

ЛИТЕРАТУРА

1. Бьюзен Т. Думайте эффективно / Т. Бьюзен. – Минск: Попурри, 2009. – 192 с.
2. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – М., 2008. – 336 с.
3. Кобенко Ю.В. Стандартный американско-британский английский как язык современной глобализации / Ю.В. Кобенко // Вестник Томского гос. пед. ун-та. – 2011. – Вып. 9 (111). – С. 20-23.
4. Комарова Е. В. Формирование лексических навыков в процессе обучения иностранному языку / Е. В. Комарова [Электронный ресурс]. – URL: <http://human.snauka.ru/2015>.
5. Официальный сайт Министерства образования и науки Российской Федерации [Электронный ресурс]. – URL: <http://минобрнауки.рф/документы/1868>.

**TEACHING ENGLISH PROFESSION-ORIENTED VOCABULARY
TO STUDENTS STUDYING FOR THE BACHELOR'S PROGRAM
IN BIOLOGY**

E.B. Petrova, F.A. Adarchenko

Tomsk State Pedagogical University, Tomsk

The most effective means of increasing Biology students' level of the knowledge of professional lexis turn out to be such as working with a dictionary, using flash-cards and memory sticks, using lexical games and videos.

Key words: *federal state educational standard, vocabulary skills, teaching methods, bachelor, biology.*

Об авторах:

ПЕТРОВА Елена Борисовна – кандидат филологических наук, доцент кафедры английской филологии Томского государственного педагогического университета, *e-mail:* PetrovaEB@yandex.ru

АДАРЧЕНКО Фируза Абдыжамаловна – магистрант факультета иностранных языков Томского государственного педагогического университета, *e-mail:* mukha1995@mail.ru

УДК 371: 811.111

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ
В ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ**

Н.Е. Плотникова, И.А. Коваленко

Благовещенский государственный педагогический университет,
Благовещенск

Освещая вопрос формирования грамматических навыков на среднем этапе обучения английскому языку при помощи игр, статья описывает вариан-

ты использования игровых приемов, выявляя их преимущества над другими методами обучения.

Ключевые слова: иностранный язык, грамматические навыки, игра, учащиеся, эффективный

Основная цель обучения иностранному языку в средней школе заключается в формировании иноязычной коммуникативной компетенции, т.е. способности осуществлять иноязычное общение с носителями языка. Однако полноценная коммуникация не может быть осуществлена при отсутствии устойчивых грамматических навыков. В задачи настоящей статьи входит рассмотрение способов развития грамматических навыков с помощью игровых приемов.

Согласно ФГОС и образовательным программам по иностранным языкам, на среднем этапе обучения происходит совершенствование знаний, умений и навыков, полученных на начальном этапе обучения. К тому же, объем грамматического материала заметно увеличивается: усложняется синтаксис и расширяются знания в области морфологии.

Так, к концу 9 класса учащиеся овладевают навыками и умениями распознавать и употреблять в речи простые, сложносочиненные и сложноподчиненные предложения, умеют задавать все типы вопросов во всех видовременных формах глагола, знают модальные глаголы и их эквиваленты, неправильные глаголы, герундий, причастия настоящего и прошедшего времени.

Кроме того, на данном этапе происходит овладение навыками распознавания и использования в речи определенного и неопределенного артиклей, исчисляемых и неисчисляемых существительных, сочетания существительных с причастиями настоящего и прошедшего времени. Учащимся объясняется материал об образовании степеней сравнения прилагательных и наречий, а также разряды местоимений и числительных [Программа... [http](#)].

Таким образом, грамматический материал на средней ступени обучения достаточно обширен, и для обеспечения его качественного усвоения необходима планомерная регулярная отработка. Одним из способов формирования грамматических навыков средних школьников является игра.

Игровая деятельность выполняет шесть функций: обучающую, воспитательную, релаксационную, развлекательную, психологическую и развивающую. Рассмотрим каждую из них.

Обучающая функция подразумевает развитие психических познавательных процессов, языковых навыков и речевых умений. В нашем случае, речь идет о грамматическом навыке, который учащийся постигает посредством игры.

Под воспитательной функцией понимается уважительное отношение к другим участникам игры, развитие чувства взаимопомощи.

Релаксационная функция включает снятие эмоционального напряжения при интенсивном обучении иностранному языку. В аналогичном ключе проявляется развлекательная функция, которая создает благоприятный климат

на уроке.

В свою очередь, психологическая функция направлена на тренировку и коррекцию проявлений личности, которые осуществляются в игровых моделях и могут быть приближены к реальным ситуациям.

И, наконец, развивающая функция означает гармоничное развитие личностных качеств ученика, а также активизацию резервных возможностей личности [Коньшева 2006: 15-16].

Использование игровых технологий при обучении грамматике позволяет сделать учебно-воспитательный процесс более эффективным и богатым по содержанию, благодаря трем факторам. Во-первых, во время игры класс вовлечен в активную познавательную деятельность. Таким образом, каждый из учеников сконцентрирован на изучении грамматического материала. Во-вторых, процесс игрового обучения стимулирует самостоятельную деятельность учащихся, благодаря чему происходит качественное усвоение информации. В-третьих, игра подразумевает состязательность, побуждая учеников показать свои знания. В связи с этим игра является одним из притягательных способов освоения грамматического материала, в процессе которого учащиеся с течением времени получают все большее удовольствие от изучения иностранного языка.

Главное назначение игры при обучении грамматике английского языка состоит в изучении, закреплении и тренировке грамматического материала. С этой целью мы предлагаем подборку игр на тренировку видовременных форм и модальных глаголов, а также игры, которые можно использовать при работе с любым грамматическим материалом.

Как показывает практика, наибольшую сложность на любом этапе обучения представляет использование правильной видовременной формы глагола. Для предупреждения ошибок данного вида можно использовать игры «Guess who?», «Before and After», «Grandad's Anniversary».

Распространенной ошибкой является опущение окончания *-s* в 3 лице, единственного числа в Present Simple. Игра «Guess who?» поможет учащимся избежать этой ошибки. Каждый ученик получает листок с именем одного из одноклассников. Участникам необходимо написать как можно больше предложений, характеризующих этого человека, а затем озвучить описание. Остальные должны догадаться, о ком идет речь. Если информации недостаточно, учащиеся могут спрашивать дополнительные вопросы.

Систематически в речи учащихся прослеживается ошибка, связанная с употреблением конструкции *used to* в простом прошедшем времени. Игры «Before and After» и «Granddad's Anniversary» направлены на устранение этой ошибки.

В игре «Before and After» на слайд выводятся две фотографии, к примеру, комната до ремонта и после. Учащимся необходимо сопоставить картинки, используя конструкцию *used to*. *Ex: There used to be a computer on the table. Now there is a laptop there.* Подобные ситуации можно создавать, ис-

пользуя картинки на всевозможные темы: от описания природы до описания проблем общества (как раньше обходились без интернета и т.д.). В свою очередь, в игре «Granddad's Anniversary» на парту раздается по два фото дедушки: в молодости и сейчас. Учащимся предлагается сопоставить картинки; *Ex: My granddad used to wear long hair when he was 19.* Учащиеся, которые не видели данные фото, могут задавать вопросы: *Did he use to wear a moustache?*

Следующие две игры («Why do you need it?» и «Sherlock Holmes») помогут учителю в доступной и интересной форме объяснить правила употребления модальных глаголов.

В игре «Why do you need it?» на слайде выводится картинка ненужной вещи, например, a broken boot. Игроки должны дать максимально оригинальный ответ на вопрос об употреблении данной вещи, используя глагол *can*. *Ex: I can bring it to the museum and get a lot of money.* Выигрывает учащийся с самым необычным ответом. Помимо закрепления модального глагола *can*, названная игра способствует развитию воображения учащихся.

Игра «Sherlock Holmes» служит эффективным средством закрепления употребления модальных глаголов с инфинитивом *have done*. Учащимся рассказывается история.

On 25th of October someone of the Robins killed their dog, the family pet. All the family was overwhelmed with grief.

Каждому из участников достается роль одного из членов семьи и карточки-алиби, на которых написано, что делал каждый в этот день. Задача участника состоит в доказательстве своей невиновности.

I think that Betty must have done it, because she was at home that day. – I cannot have done it, because I was preparing for the test all day long.

В итоге, ученики должны разгадать, кто был тем самым убийцей [Hadfield 2003: 17].

Мы разработали группу игр, подходящих для работы с любым грамматическим материалом: «Третий лишний», «I'm a teacher» и блиц-опрос.

Так, игра «Третий лишний» может быть использована при изучении любой видовойременной формы глагола, типов предложений и др. Ученикам дается ряд из трех слов, одно из которых лишнее: *always, never, tomorrow*. Задача участников выбрать лишнее слово и обосновать свой выбор.

В игре «I'm a teacher» учащимся выдается текст, в котором содержатся грамматические ошибки; задачей игроков становится их исправление. Данную игру эффективно включать на этапе закрепления грамматического материала или при подготовке к контрольной работе.

В качестве проверки знаний грамматических правил можно использовать игру «Блиц-опрос». Учитель составляет ряд вопросов, требующих краткого ответа. *Ex: Какие наречия употребляются в Present Simple? (always, never, usually, sometimes, often).*

Таким образом, планомерное использование игр в обучении иноязычной

грамматике активизирует процесс усвоения теоретического материала и развития практических навыков. Специально подобранные и разработанные игры для различной тематики способствуют более осознанному овладению грамматическим материалом. В результате учащиеся допускают меньше ошибок в письменной и устной речи. Более того, игровые приемы усиливают мотивацию к изучению английского языка, содействуя оптимизации классно-урочной формы обучения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Конишева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку: учебное пособие / А.В. Конишева. – СПб.: КАРО, Мн.: Четыре четверти, 2006. – 192 с.
2. Примерные программы по иностранным языкам АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – [Электрон. ресурс] – URL: http://davlobr.edusite.ru/DswMedia/programma_angliyskiy_yaz.pdf – 10.11.17
3. Hadfield J. Intermediate Grammar Games / J. Hadfield. – 2003. – 128 p.

**TEACHING ENGLISH GRAMMAR
AT THE INTERMEDIATE LEVEL BY MEANS OF GAMES**

N.E. Plotnikova, I.A. Kovalenko

Blagoveshchensk State Pedagogical University, Blagoveshchensk

Teaching methods face the problem of acquiring steady grammar skills in the comprehensive school. Can grammar games help to solve this issue? Trying to answer the question, the paper dwells on a variety of games that helps students to learn grammar.

Key words: *teaching a foreign language, grammar, game.*

Об авторах:

ПЛОТНИКОВА Наталья Евгеньевна – студентка факультета иностранных языков Благовещенского государственного педагогического университета, *e-mail*: lovely_natashenka@mail.ru.

КОВАЛЕНКО Ирина Александровна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры английской филологии и методики преподавания английского языка Благовещенского государственного педагогического университета, *e-mail*: iriko_@list.ru.

УДК 378:81:811.111

**МЕСТО ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ В ОБУЧЕНИИ
БУДУЩИХ ЛИНГВИСТОВ-ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ**

Е.А. Роганина

Тольяттинский государственный университет, Тольятти,
В статье рассматривается значимость информационной компетенции в