителей перекликались, хотя и не совпадали. Так, для учеников в нашей анкете присутствовали следующие вопросы:

- 1) *Что вам больше всего нравится на занятиях по иностранному языку?*
- 2) *Как вам больше всего нравится работать на занятиях по иностранному языку?*
- 3) *Чего вам больше всего не хватает на уроках иностранного языка?*
- 4) *Как вы обычно работаете над грамматическим материалом?*
- 5) *Как вам больше нравится работать над грамматикой иностранного языка?*
- 6) *Как вы лучше всего усваиваете грамматический материал?*

В анкете для учителей предлагалось 5 вопросов:

- 1) *Как Вы обычно отрабатываете грамматический материал с учениками?*
- 2) *Какой тип отработки материала на Ваш взгляд самый эффективный?*
- 3) *Хотели бы Вы использовать больше игр при обучении грамматике?*
- 4) *Какие виды игр Вам кажутся наиболее полезными для работы с грамматикой иностранного языка?*

5) Что Вам мешает проводить больше игр на уроках?

Проведенное анкетирование позволило выяснить, что изучение грамматики не пользуется особой любовью учеников (находится на 3 месте по популярности после изучения новой лексики и говорения). При формировании соответствующего навыка обычно используются традиционные методы обучения: фронтальное объяснение грамматического материала и его индивидуальная тренировка в виде упражнений. И ученики, и учителя хотели бы использовать больше игр в процессе обучения. При этом учителя считают наиболее эффективными творческие игры, а ученики – подвижные. Поскольку подвижные игры кроме учебных задач отвечают также физиологическим потребностям школьников в движении, именно этот тип игр, на наш взгляд, является наиболее востребованным при формировании грамматических навыков.

Анкетирование дает основания полагать, что школьники, вероятно, мало знакомы с игровыми технологиями на уроках, учителя не часто применяют их на своих занятиях, будучи связанными рамками учебных планов. Мы находим этот результат поводом введения новых игровых методик в школы, чтобы доказать, что игры могут быть интересными и эффективными на уроках.

Таким образом, проведенное нами исследование доказало актуальность задачи внедрения активных игровых технологий в процесс обучения иностранным языкам. Следующим шагом должно стать изучение типологии подвижных игр, особенно при обучении грамматике, и возможностей их интеграции в учебный процесс без излишних потерь времени и слишком больших затрат времени и материалов на подготовку.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Коньшева, А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А. В. Коньшева. – СПб. : КАРО, 2006. – 192 с.
2. Маскаева, М. А. Дидактическая игра как метод интенсификации процесса обучения русскому языку как иностранному (начальный этап обучения) / М. А. Маскаева // Гуманитарное знание : сб. науч. статей / под общ. ред. Н. А. Кривич. – Вып. 22. – СПб. : Астерион, 2016. – С. 25–30. – (серия «Научные горизонты»).
3. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособие / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.