



Горбань А. С.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

Науковий керівник – канд. пед. наук, доц. Черчата Л. М.

<https://doi.org/10.33989/pnpu.791.c3293>

Гра як засіб формування англійськомовної граматичної компетентності старшокласників

У сучасній педагогічній науці дедалі більше уваги приділяється використанню ігрових методів навчання та вивченню особливостей таких освітніх підходів, які інтегрують елементи гри в навчальний процес з метою зробити його більш захоплюючим, інтерактивним, ефективним. Зауважимо, що такі методи включають різноманітні види ігор, симуляцій, рольових ігор, квестів тощо, які мають навчальну мету. До розгляду проблеми стимулювання та мотивування до вивчення іноземної мови з використанням ігрових технологій долучалися в різні роки вітчизняні й зарубіжні вчені (Артюхова О., Бігич О., Кожушко С., Любарець О., Ніколаєва С., Скривенер Дж., Тарнопольський О. та інші). Лексикографічні джерела визначають гру на заняттях з мови як форму діяльності в обставинах, що спеціально створюються з метою закріплення й активізації навчального матеріалу в різних ситуаціях спілкування.

За мету нашого дослідження, зокрема, вбачаємо з'ясування можливості використання гри як засобу формування англійськомовної граматичної

компетентності старшокласників. Адже, на думку С. Ніколаєвої, вивчення граматики є складником практичної мети навчання іноземних мов, що визначається, як «опанування комунікативною компетентністю на рівні, достатньому для іншомовного спілкування у чотирьох видах мовленнєвої діяльності: аудіюванні, говорінні, читанні та письмі у типових ситуаціях» (Ніколаєва та Гапонова, 2018, с. 39; Littlewood, 2004). До того ж, використання ігрових методів на уроках іноземної мови в старшій школі відповідає пізнавальним потребам підлітків. У грі активізуються розумові процеси, і зростає мотивація до вивчення іноземної мови.

Науковці пропонують розуміти поняття “граматична компетентність” як здатність людини граматично правильно оформлювати власні висловлювання як в усному так і в писемному мовленні та розуміти граматичне оформлення мовлення інших. Граматична компетентність включає в себе такі компоненти: граматичні знання та навички й граматичну усвідомленість (Холод, 2018, с. 57). Граматичні навички можуть бути рецептивними, тобто потверджують здатність розуміти граматичну структуру під час аудіювання й читання, та репродуктивними, які характерні для практичного використання учнями граматичної структури в усному та писемному мовленні.

Ігри сприяють підвищенню мотивації, залученню учнів до активного навчального процесу та полегшенню засвоєння граматичних структур. Тому важливо розглядати гру як ефективний засіб формування англійськомовної граматичної компетентності. Таку думку обстоюють і автори методичних видань, наголошуючи на тому, що насправді гра є не лише розвагою, а й потужним дидактичним інструментом (Wright, Betteridge, & Buckby, 2006). Граматичні ігри дозволяють учням відпрацьовувати мовні конструкції в наближених до реальності умовах, сприяючи формуванню автоматизованих навичок. Крім того, ігровий процес створює так звану зону найближчого розвитку, де учні, взаємодіючи з однолітками, можуть працювати на рівні, що перевищує їхні поточні можливості.

Ігрові методи навчання англійської граматики можна поділити на кілька основних типів, кожен з яких сприяє засвоєнню мовних структур у різних контекстах. Лексико-граматичні ігри, такі як вправи на заповнення пропусків, складання речень чи трансформаційні завдання, допомагають учням закріпити граматичні правила в структурованій формі. Рольові ігри створюють можливість використовувати граматичні конструкції в умовах, наближених до реальних ситуацій, що розвиває навички практичного застосування мови. Комунікативні ігри спрямовані на активний обмін інформацією, стимулюючи учнів до вживання граматичних структур у природному мовленні. Окрему категорію складають цифрові інтерактивні ігри, зокрема вправи на платформах Kahoot, Quizlet та Duolingo, які забезпечують динамічний і захопливий спосіб опанування граматичних правил через взаємодію з цифровими ресурсами.

Автоматизація граматичних навичок є важливим етапом у процесі оволодіння мовою, оскільки вона забезпечує їхнє вільне використання у різних комунікативних ситуаціях. Це сприяє розвитку мовленнєвих умінь, що дозволяють ефективно вирішувати комунікативні завдання, враховуючи набуті

знання та сформовані навички. Завдяки граматичним умінням учні можуть обирати й застосовувати відповідні граматичні конструкції залежно від мовленнєвого наміру, рівня формальності спілкування та контексту ситуації.

Аналіз методичної літератури дозволив виокремити основні стадії формування граматичних навичок, які поступово забезпечують їх засвоєння та закріплення. Перший етап – сприйняття, під час якого учні знайомляться з новою граматичною структурою. На стадії імітації вони повторюють зразки, наслідуючи правильну вимову та граматичне оформлення. Далі настає етап підстановки, де учні замінюють окремі елементи в заданій структурі, а потім – трансформації, коли вони змінюють граматичні форми відповідно до контексту. На стадії репродукції відбувається самостійне відтворення засвоєних конструкцій, що готує учнів до останнього етапу – комбінування, де вони творчо використовують граматичні форми у власному мовленні, інтегруючи їх у реальні комунікативні ситуації. Використання граматичних ігор сприяє підвищенню рівня засвоєння матеріалу порівняно з традиційними методами, дозволяє учням аналізувати правильність речень, спонукає їх до використання граматичних структур у спілкуванні. Учні зазначають, що такі методи зменшують страх помилок і роблять процес навчання цікавим.

Отже, ігрові методи є ефективним засобом розвитку англійськомовної граматичної компетентності старшокласників. Вони сприяють підвищенню мотивації, активному засвоєнню матеріалу та застосуванню граматичних структур у реальному мовленні. Подальші дослідження можуть бути зосереджені на вивченні впливу цифрових ігор на формування граматичних навичок.

Література

- Ніколаєва, С. Ю., Гапонова, С. В. (2004). *Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах у структурно-логічних схемах і таблицях*. Київ: Ленвіт.
- Холод, І. (2018). *Методика викладання англійської мови : навч.-метод. посіб. для студентів вищих навчальних закладів*. Умань : Візаві. 57–61.
- Littlewood, W. (2004). The Task-Based Approach: Some Questions and Suggestions. *ELT Journal*, 58(4), 319–326.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge : Cambridge University Press.

Alona Horban

Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University

Gamification to Develop English Grammatical Competence of High School Students

The article focuses on the use of games inside the classroom and it argues that games can be a good teaching method when teaching foreign languages. It looks at why games should be used as a teaching method and how to maximize the positive result on language learning in general and forming the grammar competence of high school students in particular. The author explains various game categories and gives reasons for why games can be beneficial in the training of grammar skills.

Key words: game, teaching method, language learning, grammar competence, grammar skills, receptive skills, reproductive skills.