

## **Использование игровых технологий на уроках немецкого языка.**

Человеческая культура возникла и развёртывается в игре, как игра.

Й. Хейзинга

В последнее время все больше и больше возрастает интерес к изучению иностранных языков. Следовательно, одной из самых главных задач учителя является повышение мотивации к изучению иностранного языка. Каждый учитель старается найти оптимальный способ для решения поставленной задачи. Для достижения наилучшего результата в изучении иностранного языка, на мой взгляд, подходят активные методы обучения. К активным методам обучения можно отнести использование игр и игровых ситуаций.

Игра – необходимый вид деятельности, в процессе которого отражается накопленный детьми жизненный опыт, углубляются и закрепляются представления об окружающем мире, приобретаются навыки, необходимые им для успешной трудовой деятельности, воспитываются организаторские способности.

Игровые технологии настолько органично входят в процесс обучения и воспитания детей, что, пожалуй, нет ни одного психолога и педагога, который бы не использовал в своей работе этот вид деятельности. Многие ученые, особенно такие знаменитые психологи, как Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, писали в своих работах о значении игры и её роли в психическом развитии ребенка.

Проблемами стимулирования мотивации учащихся к изучению иностранного языка с использованием игровых приемов обучения занимались выдающиеся педагоги и лингвисты (И.Л. Бим, С.С. Полат, Е.И. Пассов и многие другие). В методике преподавания иностранного языка игра рассматривается как ситуативное упражнение, с возможностью повторения речевого образца в условиях приближенных к реальным ситуациям.

Е.И. Пассов, в своей книге «Урок иностранного языка в школе» считает, что: «игра – это 1) деятельность; 2) мотивированность, отсутствие принуждения; 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная; 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; 5) развитие психических функций и способностей; 6) «учение с увлечением». Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка, «универсальное средство,

помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие». [1, С.38].

Играм большое внимание уделяют и ученые в Германии. Среди них такие германисты, как Г.Нойнер, Л.Юнг, Д. Фройденрайх, У.Варм и др. Ю.Вайгман в книге «Модели урока» [9, С.113] пишет, что в учебниках по немецкому языку как иностранному имеется очень много игр, которые помогают ученикам осваивать на иностранном языке повседневные ситуации общения. Отмечается также функциональность игр, т.е. возможность их использования на разных этапах урока и при работе над различными видами речевой деятельности.

Игра является мощным стимулом к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться. Игра, как форма организации урока выполняет следующие задачи:

1. Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише;
2. Способствует многократному повторению языковых единиц;
3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Игра сильна практически каждому ученику. Случается так, что слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: сообразительность и находчивость здесь оказываются более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция - развитие памяти, внимания, восприятия информации.
2. Воспитательная функция - воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре.
3. Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в увлекательное приключение.
4. Коммуникативная функция - создание атмосферы иноязычного общения, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

1) Дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи;

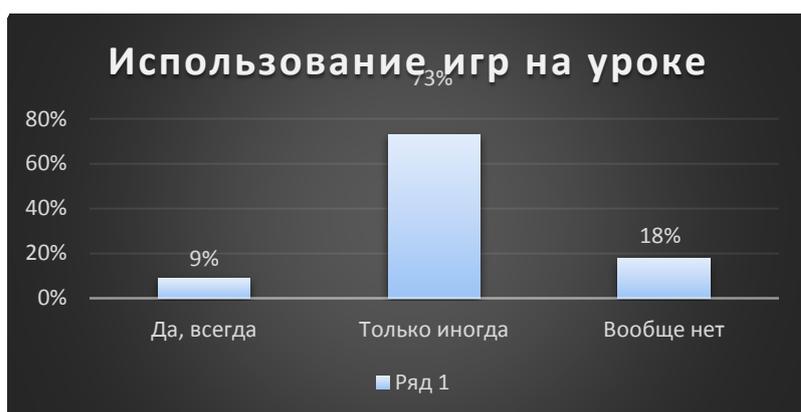
2) Учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3) Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

4) Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Используя в своей работе игровые технологии, я обращаюсь к опыту как отечественной, так и зарубежной методики. Во время обучения в Германии на курсах повышения квалификации учителей (2008, 2015г.) я обратила внимание на то, что в практической работе часто встречаются различные игры, особенно такой вид игры, как игра по «станциям» (Stationenlernen). Для того чтобы достичь какой-либо цели урока, учащимся предлагается совершить путешествие по «станциям». Дети выполняют при этом самые разные задания, такие как: работа с лексикой, с грамматикой, проекты, викторины, аудирование, говорение. К популярным в немецкой методике играм относятся так же ролевые игры, дидактические. Я внедрила эти виды работы в свои уроки немецкого языка.

Обмениваясь опытом с учителями по вопросу использования игровых технологий на уроках немецкого языка, я заинтересовалась вопросом, как часто преподаватели используют их на своих уроках, и провела анкетирование своих коллег, получив следующие результаты:



Почему получился такой маленький процент постоянного использования игровых технологий на уроке? Проанализировав материалы учебника 2 класса Н.Д. Гальсковой «Мозаика» для школ с углублённым изучением немецкого языка и учебник 5 класса этого же автора, я выяснила, что игры в учебнике средней школы, отсутствуют совсем, а во 2 классе они есть в малом количестве. Это, однако, дает возможность учителю творчески подойти к организации учебного процесса на уроке и самостоятельно добавлять игры и использовать игровые технологии в соответствии с целями и задачами урока.

Существует несколько классификаций игр, однако необходимо подчеркнуть, что все они условны. Так, одни подразделяют игры на языковые и коммуникативные, другие - на игры на взаимодействие и игры на соревнование, третьи выделяют лексические, грамматические, фонетические и орфографические. Мне более близка третья классификация, на которой остановимся более подробно. На уроках немецкого языка, для достижения поставленных целей, я использую следующие игры:

#### ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ

##### 1) Ассоциации

Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово, например das Wasser.

Ученик должен быстро назвать подходящие слова.

Z.B. das Wasser: der Fisch, das Boot, das Schiff, schwimmen, das Schwimmbad u.s.w.

Если играющий не смог быстро подобрать слова, он выбывает.

##### 2) Заверши слова

Команды садятся друг против друга и перебрасывают мяч. Ученик, бросающий мяч, говорит половину слова, например: das Klass.... . Учащийся из другой команды ловит мяч и произносит всё слово полностью – das Klasszimmer

##### 3) Волшебный мешочек

В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-немецки. Ребёнок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это “Das ist eine Katze”. Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

##### 4) Числительные.

Образуются две команды. Учитель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

##### 5) Цвета

Ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

##### 6) Пантомима

Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой имитирует какой-либо действие. Другая группа отгадывает это действие.

### 7) Антонимы и синонимы

Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет ,например, слово и говорит синоним (Synonym). Ученик должен подобрать к слову синоним z.B. das Examen- die Prüfung. И так же с антонимом

### 8) Последняя буква

Образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

### 9) Wortspiel Kombinieren ist alles!

Составь из двух колонок возможные варианты сложных слов. Z.B. Flug...zeug, Haus...tür u.s.w.

## ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

### 1) Спроси!

На закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

Z.B. Ist das ein Ding? Ist es groß? Ist es grün ?

### 2) Dativ und Akkusativ

Закрепляются предлоги дательного и винительного падежа ( Dat., Akk.) Z.B.

Wo? Wohin?

im Schrank - in den Schrank

im Zimmer - in das Zimmer

### 3) Составь предложение

Тренировка придаточных предложений времени и условия. Класс делится на две команды. Каждой команде дается вариант главного предложения, участники пишут свои варианты придаточных предложений. Правильно составленное предложение приносит команде балл.

### 4) Живое предложение

Каждый ученик получает карточку, на которой написано слово. Всем участникам игры необходимо построиться в цепочку так, чтобы получилось предложение.

### 5) «Ромашка»

У ведущего (учителя) в руках «ромашка», в центре которой – начало сложноподчинённого предложения; на лепестках, на обратной стороне- простое предложение. Участники игры, срывая лепесток, должны составить сложноподчинённое предложение.

## ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

1) Учащиеся хлопают в ладоши, когда слышат слово с дифтонгом [ei] [eu], u.s.w.)

### 2) Какой звук я задумал?

Один из учеников произносит цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук, а остальные отгадывают его. Отгадавший первым получает право загадывать свою загадку. z.B. machen-sprechen- durch-rechnen

### 3) Телеграмма

Класс выбирает водящего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать “телеграмму” – сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный ученик (по очереди из каждой команды) произносит по одному слову из “телеграммы”. Если ученик ошибся, его команда теряет очко.

### 4) Назови слово

Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя какой-либо звук. Участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук. Далее участники меняются ролями.

5) Wer hört besser?

Сейчас я буду произносить русские и немецкие звуки. Ваша задача – узнать немецкие звуки и поднять руку (хлопнуть), если вы узнаете один из них. Когда вы услышите русский звук, руку поднимать не надо.

Таким образом, следует констатировать, что игра - это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. В зависимости от условий, целей и задач, поставленных преподавателем иностранного языка, игра должна чередоваться с другими видами работы. Использование на занятиях иностранным языком игровых технологий непременно повысит у обучаемых уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции, речевых умений и степень владения языковым материалом.

#### Список использованной литературы

- 1 Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – М., 1991. – 223с.
2. Арзамасцева, Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева, О.А., Игнатова. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. – 28с.
3. Большая советская энциклопедия/ Гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М.: Сов. Э11.
4. Гальскова, Н.Д., Гез, Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез – М.: Издательский центр « Академия», 2005. – 336с.
5. Денисова, Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения
6. Коноплёва Т.Г. Весёлый немецкий Ростов н/Д: Феникс 2008.-217 с. – (Большая перемена) с.26-30
7. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. Т. 1. М.: НИИ школьных технологий, 2006. - 816с.

8. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350с.
9. Weigmann J., Unterrichtsmodelle: Max Hueber Verlag, 1999.-100 с.
10. Neuner G.,Hunfeld H.. Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts. Eine Einführung. Berlin/München: Langenscheidt, 1993.
11. Jung L. 99 Stichwörter zum Unterricht - Deutsch als Fremdsprache / L. Jung. — Ismaning: Max Hueber Verlag, 2001. — 137 s.