

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ НА ОСНОВЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: статья посвящена вопросу использования игровых приёмов на уроке иностранного языка в начальной школе. Автор даёт описание игровых приёмов, направленных на развитие умений говорения, чтения, аудирования и письма.

В представленных игровых приёмах реализуется возможность познавать мир и приобретать новые знания в сотрудничестве, посредством самостоятельного активного участия в деятельности. Данные игровые приёмы могут быть использованы в работе с обучающимися 2–5 классов на уроке немецкого языка и во внеурочной деятельности. Статья адресована учителям иностранного языка.

Использование игровых приёмов на основе деятельностного подхода на уроках немецкого языка в начальной школе

Игровые приёмы широко используются в преподавании иностранного языка. Использование игр на уроке вызывает интерес у обучающихся, поддерживает мотивацию к изучению, способствует закреплению в памяти языкового материала, активизирует их учебную и творческую деятельность.

Обучающийся активно принимает участие в игре, учится в процессе её, а не является пассивным зрителем. В процессе деятельности возникает продукт, имеющий ценность для участников деятельности, это может быть высказывание, письмо, поделка. Данная деятельность должна быть значима для обучающегося, он должен осознавать, где полученные знания и умения можно применить в реальной жизни.

Представленные игровые приёмы, реализующие деятельностный подход, направлены на развитие всех видов речевой деятельности и могут быть использованы на уроках немецкого языка во 2–4 классах.

«Einkaufsliste» Список покупок

Описание:

Дети получают задание дома нарисовать различные продукты питания. Все «продукты» вывешиваются на доску. Из представленного ассортимента обучающиеся составляют (записывают) за 5 минут список покупок (2–4 продукта), далее обмениваются списками, каждый читает полученный список и приходит в магазин сделать покупки по списку. Учитель играет роль продавца для первого покупателя. При желании покупатель становится продавцом для следующего покупателя.

Учитель: *Guten Tag! Was möchten Sie?*

Ученик: *Guten Tag, ich möchte Schokolade, Milch und Birnen.*

Учитель: *Bitte.*

Ученик: *Danke.*

«Eine höfliche Bitte» Вежливая просьба

Описание:

Среди учащихся выбирается по считалке обучающийся, который все свои школьные принадлежности «оставил дома». Ему необходимо попросить у своих товарищей, например, ручку, тетрадь, книгу и т.д. используя фразу (грамматическую конструкцию) *Gib mir bitte ein (eine, einen) ...*

Одноклассники могут отдать вещь, если она у них есть (*bitte*) или отказать, употребив, фразу *Ich habe kein/e/en ...*

«Dress-code» Дресскод

Описание:

Учитель объясняет обучающимся ситуацию: Сегодня мы с вами идём на вечеринку. Чтобы пройти в клуб, нужно обязательно иметь предметы одежды определенного цвета. По считалке выбираем водящего, который будет хозяином клуба и определит цвет нашей вечеринки: *Heute machen wir eine grüne / rote / blaue / lila etc. Party.*

Те, у кого есть данный цвет в одежде, показывают соответствующий предмет одежды и называют его, например: *Meine Bluse ist rot.* Если обучающийся затрудняется назвать предмет данного цвета, он может только назвать цвет *Hier ist Rot.* Таким образом, в данной игре реализуется дифференцированный подход. У кого нет названного цвета, может попытаться проникнуть в клуб другим способом (пробежать незаметно).

«Pfadfinder» Следопыты

Описание:

Учитель описывает ситуацию: Мы с вами на острове, и по всей видимости, здесь живут какие-то животные. Посмотрите сколько вокруг следов, здесь кто-то был *Hier war jemand.* Давайте составим каталог животных, которые обитают на этом острове. Вы получаете необходимое снаряжение и отправляетесь по следам животных (снаряжение – это лупа, рабочий лист, 8 карточек, на которых изображены животные). Ученики ходят по классу, рассматри-

вают следы, пытаются определить, какому животному принадлежит след. На следе и на карточках с животными написаны части слов. Если правильно соотнести след и животное, то можно прочитать, как называется это животное по-немецки. Таким образом, дети могут себя проверить. На рабочем листе изображены пронумерованные следы, учащимся предлагается вписать название животных в соответствии с их следами. После того, как определены все животные, населяющие остров, ученики по очереди называют их при помощи *PO Hier war ein/e...* .

«Geheimlaboratorium» Секретная лаборатория

Описание:

Ситуация: Мы все – учёные секретной лаборатории и создаём суперживотное. Обучающимся предлагаются фрагменты разных животных. В течение 5–7 минут в парах они создают ранее невиданного зверя. Дети наклеивают части тела разных животных таким образом, чтобы получилось новое животное. Далее изображение суперживотного попадает в лабораторию конкурентов (пары обмениваются своими работами). Теперь все становятся экспертами, и должны определить, из частей тела каких животных состоит суперзверь конкурентов. Нужно приклеить название животного (названия заранее подготавливаются учителем) и соединить его стрелкой с соответствующей частью тела. Далее обучающиеся называют животных, фрагменты которых они узнали. Можно предложить детям придумать названия созданным суперживотным (составить слово из начальных слогов исходных названий), например *Wolf + Fuchs + Pferd + Kamel + Krokodil = Wofupferkadil*, и устроить выставку фантастических животных.

«Ein vergesslicher Verkäufer» Забывчивый покупатель

Описание:

Необходимо перед началом игры определить специализацию магазина (школьные принадлежности, овощи, фрукты, одежда, мебель), подготовить карточки с изображением товаров. Игра ведётся в паре покупатель–продавец. Покупатель приходит в магазин и говорит: *Ich möchte etwas, und das ist ...* . Покупатель забыл, как называется то, что ему нужно купить, и пытается описать нужный товар с помощью известных конструкций и жестов.

Если продавец так и не понял, что нужно покупателю после нескольких попыток описать товар, покупатель говорит, что вспомнил, что ему нужно. *Ach ja, ich möchte Apfel*. В этой игре имеют место возможности дифференцированного подхода: кто в состоянии описать словами – говорит, слабые обучающиеся могут пользоваться жестами.

Используя на уроках немецкого языка в начальной школе игровые приёмы можно отметить следующие положительные моменты:

- для младших школьников необходимо активное участие самих обучающихся в деятельности с целью познания и развития новых умений;
- в игровых приёмах необходимо создавать занимательные ситуации, которые близки опыту младших школьников и мотивируют их на решение определённых задач;
- деятельность с бумагой, ножницами, пластилином, игрушками в процессе игры – это не только сенсорно–двигательные упражнения, но и деятельность, расширяющая представления об окружающих предметах, способствующая проявлению умственной и речевой активности.

Применение игровых приёмов на уроке немецкого языка вызывает живой интерес у обучающихся, создаёт положительный эмоциональный настрой, способствует развитию не только языковых умений, но и универсальных учебных действий.

Список литературы

1. Абрамова И.В. Игры на уроке немецкого языка//ИЯШ–2007.–№1,–с.42–44.
2. Гальскова Н. Д. Никитенко З. Н. Организация учебного процесса по иностранному языку в начальной школе//ИЯШ.– 1994–№1,–с.8–16.
3. Епихина Н.М. Деятельностный подход в обучении иностранным языкам//Deutsch Kreativ.–2006.–№4.
4. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам.–СПб;Каро, Издательство «Четыре четверти», 2006.– 192с.
5. Райнеке Ю.С. Игры на уроках немецкого языка в начальной школе: метод.пособие –М., АСТ: Астрель:Транзиткнига,2006 – 158с.