

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ГРАММАТИЧЕСКИХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ВРЕМЕНАМ ГЛАГОЛА

А. А. Чернявский, Е. В. Тарасевич

Белорусский государственный университет,

пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, atpromo@tut.by, elena_tarasevich@list.ru

Данная статья посвящена обучению временам глагола с помощью интерактивных игр. С течением времени происходит трансформация методических подходов, позволяющих осуществлять процесс овладения иностранным языком и приобретения коммуникативных умений и навыков с максимальным качеством и эффективностью. Повысить интерес к грамматике, уровню осознанной необходимости её усвоения помогают интерактивные игры. Существует их большое количество, в данной статье подробно разбираются пять игр, которые прошли собственную успешную апробацию и наиболее часто используются нами на практических занятиях. Вопрос о том, как передать обучаемым грамматические знания в виде целостного и прочного, постоянно и бесперебойно функционирующего системного блока, каким образом формировать и развивать их умения и навыки всегда стоит очень остро, ведь грамматика является отличным индикатором владения как рецептивными (чтение, аудирование), так и продуктивными (говорение, перевод, реферирование, письмо) умениями.

Ключевые слова: немецкий язык; обучение грамматике; интерактивные игры; времена глагола; умения и навыки.

THE USE OF INTERACTIVE GRAMMAR GAMES IN TEACHING TENSES

A. A. Tcharniauski, E. V. Tarasevich

4 Nezavisimosti ave., Minsk, 220030, Republic of Belarus, atpromo@tut.by, elena_tarasevich@list.ru

The article deals with teaching using tenses with the help of interactive games. In the course of time the methodical approaches which allow make the process of mastering a foreign language and acquiring communicative skills and habits with a maximum quality and effectiveness become transformed. Interactive games help increasing interests in grammar and raising the level of conscious necessity of grasping it. 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 five games which have been probed successfully by the authors and are most often used by them now at practical lessons. The problem of giving students grammar knowledge as a whole and stable system block which is functioning constantly and uninterruptedly and also how to form and develop their skills and habits – this question is always very urgent as grammar is an excellent indicator of mastering both receptive (reading, listening comprehension) and productive (speaking, translation, making summary, writing) skills.

Key words: the German language; teaching grammar; interactive games; tenses; skills and habits.

Обучение грамматике является неотъемлемой составляющей процесса обучения иностранному языку, краеугольным звеном комплексной лингвистическо-педагогической системы. С течением времени происходит трансформация методических подходов, позволяющих осуществлять процесс овладения иностранным языком и приобретения коммуникативных умений и навыков с максимальными качеством и эффективностью. Обучение — это всегда взаимодействие преподавателя и обучаемого, но в первую очередь от преподавателя, его умения сделать занятия насыщенными и при этом увлекательными напрямую зависит успешность этого взаимодействия, степень мотивации обучаемых. При обучении такому аспекту как грамматика это проявляется наиболее отчётливо.

Известный германист и языковед, профессор Герхард Хельбиг различал при употреблении термина “грамматика” три её вида. Грамматика А, считал он, подразумевает целостную систему правил языка, независимо от её определения и описания в языкознании. Это означает, что грамматика любого языка и система правил существуют независимо от научного описания. Под грамматикой В он подразумевал описание системы правил с точки зрения языкознания, т.е. это описание языка с научной точки зрения. В рамках второго вида он же проводит различие между лингвистической (В 1) и педагогической (дидактической) (В 2) грамматиками. Грамматику С он определял как систему правил, которую ученики усваивают систематически на занятиях по языку либо которой овладевают бессистемно, вне рамок уроков, это «грамматика в голове». Студенты факультета международных отношений БГУ, изучающие иностранные языки в качестве дисциплин, которые сопровождают овладение ими основных (неязыковых) специальностей («Мировая экономика», «Международное право», «Таможенное дело» и др.), соприкасаясь в той или иной степени и с первыми двумя видами, на практических заняти-

ях встречаются в основном с третьим из вышеописанных видов грамматики.

Вопрос о том, как передать обучаемым грамматические знания в виде целостного и прочного, постоянно и бесперебойно функционирующего системного блока, каким образом формировать и развивать их умения и навыки всегда стоит очень остро, ведь грамматика является отличным индикатором владения как рецептивными (чтение, аудирование), так и продуктивными (говорение, перевод, реферирование, письмо) умениями. Каждый преподаватель решает этот вопрос по-своему. В предыдущих статьях мы подробно рассказывали о влиянии интерактивных игр на процесс обучения, возможности взглянуть на грамматику с другой стороны и попробовать получить более эффективный результат. Нельзя утверждать, что то или иное правило или грамматическое явление является более важным, но никто не станет отрицать, что временные формы глаголов являются центральным, узловым элементом грамматического строя любого языка. В данной статье речь и пойдёт об играх, помогающих понять, усвоить или закрепить времена глагола, функционирующие, в нашем случае, в немецком языке. Мы отобрали те из них, которые уже апробированы на собственном опыте и чаще других используются на занятиях по практике языка.

Игра «С закрытыми глазами» посвящена теме «*Perfekt*» и обычно занимает 15 – 20 минут. Её можно проводить как для закрепления только что выученных форм глагола, так и для их повторения на разных этапах обучения. Преподаватель записывает на доске ряд неправильных глаголов с формами Partizip II, например: *stehen – gestanden, verlieren – verloren, tun – getan, nehmen – genommen, aufschreiben – aufgeschrieben, schließen – geschlossen* и т.д. Необходимо удостовериться, что все глаголы известны обучаемым. Группа рассаживается на стульях в круг. Преподаватель объясняет, что во время данной игры для лучшей концентрации глаза участников должны быть закрытыми, поэтому попросите их хорошо осмотреться, прежде чем они их закроют. Игра начинается с того, что один из обучаемых строит предложение в *Perfekt*, используя один из предложенных глаголов либо любой другой на свой выбор, не обязательно при этом предложение должно быть реалистичным. Например, называется следующее: *Ich habe mir diesen Film noch nicht angesehen*. Сидящий справа от него / от неё сосед повторяет это предложение в 1-ом лице, а затем добавляет своё, например: *Ich habe gestern an der Uni zwei Lehrbücher vergessen*. Третий участник, следуя очерёдности в круге, повторяет первые два предложения, после чего называет своё и т. д. Практика показывает, что некоторым группам удаётся пройти даже не один, а несколько раундов, сохраняя в памяти 15 – 20 и более предложений. В конце игры участники могут высказать свои предположения о том, какие из названных в предложениях событий произошли на самом деле. Модель этой игры подходит для закрепления или повторения любой грамматической структуры. Упражнения с закрытыми глазами, подобные этому, исключительно полезны во время изучения иностранного языка. Они способствуют тому, что происходит приобщение к миру звуков и их оттенков, что никогда не бывает лишним, ведь слух не является нашим основным каналом восприятия окружающей действительности.

Игра «Ключевые глаголы» отлично подойдёт для работы над простым прошедшим временем – *Präteritum*, её можно проводить непосредственно во время изучения темы, для развития практических навыков использования в устной и письменной речи, а также как элемент систематизации и повторения изученного ранее материала. Эта игра занимает обычно 30 – 40 минут. Преподаватель записывает на доске или диктует обучаемым следующие слова: *war / hieß / trug / sagte / ging / traf / fragte / antwortete / pflückte / lief / öffnete / verschlag / legte sich / kam / klopfte / trat ein / fragte / sprang / fraß / schlief / schnarchte / hörten / kamen / schnitten auf / sprangen / füllten / nähten zu / warfen / ertrank*. Необходимо удостовериться, что все глаголы понятны участникам игры. Преподаватель разбивает студентов на пары и сообщает, что данные формы глаголов взяты из одной всем хорошо известной сказки. Каждая пара решает, о какой истории может идти речь, оба участника каждой группы, опираясь на вышеприведённые глаголы, пытаются рассказать друг другу сказку. Не так и плохо, если не все сразу догадаются, что это за сказка («Красная Шапочка»). Преподаватель передвигается по аудитории и оказывает помощь в случае необходимости. Через определённый промежуток времени преподаватель вытирает слова с доски либо просит студентов убрать продиктованный им список со словами. В таких условиях повествовательный стиль становится обычно более свободным, беглым, не страшно, если даже и будет отсутствовать тот или иной глагол. Участники рассказывают друг своим одноклассникам ту версию сказки, на которой они остановились со своим преды-

душим партнёром. Для этого типа упражнения можно выбирать, конечно же, и другие известные всем сказки и истории.

Игра «Крестик – нолик» предназначена для работы над темой «*Perfekt*» (*Partizip II* неправильных глаголов, выбор *haben / sein*), время её проведения — 15 минут. Учебная группа делится на две команды — А и В, преподаватель чертит на доске таблицу с девятью ячейками и заполняет их формами *Partizip II*, например:

verbracht	angezogen	gewesen
verloren	gelungen	gefunden
aufgestanden	vorgelesen	gegangen

Участники команды А свои правильные ответы будут помечать «крестиком», команды В — «ноликом». Начинают игру участники команды А, преподаватель даёт им 20 — 30 секунд, чтобы выбрать любую из указанных форм глагола и образовать с ней грамматически, лексически и синтаксически правильное предложение. Если группе это удаётся, она ставит «крестик» в соответствующую ячейку. Корректность предложения устанавливает команда В, преподаватель вмешивается в ход игры лишь в том случае, если участники команды В не заметили ошибки. Затем наступает очередь команды В выбирать глагольную форму и строить с ней предложение, команда А выступает контролёром. Если одной из команд не хватает тридцати секунд для ответа, ход передаётся соперничающей команде. Победу одерживает команда, первой закрывшая три ячейки в любом порядке (по горизонтали, по вертикали либо по диагонали). В рамках одного занятия можно провести и несколько раундов этой игры, она очень динамична, соревновательный принцип вызывает повышенный энтузиазм и доставляет удовольствие обучаемым. Модель этой игры позволяет тренировать и закреплять также формы *Präteritum*, *Plusquamperfekt*, *Konjunktiv II* и др.

Игра «Из уст в уста» может разнообразить работу над темой «*Präteritum*». Она начинается с того, что преподаватель даёт какое-либо упражнение (время выполнения — примерно 15 минут) четырём наиболее сильным студентам своей группы и просит их выполнить в любой другой аудитории. Оставшимся участникам группы преподаватель диктует какую-нибудь историю, которая соответствует их уровню знаний. Например, это может быть текст следующего содержания: *Vor 200 Jahren waren in Paris die Straßen voll von Menschen. Alle hatten Hunger. Die Menschen hatten die Fensterscheiben der Geschäfte eingeschlagen und Häuser angezündet, es war ein Volksaufstand. Ein Offizier kam, um die Gruppen von Aufständischen zu zerstreuen. Seine Soldaten trugen Gewehre. Es wurde still. Der Offizier stieg auf eine Mauer. "Männer und Frauen" rief er, „ich habe Befehl, auf die aufständische Menge zu schießen. Aber ich sehe nur ordentliche und anständige Menschen. Ich möchte, dass alle ordentlichen und anständigen Menschen diesen Platz verlassen, denn ich werde nur auf die Aufständischen schießen“. Zwei Minuten später war der Platz leer.* Преподаватель должен убедиться, что студентам понятны все слова в этой истории. Он объясняет участникам, что история будет рассказываться многократно и что их задача заключается в том, чтобы выявить все отклонения от оригинальной версии текста, классифицировав их по следующим категориям: *Hinzufügungen, Auslassungen, Veränderungen*. Затем в аудиторию заходит первый из четырёх отсутствовавших (участник А). Один из студентов зачитывает ему эту историю дважды вслух. В конце ему разрешается задать чтецу два вопроса для уточнения содержания. Затем в аудиторию заходит второй участник (В), первый рассказывает ему историю так, как он её понял. Участник В также может задать участнику А два уточняющих вопроса. Появляется третий участник (С), слушает рассказ второго и также при необходимости задаёт два вопроса, если необходимо уточнить какие-либо моменты или детали. Наконец, появляется четвёртый участник (D), третий рассказывает ему свою версию истории, а потом отвечает на два его вопроса. Четвёртый участник представляет аудитории многократно изменённую версию, в качестве сравнения один из студентов ещё раз зачитывает оригинальный текст. На разных стадиях игры остальные участники делают пометки. Преподаватель подводит итоги, выясняя, что участниками было добавлено (придуманно), что пропущено, а что полностью изменено.

Игру «Кто ..?» можно успешно использовать в ходе работы над темой «*Präteritum*», а также для актуализации приобретённых ранее знаний и навыков. Примерное время её проведения — 20 минут. Преподавателю необходимо провести предварительную работу – составить список предложений в *Präteritum* с отсутствующим подлежащим. Участники игры, передвига-

ясь по аудитории, будут проводить среди всех в ней задействованных своеобразный опрос, находя тех, кто мог бы положительно ответить на их вопросы. Например, участник А задаёт вопрос участнику В: *Konntest du mit 5 Jahren Rad fahren?* Если участник В отвечает утвердительно, опрашивающий вносит его имя в свой список: *Katja konnte mit 5 Jahren Rad fahren*, а затем со следующими вопросами обращается к участникам С, D, E и т.д. Победителем становится тот, кто за более короткий период времени соберёт наибольшее количество имён в своём списке. Этот список может содержать самые разные предложения, ничто не ограничивает креативность преподавателя: _____ *musste als Kind seine (ihre) Schuhe putzen* / _____ *wurde mit 13 Jahren beim Rauchen erwischt* / _____ *konnte mit 18 Jahren Auto fahren* / _____ *wollte als Kind keine Gemüsesuppe essen* / _____ *wollte Schauspieler(in) werden* / _____ *hatte einen Schulweg von mehr als eine Stunde* / _____ *reiste jeden Sommer ans Meer* / _____ *sah sich viele Horrorfilme an* / _____ *durfte das Auto seiner (ihrer) Eltern benutzen* / _____ *verbrachte seine (ihre) Sommerferien auf dem Lande* / _____ *brach sich schon mal das Bein* / _____ *verlor schon mal seine (ihre) Schlüssel* и т.д. Составляя список предложений, преподаватель не должен забывать о том, что вопросы не должны провоцировать конфликты, вытекающие из различного социального и экономического положения обучаемых. В идеале атмосфера во время игры должна напоминать вечеринку у друзей, где мы ведём непродолжительные разговоры с большим количеством людей, а само общение проходит стремительно и непрерывно. Эта игра побуждает участников к быстрому говорению и внешне непринуждённому использованию иностранного языка. Модель этой игры можно применять также в работе над темами «*Präsens*» и «*Präteritum*».

Интерактивные грамматические игры, связанные с обучением временам глагола, можно применять на различных фазах занятия и, соответственно, с определёнными целями:

- 1) в начале учебного курса, когда преподаватель знакомится со своими студентами и хочет протестировать их уровень знаний, а также установить их сильные и слабые стороны;
- 2) во время работы над темой – для тренировки определённых структур или более глубокого погружения в тему;
- 3) для повторения материала, изученного на предыдущем уроке или намного ранее.

Интерактивные грамматические игры дают прекрасную возможность сделать занятие по иностранному языку ещё более занимательным и увлекательным, а участие студентов в занятии более активным, так как они должны постоянно следовать за ходом мыслей других игроков, а также участвовать в разговоре. Повышается мотивация обучаемых, так как игры апеллируют и к их эмоциональному состоянию, даже выхолащенные после долгого рабочего дня студенты нередко «пробуждаются» за счёт соревновательного характера игр. Интерактивные игры в целом способствуют развитию умений и навыков работы в команде, так как все участники учатся друг у друга и друг с другом, принимая тем самым часть ответственности за обучение на себя. Наряду с приобретением знаний интерактивные игры и упражнения развивают фантазию, стратегическое мышление, создают и поддерживают социальные контакты.