Игровая технология при обучении немецкому языку

Учитель немецкого языка

МБОУ «Школа №71»

Шагдарова О.Н.

Содержание

1. Актуальность проблем, решаемых использованием данной технологией
2. Эффективность применение игровой технологии
3. Разнообразие учебных игр
4. Анализ результативности работы с использованием игровой технологии
5. Литература

**Введение.** Современная методика преподавания иностранного языка за последнее время обогатилась новейшими технологиями, цель которых - существенно облегчить сам процесс обучения, сделать его занимательным и не обременяющим. Стало хорошей традицией создание видео презентаций для уроков, использование интернет-ресурсов. Изменилась и форма урока. Современные учителя редко используют форму лекции при объяснении нового материала, или простого опроса при проверке знаний. Замечено, что эффективность обучения заметно улучшается, если применять игровые технологии на уроках иностранного языка.

**1.Актуальность проблем, решаемых использованием данной технологией**

Одной из актуальных проблем современной методики преподавания иностранных языков является организация обучения с помощью игровых технологий. Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов.

* Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у обучающихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры.
* Во-вторых, одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение обучающихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой  деятельности.

**Игровые технологии обладают следующими функциями:**

* средство развития мотивационно-потребностной сферы;
* средство познания;
* средство развития умственных действий;
* средство развития произвольного поведения.

**2.Эффективность применение игровой технологии**

* Во-первых, в процессе игры реализуется самое важное условие: и учитель, и ученики общаются на иностранном языке.
* Во-вторых, скучное повторение какого-то грамматического правила или закрепление новой лексики в форме игры превращается в увлекательное занятие.
* В-третьих, ученики получают наглядное практическое применение новых знаний. Этому в большей степени способствуют роевые игры.
* В-четвертых, исчезает языковой барьер, который зачастую присутствует у стеснительных людей. В процессе игры человек раскрепощается, что позволяет общаться более свободно и непринужденно.
* В-пятых, ценность игровых технологий и в том, что они вносят разнообразие в уроки, способствуют развитию творчества.

Игра определяет важные перестройки и формирование новых качеств личности; именно в игре обучающиеся усваивают нормы поведения, игра учит, изменяет, воспитывает.

Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Так, например, педагогическая и дидактическая ценность деловой игры состоит в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытывать себя на профессиональную пригодность.

* 1. **Разнообразие учебных игр**

На уроках иностранного языка выделяют следующие виды учебно-речевых игр:

1. Фонетические.
2. Для работы с алфавитом.
3. Орфографические.
4. Лексические.
5. Грамматические.
6. Для обучения чтению.
7. Для обучения аудированию.
8. Для обучения монологической речи.
9. Для обучения диалогической речи.

Рассмотрим подробнее, какие виды игр можно использовать на уроках иностранного языка и как правильно применять игровые технологии в процессе обучения.

***1 Языковые игры***

*1.1 Фонетические игры*

1. **«Слышу - не слышу».** Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

2**. «Какое слово звучит?»** Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны найти в списке слов произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

***1.2 Орфографические игры***

**«Вставь букву».** Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

Например: g...t, schle..ht.

***1.3 Лексические игры***

1. **«Слово».** Цель: активизация изученной лексики.

Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Преподаватель произносит слово; обучаемые, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово. Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко. Итоги игры подводятся после того, как составлено несколько слов.

2. **«Озвучивание картинки».** Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

3. **«Рассказ по рисунку».** Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы, характеризующие ее хозяина. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты. Выигрывает пара, составившая самый интересный рассказ.

***1.4 Грамматические игры***

1. **«Модальные глаголы».** Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение.

С этой целью задаются вопросы типа: Можете ли вы...? Должны ли вы...? Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

2**. «Игра в мяч».** Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д.

**3. «Кубики».** Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

***2 Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом***

Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно-познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических и грамматических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

**«Запомните предметы».** Цель: запоминание и контроль лексики.

Разложить предметы на столе на 1-2 минуты. Затем накрыть бумагой и записать название предметов, которые запомнили.

*3* ***Психологические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний***

Основными функциями психологических игр в обучении иностранному языку являются создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации, а также интенсивная тренировка употребления усваиваемого лексического и грамматического материала.

***«Лес».*** Цель: формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

Ход игры: обучаемым предлагается сыграть роль деревьев и растений в лесу и прокомментировать на иностранном языке все, что происходит с ними. Используется доска со списком необходимых слов.

**1. *«Догадайся»***

Наглядные средства: картинки, учебная доска (стол).

Ход игры: на доске (столе) расставляются (раскладываются) картинки с изображениями спортивных состязаний, сооружений. Учитель называет слово на немецком языке, а учащиеся должны показать нужную картинку и повторить слово. Можно привлечь двух учеников одновременно.

***2. «Угадай слово»***

Ход игры: учитель дает описание стадиона, бассейна, спортивной площадки, спортивной игры. Учащиеся должны догадаться, о чем он говорит, и назвать слово. Игру можно провести с применением наглядности.

Примечание: в дальнейшем учащимся может быть предложено задание самим составить описание-загадку.

***3. «Домино»***

Ход игры: ученикам раздается по 4 - 6 карточек; на одной половине карточки изображена картинка, на другой половине - написано слово. Выигрывает тот, кто быстрее выложит все карточки, то есть совместит изображение со словом.

***4. «Комментатор»***

Наглядные средства: конверты, картинки.

Ход игры: ученик выбирает конверт, вытаскивает картинку, смотрит и отвечает на заданные учителем вопросы.

***6. «Снежный ком»***

Наглядные средства: мягкая игрушка-заяц.

Ход игры: один из учащихся берет в руки игрушку, называя тот вид спорта, в который он любит играть. Затем он передает зайца другому учащемуся, который, в свою очередь, должен повторить предложение предыдущего и добавить свое слово.

Ich spiele Fußball gern. Und du?

Ich spiele Fußball gern. Ich spiele Eishockey gern. Und du?

***7. "Пантомима"***

Ход игры: по мимике, пантомимическим действиям учащиеся догадываются и называют, какой вид спорта или действия любит их одноклассник.

***8. "Хвастунишка"***

Ход игры: два участника становятся напротив друг друга и хвастаются, во что они любят играть/могут играть, не повторяя друг друга.

***9. "Рассеянный"***

Цель игры: активизация лексики и развитие навыка употребления отрицательной формы.

Наглядные средства: картинки.

Ход игры: учитель, показывая тематическую картинку, называет изображенное на ней, но неправильно. Ученик должен поправить и сказать, что на самом деле изображено на картинке.

***10. "Угадай"***

Цель игры: активизация лексики и развитие навыка употребления вопросительной формы (общий вопрос).

Наглядные средства: конверт с картинками.

Ход игры: Ученик выбирает конверт, вынимает картинку и сообщает классу, кто изображен на ней. Учащиеся должны догадаться, что данное лицо/животное делает, задавая общие вопросы. Угадавший получает право выбрать конверт.

Ist das ein Bär? Schwimmt er? Ißt er Honig?

Ist das ein Elefant? Ist er groß? Ist er grau?

Ist das ein Wolf? Ist er schwarz? Ist er böse?

Ist das ein Sportler? Treibt er Sport? Ist er spotrlich?

Приведенные игровые приемы не исчерпывают всего разнообразия лексических игр, которые позволяют ввести и активизировать большое количество лексических единиц, вскрыть эмоциональные и личностные резервы ребенка, сделать процесс обучения в условиях средней школы не только приближенным к естественному, но и эмоционально позитивным. Нам представляется весьма перспективной идея использования учебных игр не только в процессе формирования лексических навыков на всех этапах обучения иноязычной лексике, но и в период всего обучения младших школьников. Урок немецкого языка — это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учащимися возникает благодаря игровой атмосфере. При помощи игры учитель располагает учащихся к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций. Игра способствует развитию познавательной активности учащихся изучению немецкого языка. Она несет в себе нравственное начало, делает труд радостным и творческим

**4.Анализ результативности работы с использованием игровой технологии**

Работа над проблемой «Использование игровой технологии на уроках немецкого языка» я получила положительные результаты.

**Актуальность использование игровой технологии**. Игровая деятельность на уроках немецкого языка на младшей и средней ступенях обучения помогает создавать условия для раскрытия потенциальных возможностей каждого ученика, активизировать его познавательную деятельность, обеспечивать эффективное усвоение содержание обучения, вносит разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуют развитию интереса учащихся к предмету.

Преобладающий в массовой школе информационно – репродуктивный метод обучения не способен выполнить один из заказов современной школы – обучить устной коммуникативной, неподготовленной и подготовленной иностранной речи на младшей и средней ступенях обучения. Поэтому необходима рациональная организация учебного процесса с применением игровых технологий.

**Теоретическая база опыта**.

Л.Стаценко. Ролевые игры на уроках иностранного языка.

В.Н.Пташкина. Игровые технологии на уроках.

Т.В.Пукина. Игровые технологии на уроках и на досуге.

 М.Е.Сергеева. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности.

В.Г.Якимкина. Увлекательные игры на уроках немецкого языка.

С.Ю.Райнеке. Игры на уроках немецкого языка в начальной школе: 2-4 классы: Методическое пособие. Школьный урок

При однообразных методах работы на уроке дети быстро утомляются, их внимание становится неустойчивым, и учащиеся перестают воспринимать материал. Поэтому игра должна стать одним из приемов обучения иностранному языку. Организация уроков с применением игровых технологий на начальной и средней ступенях обучения позволяет осмыслить материал за короткий промежуток времени, пережить имеющийся личный опыт в новых ситуациях, тем самым организовать его, ориентировать в реальной жизни.

**Алгоритм использования игровой технологии**

* подобрать игры, соответствующие психологическим и возрастным особенностям учащихся;
* отбор материала для работы на уроке с применением игровых технологий;
* диагностирование имеющихся знаний, выявление уровня активности, познавательной самостоятельности учащихся;
* овладение новыми методами, формами, приемами, позволяющими учить детей самостоятельно учиться;
* организация контроля знаний и их коррекция;
* анализ результатов.

Технология опыта отражает практическую значимость игры как упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца. Это хорошее средство активизации лексики, грамматики, обработки произношения.

На протяжении всей работы над проблемой велось наблюдение за мотивацией учащихся к изучению немецкого языка и отслеживались результаты. В указанных классах проводился мониторинг мотивации изучения немецкого языка

**Условия реализации**:

Для получения устойчивых положительных результатов необходимо учитывать следующие условия:

* место игры на уроке зависит от её педагогической целенаправленности;
* умение учителя владеть игровой технологией;
* уместно использовать игру, когда усвоен минимальный языковой материал;
* целесообразно на уроке отводить для игры от 3-5 минут до 25 минут;
* нецелесообразно применять игру на всех уроках, иначе к игре привыкают и эффективность её снижается;
* частоты изменения игр зависит не только от степени обучения, но и от состава и уровня знаний класса;
* игра становится более эффективной, если её сочетают с различными видами наглядности, мультимедийными техническими средствами.

**Результативность использования** заключается в

* устойчивых знаниях по предмету;
* высокой мотивации изучения немецкого языка;
* конкурентоспособности знаний.

**ВЫВОД:** Эффективное применение на младшей и средней ступенях обучения при объяснении нового материала, организации повторения, обобщения, систематизации изученного, во время внеклассной работы по предмету.

Следует, однако, подчеркнуть, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки. Учитель должен применять их в меру, целесообразно и плавно, а так же помнить, что игра является лишь одним из различных средств обучения младших школьников иностранным языкам. Таким образом, применение игровых технологий существенно повышает интерес к предмету, помогают разнообразить уроки.

**5.Литература**

1. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. - М.: Просвещение, 1988.- 67с.

2. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы). - М.: Просвещение, 1984.-112с.

3. Денисова Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку. // Ин.яз. в шк.- №4. с.26-27.

4. Бачаров Л.Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения. // Ин.яз. в шк.- №3, 1996.- с.66-68.

5. Гудкова Л.М. Игры на уроках английского языка в младших классах. // Ин.яз. в шк.- № 4, 1998. - с.54-55.

6. Родкин К.А. Игра как средство повышения эффективности уроков английского языка. - М.: Просвещение, 1976. - 59с.

7. Настольная книга преподавателя иностранного языка (Справочное пособие).- Мн.: «Вышэйшая школа», 1992.

8. Buttner S. Tamburin (Немецкий для детей).- Мах Hueber Verlag.

9. Rieder E. Das ABC-Haus. - Stuttgart.: Ernst Klett Verlag, 1996. lO.Kamenezkaja N.P. Lehrerbeiheft Deutsch II. - M.: Просвещение