



А.Й. Гордєєва, Київський національний університет імені Тараса Шевченка
С.Й. Кулик, гімназія м. Нововолинськ

Мотивація англомовної комунікативної діяльності молодших школярів за допомогою граматичної гри

У статті розглядаються різні види граматичних ігор, використання яких сприяє формуванню позитивної мотивації молодших школярів щодо вивчення англійської мови. Наведено приклади ігор, які використовуються на кожному з етапів формування граматичної компетентності учнів початкової загальноосвітньої школи. Визначено вимоги щодо організації граматичних ігор на уроках англійської мови.

Ключові слова: граматична гра, мотивація, молодші школярі, граматична компетентність.

Гордєєва А.И., Кулик С.И. Мотивирование англоязычной коммуникативной деятельности младших школьников при помощи грамматической игры

В статье рассматриваются разные виды грамматических игр, использование которых способствует формированию положительной мотивации младших школьников к изучению английского языка. Приведены примеры игр, которые используются на каждом этапе формирования грамматической компетентности у учащихся начальной общеобразовательной школы. Определены требования к организации грамматических игр на уроках английского языка.

Ключевые слова: грамматическая игра, мотивация, младшие школьники, грамматическая компетентность.

Gordyeyeva A., Kulyk S. Motivation of English Communicative Activity of Junior Pupils with the Help of a Grammar Game

This article describes different kinds of grammar games that promote junior pupils' motivation to master the English language. The examples of games for each stage of the forming of primary school learners' grammatical competence have been given. The requirements for the organization of grammar games at English lessons have been determined.

Key words: grammar game, motivation, junior students, grammatical competence.

Навчання іноземної мови в початковій школі має забезпечити базу для більш якісного її вивчення в основній. Для правильної організації процесу опанування іноземною діяльністю вчителю потрібно враховувати вікові та індивідуальні особливості молодших школярів. Ігрова діяльність має місце у повсякденному житті дитини, тому її максимальне використання може допомогти вчителю іноземної мови підвищити рівень мотивації, створити позитивну й емоційну атмосферу навчання, сприятливі умови для колективної взаємодії. Таким чином, гра на уроці іноземної мови повинна бути формою навчання і забезпечувати емоційний вплив на

учнів, активізувати резервні можливості особистості, полегшувати опанування знань, навичок та вмінь.

Проблема мотивації навчання іноземної мови займає вагомe місце в наукових дослідженнях. Л. І. Божович, А. К. Дусавицький, М. В. Кушнарєва, А. К. Маркова, М. В. Матюхіна, О. О. Паршикова, П. М. Якобсон, J. Dobson, M. Finocchiaro, W. Lee, J. Morley, D. Nye, R. Via та ін. звертають увагу на необхідність створювати на уроках іноземної мови умови, які викликають позитивне ставлення до навчання, саморозвиток і самовиховання особистості. Гра, яка займає важливе місце в житті дітей, може забезпечити такі умови і, як результат, сприятиме успішному формуванню іноземної комунікативної компетентності, зокрема граматичної. Науковці підходять до цієї проблеми різнобічно: розглядають використання комп'ютерних ігрових програм на етапах презентації граматичного матеріалу (О. О. Коломінова), прагнуть застосовувати тренувальні вправи з пізнавально-ігровими завданнями на етапі організації вправлення учнів з новими граматичними структурами у мовленні (С. В. Роман), намагаються створювати ситуації успіху в іграх, змаганнях, конкурсах тощо під час опрацювання лексико-граматичного матеріалу (О. О. Паршикова), пропонують виконувати лексико-граматичні ігри для засвоєння лексико-граматичних структур (Т. М. Шкваріна), роблять спробу створити вправи-ігри для учнів початкової школи з урахуванням типології вправ для формування англомовної граматичної компетентності (І. В. Мірошник). Однак проблема вибору/створення граматичної гри з урахуванням етапу формування граматичних навичок молодших школярів залишається актуальною. Ми ставимо собі за мету розглянути граматичну гру як спосіб підвищення інтересу учнів до оволодіння граматичною стороною іноземного мовлення. Крім того нас цікавить, наскільки вибір граматичної гри залежить від змісту передбаченого програмою навчального матеріалу, з одного боку, і від рівня комунікативної підготовки представників молодшого віку, з іншого.

Кінцевою метою формування граматичної компетентності дітей 6-9 років виступає практичне засвоєння граматичної будови мови (системи мовних одиниць) і правил її використання у процесі комунікації. Великого значення у контексті формування граматичної компетентності набуває завдання збагачення мовного багажу учнів початкової школи якомога більшою кількістю граматичних конструкцій [1, с.84]. Проте добре відомо, що дитина, яка з радістю опановує лексику, фонетичний

матеріал та основи розмовних навичок, часто втрачає мотивацію до продовження вивчення мови, зіткнувшись із необхідністю кількарізного повторення граматичних структур, завзятого тренування зразків мовлення і, найгірше, вислуховування пояснень і правил. Перетворення рутинної роботи у гру є основним завданням учителя, який навчає дітей іноземної мови. Нагадаємо, що віковими характеристиками учнів початкової школи є здатність до цілеспрямованої свідомої навчальної діяльності, більш складне аналітико-синтетичне сприйняття дійсності, збереження конкретності та образності мислення, його яскраве емоційне забарвлення, велика потреба в наочності, фізичних рухах. Ігнорування вказаних потреб може призвести до блокування самостійної і творчої діяльності на уроці, накопиченню внутрішньої напруги, що іноді супроводжується агресивною поведінкою [2, с.257], і, як результат, у дітей відсутня мотивація до навчання. Педагоги і методисти вказують, що для формування мотивації молодших школярів необхідно збагатити зміст навчання особистісно орієнтованим цікавим матеріалом [4, с.136] і/або застосувати комунікативно-ігрову діяльність, яка є характерною для представників цієї вікової категорії [3, с. 58]. Граматична гра є одним із видів такої діяльності. Вона повністю відповідає віковим потребам учнів, а також сприяє розвитку логіко-аналітичного мислення, що прискорює процес оволодіння граматичними навичками англійської мови.

Під **граматичною грою** ми розуміємо ігрову граматичну вправу, метою якої є формування іншомовних граматичних навичок шляхом багаторазового та різноманітного виконання мовних або мовленнєвих дій, які стають особистісно значущими для учня, оскільки є вмотивованими участю в ігровій діяльності. Виконання ігрових граматичних вправ допомагає створити типову для представників молодшого віку комунікативно-ігрову ситуацію, опинившись у якій, діти відчують потребу вживати мовленнєві зразки. А потреба стає мотивом діяльності, завдяки якому учні здійснюють мовленнєві дії. Рівень мотивації комунікативної діяльності зростає, створюється позитивна та емоційна атмосфера навчання, що сприяє формуванню граматичних навичок молодших школярів.

Як відомо, навчальний процес з іноземної мови передбачає три основні методичні етапи. Це етап ознайомлення з новим іншомовним матеріалом (мовним, мовленнєвим); етап тренування, необхідний для формування й розвитку відповідних навичок і вмінь; етап практики в застосуванні вивченого матеріалу у процесі вирішення учнями комунікативних задач. Особливості кожного із вищезгаданих етапів визначають вибір вправ, зокрема ігрових. Щоб з'ясувати, яку ігрову граматичну вправу обрати на кожному з етапів формування граматичної компетентності, необхідно визначити види ігор. У методиці представлено велику кількість ігрових вправ, які вчителі використовують на уроках іноземної мови. Такі ігри-вправи можна назвати **готовими**. Вони мають

притаманну їм форму, але наповнюються необхідним навчальним змістом. Прикладами готових ігрових вправ є **настільні ігри**: доміно, лото, карти, лабіринт, пазли та **активні ігри**: карусель, схованки, ігри з м'ячем, рухливі шеренги, ігри, які організуються за принципом снігової кулі тощо. Слід також зазначити, що з метою врахування рівня комунікативної підготовки класу або етапу формування граматичної навички, а також для здійснення індивідуального підходу до учнів під час навчання, вчителі створюють ігрові вправи самостійно. Їх ми назвали **спеціально створеними** ігровими граматичними вправами, прикладами яких можуть бути змагання команд під час виконання певного завдання – розшифровки телеграм, відновлення частин листа, опрацювання мовного матеріалу за допомогою кольорових карток при закріпленні кожного кольору за певним зразком мовлення та інші. Як готові, так і спеціально створені ігри-вправи можуть використовуватися на різних етапах формування граматичних навичок. Вибір гри залежатиме від змісту граматичного матеріалу та рівня комунікативної підготовки класу. З метою створення мотивації вивчення іноземної мови ми розглядаємо різні види граматичних ігрових вправ. Представимо їх у таблиці.

Таблиця
Граматичні ігри для формування іншомовної компетентності учнів початкової школи

Етапи роботи з новими граматичними структурами	Види ігрових граматичних вправ	Приклади ігрових граматичних вправ
1) етап ознайомлення з новою ГС	відтворюючі граматичні ігри спеціально створені	«Спробуй торкнутися!», «Папужки»
2) етап автоматизації дій учнів з новою ГС	стимулюючі граматичні ігри готові, спеціально створені	«Доміно», «Веселка», «Хто перший?»
3) етап уживання нових ГС в усному або/та письмовому спілкуванні	творчі граматичні ігри спеціально створені	«Мавпочки», «Відгадай, де я!»

Прокоментуємо таблицю. На *першому* етапі навчання граматики, коли має місце **ознайомлення** з новими граматичними структурами (ГС), передбачається демонстрація їх уживання у контексті, а також пояснення функцій і представлення інформації про форму ГС. Тут може мати місце фонетичне опрацювання ГС, формулювання правил утворення ГС, їх запис. На етапі презентації нових ГС проводять евристичну бесіду, коли ті, кого навчають, самі здобувають знання про функцію і форму ГС. Проте молодші школярі тільки починають вивчати мову, тому, особливо протягом першого року навчання, основну ініціативу бере на себе вчитель. Отже на першому етапі ми пропонуємо використовувати ігрові вправи, під час виконання яких творчість учнів проявляється переважно в їхній **відтворюючій** активності. Для

останньої характерним є оволодіння навичками за зразком. Тому достатньо внести в заняття елемент несподіванки, щоб сприйняття нового граматичного матеріалу набуло емоційного забарвлення, стало ситуативно важливим. Таким елементом несподіванки, а також контекстом для демонстрації нових ГС, можуть стати граматичні ігри, які ми назвали **відтворюючими**. Це здебільшого ігри, які створює сам учитель, беручи до уваги складність ГС. Наведемо приклади відтворюючих граматичних ігор.

Гра 1 «СПРОБУЙ ТОРКНУТИСЯ!»

Мета: ознайомлення учнів з новими ГС *This is a ... i That is a ...*

Учитель розташовує декілька шкільних предметів (діти вже володіють лексичним матеріалом з теми «Предмети шкільного життя») на своєму столі. Інші подібні предмети він розташовує на останній парті у класі. Далі вчитель повідомляє, що він виконуватиме дії, коментуючи їх англійською мовою, а учням, які стоять біля вчительського стола, необхідно здогадатися, що намагається розповісти їхній наставник, а потім виконувати такі самі дії.

T: *This is a pen / pencil / rubber / ruler etc. I can touch it.*

Промовляючи ці речення, вчитель робить наголос на першому слові, а також супроводжує свої слова фізичними рухами, торкаючись ручки / олівця / гумки / лінійки. Учні слухають, спостерігають за діями вчителя, торкаються відомих їм предметів. Раптом учитель вказує на один із шкільних предметів, що знаходиться далеко від дітей, на останній парті. При цьому він каже: *This is a book / copybook / pencilbox / bag etc. I can't touch it.* і простягає руку, намагаючись дістати предмет, який знаходиться на відстані. Учні копіюють дії вчителя, розуміючи, що «*This*» означає, що предмет близько, а «*That*» – далеко. А відтак гра продовжується, учитель по черзі називає різні предмети (що лежать на столі / на парті), а діти їх торкаються або їхні руки зависають у повітрі, коли вони намагаються досягнути віддаленого предмета. Наприкінці гри вчитель пише нові ГС на дошці.

Гра 2 «ПАПУЖКИ»

Мета: фонетичне опрацювання учнями нових ГС *This is a ... i That is a ...*

Предмети залишаються на своїх місцях. Клас ділять на дві команди, одна з яких стоїть біля столу (зграя 1), а друга – біля парті (зграя 2). Учитель повідомляє, що він по черзі навчатиме молоденьких папуг з обох зграй говорити. Він вказуватиме на предмет на столі і називатиме його, а папуги повторюватимуть все, що промовлятиме їхній хазяїн до тих пір, поки він їх не прожене, змахнувши руками. Далі так само навчатимуться говорити папуги з іншої зграї. Після того як птахи вже навчилися артикулювати ГС *This is a ...*, учитель продов-

жує тренування, вказуючи на віддалені від обох зграй предмети (на парті для першої команди, і на столі – для другої). Наприкінці гри папужки навчатимуться правильно вимовляти ГС *That is a ...*

На *другому* етапі формування граматичної компетентності, коли має місце **автоматизація** дій учнів з новими ГС на рівні словоформи / словосполучення / фрази / речення, передбачається імітація, підстановка, розширення, завершення зразків мовлення з новими ГС, а також відповіді на запитання або самостійне вживання ГС; на рівні понадфразової єдності або тексту – об'єднання мовленнєвих зразків у монологічну або діалогічну єдності. Для автоматизації дій з новими ГС варто використовувати ігрові вправи, які **стимулюють** творчу активність молодших школярів, коли вони здатні використовувати засвоєний матеріал в нових ситуаціях. Граматичні ігри, які проводять на етапі автоматизації, ми називаємо **стимулюючими**. Їх можна знайти в методичній літературі (готові), або створити самостійно (самостійно створені), враховуючи мету, яку ставить перед собою учитель. Вибір ігрової вправи залежатиме також і від уподобань дітей. Найвищий рівень мотивації забезпечується при виконанні улюбленої справи або участі в улюбленій грі. Тому якщо учні класу віддають перевагу рухливим іграм, можна використати м'яч, який завжди під рукою. За умови тренування складних ГС учитель може обрати спокійніші настільні ігри. Це особливо важливо, коли гра вимагає автономного вирішення проблемного завдання, і/або має місце елемент змагання. Тоді учасники грають паралельно в командах, а вчитель визначає переможця, який закінчив гру швидше і правильно виконав завдання. Наведемо приклади стимулюючих граматичних ігор.

Гра 3 «ДОМІНО»

Мета: автоматизація дій учнів на рівні словоформи, підстановка у мовленнєвий зразок з новою ГС для засвоєння форм однини і множини іменників, які відносяться до винятків.

Можна використати декілька наборів доміно, тоді учні грають у групах. Учитель повідомляє, що учасники гри матимуть кості доміно з цифрами від 2 до 10 та іменниками в однині справа, а також кості, на яких зліва є цифра 1, а справа іменники в множині. Грати потрібно за принципом доміно: цифра 1 вимагає поряд себе іменника в однині. Цифра 2 (3, 4, ...10) вимагає поряд себе іменника у множині. Коли підходить черга гравця покласти кість, йому необхідно вибрати таку, щоб, продовжуючи ланцюжок доміно, не порушити принципу «однина – множина». Наприклад:

3	man	1	men	7	tooth	1	teeth
---	-----	---	-----	---	-------	---	-------

Виграє учасник команди, який поклав усі кості доміно першим, або команда, яка закінчить гру першою.

КОСТІ «ДОМІНО»

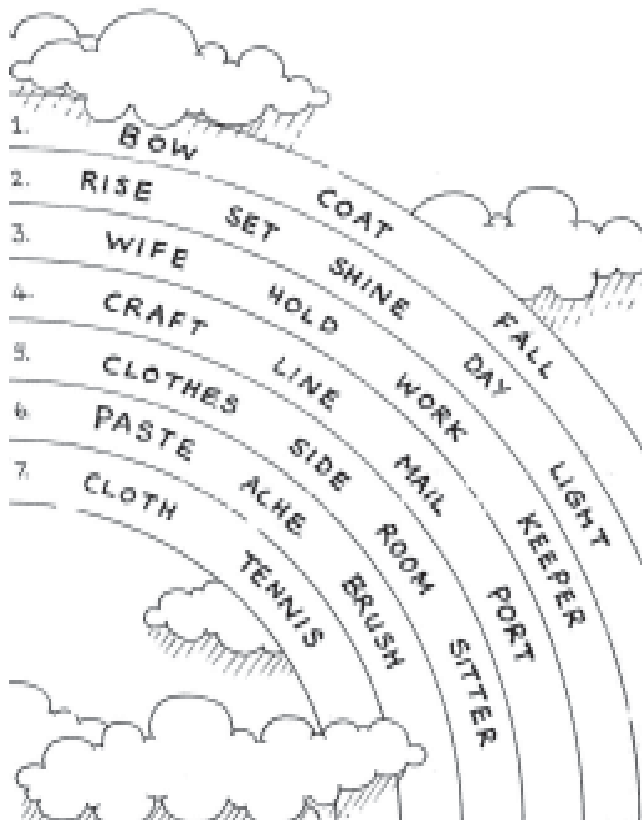
10	woman	1	women
2	child	1	children
3	man	1	men
4	mouse	1	mice
5	goose	1	geese
6	foot	1	feet
7	tooth	1	teeth
8	ox	1	oxen
9	louse	1	lice

Гра 4 «ХТО ПЕРШИЙ?»

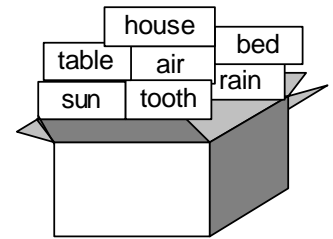
Мета: автоматизація дій учнів на рівні словосполучення, завершення мовленнєвого зразка з новою ГС для утворення складних іменників.

Клас ділиться на дві команди, кожна з яких отримує картинку з веселкою. Учителю пропонує дітям стати учасниками гри-змагання, завданням якої є якомога швидше утворити складні іменники, використавши слова зі скриньки. Виграє команда, яка закінчила гру першою і має найбільше складних слів.

ВЕСЕЛКА



СКРИНЬКА



Гра 5 «ХТО ПЕРШИЙ!»

Мета: автоматизація дій учнів на рівні речення, перевірка рівня розуміння нових ГС *There is ...*, *There are ...* – вибір твердження, що відповідає змісту ГС.

Два стільці розташовують поряд і прикріплюють до кожного різні таблички: «Yes» і «No». Клас ділиться на дві команди. Учні стають по обидві сторони стільців один за одним. Учителю досить швидко і тільки один раз промовляє твердження, яке може як відповідати дійсності, так і суперечити. Два учні, які стоять першими у своїх шеренгах, мають швидко вирішити, чи правду сказав учитель, і якомога скоріше сісти на відповідний стілець. Той, хто зробив правильний вибір першим, виграє для команди один бал. Гра продовжується, поки всі учні, які стоять у шеренгах, не візьмуть участь у ній. Команда-переможець визначається за кількістю виграних балів.

Твердження:

There is a blackboard in the classroom. There are flowers on the window-sills.

There is a lamp on the teacher's table. There are a lot of toys on the chairs.

There is one boy in team 2. There are two teachers in the classroom. Etc.

На *третьому* етапі навчання граматики, удосконаленні відповідних навичок у різних видах мовленнєвої діяльності, має місце самостійне вживання учнями вивчених ГС. Це рівень творчого відбору і використання граматичного матеріалу в запропонованій ситуації, для якого характерним є самостійний пошук вирішення поставлених задач. За таких умов учні намагаються *творчо* використовувати засвоєний граматичний матеріал для вирішення комунікативних завдань. Ігри цього етапу передбачатимуть створення власного усного або письмового мовленнєвого продукту, який включатиме як вивчені раніше, так і нові ГС. Такі ігри ми називаємо *творчими*, а участь у них свідчатиме про наявність у молодших школярів сформованих граматичних навичок, які починають функціонувати в усному або письмовому мовленні. Ігри, які використовують на цьому етапі, будуть створюватися вчителем. Останній має ретельно обдумати умови гри, з тим щоб запропонувати такі обставини, за яких учні напевне вживатимуть нещодавно вивчені ГС, а не замінятимуть їх іншими засобами мови. Оскільки стримувати творчість учасників спілку-

вання не варто, вчителю слід передбачити можливість періодично втручатися і провокувати вживання учнями нових ГС. Наведемо приклади творчих ігрових вправ.

Гра 6

«МАВПОЧКИ»

Мета: удосконалення граматичних навичок аудіювання (часова форма Present Simple).

Клас ділиться на 2-3 невеликі групи. Учитель повідомляє, що він дресирувальник, який готує своїх мавпочок до вистави і пропонує кожній групі утворити коло. Потім він пояснює, що повільно з інтервалами читатиме розповідь, а його мавпочки повинні, рухаючись по колу, зображати події прослуханої розповіді за допомогою міміки і жестів. Переможцем стає той учень, який точно передав зміст почутого невербальними засобами. Перемогти може і команда (якщо учасники розділились на команди і утворили декілька кіл).

Гра 7

«ВІДГАДАЙ, ДЕ Я!»

Мета: самостійне вживання учнями нових ГС (загальні питання).

Учитель повідомляє, що діти шукатимуть жовтого і сірого нічних метеликів, які сховалися і сплять десь у класі. Клас ділиться на дві команди, одній з яких учитель повідомляє, де сховався жовтий метелик. Гравці другої команди мають знайти комаху, ставлячи якомога більше запитань. Наприклад:

P_1 : *Is it on the table?* P_3 : *Is it under the desk?*
 P_4 : *Is it in the vase?* P_5 : *Is it behind the curtain?*

Відповіді однокласників допоможуть здійснювати пошук. Коли жовтого метелика знайшли, починаються пошуки сірого. Тепер діти з другої команди знають де він, а гравці першої повинні ставити запитання і шукати сірого метелика. Виграє команда, яка зробила менше помилок, коли ставилися запитання. Учитель фіксує мовленнєві дії учнів і після визначення переможця може організувати роботу над помилками.

Як бачимо, використання ігор на уроці англійської мови значно урізноманітнює комунікативну діяльність, сприяє виникненню в учнів потреби здійснювати мовленнєві дії. Ігри успішно використовуються як на етапі презентації і тренування, щоб забезпечити певний рівень релаксації під час багаторазового повторення мовленнєвих зразків, так і на етапі вживання засвоєного мовного матеріалу. Тут застосування граматичної гри є стимулюючим і розвиваючим фактором, наявність якого забезпечує створення природних для представників молодшого віку умов спілкування. В обох випадках гра мотивує здійснення англомовної комунікативної діяльності, пробуджує інтерес до вивчення іноземної мови.

Досвід роботи з молодшими школярами показує, що для успішного проведення граматичної гри на уроці іноземної мови необхідно враховувати наступне: *по-перше*, організатор має здійснити ретельний аналіз обраної/створеної гри з точки зору як навчальної мети, так і комунікативної підготовки її майбутніх учасників; *по-друге*, вчителю необхідно впевнитися, що правила гри є чіткими і приготувати необхідне обладнання; *по-третє*, гра має бути такою, щоб усі діти брали однакову участь у грі; *по-четверте*, граматичну гру краще проводити у другій половині уроку після роботи з текстом/аудіотекстом тощо, гра має стати стимулом до здійснення іншомовної діяльності, коли учні вже втомилися і рівень їхньої розумової активності знизився; *по-п'яте*, учитель має контролювати весь процес гри, час від часу спрямовувати її у потрібне русло, забезпечувати належний рівень дисципліни у класі; *по-шосте*, гру необхідно закінчити до того моменту, як таке бажання виникне в учнів, оскільки гра не повинна втомлювати, інакше вона втратить свою основну функцію – підвищувати рівень мотивації тих, хто навчається.

Отже, використання граматичної гри на уроках іноземної мови в початковій школі є запорукою успішного формування граматичної компетентності молодших школярів. Високий рівень мотивації, який має місце, дозволяє активізувати мовленнєву діяльність, підвищити їхній інтерес до вивчення іншої мови навіть тоді, коли йдеться про засвоєння граматичних структур. Перспективу нашого дослідження бачимо в розробці критеріїв відбору граматичних ігор і створенні комплексу ігрових граматичних вправ для засвоєння мовного матеріалу, передбаченого програмою з англійської мови для початкової школи (перший рік навчання).

ЛІТЕРАТУРА

1. Кушнар'ова М. В. Загальна характеристика англомовної граматичної компетенції учнів молодшої школи / М. В. Кушнар'ова // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – № 9 (220), Ч. III, – 2011. – С.84-89.
2. Осорина М.В. Секретний мир дітей в пространстві взрослых / М.В. Осорина – СПб: Питер, 1999. – 288 с.
3. Паршикова О.О. Шляхи формування в учнів початкової школи мотивації вивчення іноземної мови / О.О. Паршикова // Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія: педагогіка та психологія. – Київ: КНЛУ, 2004. – Вип. 7. – С. 55-61.
4. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи: підручник для студентів педагогічних факультетів / О. Я. Савченко – К.: Генеза, 1999. – 368 с.

Отримано 30.11.11