

МОУ «Лазурненская СОШ»  
Красноармейского муниципального района Челябинской области

**Обобщение педагогического опыта**  
**Игровые формы преподавания иностранного языка**  
**как путь формирования творческой личности**

Сайбель Ирина Филипповна,  
учитель немецкого и английского языков  
МОУ «Лазурненская СОШ»

п. Лазурный

2011

## **Содержание**

### Введение

Глава 1. Игровые технологии как средство повышения мотивации к изучению иностранного языка.

1.1. Суть педагогических технологий.

1.2. Игровая технология как форма организации учебно-педагогического процесса.

1.2.1. Психологические и педагогические обоснования применения игровых технологий в учебно-педагогическом процессе.

1.2.2. Функции, виды и формы игровой деятельности на уроках иностранного языка.

Глава 2. Организация работы по применению игровых технологий при обучении иностранному языку.

2.1. Сущность, задачи и этапы работы с применением игровых технологий.

2.2. Примеры применения игровых технологий в педагогической практике.

### Заключение

### Список литературы

## **ВВЕДЕНИЕ**

Одной из наиболее актуальных проблем методики преподавания иностранных языков в школе является совершенствование форм обучения иностранному языку. Нельзя назвать эту проблему новой, но, думается, далеко не полностью раскрыто все многообразие ее сторон, вся значимость ее при решении задач активизации процесса обучения. У каждого учителя, работающего в школе, эта проблема вызывает трудности. Главная трудность вызвана неумением найти оптимальное сочетание индивидуальных, групповых и фронтальных форм работы при обучении иностранному языку. Другие трудности связаны с определением индивидуальных особенностей личности учащегося и организацией на этой основе деятельности учителя, направленной на развитие умственных способностей каждого ученика. Все это побудило меня обратиться к соответствующей литературе и опыту учителей-практиков по данной проблеме.

Прежде всего, бесспорным фактом является разная степень подготовленности школьников. Следует отметить и тот факт, что учебный материал на разных ступенях обучения может усваиваться учащимися одного и того же класса по-разному: одни легче усваивают лексику в силу хорошо развитой механической памяти, у других более развито слуховое восприятие, поэтому они успешно справляются с заданиями по аудированию и т.д. Кроме того, у всех детей разный склад мышления.

Изучение интересов и склонностей школьников, их учебных возможностей, а также анализ перспектив развития этих возможностей должны послужить исходным моментом в совершенствовании традиционных форм обучения иностранному языку и более глубокому изучению интерактивных форм обучения иностранному языку. Конечно, осуществить все это на практике не так легко, как может показаться на первый взгляд. Основная трудность заключается в подборе и использовании заданий дифференцированной степени сложности. И нашей главной задачей является облегчение выбора форм обучения иностранному языку в средней школе и их совершенствование или полная переработка.

Нуждается в обсуждении и практическая цель обучения. Общая задача обучения иностранному языку - это вопрос не методический, а социально-педагогический. Главная проблема тут - соотношение задач в области устной речи и чтения. Решая эту проблему, надо учитывать такие факторы, как мера соответствия достигаемых результатов затратам общества, тот жизненный смысл, который видят (могут видеть) школьники в различных вариантах целевой установки предмета

«иностранный язык», степень сохраняемости полученных в школе навыков и умений при значительных перерывах в формальном образовании и др.

Необходимо обсудить и общеобразовательную направленность учебного предмета «иностранный язык». Известно, что уникальное общеобразовательное значение этого предмета, реализуемое при определенных условиях, заключается в специфическом положительном влиянии его на меру осознанности владения родным языком, культуру речи на родном языке, расширение филологического кругозора подрастающего поколения.

И, наконец, необходимо со всей категоричностью напомнить о том, что учебный предмет «иностранный язык» должен закладывать основы умений самообразования в области этого предмета. От правильного решения проблем, целей и содержания обучения иностранному языку в решающей степени зависит и мотивация учащихся. Это предполагает, в первую очередь, повышение уровня и качества практического владения иностранным языком самим педагогом. Такая постановка вопроса не только непосредственно вытекает из современных задач, стоящих перед школой, но и имеет большое общегосударственное значение.

Обучение учителей творческому подходу, включает в себя: обучение творческому планированию и перепланированию материалов учебника; обучение разработке и включению дополнительных подготовительных упражнений на основании умения прогнозировать трудности для конкретного класса; обучение разработке и проведению уроков иностранного языка в интерактивной форме, которая включает и игровые технологии.

Интерактивный урок - это импровизированное учебное занятие, имеющее нетрадиционную структуру. Мнения педагогов на интерактивные уроки расходятся: одни видят в них прогресс педагогической мысли, правильный шаг в направлении демократизации школы, а другие, наоборот, считают такие уроки опасным нарушением педагогических принципов, вынужденным отступлением педагогов под напором обленившихся учеников, не желающих и не умеющих серьезно трудиться.

Таким образом, проблемой моего исследования является противоречие между теоретическим обоснованием игровых аспектов преподавания иностранного языка и трудностью практической реализации данного подхода.

Период глубокой реформации российского общества характеризуется новыми, повышенными требованиями к выпускникам средней школы, которые должны быть подготовлены к новым общественным рыночным отношениям, социально защищены, быть нравственно стойкими, социально закаленными, чтобы противостоять всякого рода соблазнам, отклонениям в окружающей жизни, подготовлены к встрече с трудностями конкретной деятельности, иметь знания на уровне современной науки и техники, быть здоровыми физически и психически.

С точки зрения социализации чрезвычайно важный период в становлении личности - подростковый возраст. Именно в этот период происходит распределение доминирующих потребностей, постоянное осуществление выбора, открытие своего внутреннего мира.

Этот период приходится на время, когда главным социальным инструментом для человека является школа, поэтому именно она должна предложить и обеспечить систему работы, направленную на развитие социального опыта, обучение принятию решения и помощь в самоопределении личности, на социализацию подростка. Таким образом, определилась и тема исследования «Игровые технологии преподавания иностранного языка как путь формирования творческой личности». Основной целью является теоретическое обоснование необходимости использования интерактивных игровых форм уроков при обучении иностранному языку и выявление эффективности их применения на практике.

**Задачи:**

1. Дать теоретическое обоснование интерактивного подхода в обучении иностранному языку в средней школе.
2. Изучить различные методические подходы к организации применения интерактивных игровых технологий при обучении иностранному языку.
3. Обобщить педагогический опыт работы по данной проблеме.

**Объект исследования:** Процесс формирования речевого навыка учащихся с использованием интерактивных игровых форм на уроках иностранного языка.

**Предмет исследования:** эффективность применения игровых форм уроков при обучении иностранному языку учащихся.

**Гипотеза:** Использование интерактивных игровых форм уроков при обучении немецкому языку повысит мотивацию учащихся к изучению

данного предмета, и будет способствовать более эффективному усвоению лексического материала.

### **Методы исследования:**

#### *Теоретические:*

- изучение и анализ методической и психолого-педагогической литературы;
- изучение и анализ современных учебников для средних школ;
- сравнение различных научных подходов и взглядов на интерактивный подход в обучении.

#### *Эмпирические:*

- наблюдения;
- обобщение опыта учителя.

## **Глава 1. Игровые технологии как средство повышения мотивации к изучению иностранного языка.**

### **1.1. Суть педагогических технологий**

Ребенок воспитывается разными случайностями, его окружающими. Педагогика должна дать направление этим случайностям.  
В. Ф. Одоевский

Понятие "технология обучения" на сегодняшний день не является общепринятым в традиционной педагогике. В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования.

С одной стороны, технология обучения - это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, с другой - это наука о способах воздействия преподавателя на учеников в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. В технологии обучения содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности. Педагогическое мастерство учителя состоит в том, чтобы отобрать нужное содержание, применить оптимальные методы и средства обучения в соответствии с программой и поставленными образовательными задачами. Технология обучения - системная категория, структурными составляющими которой являются:

- цели обучения;
- содержание обучения;
- средства педагогического взаимодействия;
- организация учебного процесса;
- ученик, учитель;
- результат деятельности.

Существует множество интересных определений сущности педагогических технологий - термина, ставшего довольно популярным в последнее десятилетие:

- Технология - это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, в искусстве ("Толковый словарь русского языка").
- Технология - это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния (В. М. Шепель).
- Педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих социальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть инструментарий педагогического процесса (Б. Т. Лихачев).

Источниками педагогической технологии являются достижения педагогической, психологической и социальных наук, передовой педагогический опыт, народная педагогика, все лучшее, что накоплено в отечественной и зарубежной педагогике прошлых лет.

Одна и та же технология в руках разных исполнителей может каждый раз выглядеть по-иному: здесь неизбежно присутствие личностной компоненты мастера, особенностей контингента учащихся, их общего настроения и психологического климата в классе. Результаты, достигнутые разными педагогами, использующими одну и ту же технологию, будут различными, однако близкими к некоему среднему индексу, характеризующему рассматриваемую технологию. То есть педагогическая технология опосредуется свойствами личности, но не определяется ими.

Понятие "педагогическая технология" шире, чем понятие "методика обучения". Технология отвечает на вопрос - как наилучшим образом достичь целей обучения, управления этим процессом. Технология направлена на последовательное воплощение на практике заранее спланированного процесса обучения.

Проектирование педагогической технологии предполагает выбор оптимальной для конкретных условий системы педагогических технологий. Оно требует изучения индивидуальных особенностей

личности и отбора видов деятельности, адекватных возрастному этапу развития обучающихся и уровню их подготовленности.

В педагогической литературе представлены несколько классификаций педагогических технологий.

**Модульная технология** - способствует развитию навыков самостоятельной учебной деятельности, обще-учебных умений и навыков, снимает тревожность и снижает утомляемость.

1. **КСО (коллективный способ обучения)** – развивает коммуникативные навыки учащихся.
2. **Игровая** – способствует расширению кругозора, развивает трудовые навыки, воспитывает самостоятельность, волю, сотрудничество, коллективизм.
3. **Проектная** – развивает навыки исследовательского подхода, формирует умения организовать процесс научного поиска, способствует расширению кругозора.
4. **Дальтон-план** – направлен на свободное развитие личности ребенка, обеспечивает выбор учащимися маршрута своего развития по тому или иному предмету.
5. **Адаптивный урок** – сочетание элементов различных технологий, создающих комфортную среду урока.

Предметом моего исследования является игровая технология.

## **1.2. Игровая технология как форма организации учебно-педагогического процесса.**

### **1.2.1. Психологические и педагогические обоснования применения игровых технологий в учебно - воспитательном процессе.**

Игра является действенным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать процесс обучения привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и переживать. Это мощный стимул к овладению языком. Известный советский психолог А.Н. Леонтьев считал, что мотивация создаваемая игрой должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией.

Один из ведущих современных российских психологов Р.С. Немов в учебнике по психологии определяет игру как «вид деятельности, выполняющий две функции: психологическое развитие человека и его отдыха»

Таким образом, об обучающих возможностях развивающих игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В частности, выдающийся педагог-новатор А.С. Макаренко считал, что игра



обеспечивает высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности, так как «хорошая игра» обязательно содержит в себе усилие (физическое, эмоциональное, интеллектуальное или духовное), доставляет радость (радость творчества, радость победы или радость эстетическую) и, кроме того, налагает ответственность на ее участников. В игре особенно полно и, порой неожиданно, проявляются способности ребенка.

Крупнейший знаток этой проблемы Д.Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важными для человека функциями: средство развития мотивационно-потребностной сферы, средство познания, средство развития умственных действий и средство развития произвольного поведения.

Игра - универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже «слабого» ученика, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь порой оказываются более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - «оказывается, я тоже могу говорить наравне со всеми».

Игра универсальна еще и в том смысле, что ее (в разных видах и формах) можно применять на любом этапе обучения (как с начинающими, так и с владеющими материалом на достаточно высоком уровне) и с любыми возрастными категориями учащихся. Тем более нельзя переоценить помощь, которую может оказать игра (как особо организованное занятие или эпизод занятия) при изучении иностранного языка, поскольку с изучаемым по этому предмету материалом мы реже встречаемся в повседневной жизни, чем с материалами, изучаемыми по другим дисциплинам.

### **1.2.2. Функции, виды и формы игровой деятельности на уроках иностранного языка.**

Игра всегда предполагает принятия решения – как поступить, что сказать, как выиграть. Это обостряет мыслительную деятельность учащихся. Именно в игре дети усваивают общественные функции, нормы поведения. Развивающее значение игры заложено в самой её природе,

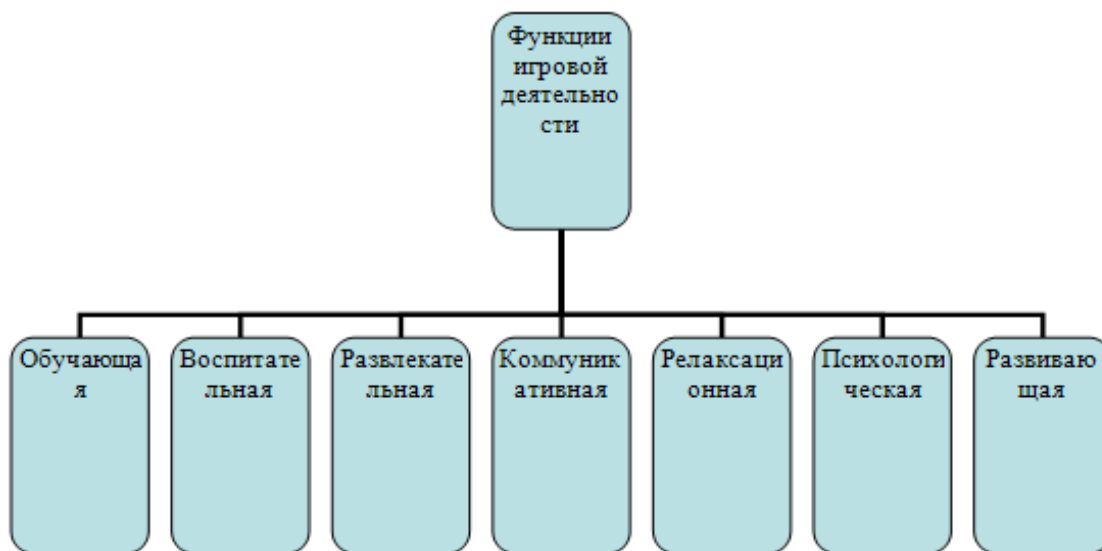
так как игра - это всегда эмоции, а там, где эмоции,- там активность, там внимание и воображение, там работает мышление.

В своей работе Е.И. Пассов определяет основные цели использования игры на уроках иностранного языка:

- 1) формирование определенных навыков;
- 2) развитие определенных речевых умений;
- 3) обучение умению общаться;
- 4) развитие необходимых способностей и психических функций;
- 5) познание (в сфере становления собственно языка);
- б) запоминание речевого материала.

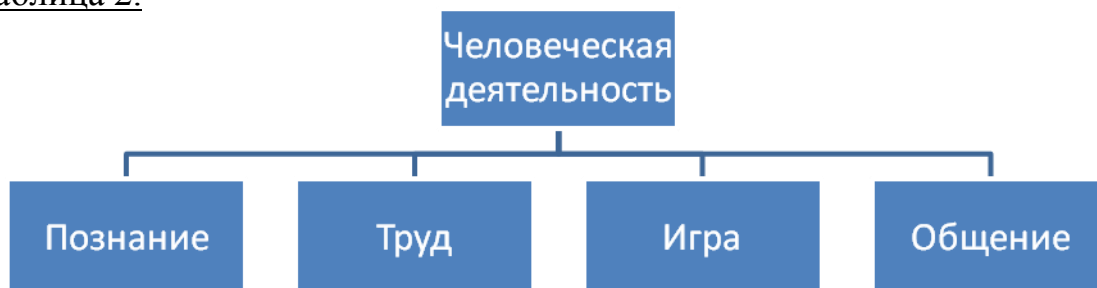
В современной психологической и педагогической литературе нет однозначной классификации игр. Психологи выделяют подвижные, строительные, интеллектуальные, условные; педагоги – дидактические игры, подразделяя их на языковые и речевые. Говоря о функциях игровой деятельности в процессе обучения, считаю уместным сослаться на схему А.В. Коньшевой, которая отображает их в полной мере. (См. таблицу 1.)

Таблица 1.



Как мы видим из таблицы (См. таблицу 2.) , игра – это специфический вид природосообразной структуры человеческой деятельности.

Таблица 2.



Поэтому игра как одна из форм отражения ведущей деятельности может соответствовать достигнутому возрасту либо возвращаться к более ранним формам поведения, либо опережать соответствующую возрастную стадию.

Младший школьный возраст 1-5 класс:

Игра – труд – общение - познание

Средний школьный возраст 6-9 класс:

Труд – игра – общение - познание

Старший школьный возраст 10-11 класс:

Общение - труд – познание - игра

Возрастные особенности позволяют использовать различные варианты игр и формы игровой деятельности. Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различного рода игр.

Таблица 3.



### Формы игровой деятельности

- индивидуальная
- парная
- групповая
- коллективная

Таким образом, игра - это:

- 1) деятельность (в нашем случае - речевая);
- 2) мотивированность, отсутствие принуждения;

- 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив (А.В. Петровский);
- 5) развитие психических функций и способностей;
- 6) «учение с увлечением» (говоря словами СЛ. Соловейчика).

## **Глава 2. Организация работы по применению игровых технологий при обучении иностранных языков.**

### **2.1. Сущность, задачи и этапы работы по применению игровых технологий.**

Формы игр чрезвычайно разнообразны. Это приспособленные к учебным задачам настольные игры, такие как лото или домино, и шарады, загадки и конкурсы. Некоторые загадки могут быть применены и на уроках, если они по своему содержанию относятся к теме урока и по лексике доступны пониманию учащихся. Например, загадки о временах года, днях недели, времени дня, погоде, деревьях, цветах и т.д. можно удачно использовать при переходе от организационных вопросов к теме урока. Система призов и очков придаст уроку необходимую спортивно-игровую окраску.

Ребусы можно заранее перерисовать на большие листы бумаги (ватмана) и повесить их на стены в классе. Ответы на них учащиеся могут подавать в письменном виде в течение всего урока. Одним из самых трудных видов загадок для русских ребят являются шарады. Эти шарады лучше заранее написать на отдельных карточках и раздать их учащимся в начале занятия. Хорошо бы выписать на карточках трудные или малоизвестные слова с переводом. В течение всего урока, карточки, с написанной на обороте отгадкой и фамилией учащегося поступают к учителю. Некоторые вопросы рекомендуется задавать в разбивку на протяжении всего занятия.

Викторина - одна из форм развития творческой активности. Викторины, как и любой другой интерактивный урок, проводятся после изучения темы и являются логическим завершением работы над ней. Цель проведения викторины: закрепить и автоматизировать изученную на уроках лексику и речевые образцы при употреблении их в уже встречавшихся и в новых ситуациях; побудить учащихся к творческому отбору материала, предложенного в учебнике, учителем или выбранного самим учащимся; приучить учащихся сосредотачивать внимание на смысле высказывания; развивать логическое мышление.

При проведении викторины учитель стремится:

- мобилизовать знания учащихся по другим предметам;
- использовать их умение самостоятельно работать с книгой, газетой, журналом, справочником;
- обеспечить активную контролируемую речевую практику каждому учащемуся;
- учесть особенности каждого учащегося;
- включать в программу викторины задания, в которых бы учащиеся употребляли бы перифразу.

Викторины не требуют длительной подготовки учащихся (материал подбирает учитель). Пользу же они приносят несомненную.

Данная форма работы, несомненно, будет способствовать усилению коммуникативной направленности в обучении, развитию мышления и воображения учащихся, а также развитию интереса к иностранному языку. Это и сюжетно-ролевые игры, когда ученик воображает себя водителем автобуса, гидом или туристом, родителем или ребёнком, и участвует в импровизированном спектакле.

Это и игра по заранее установленным правилам (прятки, фанты и т. д.), где между играющими происходит в том или ином виде соревнование. Подобные игры могут быть и специфически лингвистическими: грамматическими, лексическими, фонетическими и орфографическими. Это так называемые «подготовительные игры», способствующие формированию речевых навыков. Подобные игры могут сделать скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, более интересной и увлекательной. С помощью игр можно развивать наблюдательность при описании предметов, явлений, активизировать внимание, развивать навыки воспроизведения услышанного.

Для учащихся старших классов наиболее перспективными являются ролевые игры и драматизация.

Драматизация в обучении иностранному языку рассматривается как уникальный методический приём, который способствует не только формированию языковых и речевых навыков, но и более глубокому пониманию других предметных областей. Посредством драматизации обогащается и активизируется грамматический и лексический запас, осваивается новый грамматический и лексический материал посредством коммуникации, корректируется и автоматизируется произношение и интонация, формируется фонематический слух, повышается языковая компетенция.

Остановлюсь подробнее на таком своеобразном учебном приеме, который помогает решать задачу обучения говорению, как ролевая игра.

Поскольку ролевая игра как средство организации совместной учебной деятельности учащихся как раз и моделирует межличностное групповое общение, она находит у школьников живой отклик. В процессе разработки ролевых игр я опираюсь на теорию детской ролевой игры. На уроках иностранного языка игра не теряет своей привлекательности для ее участников, однако имеет свою специфику: решаются дополнительные (неигровые) задачи, повышается значимость результата. Что позволяет рассматривать ролевую игру как средство достижения учебно-воспитательных целей. Учащиеся могут осознавать учебные цели, которые преследует их учитель, для него же важнее всего «вмонтировать» в процесс игры максимум учебных задач, а также создать дидактические условия, необходимые для достижения как игровых, так и образовательно-воспитательных целей.

Основными компонентами обучающей ролевой игры являются: 1) игровые, а также практические воспитательные и развивающие цели; 2) содержание ролевой игры, отражающее ролевое и реальное взаимодействие и взаимоотношения учащихся – взаимоотношения, базирующиеся на учебном материале одной или нескольких разговорных тем и приобретающие развитие и воплощение в ролевом (речевом и неречевом) поведении учащихся; 3) совокупность социальных и межличностных ролей, посредством которых школьники реализуют значительную часть содержания конкретной ролевой игры.

Ролевая игра, включающая в себя проблемные вопросы и тем самым затрагивающая личные интересы учащихся, побуждает их к высказыванию собственного мнения. В ситуации общения проблем «Как поступить?», «Что сказать?», «Как отреагировать?» школьники активизируют свою мыслительную деятельность. Участвуя в ролевой игре, они получают возможность применить свои знания в реальной жизни. Помогая создавать на уроке непринужденную обстановку, чувство психологического комфорта, ситуацию успеха, равные условия для раскрытия индивидуальных возможностей каждого ребенка, ролевая игра является той самой деятельностью, которая создает возможности овладения языком. Робкие, неуверенные в себе школьники говорят при этом, не боясь ошибок.

Ролевая игра используется мною чаще всего на уроках при прохождении таких тем, как: «Магазин», «Путешествия», «Спорт», «Школа», «Времена года» и др.

Играя в «Магазин», мои учащиеся оформляют свои отделы, изготавливают «деньги». Их задача – побывать в роли продавца своего отдела, а также в роли покупателя.

Часто использую ролевые игры в форме встречи русских школьников и их гостей, где обсуждается определенная тема.

При организации любой ролевой игры придерживаюсь правил:

1) участники ролевой игры должны вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни, их поведение должно соответствовать исполняемой роли;

2) участники игры должны концентрировать свое внимание на использовании единиц иностранного языка в целях коммуникации, а не их закреплении;

3) учащийся должен уметь поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть в реальной жизни;

4) исправление ошибок во время ролевой игры является недопустимым.

Подготовительная работа к проведению ролевой игры включает отработку речевых клише, выражающих радость, огорчение и т.д., тренировку умений инсценирования, а также предварительную отработку языкового материала.

Учебная деловая игра представляет собой практическое занятие, моделирующее различные аспекты профессиональной деятельности обучаемых и обеспечивающее условия комплексного использования имеющихся у них знаний предмета профессиональной деятельности, совершенствование их иноязычной речи, а также более полное овладение иностранным языком как средством профессионального общения и предметом уважения.

В основе учебной деловой игры лежат общеигровые элементы: наличие ролей; ситуации, в которых происходит реализация ролей; различные игровые предметы. Однако, в отличие от других игр, в том числе и игр обучающего характера, деловая игра обладает, наряду с перечисленными игровыми элементами, индивидуальными, присущими только этому виду учебной работы чертами, без наличия которых игра не может считаться деловой: моделированием в игре приближенным к реальным условиям профессиональной деятельности и самой профессиональной деятельности обучаемых (имитированием их); поэтапным развитием, в результате которого выполнение заданий предшествующего этапа влияет на ход последующего; наличием конфликтных ситуаций; обязательной совместной деятельностью участников игры, выполняющих предусмотренные условиями игры роли; описанием объекта игрового имитационного моделирования; контролем

игрового времени; системой оценки хода и результатов игры, заранее разработанной и используемой в данной игре; правилами, регулирующими ход игры; элементом соревнования.

Действие в деловой игре происходит в одной из сфер профессиональной деятельности обучаемых. В связи с этим, моделирование в деловой игре условий профессиональной деятельности обучаемых является обязательным. Оно предполагает определение, прежде всего, основных сфер профессиональной деятельности будущего специалиста. Что в свою очередь развивает у учащихся техническое мышление.

Игра, таким образом, способствует выполнению важных психологических и методических задач:

- снятию тревожности и созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения учащимися языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого материала, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

## **2.2. Примеры применения игровых технологий в педагогической практике.**

Имея довольно большой опыт преподавания немецкого языка, беру на себя смелость утверждать, что с помощью игровых форм работы можно решить многие психолого-педагогические проблемы группы, помочь её участникам преодолеть трудности и барьеры, выработать адекватные формы поведения. Игра способствует выявлению творческих способностей, развитию личностного потенциала, поднимает самооценку, развивает умение принимать самостоятельные решения. Игры позволяют развивать память, внимание, восприятие, регулировать психоэмоциональное напряжение, осваивать новые умения, развивать речевые навыки и просто отдохнуть. Игра, как говорил Л.С. Выготский, ведет за собой развитие.

Игру, как метод обучения, использую обычно в качестве урока или, чаще всего, его части.

Активизировать познавательную деятельность учеников можно разными средствами. Я убедилась на собственном опыте: одним из эффективных средств развития познавательного интереса учащихся к изучению иностранного языка является использование ролевых игр.



Доказательством в пользу этого служат повышение у школьников познавательного интереса и то, что они сами начинают находить интересующую их информацию, стараются самостоятельно в ней разобраться и применить её на практике. Я провожу итоговый урок по теме с использованием ролевых игр тогда, когда учащимися уже усвоен определенный лексический материал и переход к игре подготовлен тренировочными упражнениями. Например, при проведении «Праздника алфавита» в 5 классе ученики были поделены на две равные по силам команды – «Петрушка» и «Тиль». (Примечание: Сценарий игры прилагается).

Ролевую игру отличает, прежде всего, свобода и спонтанность речевого и неречевого поведения персонажей. Каждый участник игры в ходе самой игры организует свое поведение в зависимости от ситуации, коммуникативного намерения и поведения партнеров. Ролевая игра может изображать один элементарный коммуникативный акт (знакомство, поздравление, покупку и прочее). Могут быть ролевые игры, участники которых исполняют обобщенные стандартизированные социальные роли (пассажир, полицейский, агроном и пр.). И, наконец, это может быть игра или серия игр, в которых ученик исполняет роль вымышленного персонажа, обладающего всеми характеристиками конкретного лица (пол, возраст, социальное и семейное положение, личные качества и пр.). Данная разновидность ролевой игры предполагает наличие определенного количества персонажей и проблемной (конфликтной) ситуации, в которой действуют участники игры. Например, Незнайка помогает провести игру на закрепление алфавита. Незнайка всегда ошибается и все постоянно путает. У доски он неправильно расположил карточки с алфавитом – ученикам предлагается исправить Незнайку и назвать буквы в правильном порядке. При закреплении темы «Спряжение глагола» Незнайка пишет несколько предложений, «забывая» поставить окончания в глаголах 1-го и 3-го лица единственного числа – на помощь ему снова приходят дети, дописывая нужные окончания.

Игра «Знаете ли вы алфавит?» Ученики образуют две команды и выполняют следующие задания: 1. Расположите слова, написанные в алфавитном порядке: Bodo, Ina, Anton, Nina, Lili, Otto, Hans, Rudi, Ute. Задания выполняются письменно, затем зачитываются результаты: Anton, Bu-do, Hans, Ina, Lili, Nina, Otto, Rudi, Ute. 2. Скажите, какие буквы в алфавите идут за следующими буквами: Н-(I), О-(P), К-(L), V-(W). 3. Какие буквы предшествуют буквам: S – (R), К – (L), V – (W). 4. Прочтите немецкий алфавит от буквы К до конца, от буквы С до конца.

Игра «Кто лучше знает алфавит?» 1. Представители каждой команды перечисляют по порядку все буквы алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз назовет все буквы. 2. К доске вызываются

представители каждой команды. На доске написаны по 7-8 печатных букв алфавита. Вызванные учащиеся должны написать соответствующие прописные буквы. Выигрывает тот, кто правильно, быстро и красиво их напишет. Игра «Кто быстрее?» Ученикам раздаются 3-5 карточек с буквами, предлагается внимательно их рассмотреть. Затем учитель называет определенную букву, а те, у кого есть карточка с этой буквой, быстро ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Учитель проходит между рядами и собирает отыгранные карточки. Выигрывает тот, кто быстрее всех останется без карточек.

Игра «5 карточек» Учитель показывает каждому участнику игры 5 карточек с буквами немецкого алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

#### Лексические игры.

Представленные лексические игры и всевозможные задания проводятся на среднем этапе обучения языку с целью повторения пройденного материала по теме «Животные». Первое задание. Узнайте «лишнее» слово и поднимите карточку с его порядковым номером (на доске написаны слова). I 1. Hase. 2. Schaf. 3. Pferd. 4. Kuh. 5. Ball. 6. Gans. II 1. Hahn. 2. Huhn. 3. Ziege. 4. Buch. 5. Schwein. Второе задание. Зачеркните названия тех животных, которым не подходят следующие определения: – травоядные: das Schaf, die Maus, das Pferd, der Fisch, die Kuh, der Hund; – летающие: die Katze, die Ente, die Kuh, der Hund, der Vogel, das Pferd; – плавающие: das Schaf, die Ente, der Vogel, die Gans, die Ziege; – имеющие четыре ноги: der Hund, das Schaf, das Pferd, der Hahn, der Fisch. Третье задание. У двух из каждых трех животных есть что-нибудь общее. Пометьте крестиком «лишнее» животное. Der Fisch, der Schaf, die Ente. Das Schaf, die Kuh, die Katze. Der Hund, die Katze, der Vogel. Die Katze, der Hahn, das Huhn.

Игра «В мире животных» Участникам игры раздается по одной большой карте с изображением животных или птиц. Маленькие карточки, которые находятся у ведущего, перемешиваются. Он поочередно вынимает карточки из общей «колоды», показывает карточку играющим и обращается к ним с вопросом «Wer ist das?». Знающий ответ участник игры поднимает руку и на немецком языке называет изображенное животное или птицу. Если ответ правильный, ведущий отдает ему карточку. Выигрывает тот, кто быстрее закроет все картинки на своей большой карте.

#### Грамматические игры.

Игры на развитие звукового и буквенного анализа слов, двигательных функций руки, пространственной ориентировки.

Игра 1. Цель игры – развитие звукового анализа слов, внимания. Ход игры: учитель произносит (пишет) по-немецки короткое слово, затем следует краткая пауза. Ученики должны в это время сосчитать, сколько в слове букв, (звуков) и по хлопку сообщить ответ.

Игра 2. Цель игры – развитие навыков звукового анализа и синтеза слов, буквенного гнозиса, пространственной ориентировки. Ход игры: учитель показывает классу несколько букв и просит учеников разложить их в алфавитном порядке так, чтобы получилось знакомое им (или новое для них) слово. Затем можно предложить написать это слово в тетради, сосчитать в нем число букв и звуков. Например: o, t, r, d \_\_\_ dort (4 буквы, 4 звука).

Игра 3. Цель игры – дифференциация фонем/ графем. Ход игры: ученики должны найти в нижнем ряду звук, соответствующий букве в верхнем ряду и соединить их линией. Например: D U I A /a // d // u // i/

Игра 4. Цель игры – развитие звукобуквенного анализа слова. Ход игры: учитель предъявляет ряд слов. Ученики должны выбрать те из них, где есть сочетания букв, которые произносятся как один звук. Например: die Schule, sieben

Игра 5. Цель игры – развитие пространственной ориентировки и памяти. Ход игры: учитель складывает в коробку вырезанные из плотного картона буквы немецкого алфавита, а ученики должны назвать, какую букву они вытащили из коробки.

#### Игры на развитие памяти и внимания

Игра 1. Цель игры – развитие произвольного внимания, повторение алфавита. Ход игры: каждому ребенку присваивается определенная буква немецкого алфавита. Затем учитель называет какую-нибудь букву и тот, кому присвоена эта буква, делает один хлопок и повторяет название буквы.

Игра 2. Цель игры – развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов. Ход игры: дети сидят за партами или стоят. По команде дети выполняют требования учителя. Например: Malt eine Katze, Schreibt ein Wort.

Игра 3. Цель игры – развитие памяти и внимания. Ход игры: двое учеников выходят к доске, на которой в беспорядке написаны числа. Учитель называет определенное число, ученики должны быстро показать его указкой и повторить числительное. Выигрывает тот, кто не ошибся ни разу. (Примечание: такую же игру можно провести, используя буквосочетания или отдельные буквы.)

Игра 4. Цель игры – развитие внимания, повторение лексики. Ход игры: ученику предлагается таблица, в которой в произвольном порядке расположены числа от 1 до 16. Ученик должен отыскать числа по порядку, показывая их указкой и называя их вслух. Задание нужно выполнить как можно быстрее. (Примечание: для придания игре духа соревнования по двум одинаковым таблицам могут работать два ученика. 1 8 9 4 10 2 7 5 3 6 11 15 13 12 14 16)

Игра 5. Цель игры – развитие внимания, повторение лексики. Ход игры: на столе разложены предметы, немецкие названия которых ученики знают (газета, книга, ручка, карандаш, тетрадь и другие). Ученик, вышедший к столу, рассматривает эти предметы одну-две минуты, затем отворачивается. Учитель убирает один из предметов и задает вопрос ученику: «Was fehlt?» Ученик должен назвать отсутствующий предмет по-немецки.

Игра 6. Цель игры – развитие внимания, памяти.

Ход игры: учитель на короткое время показывает детям какой-либо предмет, затем, убрав его, просит одного из учеников описать его на немецком языке по памяти, называя его цвет и размеры.

Игра 7. Цель игры – развитие памяти, внимания, снятие закомплексованности. Ход игры: учитель раскладывает на столе предметы, названия которых ученики знают по-немецки. Вызвавшийся участвовать ученик внимательно следит за раскладыванием предметов, затем ему завязывают глаза и он начинает собирать предметы в порядке, предлагаемом ему учителем (например, “Ich nehme das Buch”). Ученик берет этот предмет, называя его на немецком языке.

Игра 8. Цель игры – развитие внимания, памяти, быстроты реакции, формирование временных представлений. Ход игры: ученики получают карточки с названиями дней недели (времен года, месяцев на немецком языке). По хлопку учителя ученики выстраиваются в линию по порядку следования дней недели друг за другом.

Игры на развитие мышления.

Игра 1. Цель игры – развитие мышления. Ход игры: учитель задумывает какой-либо предмет и просит детей отгадать, что он задумал, задавая по пять вопросов (например, «Ist das eine Katze?»). Игра 2. «Вернуть число на место». Цель игры – развитие мышления и логики. Ход игры: демонстрируется числовой ряд, в котором пропущено какое-либо число, например, 1 ... 3 4 5 6 7 8 . Учитель спрашивает: «Was fehlt?» Ученики называют отсутствующее число.

Игра 3. Цель игры – развитие мышления. Ход игры: ученик получает задание сосчитать устно, сколько будет 30-3? Получив ответ

(27), учитель просит продолжать «дорожку» (27-3; 24-3; 21-3; и так далее до нуля), проговаривая примеры вслух.

Игра 4. Цель игры – развитие умения классифицировать. Ход игры: на доске пишутся несколько слов (предложений), нужно назвать лишнее. Например: die Stadt, das Buch, laufen, das Kino. Лишним будет слово laufen, поскольку это единственный глагол в ряду существительных. Принцип объединения слов в один ряд может быть разным.

Хочется подчеркнуть, что все эти игры и упражнения создают благоприятные условия для имитации иноязычной среды. При этом учитель необходимо обеспечивает детям максимальную самостоятельность в творчестве, не даёт прямых инструкций, а помогает действовать независимо.

Я считаю, что самое главное – не нужно сдерживать инициативу детей и делать за них то, что они могут сделать сами.

В то же время, важно заметить, что урок не может состоять из одних игр. При всей привлекательности игры как формы обучения место и время её проведения на уроке зависит от многих факторов: подготовки учащихся, сложности изучаемого материала, конкретных целей условий урока и даже настроения каждой конкретной группы на каждом конкретном занятии.

Для достижения высокой эффективности урока, во-первых, необходимо учитывать физиологические и психологические особенности школьников, а, во-вторых, предусматривать такие виды работы, которые снимали бы усталость. При планировании урока систематически включаю зарядки-релаксации. Видами релаксации могут быть различного рода движения, пение, заинтересованность чем-нибудь новым, необычным.

Общеизвестно, что детям очень нравятся подвижные игры. Вот как проводится игра на закрепление лексики по теме «Еда». Учительница произносит фразу «Я люблю ...» и с этими словами бросает ученику мяч. Тот, поймав мяч, должен быстро назвать какое-нибудь слово по этой теме и вернуть мяч учителю. Например: «шоколад», «конфеты», «колбасу», «сыр», «рыбу» и т.п.

Как справедливо отмечает Рогова Г. В., «авторитет предмета, престиж иностранного языка находится в непосредственной зависимости от качества внеклассной работы в школе». Мы живём вдали от культурно – исторических центров, в условиях отсутствия социальной нагрузки на иностранный язык. Поэтому в своей педагогической практике уделяю достаточное внимание внеучебной деятельности, так как

использование культурологического материала создаёт условия, мотивирующие учебный процесс; способствуют углублению и расширению сферы познавательной активности учащихся; восполняет информационно – образовательный пробел школьников; способствует формированию общечеловеческих ценностей и одновременно более глубокому пониманию традиций, обычаев и культуры страны изучаемого языка, а также и культуры своего народа.

Опыт проведения недели иностранных языков в школе показывает, что общая непринуждённая психологически подготовленная языковая атмосфера способствует проявлению индивидуальных возможностей ребят с различным уровнем обученности.

Неделя охватывает три формы работы: массовую, групповую и индивидуальную. Это утренники, вечера поэзии и т. д. Учащиеся рисуют газеты, плакаты, оформляют стенды, готовят костюмы, разучивают стихи, песни, пословицы и поговорки, игры.

Мероприятия недели способствуют расширению и обогащению приобретённого учебного, языкового и речевого опыта в курсе овладения иностранным языком.

Создаётся положительная мотивация условий и возможностей применения знаний, умений и навыков, что обеспечивает стойкое положительное отношение к учению. Вырабатываются такие качества, как активность, коллективизм, чувство ответственности. При отборе языкового материала укрепляются межпредметные связи, углубляются страноведческие знания, которые отражаются в материале олимпиад и викторин, в песнях, стихах, играх.

Во время «Недели иностранного языка» проводятся:

- викторины «Знаешь ли ты Германию?»
- конкурсы, куда включены лексические, грамматические или устные с рисованной опорой игры, тематические загадки, ребусы, кроссворды, которые даются в виде плакатов-картин большого формата;
- выразительное чтение стихов, сказок немецких авторов;
- конкурс на лучший перевод;
- тематические вечера (Сценарии прилагаются.)

Массовый охват учащихся разными мероприятиями повышает интерес к изучению иностранных языков, появляется мотивация к практическому владению разными видами речевой деятельности,

увеличивается активный языковой запас учащихся, совершенствуется произношение, стимулируется интеллектуальная и языковая активность, что приводит к общему повышению культурного уровня учащихся

## **Заключение**

Таким образом, наблюдение за процессом обучения иностранному языку с использованием интерактивных игровых форм преподавания немецкого языка показывает, что применение их дает возможность привить учащимся интерес к изучаемому языку; создает положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность учеников; дает возможность более целенаправленно осуществить индивидуальный подход в обучении; повышает положительную мотивацию учения иностранного языка у учащихся, поддерживает внутреннюю мотивацию учения. Интерактивные аспекты преподавания стимулируют интеллектуальную активность учащихся при обучении иностранному языку. И на вопрос «стоит ли прибегать к игровым формам обучения на уроках иностранного языка?» можно смело и утвердительно ответить, что «стоит», так как изучение иностранного языка должно привести обучаемого к овладению речевыми умениями (понимании речи на слух, разговору, чтению и письму), реализующими коммуникативную сущность языка. А всему этому интерактивные игровые формы обучения только благоприятно способствуют.

Игры помогают нам сделать каждый урок интересным и увлекательным. Урок развивает познавательный интерес, творческую, мыслительную активность учащихся. Игры приближают речевую деятельность к естественным нормам, развивают навык общения, способствуют эффективной отработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения. Игра снимает напряжение, непроизвольно побуждает учащихся к активному участию в учебном процессе, стимулирует и интенсифицирует его, а также вызывает интерес к изучению иностранного языка.

Веселый смех детей, желание говорить по-немецки служат показателем заинтересованности, увлеченности их иностранным языком.

Внеклассная работа дает учащимся возможность увидеть и ощутить результаты их учебного труда, осознать на практике смысл приобретенных ими речевых умений и навыков, познавательную ценность иностранного языка. Иностранный язык перестает восприниматься ими как предмет, лишенный практического применения.

Викторина, как одна из форм внеклассной работы, помогает вызвать положительные эмоции учащихся. В обстановке соревнования они могут мобилизовать знания, полученные на уроках и в ходе подготовки викторины. Викторины побуждают учащихся к творческому отбору материала, приучают их сосредотачивать внимание на смысле высказывания.

Загадки и ребусы, используемые на занятиях, также, несомненно, способствуют усилению коммуникативной направленности в обучении, развивают интерес к иностранному языку.

Детально продуманная и методически грамотно организованная ролевая игра является средством обучения, позволяющим решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера комплексно. Ролевая игра призвана развить потребность в познании и создать условия для ее удовлетворения. В игре ученик может занять активную личностную позицию и в наиболее полной мере раскрыться как субъект учебной деятельности.

Уроки творчества развивают воображение, фантазию, абстрактно-логическое мышление, мечту. Создание ситуаций «свободного выбора» помогает выявить социальную направленность личности, ценностные ориентации учащихся. Выбор, который подросток делает в симулированной среде, социально-приемлемым решениям в будущем, несомненно, оказывает положительное влияние на выбор в реальных жизненных условиях.

Таким образом, анализируя применение игровых форм урока, мы пришли к выводу, что система их проведения обогащает не только ученика, но и учителя, расширяет его методический инструментарий, стимулирует поиск, инициативу, делает учителя как личность интереснее, артистичнее. Учащиеся, в свою очередь, на таких уроках испытывают радость познания, их кругозор становится шире, самостоятельность в суждениях глубже, а личность ученика ярче.

Апеллируя к высказыванию Конфуция «Скажи мне – и я забуду; покажи мне – может быть, я запомню; вовлеки меня – и я пойму», можно утверждать, что интерактивный урок с применением игровых технологий – это оптимальный опыт активного сотрудничества учителя и ученика.



## Список литературы

1. Абрамова И.В. Игры на уроке немецкого языка, //Иностранные языки в школе (ИЯШ). – 2004. - №1, стр. 42-44
2. Аккерман М.И. Викторины на немецком языке // Научно-методический журнал Министерства Образования РСФСР «Иностранные языки в школе» М. «Просвещение», 1991, №4, с.80-82
3. Бим И.Л. Теория и практика обучения немецкому языку в средней школе. - М. 1998, с.256
4. Дворник М.В., Чуйкова С.Л. Игра и игровая ситуация на начальной и средней ступенях обучения // ИЯШ 1991, №3, с.48-52
5. Зимняя И. И. Психология обучения иностранным языкам в школе – М.: Просвещение, 1991, стр. 56-78
6. Егорова Л.М. Нетрадиционные формы урока - один из способов повышения интереса к предмету // ИЯШ 1991, №3, с.46-48
7. Калимулина О.В. Ролевые игры в обучении диалогической речи.// ИЯШ. – 2003.-№3, стр. 49-51
8. Ковалевский М.Т. Некоторые пути повышения эффективности обучения // ИЯШ.- 1995, №1, с.21-23
9. Лащикова И. И. Игра как приём развития воображения и фантазии на уроках немецкого языка.// ИЯШ. – 2003.-№6, стр. 32-34
- 10.Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность – М., 1982, стр. 35
- 11.Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе.- М., 1998, стр. 76-85
- 12.Рогова.Г. В. Методика обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991. – стр. 260
- 13.Устенкова Т. П. Языковые и речевые игры на уроке немецкого языка.// ИЯШ.-1996.-№3, стр.30-34
- 14.Хасон С. Л. Релаксация на уроках немецкого языка на начальном этапе.// ИЯШ. 2001 №5, стр. 67-68
- 15.Эльконин Д. Б. Психология игры.- М, 1978, стр. 304