**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**школы № 297 Пушкинского района г.Санкт-Петербурга**

**Учебно-методическое пособие**

**по немецкому языку**

на тему: **«Использование игровых технологий**

**как средство повышения**

**учебно-познавательного интереса**

**к изучению немецкого языка**

**в начальной школе»**

**Учитель немецкого языка**

**Донцова Ольга Николаевна**

**Санкт-Петербург**

**Содержание:**

1. Игра как способ развития интереса в обучении иностранному (немецкому) языку в начальной школе.
2. Требования, предъявляемые к проведению лингвистических игр
3. Методика проведения обучающих игр.
4. Виды учебно-речевых игр.

**1.** **Игра как способ развития интереса в обучении**

 **иностранному (немецкому) языку в начальной школе.**

Игра способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении иностранного языка. Она несёт в себе немалое нравственное начало, ибо делает учебный процесс радостным, творческим и коллективным. При использовании игр на уроке улучшается дисциплина, появляется заинтересованность ребят в работе, повышается активность, так как в урок вносятся элементы соперничества и соревнования. Они содействуют воспитанию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, чувство коллективизма.

Для учащихся начальной школы учебная игра остается развлечением, тренировка отодвигается на второй план. Для учителя любая игра – это прежде всего упражнение. Учитель всегда точно и четко представляет себе, какую учебную цель преследует та или иная игра, однако ему ни в коем случае не следует показывать учащимся, что его больше интересует второй план. Он должен смеяться и радоваться вместе с учениками, подчеркивая тем самым, что его волнует игровой смысл упражнения, а не учебный. Если учитель раскроет ученикам свой второй план, игра превратится в обычное упражнение.

В процессе обучения учителям можно использовать различные игры в сочетании с рисованием, пением, лепкой, театрализацией и т.д., что будет способствовать эффективности обучения иностранному языку. В играх ученики овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника момент, согласиться с его мнением или опровергнуть его, целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы. Практически все учебное время в играх отведено на речевую практику, при этом максимально активны не только говорящий, но и слушающий.

Ученики активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью. В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-нибудь роль, лучше неглавную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под его руководством..Фразу “Давайте поиграем” дети ждут с нетерпением. Их веселый смех, желание говорить на иностранном языке служат показателем заинтересованности, увлеченности. Помимо программной лексики вводятся новые слова, которые в игре легко запоминаются.

Наблюдения за процессом обучения немецкому языку с использованием игр и игровых ситуаций показывает, что применение их дает возможность привить учащимся интерес к языку, создает положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность детей, дает возможность более целенаправленно осуществлять индивидуальный подход в обучении .

Языковые игры на уроках иностранного языка в младших классах повышают эффективность учебного процесса, помогают сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету на всех этапах обучения. Языковые игры используются при изучении иностранного языка во всех классах, но характер материала и задачи меняются от класса к классу. Игры подбираются в соответствии с программой и содержанием учебника, также в соответствии с возрастными особенностями детей. Игра не должна противопоставляться основной части урока. Наоборот, в ряде случаев она должна стать его содержанием. Чтобы игры вызывали интерес у учеников, они не должны быть однотипными. Предлагаемые игры могут быть полезны для организации разных видов работы с учащимися: индивидуальной, в парах, в группах. Игры можно использовать несколько раз, при этом разрешается изменять роли играющих, содержание материала игры, процесс игры и т.д.

Все учащиеся заинтересованы в участии в играх. Иногда учащиеся берут инициативу на себя, т.е. самые сильные дети пытаются самостоятельно проводить некоторые игры. Ученики активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Данные игры помогают раскрыться стеснительным учащимся. Важным моментом является то, что речь учащихся оценивается не по косвенным характеристикам (число ошибок, скорость говорения и т.д.), а по коммуникативному эффекту: справился с заданием или нет. В процессе игры исправляются ошибки, подсказываются реплики, правильные варианты и т.д., но главным критерием является успех или неуспех учащихся в коммуникационной ситуации.

Игра, как и другие формы деятельности должна строиться на определённых принципах. Соответственно знание главных правил организации игровой деятельности предопределит её успех.

**2. Требования, предъявляемые к проведению**

**лингвистических игр:**

1. интригующие и занимательные целевые установки. (: «Поиграем в слова?» – «Поиграем!».

2. доступность игры для всех детей; (Лингвистические игры должны быть доступны всем детям, чтобы сработало обязательное условие – участие всех и каждого..Если учащийся осилил игру, тем более получил какое-то поощрение, он с удовольствием будет играть ещё, так как у него появляется «умственный азарт» и «вкус к игре».

3. эстетическая привлекательность игры (Лингвистические игры должны быть «красивыми» и привлекать внимание потенциальных участников не только содержанием, но и формой. Речь идёт о продуманном дизайне реквизита (таблицы с текстами пословиц, скороговорок; яркие плакаты с изображением растений и т.д.; схемы – модели для построения предложений; географическая карта и др.) и интерьера (турагенство, кафе, магазин и т.д.)

4. право участников игры на ошибку и свободу выбора действий; (Исправление ошибок в лингвистической игре– дело особое. Не следует исправлять сразу, останавливая участника и прерывая игру, т.к. теряется чувство непринуждённости и доверительности. Целесообразно исправлять допущенные ошибки во время подведения итогов, сообщить, за что начислены баллы и за какие ошибки снижена оценка.)

5. соревновательный характер игры. (Многие игры, организованные как состязание команд, способствуют проявлению индивидуальных творческих способностей и повышению ответственности у участников за уровень выполнения заданий и их конечный результат)

Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, чтобы заставить их активно работать на уроке или поблагодарить их за сотрудничество. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться.

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый или слабый ученик почувствует себя более уверено и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность.

Независимо от того, насколько вы динамичны как учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

Игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, по ходу дела, не давая им глубоко закрепится в памяти.

Игры делают трудный и утомительный процесс обучения веселым, а это усиливает мотивацию к учению.

Ученики очень активны во время игры, потому что никто не хочет, чтобы из-за него приятное времяпровождение быстро закончилось. Следовательно, игры заставляют их бороться.

**3. Методика проведения обучающих игр*.***

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

 - создание психологической готовности детей к речевому общению;

 - обеспечение естественной необходимости многократного повторения

 ими языкового материала;

 - тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;

 - превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно

 работать на уроке, когда приходится заниматься менее приятными

 вещами;

 - прием смены деятельности после трудного устного упражнения или

 другого утомительного занятия;

 - идеальная возможность расслабиться;

 - помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент

 соревнования или свести его к минимуму.

Играть можно в любое время, если это пойдет на пользу вашим ученикам.

В начале урока игровые ситуации можно использовать, как речевую разминку. Иногда можно спонтанно прерывать урок, когда чувствуется, что внимание учащихся пропадает, для создания краткой игровой ситуации. После этого продолжить занятия с внимательными и свежими учениками. Игра в конце урока тоже очень полезна. В предвкушении отдыха учащиеся работают с большим энтузиазмом, а вы можете закончить урок “на высокой ноте”, что, возможно, подвигнет ваших учеников ожидать следующего урока с нетерпением. Нужно помнить, что место игры на уроке и отводимое ей время зависит от ряда факторов: подготовки обучающихся, изучаемого материала, конкретных целей, условий урока. Если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Другие игры могут быть эффективными при введении нового материала.

Игра занимает важное место в жизни младшего школьника, являясь для него средством познания действительности. У школьников младших классов наблюдается большая тяга к изучению иностранного языка, однако из-за ряда разных причин, этот предмет теряет для них свою привлекательность, отстающие учащиеся считают его одним из самых трудных, а следовательно, нелюбимых. На раннем этапе обучения детей иностранному языку одна из основных задач учителя – сделать этот предмет интересным и любимым, чтобы предлагаемый ученику материал был доступен по трудности

**4. Виды учебно-речевых игр**

Существует большое количество различных игр: творческие (сюжетно-ролевые, игры-драматизации, строительно-конструктивные); игры с готовым содержанием (дидактические, подвижные, музыкальные), интеллектуальные, языковые и т.д.

В наше время у учителя есть возможности активно использовать электронные ресурсы, в том числе и игровые. В продаже имеется большое количество обучающих программ, включающих в себя различные игры, которые можно эффективно использовать на уроках. Преимуществом электронных игр может является быстрая обратная связь, когда ученик сразу видит допущенные ошибки ( чаще всего программы оповещают об ошибке). Если есть возможность проводить занятия в компьютерном классе, то ученик может «играть» персонально. Если пользоваться программами, написанными для персонального пользования в общем классе, то можно выполнять задания по очереди при условии выведения изображения на большой экран. Огромные возможности для создания игровых ситуаций представляет интерактивная проекционная доска (‘smart-board”).

***Можно выделить 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.

10. Подвижные игры.

11.Музыкальные игры

12 Интеллектуальные игры.

13 Сюжетно-ролевые игры.

Вот примеры некоторых обучающих игр, используемых на уроках немецкого языка на начальной ступени обучения

***Фонетические игры.***

 **Welcher Laut?**

 Учитель зачитывает фонетическое стихотворение, в котором доминирует какой-либо звук. Дети должны отгадать его.

[sp]

Sport und Spass,

Wie schön ist das!

Spannende Spiele

 **Ungewöhnliches Telefon.**

 На доске рисуется большой телефон, на кнопках которого вместо цифр указаны буквы. Задача участников игры: за определенное время составить из букв как можно больше слов и произнести их.

 **Sag ein Wort!**

 Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук слышится.

 **Ändert einen Laut.**

На доске изображены рисунки, под каждым рисунком- 2 буквы. Первая: для подсказки того, что изображено, а вторая: чтобы изменить слово с ее помощью.

Например: рука a=u (Hand- Hund) лунa o=u (Mond- Mund)

 дверь ü=ie (Tür- Tier) ваза V=N (Vase- Nase)

 рыба F=T (Fisch- Tisch) дом H=M (Haus- Maus)

 брюки o=a (Hose- Hase) книга B=T (Buch- Tuch)

 **Reim.**

Необходимо подобрать рифму для дополнения стишка, выражения. Например:

 kommt eine Maus, die baut ein… (Haus).

 Es war einmal ein Mann, er hatte keinen … (Kamm).

 Wenn es regnet, wird es nass,

 wenn es schneit, wird es … (weiss).

 **Vokabeln.**

Ученикам дается микротекст. Его нужно прочитать, заменяя все гласные звуки на один звук. Например: все слова на a, i, u… (получается очень смешно!)

***Лексические игры.***

Представленные лексические игры и всевозможные задания проводятся с целью повторения пройденного материала, например, 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 Schsf, 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.

**"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.

 **Wie heiβt unser Thema?**

Детям всегда интересно узнать тему урока. Учитель может предложить ученикам расшифровать тему урока, в словах которой каждая буква закодирована цифрой, соответствующей порядковому номеру буквы в алфавите:

А-1, В- 2, С- 3 и т.д.

Например: 4,5,21,20,19,3,8,5 19,3,8,21,12,5,14. (Deutsche Schulen)

 **Wunderfeld**.

Ведущий рисует на доске клетки по числу букв задуманного им слова по теме (короткой фразы). Участники игры по очереди называют буквы. Кто первый угадает слово, тот имеет право зашифровать следующее слово по теме.

 **Ball-Wort.**

Учащиеся друг другу бросают мяч, называя при этом слово по теме. Кто в течение 5 секунд не называет слова, выбывает из игры. Победителем считается соответственно тот, кто назвал самое большое количество слов.

 **Interessante Erzählung.**

Ребята составляют коллективный рассказ по теме. Каждая фраза состоит из определенного количества слов: первая из одного, вторая из двух и т. д. Выигрывает тот, кто составляет последнюю фразу. Ведущий записывает все предложения на доске. Например: 1. Es ist Winter. 2. Es schneit. 3. Alles ist weiss…

***Грамматические игры.***

**Игры на развитие звукового и буквенного анализа cлов**

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.

**"Что убежало"**. На столе разложены предметы, немецкие названия которых ученики знают (das Buch, der Kugelschreiber, der Bleistift, das Heft и т.д.).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

**"Фотограф".**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.

**"По порядку на зарядку".**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. Каждый выполняет команду, предложенную учителем.

**"Угадай-ка".**

Учитель задумывает какой-либо предмет и просит детей отгадать, что он задумал, задавая по пять вопросов, (например, "Ist das eine Katze?"). Тот, кто справился с заданием, загадывает новое слово.

**"Хвастуны".**

 Может проводиться при изучении многих тем. Два ученика должны похвастаться, какие они, что они умеют делать, что у них есть. Выигрывает тот, кто назовет больше слов.

**"Эхо".** Ученики в командах должны повторить фразу за учителем.

**"Кто быстрее"**

Учащиеся уже знакомы со всеми буквами немецкого алфавита. Учитель раскладывает на столе буквы обратной стороной. Учащиеся подбегают к столу и вытягивают какую-либо букву. Задача играющего - назвать слова, начинающиеся с той буквы, которую он вытянул. Например:

Aa - Apfel, Ananase…

Bb - Ball, Bulle

**"Чья команда быстрее"**

Две команды выстраиваются в две линейки в затылок друг другу лицом к доске:

а) первая команда получает задание - написать буквы в алфавитном порядке от Aa до Mm, а вторая - от Nn до Zz.

Каждый ученик по очереди пишет по одной букве и убегает в конец своей команды.

Выигрывает команда, ученики которой быстрее справились с заданием и сделали его правильно.

в) игра организуется так же, но ученики получают задание - к данной заглавной букве написать маленькую или наоборот. Выбор варианта игры зависит от того, в чём именно надо тренихся конкретной группы.

**Plätze tauschen.**

(для повторения количественных числительных).

Играющие садятся в большой круг. В руках у них карточки с числами до 10. Водящий называет любые два числа, из тех, которые указаны на карточках. Двое ребят, у которых в руках карточки с этими числами, должны быстро поменяться местами, но так, чтобы водящий не смог коснуться их рукой. Тот, до которого дотронулись должен быть водящим.

 **Nenne ein Tier.**

(для отработки порядковых числительных).

Учитель в ряд раскладывает картинки с изображением животных. Задача учащихся: назвать животных (с помощью порядковых числительных) в том порядке, в котором оно стоит. Например:

Die erste Katze, der zweite Hund, das dritte Pferd…

***Игра на внимание***

Проводится в быстром темпе:

а) учащиеся называют числа, которые делятся на 2 и 3;

в) учащиеся считают через один (1, 3, 5 и т.д.);

с) обратный счёт (9, 10, 9, 8 и т.д.)

г) называется какое-либо число, а дети должны быстро назвать следующее за ним или предыдущее число;

д) учащиеся получают задание считать до 10, не называя числа, делящиеся на 2 и 3.

**"Незнайка"**

Незнайка неправильно называет написанные на доске или на карточках цифры. Например, ведущий показывает цифру 9. Незнайка говорит:Das ist 7. Класс хором его исправляет: Nein, das ist 9

**"Кто лучше читает"**

а) Класс делится на две команды. Учитель в быстром темпе показывает поочерёдно представителям команд карточки со знакомыми словами. Выигрывает команда, члены которой быстро и правильно прочитали слова.

б) Игра организуется так же, но учащиеся читают незнакомые слова на изученные правила чтения.

**"С мячом"**

Дети ловят мяч и, выполнив указание педагога, возвращают его.

**"По кругу"**

Дети становятся в круг. Под музыку передают мяч, когда музыка останавливается, дети повторяют или переводят слово, предложение.

**"Угадай-ка"**

Дети угадывают что-либо (нахождение предмета, что спрятано в коробке, что изображено на картинке и т.д.), задавая вопросы.

**"Загадай-ка"**

Дети угадывают что-либо по описанию, по загадкам. Можно ответы вписать в кроссворд.

**"Бинго"**

Педагог называет на нем. языке то, что изображено на

картинке, а дети закрывают цифрами то, что названо.

После того, как будут закрыты все картинки, можно проверить

правильность выполнения. Дети по очереди открывают цифры и

называют, что у них получилось под каким номером.

**"Кубик"** Ребята по очереди подбрасывая кубик, должны назвать на - нем. яз. выпавшие числа, цвет, спеть песенку. Используется как физкультминутка.

**"Съедобное - несъедобное"**

Педагог называет слова. Дети, услышав слово по определённой теме выполняют какое-либо действие, движение.

**"Поспеши, покажи …"**

Дети показывают то, что просит учитель. Это может быть изображение на картинке, может быть какое-либо действие.

**"Не зевай-ка и подай-ка …"**

Дети дают педагогу то, что он попросит. В инструкции может

быть указано только название предмета (для младших), а могут быть указаны отличительные признаки предмета, т.е. надо будет выбрать из ряда предметов тот, который назван.

**"Чем больше, тем лучше"**

Назвать как можно больше слов по теме, за определённое время (можно время не указывать). Вариант: один ребёнок называет слова (в быстром темпе), а другой - старается правильно их записать на доске.

**"Приседай - ка"**

Дети становятся по кругу, взявшись за руки. Педагог называет ребёнка, который будет первым, говорит слово или фразу, которую дети повторять. Ребёнок называет слово и присаживается, потом - следующий и т.д.. Когда последний человек сядет, дети продолжают повторять слово, но уже встают.

**"Кто что умеет"**

Кто-то из детей показывает какое-либо действие, движение.

Другой ребёнок озвучивает его действие.

**"Повторяй-ка"**

Дети передают мяч по кругу, выполняя задание, например, повторяя слово или предложение.

**"Найди слово"**

Найти слова в сетке слов или в строчке.

**"Перевоплощение"**

Учитель "превращает" детей в животных, раздавая им при этом игрушки. Ребята ведут диалог от лица животных.

Также использовались на кружковой работе такие презентации как: "Дикие животные" " В классе" "…

**Бинго наоборот.**

Учитель на русском языке называет продукты питания.

Ученики должны закрыть цифрами слова, обозначающие названные продукты.

Побеждает тот, кто справиться с заданием без ошибок.

Проверка осуществляется следующим образом:

Ребята говорят, что находится под каждой цифрой.

**Цифровое бинго**

Учитель или кто-то из учеников называют на немецком языке цифры. Дети закрывают названные цифры. Побеждает тот, кто быстрее закроет по горизонтали или по вертикали.

Мой педагогический опыт меня убедил, что игра способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении иностранного языка. Она несёт в себе немалое нравственное начало, ибо делает учебный процесс радостным, творческим и коллективным. Результаты применения игровых технологий на уроках немецкого языка показывают, что игра обладает такой особенностью, как универсальность: использование игровых приемов можно приспосабливать к разным целям и задачам урока , в частности, игры на этапе изучения новой темы; игры на этапах запоминания, закрепления, обобщения и контроля усвоения учебного материала. Игровые приемы выполняют множество функций в процессе развития ребенка, облегчают учебный процесс, помогают усвоить увеличивающийся с каждым годом материал и ненавязчиво развивают необходимые компетенции, игры помогают нам сделать каждый урок интересным и увлекательным. Они 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. У учащихся появляется желание говорить по-немецки, что служит показателем заинтересованности, увлеченности их иностранным языком.

**Литература:**

1. Абрамова И. В. Игры на уроке немецкого языка. // Иностранные языки в школе. 2004 г., №1;
2. Дворник М. В., Чуйкова С. А. Игра и игровая ситуация на начальной и средней ступенях обучения.// Иностранные языки в школе. 1990 г., № 6.
3. Златогорская Р. Л. В помощь будущему учителю немецкого языка. М., Просвещение,1978 г.;
4. Мягкова Е.В., Игры при обучении немецкому языку.// Иностранные языки в школе 1989 г., №1;
5. Русина П. И. Обучение немецкому языку младших школьников// Иностранные языки в школе,2004 г., №2;
6. Тутринова Л.А., Использование на уроке немецкого языка кукол и эпифильмов.// Иностранные языки в школе, 1989 г., №6
7. Бим, И. Л. Шаги 2, 3 [Текст] : учебники немецкого языка для 3-4 классов общеобразоват. учреждений / И. Л. Бим, Л. В. Санникова. - М.: Просвещение, 2008
8. №2 2004 г.Е.А. Степанова «Игра как средство развития интереса к изучаемому языку»
9. №1 2007 г. И.В. Абрамова «Игры на уроке немецкого языка»
10. Журнал «Иностранные языки в школе».