

ПРЕПОДАВАНИЕ ГРАММАТИКИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ЧЕРЕЗ КОММУНИКАТИВНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЕКТ «AENGIME»

* Малгаждарова Д.А.¹, Кенжетаева Г.К.²

*^{1,2}ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан

Аннотация. Данное исследование посвящено решению проблем, связанных с преподаванием английского языка как иностранного (EFL) в Казахстане, особенно в части обучения грамматике и вовлеченности студентов. Традиционный дедуктивный подход к преподаванию грамматики оказался недостаточным, что привело к низкой мотивации и слабому усвоению материала у студентов. Для преодоления этих трудностей в статье представлен проект “Aengime”, который включает элементы геймификации в методику коммуникативного обучения языку (CLT). Основная цель исследования – предложить альтернативное решение, которое улучшит усвоение грамматики и повысит мотивацию студентов за счет интеграции коммуникативных заданий с игровыми элементами. Проект “Aengime” разработан с учетом различных стилей обучения (кинестетический, визуальный, аудиальный) и уровней подготовки, что позволяет учащимся активно участвовать в учебном процессе. Методология исследования основывается на коммуникативном подходе, дополненном игровыми заданиями, такими как карточные игры и ролевые упражнения, которые помогают закреплять грамматические конструкции через взаимодействие. Исследование подчеркивает, что такая методика способствует увеличению вовлеченности студентов и улучшению понимания грамматики. Основные результаты показывают, что студенты, участвовавшие в проекте “Aengime”, продемонстрировали значительное улучшение как в мотивации к обучению, так и в применении грамматических правил в реальных ситуациях. Ценностью проведенного исследования является применение искусственного интеллекта, онлайн игр и настольных игр вместе, что является новшеством и вносит вклад в развитие методики преподавания иностранных языков. Практическая значимость исследования заключается в его потенциале изменить подходы к преподаванию EFL, сделав обучение более увлекательным и эффективным. Материалы исследования апробированы и внедрены в образовательный процесс одного из вузов Астаны.

Ключевые слова: TEFL, коммуникативный метод, игровое обучение, стиль обучения, разноуровневое обучение, грамматика, искусственный интеллект, настольные игры

Введение

Для успешной адаптации к современной образовательной среде казахстанские учителя прибегают к применению коммуникативного метода обучения языку (Communicative Language Teaching), рассматриваемого как эффективный подход в образовании. Наблюдается изменение подхода к преподаванию: от традиционного уклонения, где в центре внимания находился учитель, к более акцентированному на учащемся, где учитель выступает в роли наставника. Поэтому необходимо модифицировать учебный материал, чтобы соответствовать потребностям обучающихся.

Эта тенденция соответствует политике Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан, которое установило новую цель преподавания английского языка. Особое внимание уделяется развитию

коммуникативной компетенции, особенно в областях науки, технологий и техники [1]. При таком подходе студенты могут выучить английский быстрее, потому что они становятся более расслабленными и менее боязливыми, более творческими и готовыми идти на риск в употреблении языка. В статье подробнее рассматривается авторский игровой проект “Aengime”, который основан на принципах данного метода и нацелен на улучшение грамматики через проработку упражнений, для улучшения навыков разговорной речи.

Существуют определенные трудности в изучении английского языка, так как английский не является родным или вторым языком, а преподавание в сфере образования и управления ведется не на английском языке, за исключением некоторых учреждений. Для этого используется аббревиатура English as a Foreign Language (EFL) для описания изучения английского языка не носителями языка в странах, где английский не является доминирующим языком.

Многие люди не подвергаются воздействию естественной языковой среды, что создает определенную трудность при практическом применении английского языка. Вот почему преподавание грамматики является предметом постоянных дебатов среди заинтересованных сторон, включая преподавателей и учащихся английского языка, исследователей и практиков. Некоторые утверждают, что грамматике не нужно уделять особое внимание при овладении языком. Дети осваивают родной язык сознательно не изучая правила расположения слов, но при этом способны эффективно общаться с другими людьми. Однако, Н. Хомский подчеркивал, что лингвистические элементы, такие как лексика, синтаксис, фонология и морфология, являются ключевыми аспектами овладения языком [2]. По словам Дж. Ричардса и В. Ренандия [3], эффективное использование языка требует от учащихся овладения навыками грамматики, которые облегчают организацию слов и сообщений. Они заявляют, что «без хороших навыков грамматики языковое развитие учащихся будет серьезно ограничено», подчеркивая важность понимания основных требований языковой грамматики. Эти знания необходимы для точной и эффективной передачи идей и сообщений. Б. Азар подчеркнул важность преподавания грамматики, утверждая, что грамматика помогает учащимся раскрыть природу языка и предсказать их способность ясно говорить, слушать, читать и писать. Кроме того, Б. Азар утверждал, что без грамматики у нас остаются только разрозненные звуки и слова. Использование только выражений и изображений для передачи смысла. Учащиеся EFL не могут эффективно общаться, не овладев грамматикой [4, с. 11-12].

Тем не менее, в условиях высших учебных заведений Казахстана, где преподавание английского как иностранного языка (EFL) имеет решающее значение, существует постоянная проблема, связанная с дедуктивным и несистематическим подходом к преподаванию грамматики. Это распространённая проблема, с которой сегодня сталкиваются многие педагоги. Поэтому мы глубоко убеждены, что совершенствование грамматических навыков базируется, прежде всего, на тренировке коммуникативных навыков.

У обучающихся расширяется словарный запас и объединяют его в ходе парной или групповой работы.

В связи с тем, что особое внимание в образовании уделяется развитию коммуникативной компетенции согласно политике Министерства науки и высшего образования РК, особенно в областях науки, технологий и техники [1], происходит переход от традиционных форм ведения занятий в сторону новейших технологий. Центром внимания становятся ученики, а не учитель. Существует ряд проблем, которые встают перед современным учителем с точки зрения преподавания грамматики. Одна из них, это искусственная языковая среда. Учителю необходимо создавать дополнительные условия для учащихся для более полного погружения в языковое обучение. Другая проблема связана с дедуктивным и несистематическим подходом к преподаванию грамматики. Нет единого правильного формата преподавания грамматики, из-за этого учителям часто не хватает профессиональных компетенций, чтобы эффективно доносить материал до учащихся. Другой распространённой проблемой при изучении английского языка является низкая вовлеченность учащихся в образовательный процесс, что влияет на их мотивацию в обучении. Немаловажный аспект, усложняющий процесс обучения является необходимость адаптировать учебный материал в условиях разноуровневого обучения, когда у учащихся разные языковые уровни, интересы, стиль обучения, прошлый опыт и готовность к обучению. Цель данной статьи – предложить альтернативное решение на данные проблемы в виде образовательного проекта на основе авторских коммуникативных игр “Aengime”, включающий настольные, карточные и онлайн игры. Данные игры адаптированы к разным стилям изучения английского языка в условиях разноуровневого обучения: аудиальный, кинестетический, визуальный и вербальный. Благодаря синтезу различных упражнений, построенных на коммуникативной методике с элементами геймификации, научная новизна исследования абсолютно уникальна. Объектом исследования являются студенты 1 курса STEM направления одного из вузов Астаны. Образовательный проект “Aengime” успешно апробирован среди студентов и внедрён в образовательный процесс. Предметом исследования является авторский игровой проект “Aengime”. Гипотеза исследования состоит в том, что данный проект поможет учащимся улучшить их грамматику и мотивацию к обучению с учетом дифференциальных подходов в обучении.

Описание материалов и методов

В нашем исследовании был описан разработанный нами метод “Aengime”, используемый в обучении грамматике на занятиях английского языка. Данный метод может быть characterized как квинтэссенция коммуникативного метода, игрового обучения, дифференцированного обучения и цифровых инструментов. При этом также уделяется большое внимание развитию грамматики, говорения, слушания, чтения и письма. Проект “Aengime” зарегистрирован как «ноу-хау» патентным ведомством Казахстана и считается авторской интеллектуальной собственностью.

Результаты и обсуждение

В основе методики, которая лежит в играх “Aengine” стоит коммуникативный метод. CLT – это метод, который уделяет особое внимание использованию и практике английского языка в ясных и реалистичных ситуациях, в которых учащиеся лично участвуют в изучении языка. При таком функциональном подходе цель каждого урока – научиться что-то делать. Конкретные виды деятельности включают языковые игры, ролевые игры, песни, создание диалогов, интервью, опросы и задачи по решению проблем.

Представленный в 1970-х годах метод получил мировое признание в связи с растущей потребностью изучающих язык приобретать практические коммуникативные навыки. Однако, несмотря на его широкое распространение, остаются серьёзные проблемы из-за несоответствия этого метода традиционным методам обучения. Известному лингвисту Д. Нунану [5] приписывают значительную популяризацию коммуникативного преподавания языка (CLT) сегодня. Он уделяет особое внимание обучению общению посредством взаимодействия с использованием подлинных материалов и личного опыта, соединяя уроки в классе с обучением в реальном мире. Его методы преподавания английского языка были тщательно изучены и приняты преподавателями во всем мире. Д. Нунан подробно раскрывает использование ролевых игр, опросов, интервью и игр для улучшения изучения языка, стремясь сделать этот процесс быстрее и приятнее. В 1980-х и 90-х годах многочисленные преподаватели английского языка, прошедшие обучение CLT, из Великобритании и Северной Америки, преподающие за рубежом, внедрили коммуникативный/интерактивный подход на различных уровнях образования в разных странах.

Некоторые страны включили коммуникативный подход в свою национальную политику в области образования, сосредоточив внимание на совершенствовании методов преподавания английского языка для развития коммуникативных навыков учащихся, а не исключительно на сдаче экзаменов. По словам Г. Иргалиевой и Р. Бантела [6, с.121], этот сдвиг в использовании языка стал центральной темой на встречах TESOL в Центральной Азии и стал темой многих научных статей в Казахстане. По нашему мнению, несмотря на признание эффективности CLT, практические проблемы, такие как большие размеры классов, трехсменный режим обучения, разный образовательный уровень, интересы, стиль обучения, готовность к обучению учащихся, недостаточная подготовка педагогов и многие другие проблемы препятствуют широкому внедрению метода.

Как следствие, это негативно сказывается на общей мотивации к обучению. В своей практике мы столкнулись с тем, что ученикам очень часто не хватает мотивации к обучению, они не вовлечены в образовательный процесс и для них утомительно находиться в классе. Ву, который занимался влиянием цифровых мобильных игр на изучение английского языка [7, с. 209] подтверждает это мнение, выявив два фактора, а именно отсутствие

адекватных условий обучения и мотивации, которые негативно влияют на результаты изучающих язык.

Следуя каждому этапу планирования урока согласно схеме традиционного метода «Презентация – Практика – Воспроизведение» (Presentation – Practice – Production), урок грамматики можно объединить с уроком разговорной речи в увлекательной форме. В данной модели учитель все объясняет сам и на этапе презентации акцент делается на грамматическую форму. Понимание грамматики происходит на этапе практики. Полное усвоение происходит на этапе воспроизведения, которое является мостиком между правилами грамматики и использованием аутентичной речи. На этом этапе могут быть использованы игровые упражнения “Aengime” в группах. В результате коммуникативный подход представляет собой не только творческий, но и структурированный метод преподавания английского языка.

На этапе презентации правил, чтобы заменить традиционный дедуктивный подход объяснения правил с учебником, мы предлагаем индуктивный подход – inductive approach, который используется в коммуникативной методике, когда главный акцент при презентации делается на смысле и живых примерах использования грамматики, а затем на грамматическую форму и формулу. Необходимо сделать так, чтобы учащийся сам осознал использование грамматики через контекст, а не получал готовое правило, тогда интерес и понимание грамматики будет усиливаться. Е.Волд описывает это так: «студенты лучше всего запоминают то, что сами узнали, когда они учатся искать закономерности в языке и формировать гипотезы о языке, возможно, основанные на предыдущем опыте изучения языка и знаниях о других языках» [8, с. 125-138]. Таким образом, понимание грамматики происходит быстрее на этапе презентации материала.

К примеру, в презентации через QR код к играм “Aengime” включены линии с временами и примерами, которые помогают наглядно понять смысл использования временных форм. А уточняющий вопрос на проверку (Concept Check Question) заставляет учащегося мыслить и познавать грамматику осознанно. К примеру: «Какое действие произошло в начале, а какое после?».

Следующим фактором, влияющим на эффективность изучения грамматики английского языка является стиль обучения учеников в разноуровневом пространстве. Тематика разноуровневого обучения сегодня актуально исследуется в Казахстане. Важность учитывания дифференцированного подхода и стиля обучения подтверждается одной из самых ярких сторонниц «разноуровневого подхода» К. Томлинсон. Ее работа над дифференциацией охватывает период с середины 1990-х годов по настоящее время. Она утверждает, что в дифференциации «весь класс, малая группа и индивидуальные мероприятия, а также учителя используют время, пространство, материалы и стратегии обучения гибкими способами для решения различных задач под потребности обучающегося» [9, с. 26-30]. Она также утверждает, что классы должны быть сообществами, в которых голоса студентов будут услышаны. Излагая цели дифференциации, К.Томлинсон

утверждает, что учителям необходимо укреплять доверие в классе, чтобы создать среду, в которой учащиеся заботятся о работе, которую они выполняют.

Учителя должны понимать, что некоторым учащимся нравится учиться индивидуально, другим нравится учиться в совместной деятельности, а некоторые хорошо взаимодействуют со сверстниками при изучении чего-либо.

Х. Браун [10] определяет стили обучения как способ которым люди воспринимают и обрабатывают информацию в учебных ситуациях. Он утверждает, что предпочтение стиля обучения определяет выбор определенной обучающей ситуации.

Многие считают, что стили обучения являются одним из факторов успеха в высшем образовании. Сбивающие с толку исследования и, во многих случаях, применение теории стилей обучения породили множество методов, используемых для классификации стилей обучения. В настоящее время не существует единого общепринятого метода, но в качестве альтернативы используются несколько потенциальных шкал и классификаций. Большинство этих шкал и классификаций скорее похоже, чем различны, и сосредоточены на экологических предпочтениях, сенсорных модальностях, типах личности или когнитивных стилях.

В своей работе мы опирались на модель Н.Флеминга [11], который предложил четыре модели, отражающие взаимодействие студентов и преподавателей, и назвали их моделью VARK. VARK – это аббревиатура, означающая visual (визуальный), audial (слуховой), read/write (вербальный) и kinaesthetic (кинестетический). Эта модель кажется более жизнеспособной, поскольку с середины марта до середины сентября 2006 года у Флеминга было более 180 000 человек, обучающихся по модели VARK онлайн. Флеминг гарантировал, что обучающиеся-визуалы имеют склонность использовать визуализированные методы для своего обучения, такие как использование стратегий, которые состоят не просто из простых слов, а скорее с использованием таких вещей, как графики, диаграммы, символы, контуры, изображения и т.д. Флеминг твердо убежден, что аудиальные ученики лучше всего учатся, слушая примеры, обучаясь посредством лекций, дискуссий, записей и т.д. Он также предполагает, что тактильно/кинестетическим учащимся нравится учиться посредством вовлечения, например, физического взаимодействия.

Отталкиваясь от принципов коммуникативной методики [6], мы решили добавить больше практических игровых упражнений на занятиях, где студенты получают навыки общения из контекста ситуации, а не из правил как в классической грамматико-переводческой методике. Также было важно объединить в себе разные типы упражнений, которые подходят для разных стилей обучения. Ниже будет более подробно раскрыт термин геймификации и его использование в обучении.

Интерес к интеграции геймификации в классы EFL сейчас имеет большую актуальность. Согласно исследованию Г. Ниязовой, запрос на «геймификация в образовании» на сайте www.scopus.com в первой тройке по публикациям в базе данных в странах: Испания-566, США-549, United Kingdom-267. В

Казахстане в данном направлении зафиксировано общее количество публикаций – 15. Статьи были опубликованы в период с 2017 по 2022 год [12, с.250-255]. Проанализировав данную статью, мы предполагаем, что это связано со стремительным развитием онлайн образования в Казахстане и необходимостью адаптировать образовательный процесс в комфортной и эффективной форме.

По мнению Вана и Юнг-Чэна, которые занимались внедрением коммуникативных игр по английскому языку в тайваньских начальных школах, игровое обучение (Game-based learning) – это метод улучшения навыков и знаний учащихся посредством игр в цифровой или нецифровой среде обучения [13, с. 126].

Термин «геймификация» был представлен программистом Н. Пеллингом в 2002 году и изначально применялся в областях развлечений и маркетинга. В настоящее время этот концепт широко исследуется в сферах педагогики, бизнеса, маркетинга и управления. Это касается не только новых подходов в образовании, связанных с геймификацией, но и общей образовательной практики.

Среди отечественных ученых, занимающихся исследованием моделей геймификации следует выделить Г. Ниязову и С. Алханова, которые согласны с тем, что геймификация улучшает мотивацию студентов. «В результате использования геймификации в образовательном процессе мотивация субъекта уделять больше и лучшее внимание учебной деятельности повышает вероятность достижения образовательной цели. Геймификация коренным образом меняет способ организации этой деятельности, сохраняя содержание образовательной деятельности неизменным, и имеет возможность охватить все этапы обучения» [12, с. 250-255].

Немаловажный вклад в исследование применения геймификации среди дошкольного образования в Казахстане внесли А. Жакупова и С. Еркебаева. Они дали следующее определение геймификации и на основе своего исследования выделили преимущества этого процесса: «Геймификация – популярное направление целенаправленного использования различных компьютерных и мобильных сервисных приложений с игровой механикой. Жизненные навыки человека (познавательные, физические, эмоциональные и социальные) развиваются в раннем возрасте, то есть в дошкольном возрасте. Поэтому в этот период предоставление качественного образования путем создания приятной среды обучения для детей и обеспечение правильного развития ценностей в формировании личности обеспечивает качественное будущее. Формирование понятия «геймификация» в образовании можно определить как интеграцию образовательной деятельности. Преимущество геймификации в том, что помимо качественного образования она способствует развитию критического мышления, креативности, навыков работы в команде и общения, повышает мотивацию» [14, с. 200].

Таким образом, мы можем сказать, что игры можно легко применять, когда это необходимо и уместно во время урока, например, игры можно использовать для разминки, обучения новым структурам или повторения

предыдущих языковых моментов, также использовать в качестве последующих действий для завершения занятия. Это приспособление во многом помогает учащимся в обучении, например в запоминании новых слов или эффективной отработке новых грамматических структур в классе. Наконец, игры или игровая деятельность выстраивают межличностные отношения среди учащихся.

Улучшение грамматических навыков через использование игр и учета стиля обучения учащихся основывается на исследовании Р. Лондона, который смог повысить грамматическую компетентность учащихся 7 класса в одной из филиппинских школ с помощью упражнений, учитывающих стиль учащихся. Он призывает учителей использовать нетрадиционные упражнения и использовать разнообразные формы обучения. «В результате исследования выяснилось, что стили обучения влияют на грамматическую компетентность учащегося с точки зрения морфологии и синтаксиса. Знание стилей обучения поможет преподавателям языка планировать различные языковые занятия, которые будут сосредоточены не только на традиционных стратегиях и подходах при обучении грамматике. В конце концов, учителям необходимо найти новые способы активировать уже имеющиеся знания и мотивировать учащихся изучать различные структуры грамматики и словарного запаса» [15, с. 1017-1032].

Казахстанский ученый Г.Иргалиева в своем исследовании среди студентов одного из вуза Казахстана также подчеркнула важность знакомства со студентами и их различными стилями обучения. Она использовала несколько другую типологию стилей (визуальный, слуховой, тактильный или их комбинация). Она определила, что они уже знают, и области, в которых у них могут быть недостатки. Ее план урока соответствовал всей группе в классе, но она вносила необходимые изменения, чтобы учесть учеников, которые испытывали трудности, а также тех, кто был более опытным, тем самым проводя дополнительную дифференциацию по уровню обучения [7, с.121].

Учитывая проблемы бессистемного изучения грамматики, сложности адаптации материала по разным стилям обучения и отсутствием мотивации к учебе, авторы рассмотрели международный опыт методов геймификации как наиболее эффективное решение и разработали собственный коммуникативный игровой обучающий проект “Aengime”, призванный помочь учащимся повысить эффективность обучения, их грамматические навыки посредством взаимодействия в группах во время практической части урока. Мы предлагаем учителям использовать игры, чтобы вовлечь учащихся в усвоение грамматики через групповые разговорные игры.

Через образовательные игры “Aengime” на занятии создается дружелюбная атмосфера, поскольку каждый из участников может быть услышан, его мнение важно, а также учитываются индивидуальные потребности обучения как один из элементов разноуровневого обучения. Как следствие, это ведет к повышению мотивации к обучению, так как учащиеся

получают много позитивных эмоций. При создании дизайна игр учитывались стили обучения по модели Флемминга “VARK” [11].

Для кинестетиков, кому важны тактильные ощущения, существует игровое поле и раздаточные карточки с тематическим дизайном, которые они могут держать в руках. Таким учащимся важно ощущать, что они изучают, а не абстрактно представлять полученную информацию. Карточки имеют глянцевую поверхность и приятны на ощупь, могут использоваться в виде подсказок, если студент забыл грамматическую формулу, что дает ему больше уверенности в своих силах.

Так как учащимся – кинестетикам важны упражнения с физическим взаимодействием, мы предлагаем использовать с ними игры – эстафеты. Есть три типа заданий с карточками. В первой категории даны вопросы на использование условных предложений и времен английского языка, во второй группе даны слова с переводом и в третьей группе даны изображения известных личностей Казахстана и мира. Учащиеся делятся на две команды и должны на скорость ответить на вопросы в карточках, дать перевод слова либо дать описание человека на карточке на английском и отгадать его личность. При этом, чтобы получить карточку, участнику нужно добежать определенное расстояние до нее, ответить на вопрос, и только тогда следующий за ним участник может бежать. Например, учащиеся в начале могут выучить прилагательные, описывающие человека с помощью карточек на английском и казахском языках. Далее, используя закрытые вопросы такие как: “Is he a singer?” (Он певец?) “Is he from Kazakhstan?” (Он из Казахстана?) “Is he tall?” (Он высокий?) “Is he talented?” (Он талантливый?) узнать личность человека. Если узнать человека не получается, можно спросить открытый вопрос: “What is he famous for?” (Почему он стал известен?). Ответом могут быть участники Великой Отечественной Войны такие как Касым Кайсенов или Хиуаз Доспанова; певцы Куляш Байсеитова или Димаш Кудайберген; а могут быть всемирно известные личности как Вольфганг Моцарт, Стив Джобс или Мария Кьюри. Таким образом, занятие английского языка можно интегрировать с занятием по истории, когда учащиеся могут изучать биографии известных людей и расширять свой кругозор.

Согласно Н. Флеммингу [11], аудиалы лучше всего учатся, когда слышат примеры и участвуют в дискуссиях. В играх есть возможность слушать своих соседей, перенимать их речь, общаться с ними, а также прослушивать правильное произношение слов через программу Quizlet, отсканировав QR код, и проверить себя.

Для визуалов важно зрительное сопровождение через диаграммы, картинки, символы. Для них существуют визуальные формулы, временные линии на презентации по теме. Также существуют иллюстрации с тематикой космоса, планетами и ракетами о будущих временах, иллюстрации известных личностей, глаголы с изображением людей, вовлечённых в это действие. Есть слова с иллюстрациями описания человека с прилагательными внешности, характера, национальности, существительные профессий и частей тела. Все изображения сгенерированы искусственным интеллектом и адаптированы под

казахстанские реалии жизни, чтобы подчеркнуть национальную культуру и уникальный колорит нашего общества. Дополнительно можно пройти онлайн игру через вебквест через QR код, разработанный на сайте joyteka.com, где любители визуального контента должны ответить на 5 вопросов по грамматике, чтобы суметь выйти из комнаты и закончить задание. Например, первая игра “Aengime” создана чтобы тренировать Present Simple. В квест игре есть комната, в которой находятся предметы. Необходимо двигать разные предметы с заданиями, чтобы выйти из комнаты. К примеру, вы открыли стол и там есть записка с вопросом на заполнение пропуска: “ __ you like to read?” Нужно вписать правильный вспомогательный глагол в нужной временной форме. Обучающийся может отодвинуть коврик, занавеску или шкаф, за которым может быть новое задание.

Коммуникативный метод оказался наиболее подходящим для разработки коммуникативного игрового обучающего проекта “Aengime” по своим принципам и основным особенностям. Согласно Д. Нунану [6], одним из базовых принципов коммуникативного метода является аутентичность материалов. Учебные материалы создаются так, чтобы отражать реальные ситуации общения, в которых студенты могут применять свои языковые навыки. Все карточки в играх “Aengime” содержат актуальные вопросы из реальной жизни. Например, на флеш-карточках, которые прилагаются к настольным играм, есть актуальные, близкие к жизни, практически ориентированные вопросы, такие как: «Как ты проводил свои каникулы?» с использованием Past Simple; «Вы занимаетесь каким-нибудь проектом в этом месяце? с использованием Present Continuous; «Изменились ли ваши цели к тому времени, когда вы стали старше?» с использованием Past Perfect.

Следующим немаловажным принципом является принцип взаимодействия, когда учебный процесс способствует развитию ученического взаимодействия на английском языке. Например, в проекте “Aengime” люди работают группами максимум по 8 человек. Это снижает уровень тревожности, поскольку они работают среди сверстников, а учитель играет роль посредника и инструктора. Сначала проводится взаимная коррекция среди учащихся. После мониторинга работы преподаватель может добавить свою обратную связь.

Заключение

В данной статье мы постарались отобразить самые актуальные проблемы по изучению грамматики английского как иностранного языка в Казахстане такие как: сложность применения знаний на практике, бессистемный подход к обучению, сложность учета дифференцированного подхода, в особенности адаптивования материала под стиль обучения учащихся, а также отсутствие мотивации к обучению. Геймифицированный проект “Aengime” был предложен в качестве решения данных проблем на основе коммуникативной методики обучения, основанной на принципах аутентичности материала и принципе взаимодействия с окружающими, обеспечивая наглядные примеры для преподавания и увеличивая эффективность усваиваемости материала.

Данный проект может быть использован для повышения квалификации педагогов в использовании альтернативных методов TEFL и включен в школьную и университетскую программу.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Перспективы образовательной политики Казахстана. – 2018. <https://www.gov.kz/memleket/entities/sci/press/article/details/137425?lang=en>.
- [2] Chomsky N. Syntactic structures Mouton. Second edition with an introduction by Lightfoot. – 2002. – 136 p.
- [3] Richards J.C. & Renandya W.A. Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice. – Cambridge: Cambridge University Press, 2002. – 422 p.
- [4] Azar B. Grammar-Based Teaching: A Practitioner's Perspective. TESL-EJ. – 2007. – № 11(2). – P.1- 12. <http://www.tesol.org/ej42/a1.pdf> April 2019
- [5] Nunan D. Language teaching methodology: A textbook for teachers. – London: Prentice Hall, 1991. – 264 p.
- [6] Irgalieva G.H., Bantel' R. Teaching Communicative English at the University: Kazakh and American Experience of Teaching // Vestnik KazNPU im. Abaja, serija «Pedagogicheskie nauki». – 2020. – №1(65). – S.121.
- [7] Wu C. J., Chen G. D. & Huang C. W. Using digital board games for genuine communication in EFL classrooms // Educational Technology Research and Development. – 2014. – № 62(2). – P. 209 – 226. doi:10.1007/s11423-013-9329-y
- [8] Vold E. T. Meaningful and contextualised grammar instruction: What can foreign language textbooks offer? // The Language Learning Journal. – 2020. – Т. 48. – № 2. – P. 133-147.
- [9] Tomlinson C., Brimijoin K., Narvaez L. The differentiated school: Making revolutionary changes in teaching and learning. – ASCD, 2008. – S. 26-30.
- [10] Brown H. D. Principles of language learning and teaching: A course in second language acquisition. – Pearson, 2014. – 394 p.
- [11] Fleming N., Baume D. Learning Styles Again: VARKing up the right tree! Educational Developments. – SEDA Ltd, 2006. – Issue 7 (4). – P. 4-7.
- [12] Ниязова Г. Ж. Модели геймификации и ее потенциал в образовании // Молодой ученый. – 2023. – № 10 (457). – С. 250-255. <https://moluch.ru/archive/457/100644/>.
- [13] Wang Y. Using Communicative Games in Teaching and Learning English in Taiwanese Primary Schools // Journal of Engineering and Education. – 2010. – № 7(1). – P. 126-142.
- [14] Жакупова А., Еркебаева С., Каримова Р., Тезел Шахин Ф. Білім берудегі геймификация: қолдану мәселелері және дамыту перспективалары // Педагогика және психология. – 2022. – № 4(53). – Б. 198-207. <https://journal-pedpsy.kaznpu.kz/index.php/ped/article/view/1278>.
- [15] London R. F. Using Differentiated Learning Activities to Improve Student's Grammatical Competence // East Asian Journal of Multidisciplinary Research. – 2022. – Т. 1. – №. 6. – P. 1017-1032.

REFERENCES

- [1] Perspektivy obrazovatel'noj politiki Kazahstana [The perspectives of educational policy of Kazakhstan]. – 2018. <https://www.gov.kz/memleket/entities/sci/press/article/details/137425?lang=en>. [in Rus].
- [2] Chomsky N. Syntactic structures Mouton. Second edition with an introduction by Lightfoot. – 2002. – 136p.
- [3] Richards J.C. & Renandya W.A. Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice. – Cambridge: Cambridge University Press, 2002. – 422 p.
- [4] Azar B. Grammar-Based Teaching: A Practitioner's Perspective. TESL-EJ. – 2007. – № 11(2). – P.1-12. <http://www.tesol.org/ej42/a1.pdf> April 2019

- [5] Nunan, D. Language teaching methodology: A textbook for teachers. – London: Prentice Hall, 1991. – 264 p.
- [6] Irgaliev G.H., Bantel' R. Teaching Communicative English at the University: Kazakh and American Experience of Teaching // Vestnik KazNPU im. Abaja, serija «Pedagogicheskie nauki». – 2020. – №1(65). – S.121.
- [7] Wu C. J., Chen G. D., & Huang C. W. Using digital board games for genuine communication in EFL classrooms // Educational Technology Research and Development. – 2014. – № 62(2). – P. 209 – 226. doi:10.1007/s11423-013-9329-y
- [8] Vold E. T. Meaningful and contextualised grammar instruction: What can foreign language textbooks offer? // The Language Learning Journal. – 2020. – Т. 48. – №. 2. – P. 133-147.
- [9] Tomlinson C., Brimijoin K., Narvaez L. The differentiated school: Making revolutionary changes in teaching and learning. – ASCD, 2008. – P. 26-30.
- [10] Brown H. D. Principles of language learning and teaching: A course in second language acquisition. – Pearson, 2014. – 394 p.
- [11] Fleming N., Baume D. Learning Styles Again: VARKing up the right tree! Educational Developments. – SEDA Ltd, 2006. – Issue 7(4). – P. 4-7.
- [12] Nijazova, G. Zh. Modeli gejmifikacii i ee potencial v obrazovanii [Models in gamification and its potential in education] // Molodoj uchenyj. – 2023. – № 10 (457). – S. 250-255. <https://moluch.ru/archive/457/100644/> [in Rus].
- [13] Wang Y. Using Communicative Games in Teaching and Learning English in Taiwanese Primary Schools // Journal of Engineering and Education. – 2010. – № 7(1). – P. 126-142.
- [14] Zhakupova A., Erkebaeva S., Karimova R., Tezel Shahin F. Bilim berudegi gejmifikaciya: qoldanu myaseleleri zhyane damytu perspektivalary [Gamification in education: problems of application and development prospects] // Pedagogika zhyane psihologiya. – 2022. – № 4(53). – B. 198-207. <https://journal.pedpsy.kaznpu.kz/index.php/ped/article/view/1278> [in Kaz].
- [15] London R. F. Using Differentiated Learning Activities to Improve Student's Grammatical Competence // East Asian Journal of Multidisciplinary Research. – 2022. – Т. 1. – №. 6. – P. 1017-1032.

«AENGIME» КОММУНИКАТИВТІК ОЙЫН ЖОБАСЫ АРҚЫЛЫ ШЕТ ТІЛІ ГРАММАТИКАСЫН ОҚЫТУ

*Малгаждарова Д.А.¹, Кенжетаева Г.К.²

^{*1,2} Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ, Л.Н. Гумилев, Астана, Қазақстан

Аңдатпа. Бұл зерттеу Қазақстанда ағылшын тілін шет тілі (EFL) ретінде оқытумен байланысты қиындықтарды, әсіресе грамматиканы оқыту мен студенттердің белсенділігін арттыру мәселелерін қарастырады. Грамматиканы оқытудағы дәстүрлі дедуктивті әдіс жеткіліксіз екендігі дәлелденді, соның салдарынан студенттердің сабаққа деген ынтасы төмендеп, оқу мүмкіндіктерінің нашарлауына әкелді. Осы қиындықтарды жеңу үшін мақалада тілді оқытудың коммуникативтік (CLT) әдістемесіне геймификация элементтерін қосатын «Aengime» жобасы ұсынылып отыр. Зерттеудің негізгі мақсаты – коммуникативті тапсырмаларды ойын элементтерімен интеграциялау арқылы грамматиканы меңгеруді жақсартатын және білім алушылардың ынтасын арттыратын балама шешімді ұсыну. «Aengime» жобасы әр түрлі оқыту стильдерін (кинестетикалық, көрнекі, есту) және оқыту деңгейлерін ескере отырып, студенттерге оқу процесіне белсенді қатысуға мүмкіндік береді. Зерттеу әдістемесі өзара әрекеттесу арқылы грамматикалық құрылымдарды нығайтуға көмектесетін карта ойындары және рөлдік жағдайлар сияқты ойын әрекеттерімен толықтырылған коммуникативті тәсілге негізделген. Зерттеу бұл әдіс білім алушының белсенділігін арттырып, грамматиканы түсінуді жақсартатынын көрсетті. Негізгі нәтижелер «Aengime» жобасына қатысқан студенттердің оқуға деген ынтасында да, грамматикалық ережелерді өмірлік жағдайларда қолдануда да айтарлықтай жақсарғанын көрсетті. Зерттеудің құндылығы – жасанды интеллект, онлайн ойындар мен үстел ойындарын бірге қолдану, бұл жаңашыл әдіс және шет тілдерін оқыту

әдістемесінің дамуына ықпал етеді. Зерттеудің практикалық маңыздылығы оның EFL оқыту тәсілдерін өзгерту әлеуетінде, оқуды қызықтырақ және тиімді етуде. Зерттеу материалдары сынақтан өтіп, Астанадағы жоғары оқу орындарының бірінің оқу үдерісіне енгізілді.

Тірек сөздер: TEFL, коммуникативті әдіс, ойынмен оқыту, оқу стилі, көп деңгейлі оқыту, грамматика, жасанды интеллект, үстел ойындары

TEACHING FOREIGN LANGUAGE GRAMMAR THROUGH THE COMMUNICATIVE GAME-BASED PROJECT «AENGIME» AMONG STUDENTS

*Malgazhdarova D.A.¹, Kenzhetaeva G.K.²

*^{1,2} ENU named after. L.N. Gumilyov, Astana, Kazakhstan,

Abstract. This study aims to address the challenges of teaching English as a Foreign Language (EFL) in Kazakhstan, particularly in terms of grammar learning and student engagement. The traditional deductive approach to grammar teaching has proven to be insufficient, resulting in low motivation and poor learning performance among students. To overcome these challenges, the article presents the “Aengime” project, which incorporates gamification elements into the Communicative Language Teaching (CLT) methodology. The main objective of the study is to propose an alternative solution that will improve grammar learning and increase student motivation by integrating communicative tasks with game elements. The “Aengime” project is designed to accommodate different learning styles (kinesthetic, visual, auditory) and levels of preparation, allowing students to actively participate in the learning process. The research methodology is based on the communicative approach, supplemented by game tasks, such as card games and role-playing exercises, which help to reinforce grammar constructions through interaction. The study highlights that this methodology helps increase student engagement and improve grammar understanding. The main findings show that students who participated in the “Aengime” project demonstrated significant improvements in both their motivation to learn and their application of grammar rules in real-life situations. The value of the study is the use of artificial intelligence, online games and board games together, which is an innovation and contributes to the development of foreign language teaching methods. The practical significance of the study lies in its potential to change approaches to EFL teaching, making learning more engaging and effective. The study materials have been tested and implemented in the educational process of one of the universities in Astana.

Keywords: TEFL, communicative method, game learning, learning style, multilevel learning, grammar, artificial intelligence, board games

Статья поступила: 3 апреля 2024

Информация об авторах:

Малгаждарова Дина Алтаевна – докторант 2 курса специальности: 8D01719 «Иностранный язык: два иностранных языка» ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, преподаватель иностранного языка Международного Университета Астана, e-mail: dinamalgazhdarova@mail.ru, orcid 0009-0006-9398-7722

Кенжетеева Гульзира Кабаевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранной филологии ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, e-mail: gulken_kz@mail.ru, orcid 0000-0002-9046-353X

Авторлар туралы мәлімет:

Малгаждарова Дина Алтаевна – 8D01719 «Шетел тілі: екі шетел тілі» мамандығы бойынша 2 курс докторанты, Астана халықаралық университетінің шет тілі оқытушысы, e-mail: dinamalgazhdarova@mail.ru, orcid 0009-0006-9398-7722

Кенжетаева Гульзира Кабаевна – филология ғылымдарының кандидаты, Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ шетел филологиясы кафедрасының доценті, e-mail: gulken_kz@mail.ru, orcid 0000-0002-9046-353X

Information about the authors:

Malgazhdarova Dina Altayevna – PhD Candidate 2nd year specialty: 8D01719 “Foreign language: two foreign languages, ENU named after L.N. Gumilyov, foreign language teacher in Astana International University, e-mail: dinamalgazhdarova@mail.ru, orcid 0009-0006-9398-7722

Kenzhetayeva Gulzira Kabayevna – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Foreign Philology, ENU named after L.N. Gumilyov, e-mail: gulken_kz@mail.ru orcid 0000-0002-9046-353X