

**ОБУЧЕНИЕ ГРАММАТИКЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ,
СВЯЗАННЫЕ С ЛИЧНЫМ ОПЫТОМ ОБУЧАЕМЫХ**

А. А. Чернявский, Е. В. Тарасевич

Белорусский государственный университет,

пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, tscharniauski@bsu.by, taraseviche@bsu.by

Данная статья посвящена обучению грамматике с помощью интерактивных игр. На определенном этапе грамматика теряет в глазах обучаемых свою привлекательность, начинает рассматриваться лишь как необходимое условие для успешного написания тестов. Повысить интерес к грамматике, уровню осознанной необходимости ее усвоения помогают интерактивные игры, особенно если они связаны с личным опытом обучаемых, реальными событиями в их жизни. Существует их большое количество, в данной статье подробно разбираются шесть игр, которые прошли собственную успешную апробацию и наиболее часто используются нами на практических занятиях. Грамматическая компетенция напрямую влияет на уровень практического владения видами речевой деятельности, является своеобразным индикатором рецептивных и продуктивных умений. Грамматические знания не должны являться учебной самоцелью занятий по иностранному языку, приоритет должен смещаться в сторону приобретаемых умений и навыков.

Ключевые слова: немецкий язык; обучение грамматике; интерактивные игры; личный опыт обучаемых; умения и навыки.

**TEACHING GRAMMAR AND INTERACTIVE GAMES
LINKED WITH STUDENTS' PERSONAL EXPERIENCE**

A. A. Tcharniauski, E. V. Tarasevich

Belarusian State University,

4 Nezavisimosti ave., Minsk, 220030, Republic of Belarus, tscharniauski@bsu.by, taraseviche@bsu.by

The article deals with teaching grammar by using interactive games. At some definite stage grammar loses its attractive features as it seems to the students and they start treating grammar only as a necessary condition for successful writing tests. Interactive games especially if they are linked with students' personal experience and real events of their life help increasing interests in grammar and raising the level of conscious necessity of grasping it. There is a great number of such games, the article gives a detailed analysis of six games which have been probed successfully by the authors and are most often used by them now at practical lessons. Grammar competence influences directly the level of practical mastering the types of speech activity and is a peculiar indicator of receptive and productive skills. Grammar knowledge should not be an educational aim of foreign language lessons, the priority should be given to acquiring skills and practical knowledge.

Key words: the German language; teaching grammar; interactive games; students' personal experience; skills and habits.

В современной методической литературе большое внимание уделяется роли и значению грамматики в обучении иностранным языкам, методология ее преподавания активно обсуждается на форумах и специализированных площадках в интернет-пространстве, на практических семинарах и научных конференциях. Не только перед преподавателями, но и перед обучаемыми стоит важная задача грамотного развития уровня грамматической компетенции, которая напрямую и непосредственно влияет на уровень практического владения видами речевой деятельности, являясь своеобразным индикатором рецептивных и продуктивных умений.

Любой, кто хочет овладеть иностранным языком, должен обладать знаниями о грамматическом строе. Большинство людей начинают изучать тот или иной иностранный язык в начальной школе, знакомясь уже на раннем этапе с системой правил языка, которую необходимо усвоить, чтобы уметь правильно говорить, выражать свои мысли, беседовать. Постепенно грамматика теряет в глазах обучаемых свою привлекательность, они начинают воспринимать ее как нечто скучное и неинтересное. Знание грамматических правил начинает многими рассматриваться лишь как необходимое условие для успешного написания тестов. Обучаемые могут овладеть грамматикой, с другой же стороны, они должны уметь использовать ее в различных ситуациях речевого общения. Грамматические знания, с нашей точки зрения, не должны являться учебной самоцелью занятий по иностранному языку, приоритет должен смещаться в сторону приобретаемых умений и навыков.

Обучение грамматике с использованием интерактивных игр с каждым годом становится все более популярным. Это абсолютно заслуженно. Возможности, преимущества, видовое разнообразие, функциональная значимость обучающих игр нами довольно подробно рассма-

тривались в предыдущих статьях. Интерактивные игры способствуют повышению уровня мотивации, хорошо подходят для спонтанного построения занятия, улучшают психологическую атмосферу в группе, облегчают восприятие учебного материала, делают его более понятным и доступным. Игровую форму, в которую облачаются грамматические задания, их зрелищную и «развлекательную» составляющие ошибочно принимать за доминанту. Обучающие игры (в данном конкретном случае мы говорим о грамматических) включают в себя и рутинные, обыденные виды и формы работы, которые при их успешном с методической точки зрения использовании, наличии определенного вызова, испытания доставляют удовольствие обучаемым; упражнения, которые не являются играми по своей сути, но могут выполняться в игровой форме или задания, которые не были запланированы преподавателем как игры, но именно так воспринимаются студентами. На занятии по иностранному языку зачастую сложно провести четкую границу между обучающими играми и другими формами работы, причина чего, в числе прочего, заключается в том, что многое при изучении нового языка, как и в игре, является предвосхищением, моделированием будущей коммуникации.

Еще больше можно повысить привлекательность грамматического материала, уровень осознанной необходимости его усвоения, предложив обучаемым специально разработанные грамматические игры, связанные с их личным опытом, реальными событиями в их жизни. Существует их большое количество, методическая «подкованность» и желание усовершенствовать учебный процесс помогают преподавателям увеличить вариативность уже существующих либо разработать новые. В данной статье речь пойдет о тех из них, которые прошли собственную успешную апробацию и наиболее часто используются нами на практических занятиях.

Игра «Твой распорядок дня — мой» предназначена для тех, кто находится на начальном этапе изучения языка и позволяет отработать навыки спряжения глаголов в *Präsens*. Время ее проведения — 25—30 минут. Преподаватель просит обучаемых десятью предложениями описать свое типичное воскресенье или праздничный день, например: *Ich stehe um ... Uhr auf / Ich frühstücke um ... / Um halb zehn ... / Ich schlafe gewöhnlich bis ...*. Затем преподаватель разбивает студентов на пары, объясняя им при этом, что они ничего не могут записывать, а должны запоминать то, что слышат, как можно точнее. Студент А зачитывает студенту В свои предложения, затем они меняются ролями. После этого студенты отправляются в другие группы (пары), отождествляя себя со своим первоначальным напарником (студент В передает услышанную от студента А информацию студенту С, например: *Ich bin A und ich schlafe gewöhnlich bis halb elf*; студент А примеряет на себя роль студента В и рассказывает о «своем» распорядке дня студенту D, например: *Ich bin B und ich stehe fast immer früh auf ...*). Студенты еще раз меняют своих напарников, идентифицируя себя с теми, чью информацию они слышали в последнюю очередь, стараясь сохранить ее в памяти как можно точнее (студент С «превращается» в студента А и рассказывает студенту E; студент D передает информацию от лица студента В студенту F). На заключительной стадии игры каждый участник отправляется к тому, о чьем распорядке дня он узнал в последнюю очередь, чтобы представить ему этот распорядок как свой собственный (студент E рассказывает студенту А, студент F — студенту B). На этом этапе зачитываются десять первоначальных предложений и устанавливается степень достоверности, расхождения или искажения информации на стадии презентации.

Игра «Несравненный» предназначена для закрепления и повторения темы «Степени сравнения имен прилагательных», время ее проведения составляет примерно 15—20 минут. Начинается она с того, что преподаватель рассказывает участникам что-нибудь о себе, используя сравнения с родственниками, друзьями или знакомыми, например: *Ich bin ... als meine Freundin Katja / Meine Schwester ist ... als ich / Ich bin nicht so ... wie mein Vater / Ich bin so ... wie mein Freund Alexej*. Несколько таких предложений в качестве образца для дальнейшей тренировки преподаватель записывает на доске. Затем обучаемые разбиваются на группы из трех человек. Два участника должны внимательно слушать третьего, который рассказывает о себе в течение 90 секунд без пауз по предложенной преподавателем модели. Задача двух слушающих участников состоит в том, чтобы затем как можно точнее воспроизвести эту информацию в следующей последовательности: сначала то, что воспринимается докладчиком как положительное (например, *Du bist sportlicher als dein Vetter Alexander*), затем — скорее как отрицательное (*Du machst deine Hausaufgaben nicht so ordentlich wie deine Schwester*). Игра заканчивается, когда каждый из участников группы представил свой словесный сравнительный автопортрет.

Игра «Представление сообщения» помогает сфокусироваться на особенностях использования придаточных предложений и спряжении глаголов. Студенты разбиваются на пары. Преподаватель просит одного из участников каждой пары подготовить небольшое (примерно две минуты) сообщение о планах, касающихся каникул / отпуска или о каком-либо другом предстоящем радостном событии. На подготовку отводится тоже две минуты. Затем преподаватель ставит перед вторым участником или участницей задачу как можно внимательнее слушать докладчика, не делая при этом никаких пометок, дает знак старта докладчику и останавливает время через две минуты. Затем каждая пара присоединяется к любой другой. Уже в рамках созданных четверок оба «слушателя» докладывают о том, что они слышали, используя следующий образец: *Er hat mir erzählt, dass er in diesem Winter mit seinen Freunden nach Österreich fahren möchte und dass er hofft, schönes Wetter zu haben, damit sie viel Ski laufen und wunderschöne Landschaften genießen können.* «Референты» могут, конечно же, добавлять информацию, о которой забыл «слушатель», но уже лишь после окончания сообщения. Затем обучаемые возвращаются в свои первоначальные группы и повторяют это упражнение, меняясь ролями. В группах с продвинутым уровнем обучения этот тип упражнения можно использовать для работы над темой «Согласование времен». Разумеется, в этом случае сообщения должны затрагивать события прошлого.

Игра «Я воспринимаю тебя так» помогает сосредоточить внимание ее участников на грамматическом понятии о времени в немецком языке, а также тренировать глагольные формы (настоящее время, инфинитив). На стадии подготовки преподаватель составляет предложения (вернее, лишь их начало), которые апеллируют к личному опыту будущих участников, используя при этом различные временные союзы, например: *Jedesmal, wenn ich etwas vergesse, ... / Bevor ich bade oder dusche, ... / Das Erste, was ich morgens nach dem Aufstehen mache, ist ... / Wenn ich merke, dass jemand böse auf mich ist, ... / Wenn ich vor etwas Angst habe, ... / Sobald ich abends nach Hause komme, ... / Das Letzte, was ich vor dem Einschlafen mache, ist ... / Bevor Gäste kommen...* Игра начинается с того, что преподаватель раздает каждому участнику список с этими предложениями, которые необходимо самостоятельно и как можно тщательнее дополнить (продолжить). После того, как студенты дополнили предложения, преподаватель разбивает их на группы, состоящие из трех человек. Участники не должны показывать свои варианты предложений друг другу, поэтому желательно составить группы таким образом, чтобы в них не входили студенты, сидевшие рядом на первом этапе игры. В рамках каждой группы участники *B* и *C* должны отгадать, что участник *A* делает каждый раз, когда что-то забывает (см. первое предложение). Они должны спрашивать до тех пор, пока не дадут максимально близкий к правильному ответ, участник *A* зачитывает в итоге предложение, так, как оно у него записано. Затем уже студенты *A* и *C* точно таким же образом пытаются разузнать информацию о студенте *B* и т.д.

Игра «Положительный / отрицательный» будет хорошим помощником в работе над целым рядом грамматических тем — *Perfekt* (как вариант это могут быть и *Präteritum* и *Futur*), модальные глаголы *müssen* и *dürfen*, придаточные условные предложения. Преподаватель записывает на разных половинах доски следующие предложения: *Positive Erfahrungen, die ich noch nicht gemacht habe: / Negative Erfahrungen, die ich noch nicht gemacht habe.* Двух человек из группы, у которых хороший почерк, преподаватель просит стать секретарями и расположиться с противоположных сторон доски. Остальным участникам необходимо называть положительные или отрицательные вещи или события, которые они еще никогда не делали: *Ich habe (noch) nicht ... / Ich habe (noch) nie ... / Ich habe noch kein/e/en...* Секретари записывают варианты на доску до тех пор, пока их не наберется по десять-двадцать на каждой из сторон. Затем студенты работают в парах и определяют пять лучших и пять худших с их точки зрения событий, с которыми оба (обе) еще никогда не сталкивались. Затем происходит объединение пар в четверки, где они делятся уже с новыми собеседниками положительным и отрицательным опытом из своей жизни. Для работы с модальными глаголами *müssen* и *dürfen* преподавателем предлагаются два высказывания-стимула: *Was ich mit ... Jahren machen durfte / Was ich mit ... Jahren machen musste.* Дальнейшая работа проходит по аналогии с вышеописанным. Дополнительным нововведением является требование к участникам разъяснять подоплеку своего высказывания, например, для предложения *Ich durfte bis 21 Uhr bei meiner Freundin spielen* разъяснение может быть таким: *Ich musste in der Dunkelheit eine lange Wegstrecke allein zu Fuß durch ein ziemlich gefährliche Straße zurücklegen.* Преподаватель предлагает студентам на-

писать четыре-пять предложений, а затем провести мини-дискуссию в группах, состоящих из четырех человек. Для выполнения этого упражнения будут уместны и другие структуры, например: *Was ich muss / Was ich freiwillig mache / Was ich nicht tun würde, wenn ich es nicht müsste / Was ich tun würde, wenn ich es könnte / Dinge, die ich kann / Dinge, die ich können sollte.*

Игра «Тяжелый вздох» предназначена для групп с продвинутым уровнем обучения, потому что в ее основе — работа над такой грамматической темой, как Konjunktiv II. Она рассчитана примерно на 30—40 минут. Одного из студентов преподаватель просит стать «секретарем», работающим у доски. Остальных участников преподаватель просит «пожаловаться» на своих родственников либо знакомых, используя предложения с конструкцией *wenn ... doch + Konjunktiv II*, например: *Wenn mein Freund doch endlich Arbeit hätte! / Wenn meine Mutter doch endlich aufhören würde, mir verschiedene Ratschläge zu erteilen! / Wenn mein Nachbar doch nicht so arrogant wäre! / Wenn meine Schwester doch in der Schule nur gute Noten bekommen würde!* и т.д. Студенты высказывают свои жалобы, «секретарь» записывает их на доске — желательно, чтобы набралось десять — двадцать предложений. Затем студенты делятся на пары, каждой из которых преподавателем выдается виртуальная сумма в 1500 евро. Преподаватель объясняет, что все станут участниками аукциона, на котором можно будет избавиться от своих жалоб, «заплатив» за них. Перед аукционом идет работа в парах, где участники совместно решают, от какой жалобы следует избавиться. Они составляют «бюджет», заранее определяя, сколько они готовы «заплатить» за каждую «продажу с аукциона». Преподавателю необходимо постараться, чтобы воссоздать на занятии атмосферу настоящего аукциона. На время игры ему нужно сыграть роль опытного аукциониста: *Meine Damen und Herren, willkommen zu unserer Versteigerung! Für nur wenig Geld können Sie alle Ihre Familienprobleme loswerden. Wie viel bieten Sie für den ersten Stoßseufzer? 150 Euro der junge Mann in der zweiten Reihe? Gut, also 150 Euro zum Ersten, 150 Euro, wer bietet mehr?* и т.д. Преподавателю для повышения динамичности игры не следует принимать в расчет предложения ниже 100 евро, стараться вести аукцион непрерывно и быстро, не называть лоты-жалобы по порядку, следить за тем, чтобы никто не потратил более имеющейся в распоряжении суммы. Когда преподаватель замечает, что интерес участников начинает снижаться, игра останавливается.

Не подлежит сомнению тот факт, что приобретение устойчивых коммуникативно-языковых умений, которые необходимо рассматривать как одну из главных целей занятия по иностранному языку, невозможно без прочных языковых и грамматических знаний, что в равной степени важно для говорения, письма, понимания прочитанного и аудирования. Грамматика является своеобразным «стимулятором» языка, генерирующим значение посредством отношений между лексическими единицами. Овладение иностранным языком означает, что грамматику можно усваивать имплицитно, неосознанно в реальной жизненной ситуации. Само же изучение грамматики является осознанным действием, которое развивается в формальных ситуациях. Каждое занятие по иностранному языку должно включать в себя работу над грамматическим материалом, преподаватель определяет, каким образом организовать и реализовать эту работу (эксплицитно посредством анализа правил или имплицитно с помощью определенных шаблонов или моделей), на каком этапе занятия и в каком объеме.