

УДК 803.0-541.2

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/39-2-33>**Олена КУДРЯВЦЕВА,***orcid.org/0000-0001-8028-9593*

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри германського, загального і порівняльного мовознавства

Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича

(Чернівці, Україна) *o.kudrjavnseva@chnu.edu.ua***Ольга ШАРАГОВА,***orcid.org/0000-0002-9816-2221*

студентка кафедри германського, загального і порівняльного мовознавства

факультету іноземних мов

Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича

(Чернівці, Україна) *o.kudrjavnseva@chnu.edu.ua*

ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ

У статті розглядаються питання основних підходів та методів формування граматичної компетентності в учнів середніх загальноосвітніх закладів, здійснено аналіз застосування ігрових методів у процесі вивчення іноземної мови (німецької) та описано результати досліджень щодо організації та проведення ігор на уроках.

Над проблемою, як зробити кожен урок цікавим, захопливим і таким, що розвиває пізнавальний інтерес і творчу активність учнів, багато працюють вчителі німецької мови. Найбільшу зацікавленість у школярів викликають ігри та ігрові ситуації. В іграх дитина має можливість спостерігати, зіставляти, порівнювати, узагальнювати, класифікувати предмети за різними ознаками. Ігри розширюють ерудицію, допомагають тренувати пам'ять, формують мовленнєві, граматичні та лексичні навички. Висока ефективність мовної гри безсумнівна. З використанням мовних ігор діти працюють на уроці легше, веселіше, а головне, продуктивніше. Під час гри часто задіюються говоріння, читання і слухання, що допомагає оволодіти іноземною мовою швидко й ефективно. Крім того, у процесі гри учні відчувають емоційне задоволення, що транслюється на процес навчання. Ігри позитивно впливають на формування граматичної компетентності школярів, сприяють усвідомленому засвоєнню іноземної мови. Вони допомагають розвивати самостійність, ініціативність учня, виховують почуття колективізму. Знання, отримані без зацікавленості, не підкріплені позитивними емоціями, не є продуктивними. Тому використання ігрового матеріалу під час проведення уроків сприяє досягненню високої результативності занять, активізує школярів і допомагає сформуванню правильного позитивного відношення до мови та навчання в цілому.

Ключові слова: граматична компетентність, дидактична гра, граматична форма для вираження теперішнього часу *Präsens*, граматична форма для вираження минулого часу *Perfekt*.

Olena KUDRYAVTSEVA,*orcid.org/0000-0001-8028-9593*

Candidate of Philological Sciences,

Associate Professor at the German, General and Comparative Linguistics Department

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

(Chernivtsi, Ukraine) *o.kudrjavnseva@chnu.edu.ua***Olha SHARANOVA,***orcid.org/0000-0002-9816-2221*

Student at the German, General and Comparative Linguistics Department

of the Faculty of Foreign Languages

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

(Chernivtsi, Ukraine) *o.kudrjavnseva@chnu.edu.ua*

GAME AS A MEAN OF FORMATION OF GRAMMATICAL COMPETENCE IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS

The article considers the general characteristics of grammatical competence, basic approaches and methods of its formation, the use of grammar games for the formation of this competence in secondary schools, analyzes the application of game methods in learning a foreign language and presents the results of practical research regarding the organization and conducting games in the classroom.

Many German language teachers work on the problem of how to make each lesson captivating, exciting and to develop students' cognitive interest and creative activity. The greatest interest among schoolchildren is caused by games and game situations. In games, the child has the opportunity to observe, compare, summarize, classify objects regarding various grounds. Games expand erudition, help train memory, form speech, grammar and lexical skills. The high efficiency of the language game is unquestionable. With the use of language games, children work in class easier, have more fun, and most importantly, are more productive. The game often involves speaking, reading and listening, which helps to master a foreign language quickly and efficiently. In addition, during the game, students experience emotional satisfaction, which is transmitted to the learning process. Games have a positive effect on the formation of grammatical competence of students; promote conscious learning of a foreign language. They help to develop the independence, initiative of the student, cultivate a sense of collectivism. Psychologists prove that knowledge gained without interest, not supported by positive emotions, is not useful. Therefore, the use of game material during lessons helps to achieve high performance, activates students and helps to form the right positive attitude to language and learning in general.

Key words: grammatical competence, didactic games, present tense (Präsens), past tense (Perfekt).

Постановка проблеми. Роль граматики іноземної мови полягає у вживанні граматично правильних фраз і пропозицій, в оволодінні системою правил, що стосуються словотворення, логіки побудови речень, в умінні користуватися мовою.

Використання ігрової технології завжди дає хороші результати, підвищує й підтримує інтерес до предмету. В іграх учні застосовують усі свої здібності: їхня підсвідомість, їхній розум, їхня фантазія «працюють» синхронно. Всі вправи та ігри створюють сприятливі умови задля імітації іншомовного середовища, допомагають дітям «проживати» уявні ситуації, сприяють інтенсивному застосуванню лексики, розвивають почуття мови, вміння працювати з текстом.

Аналіз досліджень. Формування граматичної компетентності в дітей різних вікових груп за допомогою ігрових форм залишається актуальною проблемою в сучасному освітньому просторі. В загальній формі граматична (лінгвістична) компетентність була визначена Н. Хомським як теоретичне та практичне знання обмеженої кількості граматичних правил, що дозволяють породжувати необмежену кількість правильних речень (Chomsky, 1965: 25).

Згідно з документами Ради Європи, під граматичною компетентністю нами розуміється здатність виробляти й розпізнавати правильно сформовані вирази та речення відповідно до цих принципів (на відміну від запам'ятовування фіксованих формул) (Trim, 2001: 107). Граматичну компетентність можна також визначити як знання граматичних елементів мови та вміння ними користуватися.

На нашу думку, найбільш повне визначення цього поняття дається в роботі С.В. Мерзлякова, який трактує граматичну компетенцію як «здатність людини до комунікативно-доцільного й ситуативно-адекватного використання іншомовних граматичних знань, навичок і вмінь із метою реалізації своєї мовної поведінки на цій іноземній мові в процесі спілкування» (Мерзляков, 2014 : 4).

Отже, граматична компетентність у контексті навчання іноземної мови – це сукупність теоретичних знань (правил) і мовних навичок, необхідних і достатніх для того, щоб учні могли будувати правильні речення, розуміти їх, стежити за граматичними помилками, висловлювати судження про правильні та неправильні лінгвістичні форми й виконувати завдання з тестування мови. За аналогією з німецьким прислів'ям «Probieren geht über Studieren», сутність граматичної компетенції полягає, перш за все, в її мовному прояві (Мильруд, 2004: 13).

Під граматичними навичками нами, разом із В.М. Філатовим, розуміється автоматизоване використання граматичного матеріалу в рецептивних і продуктивних видах мовленнєвої діяльності (Філатов, 2004 : 361). Граматичні навички мовлення повинні характеризуватися такими ознаками як автоматизованість, гнучкість, стійкість і формуватися поетапно.

З огляду на це, використання граматичних ігор та ігор загалом на уроках німецької мови є поширеним явищем, яке з кожним роком набуває все більшої популярності. Недаремно більшість досліджень присвячені дослідженню ефективності ігор у вивченні іноземних мов. Наприклад: „*Games for second language learning*” (Cortez, 1974), “*Affective and cognitive changes in using Hebrew language games with thirteen and fourteen years old students*” (Issacs, 1979).

Мета статті – довести ефективність використання ігор на уроках німецької мови в середній школі для формування граматичної компетентності.

Виклад основного матеріалу. В процесі формування і розвитку граматичної компетентності дуже важливим є етап розвитку граматичних навичок, тобто автоматизовані компоненти мовленнєвої діяльності, основу яких складають мовні стереотипи, що формуються в результаті постійного використання мови.

С.А. Мухиддінова зазначає, що існують різні способи стимулювання дітей до активності, але

найефективнішими є гра, творчість і цікавість (Мухиддинова, 2013 : 397). З психологічної точки зору, ігрова діяльність є провідною в молодших школярів, хоч і відходить поступово на другий план, поступаючись навчальній діяльності, тому поєднання двох цих типів діяльності позитивно впливає на процес навчання. Урок іноземної мови на молодшому етапі навчання найбільше насичений іграми в порівнянні із середнім і старшим етапами.

Для досягнення максимальних результатів потрібно зважати на те, що гра повинна бути побудована на інтересі, учасники повинні отримувати задоволення від гри, адже, на відміну від учнів початкової школи, учнів 5-9 класів залучити до активної участі на уроці складніше. Ігри повинні відповідати конкретній граматичній темі, певним навчально-виховним завданням, програмним вимогам до знань, умінь, навичок, вимогам стандарту та будуватися з урахуванням підготовленості учнів та їхніх психологічних особливостей. Необхідно врахувати також, що добір ігор для уроку має базуватися на певному дидактичному матеріалі й методиці його застосування.

Основними цілями граматичних ігор, перш за все, є:

- навчити учнів у школі користуватися мовленнєвими зразками, що містять певні граматичні конструкції;
- практично застосовувати знання з граматики, а не просто вивчати правила, за якими ця граматична конструкція формується;
- створити природну ситуацію для використання граматичних конструкцій у живих ситуаціях спілкування.

Наше експериментальне дослідження проводилося в період педагогічної практики в 5-х, 6-х та 8-х класах Чернівецької загальноосвітньої школі I-III ступенів.

Першим етапом нашого дослідження стало проведення тестування серед учнів 6-х та 8-их класів на початку навчального року для визначення рівня сформованості їхньої граматичної компетентності набутого за попередні роки навчання (вивчення німецької мови починається в 5-му класі).

Нами проведено тестування за тестовими завданнями з вивченого матеріалу. Аналіз результатів тестування, проведеного серед учнів 6-х та 8-х класів, показав, що в першій групі 6-го класу 4 учнів допустило 1-3 помилки, 5 учнів – 4-6, 6 учнів – 7-9 помилок. Рівень граматичної компетентності – А1 (табл. 1).

У першій групі 8 класу (17 учнів) п'ятеро учнів зробили 1-3 помилки, четверо – 4-6, восьмеро – 7-9 помилок. Рівень граматичної компетентності

достатньо низький. Ці результати отримані під час перевірки тестів та розподілені за кількістю помилок.

Таблиця 1
Результати тестування, проведеного серед учнів 6-го класу

| Кількість помилок | 6-А, перша група (15 учнів) |
|-------------------|-----------------------------|
| Без помилок | 0 |
| 1-3 помилки | 4 |
| 4-6 помилок | 5 |
| 7-9 помилок | 6 |

Слід зазначити, що в більшості дітей першої групи рівень сформованості граматичної компетентності є невисоким. Тестування допомогло побачити цю проблему та започаткувати пошук шляхів вирішення і поліпшення ситуації.

Ситуація, що склалася в 8-му класі, помітно відрізняється. Різниця в рівні граматичної сформованості представлена в табл. 2.

Таблиця 2
Результати тестування, проведеного серед учнів 8-го класу

| Кількість помилок | 8-А, перша група (17 учнів) |
|-------------------|-----------------------------|
| Без помилок | 0 |
| 1-3 помилки | 5 |
| 4-6 помилок | 4 |
| 7-9 помилок | 8 |

Слід підкреслити, що рівень результатів тестування в 6-х і 8-х класах є нижчим, ніж очікувалося. На нашу думку, це пов'язано з тим, що школа, в якій проведено наше експериментальне дослідження, є непрофільною школою щодо вивчення німецької мови. Кількість уроків на тиждень складає два уроки, що дійсно небагато для вивчення іноземної мови. Слід зауважити, що німецька є другою іноземною мовою.

Така ситуація була для нас, безсумнівно, цінним підґрунтям для проведення експерименту, оскільки в результаті простежувалося підвищення та покращення рівня граматичної компетентності в усіх учнів, враховуючи невисокий рівень їхніх знань.

Після обробки результатів тестування нами виділено за навчальною програмою 5-х, 6-х та 8-х класів наступні граматичні теми в кожному з них: теперішній час (Präsens) у 5-му класі та минулий час (Perfekt) – у 6-му та 8-му класах.

Використання ігор навіть під час уроку є ефективним, але, звісно, це залежить від теми та мети уроку та вирішується на розсуд вчителя. Крім

того, ігри можна використовувати на початку або в кінці уроку задля того, щоб розділити урок на дві частини та зняти напругу. Однак ігри не слід розглядати як маргінальну діяльність. Ураховуючи це, їх слід застосовувати всередині уроку, не розглядаючи в якості простого ввідного засобу.

Rinvolucгі стверджує, що гру можна використовувати на будь-якому з наступних трьох етапів:

1) перед поданням граматичної структури, особливо для розуміння того, наскільки учням відома ця чи інша тема;

2) після презентації граматичної конструкції для того, щоб побачити, наскільки добре учні зрозуміли матеріал;

3) як повторення розглянутої граматичної конструкції (Rinvolucгі, 1990: 38).

З усіх класифікацій дидактичних ігор нами обрано класифікацію Д. Хедфілда (Hadfield, 2003: 120), за якою ігри поділяються на:

- ігри – сортування;
- ігри – вгадування («Verstecken»);
- ігри – впорядкування («Menschen-Sätze»);
- ігри-відповідники («Mitgeschlossenen Augen»);
- ігри за картками («Brettspiel – Was machen die Leute?»), «Domino», «Das perfekte Alibi?»);
- ігри-змагання («Tic Tac Toe», «Würfel-Spiel»).

Для закріплення знань із граматики нами використані ці ігри таким чином:

1. Гра – вгадування (Verstecken)

Мета: тренування особових закінчень дієслів у теперішньому часі.

На дошці розклеєно фото та картинки, що вказують на особу, яка виконує дію. Біля картинки записане дієслово із захованим особовим закінченням. Завданням учнів є правильно вгадати закінчення згідно з картинкою. Ця гра підходить найкраще на початковому етапі вивчення теперішнього часу, саме тоді, коли були подані правила або табличка з правильними особовими закінченнями.

2. Domino

Мета: тренування особових закінчень дієслів.

Учні діляться на пари та отримують набір карточок для гри в доміно. Загалом правила не сильно відрізняються від звичайної гри, важливим моментом в цій грі є підбирати до особи правильно відмінене дієслово або інше дієслово в тій самій формі. Цей варіант гри не тільки формує в учнів граматичну конструкцію теперішнього часу, але й дає змогу попрацювати попарно.

3. Tic Tac Toe

Мета: утворення речень в теперішньому часі Präsens, паралельно використовуючи лексичні одиниці з вивчених тем.

Ця гра є ще одним видом парної роботи. Учні отримують роздруківки у вигляді гри «Хрестиконулики». Головним завданням є утворити речення в теперішньому часі; якщо воно є вірним, поле заповнюється хрестиком або нуликом. Гра продовжується доти, доки хтось із учасників не заповнить одну лінію.

4. Brettspiel – Was machen die Leute?

Мета: тренування теперішнього часу Präsens у простих розповідних та питальних реченнях за темою „Freizeit“.

Клас розділений на різні групи з трьох або чотирьох учнів. Група, яка отримала найбільше число на кубуку, починає гру. Група, яка отримала друге найбільше число, грає наступною. Учні одержують поле для гри, фішки та кубики. Кожен по черзі ходить та задає питання іншому учаснику. Наприклад:

- Was macht er? – Er springt.

- Was machen sie? – Sie fotografieren.

5. Das perfekte Alibi?

Мета: тренування вживання минулого часу Perfekt.

Вчитель роздає учням по 7 карточок на кожен день тижня, де вказані різні, неповторювані види діяльності за зразком: «Montag – mit der Familie Pikknik machen», «Dienstag – ins Theater gehen» і т.д. Один отримує таку картку: «Sonntag – die Bank ausrauben». Ведучий (учень) допитує всіх, що вони робили минулого тижня задля того, щоб знайти «злочинця». Сам «злочинець» може збрехати та вигадати іншу історію, щоб його не спіймали.

6. Menschen-Sätze

Мета: тренування вживання минулого часу Perfekt, а саме, правильного порядку слів у реченні.

Відбувається поділ на команди. Учні отримують розрізані речення в минулому часі. Їхнє завдання – утворити собою лінію так, щоб речення було вірним. Перемагає та команда, яка більше складе речень за одну хвилину.

7. Mit geschlossenen Augen

Мета: тренування вживання минулого часу Perfekt, а саме, Partizip 2 сильних дієслів.

На дошці записано перелік сильних дієслів, наприклад:

schreiben

verlieren

nehmen

kommen

finden

stehen

denken

Група ділиться на команди з п'яти учнів, які створюють коло, сидячи на стільцях. Умовою гри є заплющені очі. Перед цим учням необхідно

добре запам'ятати дієслова на дошці. Один учень із команди утворює речення в минулому часі Perfekt із використанням дієслова, написаного на дошці або свого. Іншій команді потрібно розпізнати дієслово в формі минулого часу та вказати, слово вжите з дошки чи придумане.

8. Würfel-Spiel

Мета: тренування вживання минулого часу Perfekt.

Учня пояснюються правила, що кожна цифра кубуку відповідає члену родини. Залежно від

числа, яке випало на кубуку, учень відповідає на запитання в минулому часі. Наприклад:

– *Was hast du von dieser Person gelernt? Was hast du mit dieser Person gemacht?*

– *Von meinem Opa habe ich Kochen gelernt. /Mit meinem Freund habe ich oft Fußball gespielt.*

Під час експерименту ми переконалися, що на уроках, коли застосовувалися дидактичні ігри, учні працювали більш активно. Навіть учні, які вчать неохоче та в більшості випадків невпевнені в своїх знаннях із вивченої теми, на таких уроках працювали з великим захопленням. Коли ж урок був побудований у формі змагання, то, природно, в майже кожного учня виникало бажання перемогти, а для цього вони повинні мати добрі знання (учні це розуміли і намагалися краще підготуватися до уроку).

До вищезазначеного слід додати, що нами спостерігалася зацікавленість учнів різних вікових груп до такого дидактичного засобу як гра. Нами також проведено опитування з метою дізнатися, чи подобається учням застосування ігор для засвоєння граматичної теми. В опитуванні взяли участь учні з груп 5-х, 6-х (15 учнів) та 8-х (17 учнів) класів.

Під час опитування поставлено наступні питання:

– Чи були ігри нудними?

– Чи були для вас цікавими та корисними ігри?

– Яка гра сподобалась вам найбільше й чому?

Нижче наведені результати опитування в кожному класі в вигляді діаграми (рис. 1, 2, 3).

За наведеними діаграмами нами сформульований висновок про те, що більшість учнів позитивно, із зацікавленістю реагують на застосування ігор під час вивчення граматичних тем на уроках німецької мови. На наш погляд, такі результати є хорошим показником для нашого дослідження, але на них ми не можемо поки орієнтуватися.

На останньому тижні проходження педагогічної практики нами знову проведено тестування на основі завдань із граматичних тем Präsens та Perfekt. Унаслідок нами отримана

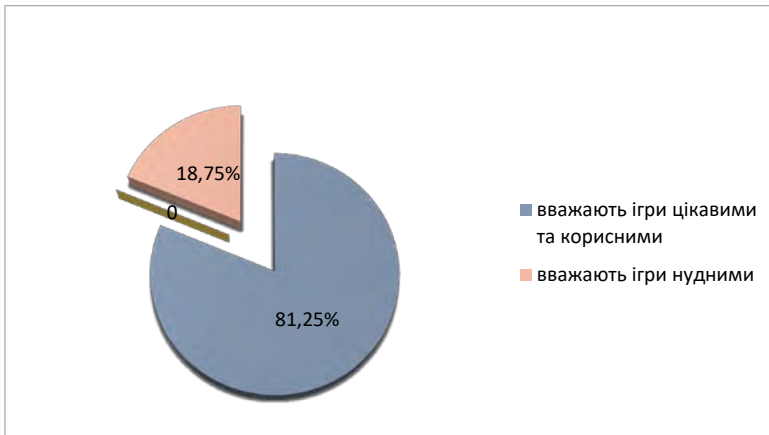


Рис. 1. Результати опитування 16-ти учнів першої групи 5-го класу

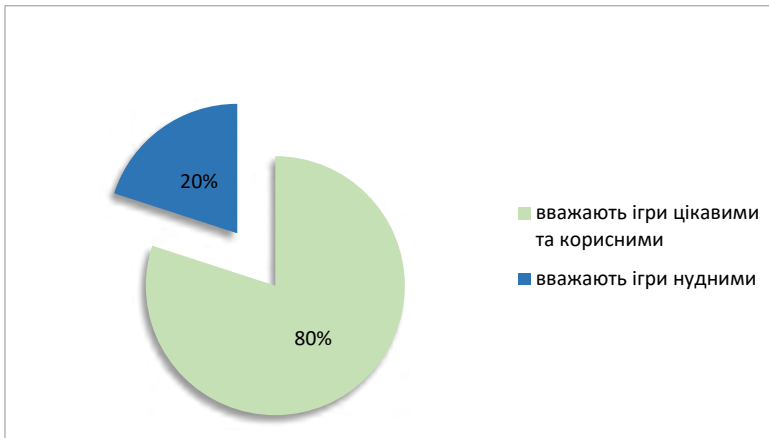


Рис. 2. Результати опитування 15 учнів першої групи 6-го класу

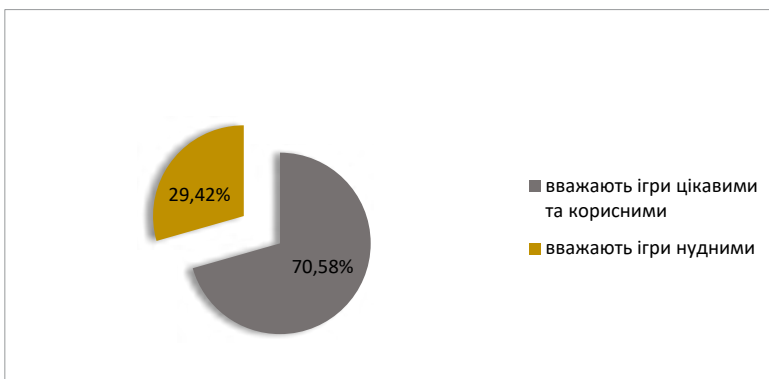


Рис. 3. Результати опитування 17 учнів першої групи 8-го класу

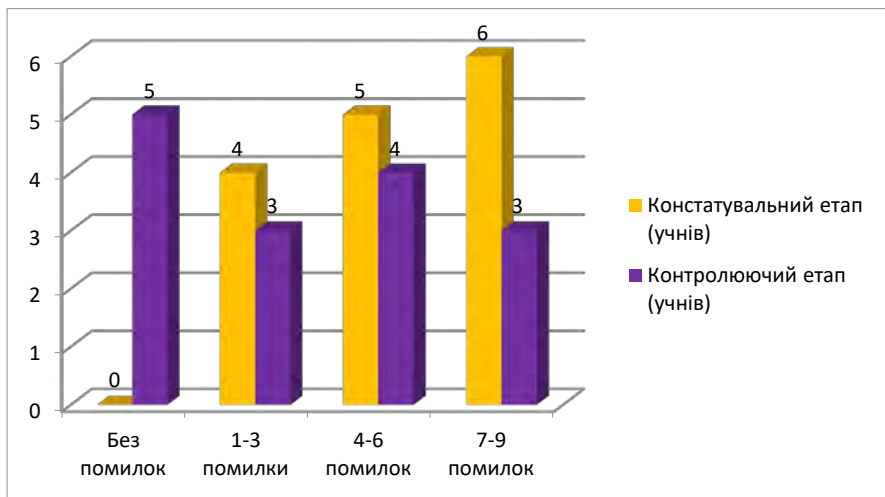


Рис. 4. Порівняльні результати експерименту серед учнів 6-го класу

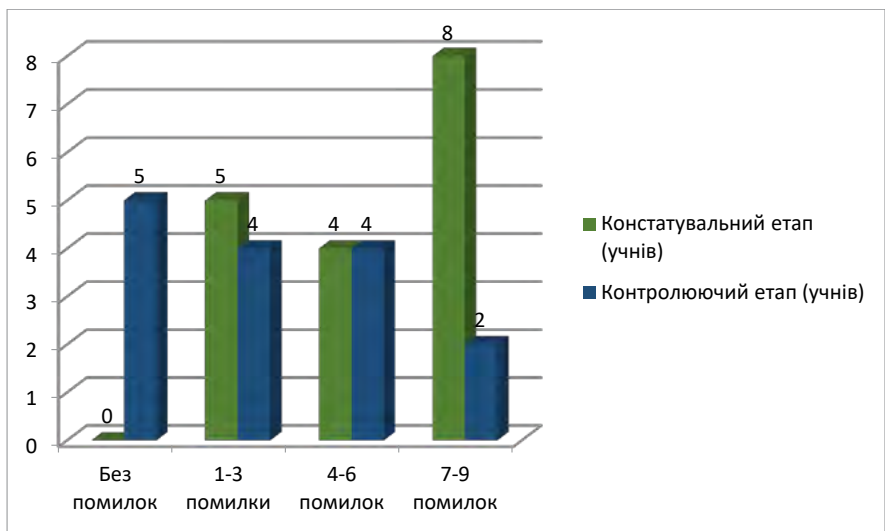


Рис. 5. Порівняльні результати експерименту серед учнів 8 класу

відповідь на головне запитання нашого дослідження – чи є застосування ігор ефективним для формування граматичної компетентності в учнів середньої школи.

Наведені нижче таблиці демонструють результати нашого дослідження з урахуванням кількості помилок і остаточної оцінки (табл. 3, 4, 5). Учні поліпшили свій рівень знань за допомогою введення ігор у процес навчання.

Таблиця 4

Результати дослідження учнів 6-го класу на контролюючому етапі

| Кількість помилок | Кількість учнів в групі (15 учнів) |
|-------------------|------------------------------------|
| Без помилок | 5 |
| 1-3 помилки | 3 |
| 4-6 помилок | 4 |
| 7-9 помилок | 3 |

Таблиця 3

Результати дослідження учнів 5-го класу на контролюючому етапі

| Кількість помилок | Кількість учнів в групі (16 учнів) |
|-------------------|------------------------------------|
| Без помилок | 4 |
| 1-3 помилки | 3 |
| 4-6 помилок | 7 |
| 7-9 помилок | 2 |

Таблиця 5

Результати дослідження учнів 8-го класу на контролюючому етапі

| Кількість помилок | Кількість учнів в групі (17 учнів) |
|-------------------|------------------------------------|
| Без помилок | 5 |
| 1-3 помилки | 4 |
| 4-6 помилок | 4 |
| 7-9 помилок | 2 |

За даними таблиць 3-5 та рисунків 4 і 5, кількість помилок серед учнів зменшилася, що є свідченням позитивного впливу ігор на формування граматичної компетентності, оскільки в період проходження практики вони були провідними дидактичними засобами. Це підтверджує нашу гіпотезу щодо того, що застосування ігор покращить граматичну компетентність серед учнів середньої школи.

Висновки. Гра сприяє розвитку пізнавальної активності учнів при вивченні німецької мови. Вона допомагає сформувати правильне позитивне відношення до мови та навчання в цілому. Практичне дослідження було проведене під час педагогічної практики. Доведена методологічна цінність включення рольових ігор на заняттях із німець-

кої мови, яка полягає в формуванні правильного позитивного відношення до мови, стимулюванні мотивації навчально-пізнавальної діяльності, позбавлення від тривожності, формування позитивного клімату всередині колективу, закріплення матеріалу. Ґрунтуючись на результатах дослідження, можна зробити висновки, що для ефективного формування всіх складників граматичної компетентності під час вивчення німецької мови важливо орієнтуватися на застосування ігор задля розвитку пізнавальних здібностей учнів. Ігри на уроці не дозволяють вирішити всі проблеми з навчанням, але вони служать важливим інструментом, одним із різноманітних методів і технік задля того, щоб залучити учнів до навчання та сформувати цю компетентність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Мерзляков С.В. Место и роль формирования грамматической компетенции при автономном обучении иностранному языку. *Современные проблемы науки и образования*. 2014. № 4. С. 9.
2. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе : учебное пособие / под ред. В.М. Филатова и др. Ростов, 2004. 361 с.
3. Мильруд Р.П. Компетентность в изучении языка. *Иностранные языки в школе*. 2004. № 7. С. 7–14.
4. Мухиддинова С.А. Роль игры в процессе изучения английского языка в школе. *Молодой ученый*. 2013. № 7. С. 397 – 399.
5. Chomsky, N. *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge : MIT Press, 1965. P. 66.
6. Hadfield J. *Elementary Grammar Games*. London: Pearson, 2003. P. 127.
7. Rinvolucrri M. *Confidence Book: Building Trust in the Language Classroom*, 1990. P. 85.
8. Trim J. *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen. Die Kompetenzen der Sprachverwendenden, Lernenden*. Strassburg. 2001. S. 107–108.

REFERENCES

1. Merzlyakov S.V. Mesto i rol formirovaniya grammaticheskoy kompetentsii pri avtonomnom obuchenii inostrannomu yaziku. [The place and role of the formation of grammatical competence in autonomous teaching of a foreign language]. *Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya*, 2014, Nr 4, p. 9 [in Russian].
2. Metodika obucheniya inostrannym yazykam v nachalnoy i osnovnoy obsheobrazovatelnoy shkole: uchebnoe posobie. [Methods of teaching foreign languages in primary and secondary schools: textbook]. / pod red. V.M. Filatova i dr. Rostov, 2004, p. 361 [in Russian].
3. Milrud R.P. Kompetentnost v izuchenii yazika. Inostrannyye yazyki v shkole. [Competence in language learning]. 2004, Nr 7, pp. 7–14 [in Russian].
4. Muhiddinova, S.A. Rol igryi v protsesse izucheniya angliyskogo yazyika v shkole. [The role of play in the process of learning English at school]. *Molodoy uchenyy*, 2013, Nr 7, pp. 397 – 399 [in Russian].
5. Chomsky, N. *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: MIT Press, 1965. p. 66 [in English].
6. Hadfield J. *Elementary Grammar Games*. London: Pearson, 2003. p. 127 [in English].
7. Rinvolucrri M. *Confidence Book: Building Trust in the Language Classroom*, 1990. p. 85 [in English].
8. Trim J. *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen. Die Kompetenzen der Sprachverwendenden, Lernenden*. [Common European Framework of Reference for Languages: Learn, Teach, Assess. The competencies of language users, learners]. Strassburg, 2001, pp. 107–108 [in German].