

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГР ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Низдиминова Мария Анатольевна

студентка СПбГУ

Email: glavred@ros-nauka-rf.ru

Аннотация

В статье рассматривается эффективность применения игровых технологий при формировании грамматических навыков на уроках английского языка. Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска методов обучения, способствующих осознанному усвоению грамматического материала, повышению учебной мотивации и активизации речевой деятельности учащихся. Цель статьи заключается в определении педагогического потенциала игр и условий их результативного использования в процессе обучения английского языка. Автор отмечает, что игровые задания позволяют многократно употреблять изучаемые грамматические конструкции в ситуациях, приближённых к реальному общению, снижают психологическое напряжение и создают благоприятные условия для взаимодействия учащихся. Кроме того, был сделан вывод о том, что систематическое и методически обоснованное применение игр способствует повышению прочности усвоения грамматического материала, развитию коммуникативной компетенции, самостоятельности и познавательной активности обучающихся. Материалы статьи могут быть использованы учителями английского языка при разработке уроков и дополнительных занятий.

Ключевые слова: *игровые технологии, грамматические навыки, английский язык, учебный процесс, мотивация.*

EFFECTIVENESS OF USING GAMES IN THE FORMATION OF GRAMMATICAL SKILLS IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS

Nizdiminova Maria Anatolyevna

student, St. Petersburg State University

Email: glavred@ros-nauka-rf.ru

Abstract

The article examines the effectiveness of using game-based technologies in the formation of grammatical skills in English language lessons. The relevance of the study is determined by the need to find teaching methods that promote conscious acquisition of grammatical material, increase learning motivation, and activate students' speech activity. The purpose of the article is to determine the pedagogical potential of games and the conditions for their effective use in the process of teaching English. The author notes that game-based tasks allow learners to use the target grammatical structures repeatedly in situations close to real communication, reduce psychological tension, and create favorable conditions for student interaction. In addition, it is concluded that the systematic and methodologically justified use of games contributes to stronger retention of grammatical material and to the development of communicative competence, independence, and cognitive activity among learners. The materials of the article can be used by English language teachers when designing lessons and additional classes.

Keywords: *game-based technologies, grammatical skills, English language, educational process, motivation.*

Введение

В современном обществе знание английского языка является необходимым условием для успешной карьеры и общения в мировом сообществе. Однако, сталкиваясь с изучением сложной системы грамматики английского языка, множество учащихся

испытывают трудности в усвоении ее правил и особенностей. Для решения данной проблемы одним из эффективных методов являются игры, которые помогают сделать процесс обучения более интересным и мотивирующим.

Предметом исследования являются игры, которые используются на уроках английского языка для формирования грамматических навыков учащихся.

Объектом исследования являются учащиеся средней школы, изучающие английский язык и регулярно сталкивающиеся с проблемами при изучении грамматических правил.

Игра – это особый вид деятельности, в основе которого лежит взаимодействие личности с конкретными людьми или коллективом в целом на основе творческой, логической или иной другой деятельности, способствующей закреплению или совершенствованию компетентности человека, его личностного творчества [2].

По мнению Л.С. Выготского, игровая деятельность является важным компонентом развития ребенка и играет важную роль в формировании его личности. Суть игровой деятельности заключается в том, что ребенок получает удовольствие от процесса игры и не ставит перед собой цель достижения каких-то конкретных результатов. Игра позволяет ребенку проявить свои способности и таланты, развить воображение, мышление и креативность [2, с. 94].

Педагогическая игра позволяет детям осознать и научиться использовать свои индивидуальные возможности, приобрести уверенность в своих силах и развить уважительное отношение друг к другу. В игровой деятельности дети могут эффективно усваивать и применять новые знания, опыт и навыки под руководством взрослых, что способствует личностному и интеллектуальному развитию. В целом, игра может быть эффективным инструментом воспитательной деятельности, которая ориентирована на развитие индивидуальности ребенка, его творческих способностей и положительного отношения к жизни [4].

Методы и методики

Для изучения эффективности применения игр для формирования грамматических навыков на уроках английского языка был использован комплекс взаимодополняющих теоретических и эмпирических методов исследования.

Среди теоретических методов исследования в первую очередь стоит упомянуть анализ, обобщение и систематизацию научной и учебно-методической литературы по проблемам формирования иноязычных грамматических навыков и использования игровых технологий на уроках английского языка. Изучение работ отечественных и зарубежных теоретиков и практиков позволило определить сущность грамматического навыка, выявить его основные компоненты, рассмотреть классификации учебных игр и установить основные способы их эффективного использования.

В ходе исследования также применялся метод классификации, с помощью которого используемые на уроках игры были распределены по их дидактическим целям. Нам удалось выделить коммуникативные, ролевые и интерактивные игры. Кроме того, игровые задания классифицировались в зависимости от этапа формирования грамматического навыка. Выбор игровой технологии на прямую зависит от того является ли урок ознакомительным с грамматическим явлением, тренировочный ли он или происходит контроль усвоенного материала.

Основным эмпирическим методом являлось педагогическое наблюдение за деятельностью учащихся на уроках английского языка. В процессе наблюдения учитывались степень активности обучающихся, их заинтересованность в выполнении заданий, готовность участвовать в речевом взаимодействии, количество допускаемых грамматических ошибок, способность самостоятельно использовать изученные конструкции и характер взаимодействия с одноклассниками. Наблюдение позволило определить, каким образом игровые задания влияют на эмоциональную атмосферу урока, мотивацию учащихся и их включённость в учебную деятельность. Для оценки результатов

применялись методы количественной и качественной обработки данных, которые в первую очередь были направлены на определение характера ошибок, степени мотивации учащихся, осознанности использования грамматических конструкций и способности переносить сформированный навык в новые речевые ситуации. Полученные данные сопоставлялись и обобщались, что позволило сделать вывод об эффективности применения игр при формировании грамматических навыков.

Таким образом, сочетание анализа научной литературы, педагогического наблюдения и обработки полученных результатов обеспечивает комплексное изучение рассматриваемой проблемы. Использование данных методов позволяет оценить не только уровень усвоения грамматического материала, но и влияние игровых технологий на мотивацию, активность, самостоятельность и коммуникативную деятельность учащихся на уроках английского языка.

Результаты

В средней школе осуществляется обучение английскому языку с применением учебной литературы ведущего издательства «Spotlight». Учебники, разработанные специально для учеников 5-7 классов, отличаются четкой и продуманной структурой, которая позволяет эффективно и последовательно изучать язык на разных уровнях сложности. Рассмотрим, какие грамматические явления изучаются учащимися 5 классов образовательных школ

Учащийся в 5 классе совершенствует свои навыки в следующих грамматических явлениях: распознавание и использование союзов «and» и «but» в сложносочиненных предложениях; использование безличных предложений (например, «It's cold», «It's 5 o'clock», «It's interesting») и предложений с конструкцией «there is/there are»; умение использовать неопределенные местоимения «some» и «any» в соответствии с контекстом (например, вопрос «Can I have some tea?», утверждение «There isn't any milk»); знание наречий времени (например, «yesterday», «tomorrow», «never», «usually», «often», «sometimes») и степени (например, «much», «little», «very»); а также умение распознавать и различать различные типы слов по их признакам (существительные, прилагательные, модальные и смысловые глаголы) в текстах. Что касается времен, то в УМК представлены Present Simple и Present Continuous.

На первом этапе исследования нами был проведен входной тест с целью определения пробелов по той или иной грамматической теме учащихся 5 класса. Результат входного теста показал достаточно низкий процент усвоения обучающимися тем The Present Simple и The Present Continuous. Большинство обучающихся допустили большое количество ошибок, а некоторые совершенно не справились с заданием. Низкое усвоение данных тем негативно влияет на развитие грамматического навыка и усвоение остальных времен английского языка. Благодаря чему можно сделать вывод, что использование только упражнений недостаточно для обучения грамматики и необходимо применение альтернативных способов усвоения информации, например игровых технологий.

Первым примером грамматических игр послужила игра «Интервью». Обучающимся раздавались карточки с вопросами и наречиями частотности, которые им необходимо было использовать в своих ответах. Игра проводилась в парах. Один из обучающихся был интервьюером, а другой школьником, участвовавшим в социологическом опросе. Сначала интервьюеры расспрашивали своих напарников и фиксировали ответы у себя на карточке, после они менялись ролями и проделывали тоже самое. Дома обучающиеся написали небольшое заключение о школьнике, которого они опросили, используя ответы своих партнеров. К заданию прилагался шаблон заключения. На выполнение игры ушло 10 минут. Данную игру можно использовать для отработки порядка слов в предложении с наречиями частотности в The Present Simple, а также для отработки вопросов. Максимальное количество баллов, которое можно было получить за игру – 10.

Вторым примером послужила игра «Ведущий» (онлайн). Для проведения данной игры необходим доступ в интернет, компьютер и проектор. Данная игра была разработана с помощью сайта «wordwall». Цель данной игры: отработать наречия частотности при употреблении The Present Simple. Один из обучающихся выходит к доске, учитель представляет его как ведущего шоу. Задача ведущего – выстроить слова в правильной последовательности, чтобы получился вопрос, а после задать этот вопрос любому из присутствующих в классе. За игру может быть 3-4 ведущих, которые задают примерно по 4 вопроса, а после выбирают следующего ведущего. Ведущие не должны повторяться. Также задача учителя следить, чтобы ведущие спрашивали разных людей. Данная игра хороша тем, что обучающиеся не знают, кого спросят следующим, поэтому внимательно слушают. Также есть желание спросить своих друзей, поэтому обучающиеся очень замотивированы процессом игры.

Третьим примером была грамматическая игра «Крокодил». Для проведения данной игры необходимо заранее подготовить карточки, на которых будут написаны действия, которые игроки будут показывать. Цель игры отработать The Present Continuous. Игрок выходит к доске, вытягивает карточку с заданием, а после начинает объяснять действие без использования слов. Остальные пытаются отгадать какое именно действие изображает игрок и называют ответ, используя пример, написанный на доске (если группа сильная, то пример можно не писать, но, когда данная игра проводится впервые лучше всего написать пример ответа). Засчитывается только правильно произнесенный ответ согласно примеру, в котором отсутствуют грамматические ошибки. Некоторые карточки предназначены для 2 участников, их нужно убирать в отдельную стопку. Вдвоем обучающимся может быть более комфортно и проще стоять перед классом, чем в полном одиночестве. Задача учителя засчитывать только те предложения, которые произнесены верно, а не просто отдельные глаголы или предложения в другом времени. Данная игра может быть отличным завершением урока, так как поможет классу оживиться после напряженной работы, а также поможет закрепить грамматическое правило посредством постоянного повторения. Через какое-то время обучающиеся и сами не заметят, как начнут автоматически формулировать предложения правильно, даже не задумываясь. Результаты данной игры посчитать в баллах проблематично, так как

После проведения уроков с использованием комплекса, мы провели итоговый тест, состоящий из 3 грамматических упражнений, и обнаружили, что результативность учащихся намного увеличилась, что доказывает результативность использования игр на уроках иностранного языка с соблюдением правил. Стоит отметить, что использование игр способствовало созданию эмоциональной обстановки, большей вовлеченности детей, даже тех, кто обычно не проявляет интереса к занятиям.

Литература

1. Андреева, Н.И. Обучающие игры на уроках английского языка в начальной и средней школе как средство повышения мотивации учащихся / Н.И. Андреева, С.Н. Тихонова // Молодой ученый. – 2025. – № 9 (560). – С. 63-66.
2. Выготский, Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536 с.
3. Дмитриева, Д.Д. Особенности формирования грамматических навыков речи на начальном этапе обучения / Д.Д. Дмитриева // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2021. – № 2. – С. 106-108.
4. Плешивцева, Е.Ю. Роль инновационных технологий в формировании лексико-грамматических навыков при обучении иностранному языку // Актуальные вопросы образования / Е.Ю. Плешивцева. – 2021. – № 1. – С. 199-202.
5. Цыбина, А.С. Интерактивные викторины на уроках английского языка / А.С. Цыбина // Исследования молодых ученых: материалы CI Междунар. науч. конф. (г. Казань, апрель 2025 г.). – Казань: Молодой ученый, 2025. – С. 55-59.