

УДК 622

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ОТРАБОТКИ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ СТРУКТУР АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Коротких О.И., студентка гр. 92062103, V курс

Научный руководитель: Щербатенко О.А., к.филол.н., старший
преподаватель

Старооскольский филиал федерального государственного автономного
образовательного учреждения высшего образования «Белгородский
государственный национальный исследовательский университет»
г. Старый Оскол

Актуальность исследования обусловлена противоречием между необходимостью прочного усвоения грамматических структур английского языка и снижением интереса учащихся к традиционным формам отработки материала. Фундаментальные структуры (например, прямой порядок слов, система времен, конструкции *there is/there are*, условные предложения) являются скелетом языка. Ошибки в их употреблении ведут к грубому искажению смысла высказывания и нарушению коммуникации. Традиционные упражнения, хотя и эффективны для первичного осознания правила, часто воспринимаются обучающимися как монотонная рутина, что снижает мотивацию и, как следствие, качество запоминания [4, С.15].

Под фундаментальными структурами английского языка мы понимаем синтаксические и морфологические модели, составляющие ядро грамматической системы. В отличие от лексики, которая подвержена быстрым изменениям, грамматический строй консервативен. К числу таких структур относятся:

- Структура утвердительного предложения: жесткий порядок слов (Subject – Verb – Object), отсутствие которого нетипично для носителей флективных языков (например, русского).
- Система видо-временных форм глагола: противопоставление Simple, Continuous, Perfect, Perfect Continuous, что вызывает трудности в различении аспектуальных значений.
- Конструкции с формальным подлежащим (*It is..., There is/are....*)
- Вопросительные и отрицательные структуры. Необходимость использования вспомогательных глаголов (*do/does, did, have/has*).
- Модальные глаголы и их эквиваленты.
- Условные предложения и согласование времен.

Основная методическая проблема заключается в необходимости автоматизации употребления этих структур до уровня навыка. Согласно концепции С.Ф. Шатилова, грамматический навык предполагает доведенные

до автоматизма операции по выбору модели, адекватной речевой задаче, и ее оформлению согласно нормам языка [7, С.45]. Достижение этого уровня требует многократного повторения структуры в вариативных условиях.

Игровая деятельность в обучении выполняет ряд важнейших функций: мотивационную, обучающую, воспитательную, ориентационную и психотехническую. В контексте отработки грамматики особую ценность представляют следующие аспекты игры:

1. Снятие психологического напряжения: игра создает безопасную среду, где ошибка не влечет за собой строгой оценки, что снижает «языковой барьер» и страх говорения.

2. Повышение произвольного запоминания: механическая память (заучивание правил) уступает место эмоциональной и моторной памяти, так как грамматическая конструкция "проживается" в действии [3, С.70].

3. Создание коммуникативной ситуации: даже условная игра требует от участников речевого взаимодействия, что превращает отработку структуры из формального упражнения в акт речи, пусть и ограниченный правилами игры.

Игровые технологии позволяют реализовать принцип многократности повторения языкового материала без скуки и однообразия [6, С.23]. В хорошо организованной игре учащийся вынужден употребить нужную структуру десятки раз за короткий промежуток времени, чтобы достичь игровой цели (выиграть, набрать очки, сохранить информацию).

Для системного применения игр в обучении грамматике их целесообразно классифицировать по нескольким основаниям: по форме проведения, по характеру используемого материала и по этапу формирования навыка.

1. Подвижные игры – это игры, требующие физической активности (встать/сесть). Пример: "Present Simple и Present Continuous" – учитель называет действие, если оно происходит usually – сидят, now – стоят.

2. Настольные игры – это игры с карточками, полем, кубиками. Пример: "Grammar Bingo", "Sentence Building Race" (составление предложений из разрозненных слов – отработка порядка слов) [8, С. 45].

3. Коммуникативные/ролевые игры – это мини-диалоги в заданных ролях. Пример: репортер берет интервью у "путешественника" (отработка Present Perfect – Have you ever been...?).

4. Синтаксические игры направлены на построение предложений. Пример: "Story Cubes" – кубики с картинками, нужно связать их в предложения, используя определенную грамматическую конструкцию.

5. Морфологические игры направлены на изменение формы слова. Пример: "Irregular Verbs Race" – соревнование на скорость называния трех форм глагола.

Рассмотрим подробнее методику применения некоторых игр для отработки конкретных структур.

1. Игра «Что бы ты сделал, если...?» (What would you do if...?)

Цель: Отработка структуры условных предложений второго типа (Second Conditional).

Ход игры: учащиеся сидят в кругу. Ведущий задает нереальное или маловероятное условие, начиная фразу "What would you do if you won a million dollars / met a famous actor / could fly?". Следующий игрок должен ответить, используя грамматическую структуру "I would...", а затем задать свой вопрос соседу, начиная с "What would you do if...?".

Методический комментарий: игра обеспечивает многократное употребление конструкции would + Infinitive в связной речи. Важно на начальном этапе зафиксировать схему на доске: If + Past Simple, would + V. Ошибки исправляются мягко, после ответа, путем переспроса правильного варианта учителем.

2. Игра «Грамматическое лото» (Grammar Bingo)

Цель: узнавание и соотнесение форм глагола или структуры с сигналом (словами-маркерами).

Ход игры: учащиеся получают карточки с набором слов (например, yesterday, every day, now, already, ago). Ведущий называет время (или достает карточку с предложением). Учащиеся должны закрыть фишкой соответствующее слово-маркер на своей карточке. Побеждает тот, кто закрыл все слова первым.

Методический комментарий: игра эффективна на этапе тренировки для установления прочных ассоциативных связей между маркерами времени и видо-временной формой глагола [4, С.67].

3. Игра с карточками «Составь предложение» (Scrambled Sentences)

Цель: отработка прямого порядка слов, структуры вопроса, места наречий частотности и т.д.

Ход игры: учащиеся (индивидуально или в командах) получают набор карточек, на каждой из которых написано одно слово. Задача – как можно быстрее составить грамматически верное предложение. Например, карточки: usually / gets up / early / she – правильный порядок: She usually gets up early.

Методический комментарий: игра наглядно демонстрирует разницу между русским и английским синтаксисом. Физическое перемещение карточек способствует лучшему усвоению порядка слов, особенно правил постановки наречий.

Анализ практики применения игр показывает, что их эффективность зависит от соблюдения ряда методических условий:

- Четкость инструкции и правил. Учащиеся должны понимать не только языковую, но и игровую задачу (что нужно сделать, чтобы выиграть). Правила должны быть простыми и озвучены на родном языке, если уровень владения английским низкий.

- Дозированность и уместность. Игра не должна быть самоцелью. Она уместна на этапе тренировки или активизации материала в конце урока. Превращение всего занятия в игру снижает ее эффективность.

- Соответствие уровню. Игра должна быть посильной. Если грамматическая конструкция еще незнакома учащимся, игра вызовет фрустрацию, а не интерес.

- Обязательная рефлексия. После игры необходимо кратко подвести итог (кто победил), но главное – акцентировать внимание на языковом материале: "Мы сегодня отлично потренировались использовать...". Это закрепляет цель урока.

Таким образом, использование игровых технологий для отработки фундаментальных структур английского языка является не просто способом разнообразить урок, а мощным методическим инструментом, позволяющим интенсифицировать процесс формирования грамматических навыков. Игры позволяют перенести акцент с формального знания правил на их практическое применение в ситуациях, приближенных к реальному общению [5, С.205].

Системное применение описанных игр способствует:

- повышению мотивации и снятию языкового барьера;
- увеличению плотности речевого общения на уроке;
- автоматизации употребления структур благодаря их многократному повторению в значимом контексте;
- развитию языковой догадки и чувства языка.

Список литературы:

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений [Текст] / Э. Берн. – Москва: Эксмо, 2016. – 352 с.
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62-76.
3. Зимняя, И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе [Текст] / И. А. Зимняя. – Москва: Просвещение, 1991. – 222 с.
4. Колесникова, И. Л. Игры на уроке английского языка [Текст]: пособие для учителя / И. Л. Колесникова, О. А. Долгина. – Минск: Народная асвета, 1990. – 112 с.
5. Пассов, Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению [Текст] / Е. И. Пассов. – Москва: Просвещение, 1991. – 223 с.
6. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М. Ф. Стронин. – Москва: Просвещение, 1984. – 112 с.
7. Шатилов, С. Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе [Текст] / С. Ф. Шатилов. – Москва: Просвещение, 1986. – 223 с.
8. Wright, A. Games for Language Learning [Text] / Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby. – 3rd ed. – Cambridge: Cambridge University Press, 2006. – 193 p.