

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра педагогіки та методики навчання іноземних мов

Курсова робота з методики навчання англійської мови на тему:
«Мовні ігри для формування англомовної граматичної
компетентності учнів 6 класу»

студентки групи **СОа 19-19**
педагогічного факультету романо-германської та
української філології
освітньої програми «Іноземні мови та
літератури, методика навчання іноземних мов і
зарубіжної літератури (англійська мова і друга
західноєвропейська мова)»
за спеціальністю 014 Середня освіта
Панько Марії Олегівни

Члени комісії:

_____ Борецька Г. Е.
(підпис)
_____ Кузьменко Ю. В.
(підпис)
_____ Устименко О. М.
(підпис)

Науковий керівник:
канд. пед. н., доц. Устименко О. М.

Національні шкала _____
Кількість балів _____
Оцінка ЄКТС _____

Київ–2023

ВСТУП

В сучасному світі вивчення іноземних мов є дуже важливою складовою успіху в освітній та професійній сферах. Граматична компетентність є однією з найбільш важливих складових іншомовної комунікативної компетентності вчителі стикаються з проблемою відсутності мотивації учнів до вивчення граматики.

Одним із способів залучення учнів до вивчення граматики може бути застосування мовних ігор. Мовні ігри – це ефективний інструмент формування граматичної компетентності учнів, який дає можливість забезпечити активну участь учнів у процесі вивчення граматики, зробити процес більш цікавим та захоплюючим. Мовна гра містить у собі величезний дидактичний потенціал, що пояснює зростаючий інтерес методистів до цього феномену. Однак у практиці навчання іноземної мови у школі можливості використання мовної гри на формування іншомовної комунікативної компетентності учнів мало реалізуються. Серед цих методистів та вчених у галузі методики, які досліджували проблему формування граматичної компетентності та мовних ігор є Заброцький М. М. [4], Горлова Н. А. [3] та Соловова Е. Н. [21].

У моїй курсовій роботі я буду досліджувати мовні ігри, які допоможуть у формуванні граматичної компетентності учнів 6 класу. А також їх ефективність та вплив на мотивацію учнів до оволодіння граматичним матеріалом для покращення результатів вивчення граматики за допомогою мовних ігор.

Метою курсової роботи є дослідження ефективності використання мовних ігор для формування граматичної компетентності учнів 6 класу.

Об'єктом дослідження є процес формування англomовної граматичної компетентності учнів основної школи.

Предметом дослідження є формування англomовної граматичної компетентності учнів 6 класу з використанням мовних ігор.

Завдання дослідження:

- уточнити вимоги до формування англомовної граматичної компетентності учнів 6 класу;
- описати психологічні особливості учнів 6 класу;
- охарактеризувати мовні ігри як ефективний засіб формування англомовної граматичної компетентності учнів 6 класу;
- проаналізувати граматичні вправи підручника для 6 класу “Next Move 3”;
- дослідити використання мовних ігор для навчання граматичного матеріалу на уроках англійської мови в школі № 85 міста Києва;
- укласти атлас граматичних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 6 класу;
- провести пробне навчання.

Було використано такі **методи** дослідження:

- аналіз наукових і навчально-методичних джерел з теми курсової роботи;
- спостереження на уроках;
- вивчення педагогічного досвіду;
- пробне навчання.

Наукова новизна курсової роботи полягає в уточненні вимог до сформованості ГК учнів 6 класу та психологічних вікових особливостей шестикласників, узагальненні дидактичного та методичного потенціалу мовних ігор для оволодіння учнями основної школи англомовним граматичним матеріалом.

Практична цінність курсової роботи відображена в укладеному атласі мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 6 класу.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 6 КЛАСУ

1.1. Вимоги до формування англomовної граматичної компетентності учнів середньої школи

Грамматика є одним із ключів до знання мови, а граматична компетентність (ГК) – одна з комунікативних компетентностей, вивчати які здобувачам освіти допомагає освіта. Як зазначає Склярєнко Н. К., граматична компетентність (ГК) – це здатність людини до коректного граматичного оформлення своїх усних і писемних висловлювань та розуміння граматичного оформлення мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок і знань та граматичної усвідомленості [18, с. 15].

У державній програмі іноземних мов для 5-9 класів, на кінець 6 класу школа має допомогти учневі сформувати ГК на рівні А2+, згідно якому вони мають описувати, розповідати, характеризувати; запитувати та надавати інформацію; розпитувати з метою роз'яснення та уточнення інформації; пропонувати, приймати, відхиляти пропозицію; висловлювати свої враження, почуття та емоції; аргументувати свій вибір, точку зору [8, с. 26]. Звісно, учні можуть допускатися помилок, але неодмінно їх мовлення має бути вже зрозумілим і сформованим. У цьому ж документі зазначений орієнтовний мовний інвентар знань учня за категоріями, який пов'язаний із частинами мов. Наприклад це – базові модальні дієслова можливості, дозволу та обов'язку; прийменники часу; сполучники результату та наслідків [8, с. 27].

Повертаючись до роботи Склярєнко Н. К. ми можемо розглянути велику кількість матеріалу, пов'язаного із ГК, а саме: компоненти, типи навчальної інформації, граматичні навички, граматична здатність, велику кількість прикладів вправ та засоби формування даної компетентності. Звісно ж, для чіткого розуміння

вимог та роботи із компетентністю загалом важливо окреслити та розглянути принаймні частину зазначеної інформації.

На мою думку, важливо почати з компонентів ГК. Скляренко Н. К. зазначає наступні: граматична навичка та граматична здатність. Завдяки автору ми можемо чітко розрізнити їх та мати уявлення про кожен. Граматичні навички є найважливішим компонентом ГК. Граматичні навички, як і всі інші мовленнєві навички, мають характеризуватися такими ознаками як автоматизованість, гнучкість і стійкість та формуватися поетапно. [18, с. 18]. Граматична здатність є складником так званої загальної мовної здатності людини або рефлексивного підходу до феноменів мови і мовлення, а також до власних процесів учіння й оволодіння іншомовною комунікативною компетенцією (ІКК) та її складниками. Це здатність людини розмірковувати над процесами формування своєї ГК, свідомо реєструвати й розпізнавати граматичну структуру в усному і писемному мовленні, їхні особливості та закономірності їхнього утворення і функціонування; знати свій “тип” мовця і “учня”, аналізувати граматичну сторону свого мовлення тощо. [18, с. 19].

Наступним вартим уваги, як на мене, варто зазначити матеріал, який стосується типів навчальної інформації. Саме цей розподіл та класифікація допомогли мені у подальшій роботі з 6-А класом школи №85 м. Києва під час проходження педагогічної практики, оскільки вже тоді я звертала увагу на ключові моменти сприйняття учнями граматичного матеріалу, їх роботу з ним та засвоєння. Також ми з ними мали можливість працювати з різноманітними мовними іграми для кращого засвоєння граматичного матеріалу, про що я детальніше матиму змогу розповісти у 2 розділі своєї курсової роботи. Звертаючись до статті Скляренко Н.К. про ГК можна знайти наступну класифікацію типів навчальної інформації, які допомагають учням отримувати граматичні знання:

1. Правила (описові правила і правила-інструкції).
2. Зразок мовлення (ЗМ) на рівні словоформи, словосполучення, фрази, понадфразової єдності (ПФЄ).

3. Модель.
4. Схема.
5. Ілюстративна таблиця.
6. Когнітивна метафора (вербальна або зображальна). [18, с. 15].

Варто зазначити, що кожен з цих типів був наявний у різних граматичних темах підручника Next Move 3, за яким у цьому навчальному році і працюють бті класи школи № 85 м. Києва.

1.2. Психологічні особливості учнів 6 класу

Саме вікові психологічні особливості учнів основної школи у своїй статті розглядає та чітко пояснює Пасічник Олександр [13]. Прочитавши цю роботу можна чітко прослідкувати фактори, які впливають на зміну поведінки та сприйняття матеріалу учнями через призму психічного розвитку. Безумовно, перехід з молодшої школи до основної, поява різноманітних предметів та збільшення кількості вчителів має свій слід на поведінці учнів. Саме основні зміни відбуваються через поступовий перехід учнів до підліткового періоду, під час якого саме і відбувається їх становлення.

Перш за все, змінюється саме мислення учнів, а саме від конкретного до абстрактного. Також додаються навички та уміння, як от аналізування або систематизація. Це має позитивний вплив на навчання, оскільки воно стає систематичним та спрямованим. Згадуючи можливості учнів у 5 класі, Пасічник О. зазначає, що справедливою є критика окремих учителів-практиків та науковців, що в 5-му класі, варто уникати введення складних граматичних явищ, на чому неодноразово наголошували вчителі, оскільки учні не готові до їх продуктивного використання. Отже, це саме явище може відбуватись і у 6 класі, оскільки учні відходять від звичного їм механічного запам'ятовування матеріалу, замінюючи його логічним. Під логічною пам'яттю Пасічник О. має на увазі пам'ять, спрямовану на виявлення та усвідомлення внутрішніх взаємозв'язків з метою розуміння

внутрішньої сутності того чи іншого явища, на підставі чого й відбувається запам'ятовування. Логічна пам'ять передбачає попередню роботу мислення: навчальний матеріал піддається аналізу, виявляються опори, які сприяють запам'ятовуванню. Ця мисленева робота учня втілюється у складанні ним власних планів, схем, таблиць, виявленні та занотовуванні ключових слів тощо [13, с.91].

На мою думку, саме тут гостро вбачається необхідність використання у процесі навчання не лише мовних ігор для формування лексичної та компетентностей діалогічного та монологічного мовлення, а й у цілому додаткових дидактичних, наочних та будь-яких цікавих учням даної вікової категорії матеріалів. Адже формування саме власноруч планів, схем, таблиць тощо в учнів формується дана навичка, яка у подальшому і сприяє полегшенню запам'ятовування матеріалу, а особливо з граматичної компетентності.

Від цього вже формується наступна вікова особливість – прагнення самостійності. Завдяки цьому учні вже не мають тягу до тренувальних вправ, а надають перевагу репродуктивним видам вправ, різноманітним креативним та самостійним завданням. В цьому віці учні вже майже не потребують допомоги зі сторони вчителя, лише опосередковано, що і сприяє покращенню ефекту навчання. В результаті такої діяльності і видимих досягнень у учня підвищується самомотивація і поняття мотивації до рівня вище.

У такому випадку ціль навчання для учня окреслюється більш чітко, приходить свідоме уявлення мети цього процесу навчання та з'являється прагматичне ставлення до нього. Завдяки цьому учень усвідомлює важливість та практичність у вивчанні предмету, а також методи його реалізації. До прикладу з іноземною мовою це можуть бути подорожі, спілкування з однолітками з-за кордону та можливість переглядати іншомовний контент мовою оригіналу, читати книжки та розвивати навички читання одночасно з пошуком відомих слів та граматичних конструкцій, а також нарешті зрозуміти про що улюблена пісня.

Наостанок варто згадати та надати більшої уваги психічним аспектам дорослішання, а саме емоційності. Людині властиво відчувати багато емоцій та

деякі з них надто яскраво. Те ж саме відбувається і з учнями вікової категорії 10-11 років, оскільки вони перебувають на стадії формування. Перебудова нервової системи може сприяти підвищеній емоційності, вразливості, збудженості. Саме в цьому віці може гостро постати питання розбіжності у поглядах із батьками, однолітками і навіть вчителями. На додачу, можуть виникати конфлікти і суперечки, які учні 6 класу можуть створювати лише задля вербального вираження і бажання висловитися. Тобто цей прояв комунікативності є проявом перебігу процесу становлення критичного мислення. Завдання гуманітарних предметів у школі полягає в тому, щоб спрямувати уміння аналізувати й помічати суперечності в таких явищах, як людські відносини, культурні розбіжності.

Беручи до уваги все вище сказане мною та цитування Пасічника О. хотіла б зробити наступні висновки з цього питання. Надзвичайно важливо саме у цьому віці звертати увагу на психологічний розвиток та зміни учнів, адже саме у цьому віці 10-11 років закладається розширення спектру дидактичних завдань, які можна так само розв'язувати й у процесі навчання іноземних мов. Окрім того, що учні вже здатні краще опрацьовувати мовний та мовленевий матеріал і це сприяє кращому опрацюванню, вони так само краще усвідомлюють власні вчинки та здітні вибудувати певну модель поведінки у суспільстві. Тобто вони формують своє ставлення та взаємодію із суспільством. Завдяки цьому з'являється можливість розширювати перелік тем та проблематики, ускладнювати їх та окреслювати нові комунікативні ситуації, які безумовно сприятимуть міжкультурній взаємодії.

1.3. Мовні ігри як ефективний засіб формування англomовної граматичної компетентності учнів 6 класу

Мовні ігри є одним з найбільш ефективних засобів формування граматичної компетентності учнів 6 класу. Це інтерактивний спосіб вивчення мови, який дозволяє дітям не тільки вчитися граматиці, а й отримувати задоволення від процесу навчання. Як зазначала Соловова Е. Н. у своєму підручнику «Методика

обучення іностранным языкам. Продвинутый курс» [21, с.217] гра переслідує певну ціль, знання правил та, звісно ж, додає елемент задоволення.

Одним з переваг мовних ігор є те, що вони дозволяють учням використовувати мову в різних контекстах і в ситуаціях, що сприяє збільшенню мовленнєвої компетентності. Крім того, мовні ігри можуть бути адаптовані до різних рівнів знання мови, що дозволяє розвивати граматичну компетентність учнів з будь-яким рівнем підготовки.

Ігровий підхід допомагає учням зрозуміти граматичні правила та закріпити їх у пам'яті. Граючись, учні зосереджуються на задачах, а не на теорії, що сприяє більш ефективному запам'ятовуванню матеріалу. Мовні ігри також допомагають учням розвивати навички спілкування, оскільки вони змушені взаємодіяти з іншими учасниками гри. Але не варто забувати, що не кожен учень готовий приймати участь у грі. Перш за все, гра вже буде примусовою і за запитом викладача і буде мприйматись не з таким ентузіазмом зі сторони учня. По-друге, навіть гра вимагатиме не менш розумових процесів та навантажень зі сторони учнів. Відповідно, не кожному учню це може бути до вподоби. А тим паче, учням старшого віку, які за рахунок дорослішання намагаються виглядати більш серйозно і відмовляються від розваг під час навчального процесу.

Тим не менш, мовні ігри є цікавим та веселим способом вивчення мови, вони допомагають підтримувати мотивацію учнів до навчання. Це особливо важливо для учнів молодшої школи, оскільки їхня увага може швидко послаблятися. Також все ще є актуальним для учнів основної та навіть старшої шкіл, але вже не буде вважатись основним методом засвоєння матеріалу.

У результаті використання мовних ігор у процесі навчання граматики учні отримують змогу більш ефективно засвоювати матеріал, отримують задоволення від навчання та покращують свої мовленнєві навички. Все це відбувається за рахунок якісного та чіткого процесу підготовки до гри. Перш за все, вчитель має пояснити учням доцільність та мету використання даного прийому на уроці. В залежності від віку учнів вчитель формує певну мету, умови, засоби та специфіку

організації такого процесу.

Ефективна реалізація мовних ігор під час уроків відбувається і за рахунок того, що у дітей дуже яскраво виражена емоційна пам'ять. Отримуючи велику кількість позитивних емоцій учні здатні запам'ятати не лише ГС або певні ЗМ, а всю ситуацію у цілому, завдяки чому матеріал засвоюється набагато краще.

Наприклад, учні можуть грати в ігри, які сприяють вивченню граматичних правил, таких як правильне вживання часових форм, прикметників, прислівників та інших граматичних конструкцій. Одним з прикладів може бути гра "Find the Mistake", де учні мають знайти граматичні помилки в реченнях та виправити їх. Іншим прикладом може бути гра "Grammar Auction", де учні мають виступати як торговці та придбати правильні граматичні конструкції.

Також, ігри можуть допомогти учням вивчити нові лексичні одиниці, вправляти у вимові та розумінні слів. Одним з прикладів може бути гра "Word Chain", де учні мають по черзі називати слова, які починаються з останньої літери попереднього слова. Ця гра сприяє вивченню нових слів та розвиває навички швидкої реакції та мовленнєвої взаємодії.

Якщо ж розглядати методичну сторону мовних ігор глибше, то усвідомлення користі даного прийому чітко відображається у наступних задачах: в учнів з'являється психологічна готовність до різноманітних ситуацій спілкування; учні мають змогу обирати певний ЗМ, що сприяє їх підготовці і до спонтанного мовлення; з'являється змога приміряти на себе іншу роль і подивитись на допущені помилки зі сторони, що сприяє психологічному розвантаженню учнів. Саме це висвітлює Соловова Е. Н. у своєму підручнику «Методика обучения иностранным языкам. Продвинутой курс» [21, с.217].

Оскільки моя курсова робота і дослідження направлені саме на граматику, я хотіла б зазначити цілі, які переслідують граматичні ігри згідно з М. Ф. Строніним, класифікація яких згадана у роботі Соловової Е. Н. у підручнику «Методика обучения иностранным языкам. Продвинутой курс» [21, с.220]: навчити учнів вживанню ЗМ, які мають у собі певні граматичні складності; створення природної

ситуації для вживання цього ЗМ; розвинути мовленєву активність та самостійність в учнів.

Згідно ж тої самої класифікації М. Ф. Строніна [22] граматичні ігри належать до першого розділу, який має назву «Підготовчі ігри». Цей розділ включає в себе граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні ігри, які власне й сприяють формуванню мовних навиків в учнів. І я не можу не погодитись із автором, який поставив граматичні ігри саме на перше місце, оскільки такий тип ігор сприяє переходу учнів до активного мовлення.

Продовжуючи тему граматичних ігор, варто згадати посібник «Ігри у навчанні іноземних мов» О. І. Близнюк та Л. С. Панова, в якому можна знайти більш, ніж 100 видів ігор для урізноманітнення уроків [1], а також наявні іноземні підручники. Наприклад, направлений саме на граматику посібник «Fun with Game» Suzanne W. Woodward [29]. Але я зазначу деякі з них:

1. Гри на вивчення граматичних правил: ці ігри допомагають учням запам'ятовувати та використовувати граматичні правила, такі як часові форми, ступені порівняння прикметників, утворення різних частин мови та інші. Прикладами таких ігор можуть бути "Spot the Mistake" (знайди помилку), "Grammar Auction" (аукціон граматики), "Unscramble the Words" (розшифруй слова), тощо.
2. Гри на вивчення лексики: ці ігри сприяють розширенню словникового запасу та вивченню нових слів. Прикладами таких ігор можуть бути "Word Chain" (ланцюжок слів), "Vocabulary Bingo" (бінго на лексику), "Word Association" (асоціації слів), тощо.
3. Гри на розвиток мовленнєвої компетентності: ці ігри допомагають учням вдосконалювати навички мовлення, такі як вимова, інтонування, правильне вживання граматичних конструкцій та слів. Прикладами таких ігор можуть бути "Tongue Twisters" (скоромовки), "Storytelling" (розповідь історій), "Role Play" (імітація рольових ситуацій), тощо.
4. Гри на розвиток мовної культури: ці ігри допомагають учням зрозуміти та

дотримуватися мовних правил та норм, вчити їх вживати у мовленні та зберігати мовну культуру. Прикладами таких ігор можуть бути "Language Taboo" (табу на мову), "Grammar Detective" (детектив граматики), "Punctuation Party" (вечірка на пунктуацію), тощо.

Неможливо не зазначити, що працюючи з теорією мені вдалось знайти два типи класифікації ігор. Перший та вищезгаданий мною за М. Ф. Строніним. Згідно йому всі ігри можна розділити на 2 розділи: розділ 1 – «Підготовчі ігри» та розділ 2 – «Творчі ігри». Як я зазначала у своїй роботі раніше, перший розділ включає в себе граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні ігри, які власне й сприяють формуванню мовних навиків в учнів. У той час другий – сприяє подальшому розвитку мовних навиків та умінь [22].

Другий тип класифікації належить Д. Хадфілду, побудований на різноманітних принципах дій виконуваних учнями під час процесу. Перший тип несе назву «інформаційний пробіл», до якого входять ігри-здогадки, ігри-пошук та інші. Другий тип, якій базується на співвідношенні та розставлення інформації у правильному порядку називається «з'єднання або підбір елементів». І заключний тип – «обмін». Відповідно до цього розділу входять ігри, де учні мають обмінюватись інформацією або атрибутами гри. [28].

У підсумку можу зазначити, що мовні ігри є важливим засобом формування граматичної компетентності учнів не лише 6 класу. Вони допомагають учням вивчати граматичні правила та закріплювати їх у пам'яті, розвивають навички спілкування та мотивують учнів до навчання. Використання мовних ігор у процесі навчання може допомогти учням досягти кращих результатів у вивченні англійської мови і надалі у життєвих ситуаціях.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 6 КЛАСУ

2.1. Навчання граматичного матеріалу за підручником Next Move 3

Ігровий підхід до навчання граматичного матеріалу є досить популярним і ефективним способом формування граматичної компетентності учнів. Однак, не всі підручники мають в своєму складі мовні ігри.

Школа №85 м. Києва, у якій я проходила педагогічну практику, працює за підручниками серії Next Move. Оскільки я працювала з 6 класами, для них було обрано рівень 3. Сам підручник Next Move 3 [30] є досить стандартним для вивчення англійської мови учнями 6 класу. Він містить матеріали для формування усіх компетентностей. У підручнику і робочому зошиті кожній компетентності виокремлена сторінка і мають певну послідовність. Якщо відкрити зміст, це можна чітко прослідкувати: спочатку подається граматичний матеріал, за ним слідує лексичний, за яким розглядається мікс читання та аудіювання, лише згодом ми переходимо до говоріння і фонетики, а наприкінці розділу маємо письмо. Незважаючи на те, що підручник містить велику кількість граматичного матеріалу та вправ, у ньому немає мовних ігор для формування граматичної компетентності учнів.

Однак, це не означає, що підручник Next Move 3 [30] є неефективним для вивчення англійської мови. Він містить багато іншого матеріалу, який допомагає учням підвищувати рівень володіння мовою, як-от: вправи для навчання читання, аудіювання, письма та говоріння. При цьому використання додаткових мовних ігор з інших джерел могло б поглибити знання учнів з граматики.

Різноманітність тем та достатня кількість граматичного матеріалу у підручнику можна використовувати для створення власних мовних ігор. Зокрема, в підручнику представлені такі граматичні структури, як Present Simple, Present

Continuous, Present Perfect, Past Simple, Past Continuous, Past Perfect, Future Simple, умовні речення, ступені порівняння прикметників та інші. Звернувшись до офіційної програми, укладеної МОН України [8], де ми можемо знайти усі вимоги та перелік тем, з'являється можливість порівняти переліки тем. Наприклад, за програмою МОН України учні 6 класів мають вивчати наступні теми: прислівники і визначники способу дії, так звані базові квантори (багато, трохи, дуже, занадто, швидше тощо), порівняння; сполучники результату і наслідку (так, потім); власні та загальні іменники; присвійні займенники як доповнення: мій, твій, його, її; означений артикль для унікальності, громадські будівлі, географічні назви, інші власні назви; модальні дієслова можливості, дозволу, обов'язку, бажання та надання переваги; прийменники часу та питання-хвостики. Відповідно розглянувши програму підручника я знайшла деякі відповідники чинній програмі МОН України [8], а саме: модальні дієслова обов'язку; порівняння та базові квантори; прислівники способу дії; назви громадських будівель та географічні та прийменники. Нажаль, не усі теми наявні. Беручи до уваги той факт, що підручник автентичний, такі розбіжності цілком логічні та передбачувані.

На основі цих граматичних матеріалів можна створювати велику кількість мовних ігор, які допоможуть учням краще оволодівати ГС. Наприклад, на для навчання ГС Present Simple можна створити гру "Швидкість відповіді", де учні повинні якомога швидше називати дієслова в Present Simple для заданих осіб та числа. А на основі теми Past Simple можна створити гру "Склади речення", де учні повинні складати речення в Past Simple з використанням заданих дієслів та підметів. Оскільки ми з учнями порівнювали Past Simple та Past Continuous, я вирішила зацентувати увагу на такому явищу, як non-continuous verbs, яке на превеликий жаль не було згадане у підручнику. Для кращого засвоєння я віднайшла для учнів гру «Ланцюжок із слів» з посібника «Ігри у навчанні іноземних мов» О. І. Близнюк та Л. С. Панова [1, с.6]. В результаті учні доволі добре змогли засвоїти граматичний матеріал та запам'ятати багато слів.

Таким чином, навіть якщо підручник Next Move 3 не містить достатньої

кількості мовних ігор, вчителі можуть створювати для навчання граматичного матеріалу, що міститься в підручнику. Також за допомогою різноманітних інтернет-ресурсів це робити ще легше, оскільки вони всі націлені на спрощення вивчення граматики дітьми. Відповідно, це не тільки зробить процес вивчення більш цікавим та ефективним, але й дозволить учням краще засвоювати граматичні правила та розвивати навички використання мови в реальних ситуаціях.

Отже, не зважаючи на відсутність ігрового підходу до навчання граматичного матеріалу у підручнику Next Move 3, вчителі можуть використовувати інші джерела для вивчення англійської мови та залучати мовні ігри як додатковий засіб для формування граматичної компетентності учнів.

2.2. Використання мовних ігор у навчанні граматичного матеріалу на уроках англійської мови в школі № 85 м. Києва

На мою думку, у школі № 85 м. Києва використання мовних ігор є одним з основних методів навчання граматичного матеріалу на уроках англійської мови. Оскільки педколектив складається з вчителів різного віку, кожен з них по-різному викладає матеріал. Але є фактор, який об'єднує усіх – жага полегшити учням процес оволодіння ГК. Вчителі використовують різноманітні мовні ігри для формування граматичної компетенції учнів 6 класу, а також для підвищення їх мотивації та інтересу до вивчення англійської мови. Звісно, хтось використовує картки або друковані матеріали, в той час як більш молоді викладачі використовують велику кількість інтернет ресурсів.

Одним з прикладів використання мовних ігор є гра "Мікрофон", де учні повинні утворювати речення в Present Continuous за допомогою карток зі словами, які отримують від вчителя. Ця гра допомагає учням вивчати Present Continuous та розвивати навички монологічного та діалогічного мовлення. Ця гра доволі популярна серед вчителів і вчитель, до якої я була прикріплена на період педагогічної практики, доволі часто використовувала дану гру під час роботи зі

своїми класами.

Ще одним прикладом є гра "Відгадай слово", де учні повинні відгадувати слова за підказкою вчителя, які відповідають граматичним правилам, вивченим на уроці. Ця гра допомагає учням закріпити знання граматичного матеріалу та розвивати навички лексичного мовлення. Власне цю гру я особисто використовувала під час своєї роботи у 6 класі, оскільки в учнів виникали проблеми та моментами відсутність розуміння граматичних тем. Відповідно, вони звертались до мене за порадою і я вирішила полегшити нашу співпрацю і вивчення граматики саме використанням ігор. Учні навіть не помічали, як швидко вони включались у процес і засвоювали матеріал. Саме факт гри та навіть суперництва надзвичайно мотивував їх. В результаті всі залишились задоволені, оскільки учні зрозуміли тему та пограли, а я отримала такий бажаний результат.

При виконанні свого дослідницького завдання на тему «Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання» під час педагогічної практики з другої іноземної мови я дізналась, що використання мовних ігор на уроках англійської мови дозволяє учням активно взаємодіяти з мовою та розвивати вміння спілкування, а також підвищує їх мотивацію та інтерес до вивчення англійської мови. Проаналізувавши свою роботу у школі №85 м. Києва, я запевнилась у ефективності даного виду вивчення матеріалу учнями.

До інших прикладів мовних ігор, які використовують вчителі на уроках англійської мови в школі № 85 м. Києва, відносяться гра "Хто є хто", де учні повинні описувати людей за допомогою Present Simple, та гра "Коли ти зробиш...", де учні повинні використовувати конструкцію If + Present Simple, щоб утворювати умовні речення. Нажаль, я не встигла з учнями дійти до навчання умовних речень, але моя вчителька наводила цей приклад для того, аби я із впевненістю могла підмінити своїх колег у інших класах. Навіть не зважаючи на психологічні зміни, зумовлені віком, коли учні намагаються вже бути дорослими, вони отримували велике задоволення та з радістю продовжували приймати участь у цих іграх.

Цілком логічним є і те, що використання мовних ігор на уроках англійської

мови в школі № 85 м. Києва дозволяє забезпечити індивідуальний підхід до кожного учня та забезпечує більш ефективне закріплення граматичного матеріалу. Також використання мовних ігор допомагає підвищити рівень мотивації та зацікавленості учнів до вивчення англійської мови, що сприяє досягненню кращих результатів у навчанні.

Ще однією важливою перевагою використання мовних ігор на уроках англійської мови є те, що вони дозволяють розширити словниковий запас учнів. Використання мовних ігор, таких як "Хрестики-нулики" зі словниковим завданням, дозволяє учням вивчати нові лексичні одиниці в приємній та цікавій формі.

Також хочу зазначити, що мовні ігри є чудовим інструментом для розвитку комунікативних умінь учнів. Використання ігор зі спілкуванням, таких як "Я маю, хто має?", дозволяє учням вільно спілкуватися на англійській мові та навчитися висловлювати свої думки та ідеї в мовленні. Це сприяє розвитку компетентностей у монологічному та діалогічному мовленні. Опорами можуть бути таблиці відкритого та закритого типу, але учні можуть використовувати і власні зразки мовлення для кращого розвитку.

Безперечно, використання мовних ігор на уроках англійської мови сприяє формуванню навичок роботи в команді, так як більшість ігор потребують співпраці та взаємодії між учнями. Це розвиває навички слухання, розуміння та прийняття рішень в групі, що дуже корисно у подальшому житті.

Звернімо увагу також на те, що використання мовних ігор на уроках англійської мови може зменшити рівень стресу та створити позитивну атмосферу в класі. Учні отримують можливість весело та з цікавістю вивчати граматику та лексику, не переживаючи за оцінки та необхідність запам'ятовувати складні правила. Це може позитивно відобразитися на їхній мотивації до вивчення англійської мови та покращити їхній успіх у навчанні.

Використання мовних ігор може бути особливо корисним для учнів з різними стилями навчання. Наприклад, учні з візуальним типом мислення можуть найкраще засвоювати матеріал через ігри з візуальними елементами, тоді як учні з аудіальним

типом мислення можуть бути більш успішні у грі, де є багато слухових елементів.

Відповідно, я хотіла б навести трохи більше прикладів ігр, які я використовувала на своїх уроках з 6-А класом під час проходження педагогічної практики у школі № 85 м. Києва. А саме:

- Ігрова ситуація "Стежити за злочинцем": Учні грають у ролі детективів і мають дізнатися, що сталося в кімнаті злочину. Учитель може подавати різні речення з використанням *past simple* та *past continuous*, які стосуються подій, що відбуваються в момент злочину, наприклад: "She was talking on the phone when the thief broke in".
- Ігрова ситуація "Музичний клуб": Учні грають у ролі музикантів, які влаштовують концерт. Учитель може подавати різні речення з використанням *past simple* та *past continuous*, які стосуються подій, що відбуваються під час виступу, наприклад: "The crowd was cheering loudly while the band was playing".
- Ігра "Історія з відкритим кінцем": Учні мають скласти історію, використовуючи різні речення з використанням *past simple* та *past continuous*, але закінчення історії не визначено. Учитель може додавати нові речення з різними часовими формами, і учні мають продовжувати історію з використанням цих речень.

Ці ігри допомогли нам з учнями провести час весело та ефективно. Також цей прийом використання ігор дуже зблизив нас, що прибрало переживання учнів з приводу того, що я нова людина. Також варто зазначити, що ігри дійсно посприяли покращенню оцінок учнів при написанні подальших робіт для контролю знань.

2.3. Атлас мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 6 класу

Атлас граматичних ігор – це збірник ігрових вправ і завдань для формування

граматичної компетентності учнів у процесі вивчення англійської мови. Він містить різноманітні ігри, які допомагають учням відчувати логіку мовлення і зрозуміти правила вживання граматичних часів, структур, лексики та інших елементів мови.

Користь атласу граматичних ігор полягає у тому, що він допомагає розвивати мовленнєві навички учнів, а також підвищує їх мотивацію до вивчення мови. Вправи в атласі дозволяють учням використовувати мовленнєві навички у різних ситуаціях, що допомагає їм легше засвоювати граматичні правила та формулювати свої думки на англійській мові. Крім того, атлас граматичних ігор може бути використаний вчителем для підготовки цікавих та захоплюючих уроків з англійської мови, які підвищують якість навчання та збільшують інтерес учнів до мови.

Атласу граматичних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 6 класу:

Present Simple Tense

- "Guess the Verb": учні повинні по черзі описувати дії, які вони зазвичай роблять у певний час, наприклад, "I usually brush my teeth before going to bed". Решта учнів повинні відгадати, який час у них вживається.
- "Daily Routine Memory Game": учні повинні по черзі додавати нові дії, які вони роблять у своєму щоденному житті в Present Simple Tense, і повторювати всі попередні дії у правильному порядку. Хто помиляється, вибуває з гри. За основу була взята гра «Memory Round» з посібника Suzanne W. Woodward. Fun with Grammar [29, с. 8].
- "Present Simple Tense Board Game": учні кидають кубик і рухають свою фішку на дошці. Якщо вони попадають на певну клітинку, вони повинні сформулювати речення в Present Simple Tense, використовуючи слова чи фрази, які написані на клітинці.
- "Who is who", де учні повинні описувати людей за допомогою Present Simple.

Past Simple Tense

- "Irregular Verbs Bingo": учні отримують дошки з неправильними дієсловами

в Past Simple Tense, а вчитель оголошує дієслова по черзі. Хто першим заповнить свою дошку, виграє.

- "Past Simple Tense Word Order Race": учні діляться на команди і повинні скласти речення в Past Simple Tense, використовуючи слова, які вчитель видає їм по черзі. Команда, яка швидше складе правильне речення, отримує очко.
- "Past Simple Tense Role Play": учні отримують ролі і повинні відтворити події, які сталися в минулому, використовуючи Past Simple Tense. Наприклад, один учень може грати роль свідка ДТП, а інший - поліцейського, який збирає інформацію про подію. За основу були взяті ігри «Detective 1, 2, 3» з посібника Suzanne W. Woodward. Fun with Grammar [29, с. 25-26].

Present Continuous Tense

- "Actions Charades": учні мімікують різні дії, які вони роблять в даний момент, а інші учні повинні відгадати, що вони роблять. Ця гра сприяє розвитку вміння учнів описувати свої дії в поточний момент, використовуючи Present Continuous Tense.
- "True or False" - учні мають скласти речення в Present Continuous Tense, а інші учні повинні визначити, чи є ці речення правдивими, чи ні. Ця гра допомагає учням удосконалити свої знання про правильне використання Present Continuous Tense.
- "What am I doing?" - учні розглядають зображення людей, які виконують певні дії, і повинні скласти речення в Present Continuous Tense, що описують ці дії. Інші учні повинні відгадати, що робить людина на малюнку. Ця гра допомагає учням практикувати своє вміння використовувати Present Continuous Tense для опису дій.
- "Microphone", де учні повинні утворювати речення в Present Continuous за допомогою карток зі словами, які отримують від вчителя.

Past Continuous Tense

- "What were you doing?" (Що ти робив?). Учитель дає картки зі словами, які описують дії (наприклад, watching TV, playing football, cooking dinner тощо).

Учні по черзі відгадують, що робили їхні однокласники в певний момент минулого часу.

- "Memory Match" (Парні картки). На картках зображені різні дієслова у Past Continuous Tense та картинки, що їх ілюструють. Учні повинні знайти пари карток зі словом та відповідною картинкою.
- "Guess the Action" (Відгадай дію). Учитель пропонує певну дію, яку вчинював учень в минулому часі (наприклад, "I was walking in the park yesterday at 5 PM"). Учні повинні відгадати, що робив вчень у певний час.
- "Story Time" (Час розповіді). Учні отримують картки зі словами-дієсловами у Past Continuous Tense. Вони повинні скласти розповідь з використанням цих слів. Учитель може додавати нові слова згідно з контекстом, щоб розповідь була цікавішою.
- "Finish the Sentence" (Доповни речення). Учитель дає учням незакінчені речення у Past Continuous Tense (наприклад, "I was cooking dinner when..."). Учні повинні доповнити речення своїми ідеями.

Ігри для вивчення фразових дієслів

- "Memory Game" - учні повинні згадати пари фразових дієслів, які були зображені на картках, розташованих на столі, і знайти пари, які збігаються.
- "Board Race" - учні повинні написати якомога більше речень з використанням фразових дієслів на дошці, протягом певного часу. Перемагає команда, яка напише найбільшу кількість речень з правильним використанням фразових дієслів.
- "Taboo" - учні мають описати слово, не використовуючи певні слова або фразові дієслова. Це допомагає учням вчитися використовувати більш точні та збагачені фрази замість звичайних фразових дієслів.

Past Simple & Past Continuous

- "Keep an eye on the thief": Учні грають у ролі детективів і мають дізнатися, що сталося в кімнаті злочину. Учитель може подавати різні речення з

використанням *past simple* та *past continuous*, які стосуються подій, що відбуваються в момент злочину, наприклад: "She was talking on the phone when the thief broke in".

- "Music club": Учні грають у ролі музикантів, які влаштовують концерт. Учитель може подавати різні речення з використанням *past simple* та *past continuous*, які стосуються подій, що відбуваються під час виступу, наприклад: "The crowd was cheering loudly while the band was playing".

Деякі з ігор були сформовані на основі класифікації ігор та прикладах за Д. Хадфілдом [28].

Ці ігри можуть допомогти учням більш ефективно вивчати граматичні структури *past simple* та *past continuous*, а також зрозуміти, які ситуації використовують кожен з цих форм. Саме з цими іграми ми з класом працювали найбільше, оскільки під час проходження практики я пояснювала їм тему вживання *Past Simple & Past Continuous*.

У цілому, використання мовних ігор для навчання граматики та лексики на уроках англійської мови є ефективним та цікавим методом, який може допомогти учням засвоїти матеріал та підвищити їхню мотивацію до вивчення мови. Важливо, щоб використані ігри відповідали віковій та рівневій категорії учнів та сприяли досягненню педагогічної мети.

ВИСНОВКИ

Грамати́ка є одним із ключів до знання мови, а грамати́чна компетентність (ГК) – одна з комунікативних компетентностей. Грамати́чна компетентність (ГК) – це здатність людини до коректного грамати́чного оформлення своїх усних і писемних висловлювань та розуміння грамати́чного оформлення мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок і знань та грамати́чної усвідомленості.

Надзвичайно важливо саме у 5-6 класах звертати увагу на психологічний розвиток та зміни учнів, адже саме у цьому віці 10-11 років закладається розширення спектру дидактичних завдань, які можна так само розв'язувати й у процесі навчання іноземних мов. Окрім того, що учні вже здатні краще опрацьовувати мовний та мовленєвий матеріал і це сприяє кращому опрацюванню, вони так само краще усвідомлюють власні вчинки та здатні вибудувати певну модель поведінки у суспільстві.

Мовні ігри є одним з найбільш ефективних засобів формування грамати́чної компетентності учнів і є інтерактивним способом вивчення мови, який дозволяє дітям не тільки вчитися граматиці, а й отримувати задоволення від процесу навчання.

Підручник Next Move 3 [30] є досить стандартним для вивчення англійської мови учнями 6 класу. Він містить матеріали для формування усіх компетентностей. У підручнику і робочому зошиті кожній компетентності виокремлена сторінка і мають певну послідовність. Порівнявши його зміст із змістом програми МОН України [8] можна знайти схожі теми, але на жаль не всі теми наявні у підручнику.

У школі №85 м.Києва вчителі дуже відповідально підходять до своєї роботи, тому завжди намагаються вдосконалювати якість своїх уроків. Відповідно ігровий підхід на уроках іноземних мов і не тільки вживається дуже активно.

Оскільки атлас граматичних ігор – це збірник ігрових вправ і завдань для формування граматичної компетентності учнів у процесі вивчення англійської мови, то й користь атласу полягає у тому, що він допомагає розвивати мовленнєві навички учнів, а також підвищує їх мотивацію до вивчення мови. А вправи в атласі дозволяють учням використовувати мовленнєві навички у різних ситуаціях, що допомагає їм легше засвоювати граматичні правила та формулювати свої думки на англійській мові.

РЕЗІЮМЕ

Вивчення мови неможливе без знання граматики. Але дуже часто саме граматичний аспект вивчення дається нашому мозку найтяжче, особливо якщо структура мови відрізняється від рідної. Під час навчання у школі граматичній компетентності приділяється достатньо велика кількість часу, але в силу вікових і психологічних змін в учнів основної школи, а саме 5-6 класів втримати увагу стає важче і іноді навіть неможливо. Цей період можна вважати початком підліткового, тому і поведінка учнів значно змінюється. Як дієвий спосіб зацікавлення і утримування уваги учнів на матеріалі вчителі почали впроваджувати ігровий підхід до навчання. На додачу до користі в вивченні граматики, учні розвивають і комунікативні навички, вчаться працювати у команді та ознайомлюються з поняттям конкуренції. Гра викликає в учнів зацікавлення процесом і мотивує їх працювати та отримувати знання.

Прийшовши на педагогічну практику у школу №85 м.Києва я була дуже приємно вражена підходом викладачів до своєї роботи та підручником. Автентичний комплекс Next Move 3 викликав приємне задоволення, оскільки це сучасно і цікаво для учнів. Нажаль, підручник має певні розбіжності із чинною програмою МОН України і всеодно потребує додаткових допрацювань з боку вчителя. Завдяки вчителю, яка вела у 6-А класі, я майже одразу почала використовувати мовні ігри у своїй роботі з учнями, що позитивно відобразилось на нашій із ними комунікації, їх мотивації та зацікавленості, відповідно і в результатах навчання у подальшому. Оскільки практика тривала доволі довго і ми проходили нові теми, я почала задумуватись над атласом граматичних ігор і використанням ігрового підходу у більшій мірі. Завдяки цьому у мене було чітке уявлення як зацікавити своїх учнів та опрацювати матеріал з різних тем. У цілому, використання мовних ігор для навчання граматики та лексики на уроках англійської мови є ефективним та цікавим методом, який може допомогти учням засвоїти

матеріал та підвищити їхні мотивацію до вивчення мови. Важливо, щоб використані ігри відповідали віковій та рівневій категорії учнів та сприяли досягненню педагогічної мети.

Ключові слова: граматична компетентність, ГК, ЗМ, мовні ігри, граматичні ігри, атлас граматичних ігор.

SUMMARY

Learning the language is impossible without knowledge of grammar. But very often the grammatical aspect of learning that is the hardest for our brain, especially if the structure of the language is different from the native language. During school, grammatical competence is devoted to a sufficiently large amount of time, but due to the age and psychological changes in elementary school students, namely 5-6 grades, it becomes more difficult and sometimes even impossible to maintain attention. This period can be considered the beginning of adolescence; therefore, the behavior of students changes significantly. As an effective way to interest and keep students' attention on the material, teachers began to introduce a game approach to learning. In addition to the benefit of learning grammar, students also develop communication skills, learn to work in a team and learn about the concept of competition. The game makes students interested in the process and motivates them to work and gain knowledge.

Came to practice teaching at school №85 in Kyiv, I was very pleasantly surprised by the teachers' approach to their work and the textbook. The authentic Next Move 3 complex caused a pleasant satisfaction, as it is modern and interesting for students. Unfortunately, the textbook has certain discrepancies with the current program of the Ministry of Education and Culture of Ukraine and still needs additional revisions by the teacher. Thanks to the teacher who taught in the 6-A class, I almost immediately started using language games in my work with students, which positively reflected on our communication with them, their motivation and interest, respectively, and in the results of learning in the future. As the practice lasted quite a long time and we covered new topics, I started thinking about the atlas of grammar games and using the game approach to a greater extent. Thanks to this, I had a clear idea of how to interest my students and work on the material on various topics. Overall, using language games to teach grammar and vocabulary in English classes is an effective and interesting method that can help students learn the material and increase their motivation to learn the language. It is important that the games used correspond to the age and level category of the students and contribute to the achievement of the pedagogical goal.

Key words: grammatical competence, GC, SS, language games, grammar games, atlas of grammar games.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. **Близнюк О. І., Панова Л. С.** Ігри у навчанні ноземних мов: Посібник для вчителів іноземних мов. – К.: Освіта, 1997. – 64с.
2. **Гальскова Н. Д., Василевич А. П., Акімова Н. В.** Методика обучения иностранным языкам : учеб. пособ. Р-н-Д. : Феникс, 2017. С. 222–224.
3. **Горлова Н. А.** Личностно-деятельностный метод обучения иностранным языкам дошкольников, младших школьников и подростков. Теоретические основы: учебное пособие. – М.: МГПУ, 2010. – 248 с
4. **Заброцький М. М.** Основи вікової психології. Навчальний посібник. — Тернопіль: Навчальна книга-Богдан, 2008.— 112 с.
5. **Коряковцева Н. Ф.** Теория обучения иностранным языкам: продуктивные образовательные технологии: учебное пособие для студ. лингв. фак. высш. учеб.заведений. – М.: Изд. центр «Академия», 2010. 192 с
6. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / Бігич О.Б., Бориско Н.Ф., Борецька Г.Е. та ін. // за загальн. ред. С.Ю. Ніколаєвої. – Київ: Ленвіт, 2013. – 590 с.
7. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах / [Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезікова та ін.]. – К. : ВЦ «Академія», 2010. – 328 с.
8. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов (5 – 9 класи). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/programi-inozemni-movi-5-9-12.06.2017.pdf>
9. **Ніколаєва С.Ю.** Основи сучасної методики викладання іноземних мов (схеми і таблиці): Навчальний посібник. – Київ: Ленвіт, 2008. – 285 с.
10. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: [учеб. пособие] для студ. высш. учеб. заведений / [Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина,

- М. В. Моисеева, А. Е. Петров]; под ред. Е. С. Полат. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Изд. центр «Академия», 2008. – 272 с.
11. Основы методики обучения иностранным языкам : учеб. пособ. / Гальскова Н. Д., Василевич А. П., Коряковцева Н. Ф., Акимова Н. В. - М.: КНОРУС, 2018. С. 260–263.
 12. **Павлюк А. В.** 200 ігор на уроках англійської мови / Упор. А. В. Павлюк – Тернопіль : Мандрівець, 2010. – 56 с.
 13. **Паршикова О. О.** Комунікативно-ігровий метод навчання іноземної мови учнів початкової загально-освітньої школи (Теоретико-методологічний аспект) – Донецьк: видавництво “Вебер” (Донецька філія), 2009. –296 с.
 14. **Пасічник О.** Вікові особливості учнів 5—6-х класів та їх вплив на добір змісту навчання іноземних мов [Електронний ресурс] – Режим доступу <https://ipvid.org.ua/index.php/psp/article/view/57>
 15. **Пучкова Ю. Я.** Игры на уроках английского языка: Метод. Пособие / Ю. Я. Пучкова. – М.: ООО «Издательство АСТ»: «Издательство Астрель» : ООО «Типография ИПО профсоюзов Профиздат», 2005. – 78с. – (Школьный урок)
 16. **Сардак О. В.** Людвіг Вітгенштейн і його «мовні ігри». [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://eprints.zu.edu.ua/id/eprint/10356>
 17. **Семенчик О. Ю.** Формування граматичної компетентності // Іноземні мови. – 2006. – № 2. – С. 22–27.
 18. **Скляренко Н. К.** Методика формування іншомовної граматичної компетенції в учнів загальноосвітніх навчальних закладів // Іноземні мови №1/2011 – С.15-25
 19. **Скляренко Н. К.** Навчання граматичних структур англійської мови в школі. Посібник для вчителів. – К.: Рад. школа, 1982. – 103 с.
 20. **Скляренко Н. К.** Систематизація і повторення іншомовного граматичного матеріалу в основній і старшій школі // Іноземні мови. – 2005, № 2. – С. 3-7
 21. **Соловова Е. Н.** Методика обучения иностранным языкам: Продвинутый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е. Н. Соловова – М.: АСТ:

- Астрель, 2008. – 272 с.
22. **Стронин М. Ф.** Обучающие игры на уроке английского языка : (Из опыта работы). Пособие для учителя / М. Ф. Стронин. - Москва : Просвещение, 1981. - 112 с.
 23. **Фельдштейн Д. И.** Изменяющийся ребенок в изменяющемся мире: психолого-педагогические проблемы новой школы. Национальный психологический журнал. 2010. №2(4). 11 с.
 24. **Хельбиг Г.** Грамматика в преподавании иностранных языков. // Иностр. яз. в школе. – 1976, № 3. – С. 28-34.
 25. **Хоменко О. А.** Вікові та психологічні особливості учнів 6-х класів [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.slideshare.net/ippo-kubg/6-3851632>
 26. **Шатилов С. Ф.** Методика обучения немецкому языку в средней школе. – М: Просвещение, 1986. – С.29-30.
 27. **Dirven R.** Pedagogical Grammar // Language Teaching, 1990, Vol. 23, N 1. – P. 1-18.
 28. **Jill Hadfield.** Elementary/Intermediate/Advanced Communication Games. Nelson ELT, 1995.
 29. **Suzanne W. Woodward.** Fun with Grammar - Communicative Activities for the Azar Grammar series, 1996 – P. 365
 30. **Viv Lambert.** Навчально-методичний комплекс Next Move. Student's Book