***Акбалыкова Альфера Абдулхаковна,***

***учитель немецкого языка***

***ГБОУ гимназия №92***

***Выборгского района***

**Проведение урока немецкого языка в игровой форме в шестом классе.**

Федеральные государственные образовательные стандарты предъявляют сегодня большие требования к профессиональной деятельности учителя. ФГОС требует от учителя переходить на другой уровень работы с метапредметными умениями, учить школьников учиться на теоретическом уровне, разъяснять и показывать способы учебной деятельности и добиваться осознанного их применения в знакомых и изменённых ситуациях. Метапредметные умения, используемые в процессе учения, превратятся в активные универсальные действия, которые помогут ученику овладеть научной организацией труда, что, естественно, будет способствовать снижению учебной нагрузки и повысит мотивацию к процессу получения знаний.

Технология игровых форм помогает развивать коммуникативные способности человека. Пик развития этих способностей приходится на подростковый возраст, когда общение является ведущим видом деятельности. Основной чертой подросткового возраста является неумение общаться, которое приводит к неразрешимым подчас проблемам, касающихся успеваемости, дисциплины, возможности личного становления подростков.

**СЦЕНАРИЙ**

игрового урока

**„Glückspilz“**

/ «Счастливчик» /

**1. Пояснительная записка**

Игровой урок **„Glückspilz“** (Счастливчик) проводится в конце первого года обучения учащихся немецкому языку как второму иностранному в рамках пройденного за год материала. При этом определяется уровень полученных учащимися знаний, умений и навыков.

Такой же урок может проводиться в начале второго года обучения в качестве повторения пройденного за первый год обучения материала. Однако в этом случае для игры составляются другие вопросы.

Тема игры – „Was wir schon können und wissen“ (Что мы уже умеем и знаем).

В программу игры входят вопросы, наиболее важные из пройденного за первый год обучения материала:

1) вопросы по страноведению;

2) вопросы по теме «Знакомство»;

3) вопросы по теме «Семья»;

4) вопросы по теме «Школьные предметы»;

5) вопросы по теме «Любимые занятия»;

6) вопросы по теме «Друзья».

7) грамматические вопросы:

- спряжение глаголов в настоящем и простом прошедшем времени;

- образование и употребление простого будущего времени;

- личные местоимения в именительном, дательном и винительном падежах;

- имена существительные в именительном, дательном и винительном падежах;

- пять наиболее употребляемых предлогов дательного падежа;

- притяжательные местоимения.

**Необходимое оборудование:** компьютер, интерактивная доска, обычная классная доска, мел и карточки (по четыре карточки на каждого учащегося), на каждой из которых имеется одна буква латинского алфавита: **„a“, „b“, „c“** или **„d“**.

Все вопросы выводятся учителем на интерактивную доску и дополнительно произносятся вслух.

На классной доске написано следующее:

**a - \_\_\_** Personen

**b - \_\_\_** Personen

**c - \_\_\_** Personen

**d - \_\_\_** Personen

Туда, где стоит прочерк, учитель вписывает количество учащихся, проголосовавших, той или иной карточкой.

**2. Цели урока**

1. Развитие и контроль коммуникативных умений учащихся в соответствии

с программой 1-го года обучения:

- устно-речевое общение;

- восприятие на слух аудиотекстов, соответствующих программе.

2. Контроль сформированности лексических и грамматических навыков

учащихся в соответствии с программой 1-го года обучения.

3. Контроль страноведческих знаний учащихся в соответствии с программой

1-го года обучения.

4. Развитие у учащихся внимания и логического мышления, способности и

готовности вступать в иноязычное общение, повышение мотивации к

изучению немецкого языка.

5. Воспитание умения общения друг с другом.

**3. Ход урока**

**1).** **Первый этап:** Объяснение правил игры.

Учитель объясняет учащимся правила игры **„Glückspilz“** /«Счастливчик»/. В случае, если игра проводится не первый раз, учитель повторяет правила вместе с учащимися.

На экране высвечивается следующая картинка:

**Glückspilz**

**7 !!!**

6

5

4

3

2

**1!**

**Wer kann Glückspilz werden?!**

Учитель дает объяснения на немецком языке. Вот примерный текст:

„Es gibt **7** Stufen: **7** Fragen.

Für eine richtige Antwort bekommt man einen Preis.

Wer auf alle Fragen richtig antwortet, wird zum Glückspilz und bekommt **6** Preise für **6** Stufen und ein Geschenk für die **7**. Stufe.

Wer einmal falsch antwortet, verliert alle Preise, aber der Preis von der ersten Stufe bleibt bei dem Spieler.

Man kann dreimal um Hilfe bitten. Es gibt **drei**  Möglichkeiten:

**1.** Computerhilfe

**2**. Freundeshilfe

**3.** Klassenhilfe“

Этоозначает следующее:

**«** Имеется **7** ступеней и соответственно **7** вопросов.

На каждой ступени за правильный ответ игрок получает приз.

Игрок, поднявшийся на седьмую ступень и правильно ответивший на все 7 вопросов, становится «Счастливчиком» и получает **6** призов за **6** ступеней, а также подарок – приз «Счастливчика».

При неправильном ответе на любой ступени игрок теряет все заработанные призы, кроме первого. Приз с первой ступени является «несгораемым» и остается у игрока.

Каждый игрок имеет возможность трижды воспользоваться помощью:

**1.** помощью компьютера

**2.** помощью друга

**3.** помощью класса»

„Aber wer wird spielen?

Wer ein Vorwahlspiel gewinnt, wird zum Spieler.“

(«Но кто же будет играть?

Игроком становится тот, кто выигрывает отборочную игру.»)

**Примечания.**  1. Во время своих объяснений и после учитель задает учащимся

вопросы, чтобы понять, все ли учащиеся все понимают и готовы

ли они к игре.

Вот примерные вопросы учителя:

- Wie viele Stufen gibt es im Spiel?

- Wie viele Fragen bekommt man auf einer Stufe?

- Wie viele Spieler spielen in einem Spiel?

- Wie viele Preise kann der Spieler bekommen?

- Was bekommt man auf der 7. Stufe?

- Wann verliert der Spieler alle Preise?

- Welchen Preis verliert der Spieler nicht?

- Wie viel Mal darf der Spieler um Hilfe bitten?

- Wessen Hilfe kann der Spieler bekommen?

- Wie kann man zum Spieler werden? и т.д.

2. Если игра в классе проводится уже не первый раз, учитель

может не давать объяснений, а напомнить правила игры, задавая

вопросы учащимся.

**2). Второй этап:** Подготовка и проведение отборочной игры.

- Поскольку отборочная игра проводится на знание алфавита, учитель повторяет вместе с учащимися немецкий алфавит, сначала полностью, а затем в разбивку (учащиеся должны назвать букву, следующую по алфавиту за буквой, названной учителем). Таким образом, учитель подготавливает учащихся к проведению отборочной игры.

- При проведении игры впервые следует провести пробную отборочную игру, чтобы убедиться в том, что учащиеся умеют играть.

Перед каждым учащимся на столе лежат четыре карточки, на каждой из которых имеется одна буква латинского алфавита: **„a“, „b“, „c“** или **„d“**.

Учитель выводит на экран четыре слова и просит учащихся установить эти слова в алфавитном порядке.

Например:  **Vorwahlspiel (Probe)**

Ordnet bitte alphabetisch!

**a. weiß b. grün c. blau d. grau**

Учащиеся должны поднять в правильной последовательности свои карточки:

**c.**  **d. b. a.**

Тот, кто сделает это первым, становится игроком.

Если учащиеся провели правильно пробный отбор, учитель приступает к отборочной игре. Если учащиеся недостаточно хорошо справились с заданием, необходимо повторить пробную отборочную игру.

**Примечание.**  У учителя должно быть подготовлено не менее 10-12 вариантов

отборочных игр для повторения пробной игры, а также на тот

случай, когда в процессе игры игроки выбывают и отборочную

игру приходится проводить несколько раз. (см. Приложение 1)

**3). Третий этап:** Игра **„Glückspiz“** /**«Счастливчик»/**.

После того, как игрок выбран, начинается основная игра **«Счастливчик»**. Игрок выходит вперед и садится за отдельный стол перед учителем спиной к классу, лицом к учителю, к интерактивной доске и к классной доске. Теперь учитель играет роль ведущего.

Перед началом игры учитель ведет диалог с каждым игроком по темам: «Знакомство», «Семья», «Школьные предметы», «Любимые занятия», «Друзья». Каждый игрок отвечает на 5-7 вопросов.

Затем начинается игра. Учитель выводит на экран первый вопрос. Если игрок отвечает правильно, он получает приз за первую ступень. И этот приз остается у игрока, даже если он не дойдет до высшей ступени.

На вопросы игрок должен отвечать полным ответом. По мере того, как игрок преодолевает ступени игры, учитель выводит на экран последующие вопросы.

Всего предусмотрено проведение двух полноценных игр **„Glückspilz-I“** /**«Счастливчик-I»/** и **„Glückspilz-II“** /**«Счастливчик-II»**/. (см. Приложения 2, 3)

В каждой игре есть по два обязательных вопроса по страноведению и по теме «Семья», а также два грамматических вопроса. На седьмой ступени учащимся предлагается ответить на один вопрос по прослушанному тексту (контроль аудирования).

- Если игрок прибегает к помощи компьютера, учитель убирает два неверных

ответа с экрана.

- Если игрок обращается за помощью к другу, то он называет своего друга -

одноклассника и сам задает ему вопрос и просит помочь.

- Если игрок просит помощь класса, все учащиеся голосуют своими карточками

за правильный ответ, а учитель отмечает на классной доске, сколько человек за

какой ответ проголосовало, например:

**a - 2** Personen

**b - 6** Personen

**c - 3** Personen

**d - 0** Personen

После получения помощи игрок должен дать окончательный ответ.

Если в процессе игры игрок ошибается, он выбывает из игры, а учитель вместе со всеми учащимися обсуждает правильный ответ на данный вопрос. Особенно это касается грамматических вопросов, где учащиеся должны не просто согласиться с правильным ответом компьютера, но и объяснить, почему он правильный (допускается объяснение по-русски).

**Примечание.** На случай досрочного выбывания игрока из игры у учителя должно

быть заготовлено достаточное количество дополнительных

вопросов, чтобы иметь возможность провести две полноценные

игры с другими игроками.

**4). Четвертый этап:** Фронтальная игра.

После проведения двух игр **„Glückspilz-I“** и **„Glückspilz-II“** учитель проводит

фронтальную игру, выводя на экран оставшиеся дополнительные вопросы.

(см. Приложение 4) При этом каждый учащийся поднимает карточку со своим ответом.

Первый учащийся, поднявший карточку с правильным ответом и при этом

повторивший свой ответ устно полным ответом, получает приз.

**5).** **Пятый этап:** Заключительный этап.

В конце урока учитель подводит итоги игры, поздравляет победителей, отмечает

активных учащихся, спрашивает мнение учащихся о проведенной игре и интересуется, хотят ли учащиеся в дальнейшем проводить подобные игры.

**4. Выводы**

Данная игра проводилась учителем дважды, после чего можно с уверенностью сказать, что в процессе игры:

- успешно осуществляется контроль коммуникативных умений учащихся

(общение с учителем и одноклассниками, прослушивание аудиотекстов), контроль сформированности их лексических и грамматических навыков, а также контроль страноведческих знаний учащихся в соответствии с программой обучения;

- кроме того, осуществляется развитие коммуникативных умений, лексико-грамматических навыков и расширение страноведческих знаний у тех учащихся, у которых уровень сформированности этих навыков, умений и знаний недостаточен;

- учитель получает полное представление об уровне сформированности навыков и умений учащихся, что дает ему возможность правильно спланировать свою дальнейшую работу.

**5. Заключение**

Результаты опроса учащихся показывают, что игра им нравится, и они хотели бы, чтобы такие игры проводились и в будущем.

В этой связи нужно отметить следующее:

- игра „Glückspilz“, объявленная заранее, стимулирует учащихся к повторению пройденного материала и является хорошей мотивацией при обучении;

- игра „Glückspilz“ может проводиться не только по всему пройденному материалу первого года обучения. Её можно проводить и в последующие годы обучения по отдельным большим темам, где предполагается самостоятельная работа (подготовка) учащихся дома.

Например, по таким темам, как:

«Немецкие праздники», «Германия, географическое положение и достопримечательности», «Германия, история создания государства и государственное устройство» и т.д.;

- для более широкого привлечения всех учащихся к игре, возможно, следует иногда больше использовать фронтальную игру, при которой победителем становится участник, набравший наибольшее количество очков.

**Приложение 1**

# **Vorwahlspiel - I**

**Ordnet alphabetisch richtig!**

**a. Januar b. August c. Juni d. Juli**

**Richtige Antwort:**  **b - a - d - c**

**b. August**

**a. Januar**

**d. Juli**

**c. Juni Der Sieger ist ein Spieler!**

**\*\*\*\*\***

# **Vorwahlspiel – I-2**

**Ordnet alphabetisch richtig!**

**a. Daniel b. Felix c. Arnold d. Heinrich**

**Richtige Antwort:**  **c - a - b - d**

**c. Arnold**

**a. Daniel**

**b. Felix**

**d. Heinrich Der Sieger ist ein Spieler!**

**\*\*\*\*\***

# **Vorwahlspiel – II**

**Ordnet alphabetisch!**

**a.** **drei b. zwölf c. elf d. zehn**

**Richtige Antwort:**  **a - c - d - b**

**a. drei**

**c. elf**

**d. zehn**

**b. zwölf Der Sieger ist ein Spieler!**

**\*\*\*\*\***

# **Vorwahlspiel – II-2**

**Ordnet alphabetisch richtig!**

**a. November b. März c. Juli d. Januar**

**Richtige Antwort:**  **d - c - b - a**

**d. Januar**

**c. Juli**

**b. März**

**a. November**  **Der Sieger ist ein Spieler!**

\*\*\*\*\*

# **Vorwahlspiel – III**

**Ordnet alphabetisch richtig!**

**a.** **Elisabeth**  **b.** **Augustin** **c.** **Julian** **d.** **Elke**

**Richtige Antwort:**  **b - a - d - c**

**b. Augustin**

**a. Elisabeth**

**d. Elke**

**c. Julian**  **Der Sieger ist ein Spieler!**

**\*\*\*\*\***

# **Vorwahlspiel – III-2**

**Ordnet alphabetisch richtig!**

## a. werden b. spielen c. zählen d. schreiben

**Richtige Antwort:**  **d - b - a - c**

**d. schreiben**

**b. spielen**

**a. werden**

**c. zählen Der Sieger ist ein Spieler!**

**\*\*\*\*\***

# **Vorwahlspiel – IV**

**Ordnet alphabetisch richtig!**

**a. rot b. blau c. gelb d. grün**

**Richtige Antwort:**  **b - c - d - a**

**b. blau**

**c. gelb**

**d. grün**

**a. rot**

**c. zählen Der Sieger ist ein Spieler!**

**Приложение 2**

**Glückspilz-I (**«Счастливчик-1»)

**1. Stufe**

Wie heißt die Hauptstadt von Deutschland?

**a.** Bern **b.** Berlin

**c.** Bonn **d.** München

Richtige Antwort: **b.** Berlin

**2. Stufe**

Was passt nicht zum Wort **„die Schule“**?

**a.** lernen **b.** lesen

**c.** studieren **d.** singen

Richtige Antwort: **c.** studieren

**3. Stufe**

Wie heißen die Berge in Deutschland?

**a.** die Rhodopen **b.** die Alpen

**c.** die Pyrenäen **d.** die Apenninen

Richtige Antwort: **b.** die Alpen

**4. Stufe**

Wie heißt die Mutter vom Vater?

**a.** die Cousine **b.**  die Tante

**c.**  die Enkelin **d.**  die Großmutter

Richtige Antwort: **d.**  die Großmutter

**5. Stufe**

**„fernsehen“** *(im Präteritum)*

Peter ... .

**a.** fernsah **b.** saht fern

**c.** sieht fern **d.** sah fern

Richtige Antwort: **d.** sah fern

**6. Stufe**

„Klaus legte sich unter ... Baum.“

**a.** ein **b.** einen

**c.** einem **d.** einer

Richtige Antwort: **b.** einen

**7. Stufe**

*Hör den Text* „Opa erzählt Märchen“ *und antworte!*

Wie nannte Opa Rotkäppchen nicht?

**a.**  Rotkäppchen **b.** Gelbkäppchen

**c.**  Blaukäppchen **d.** Grünkäppchen

Richtige Antwort: **c.**  Blaukäppchen

**Приложение 3**

**Glückspilz-II (**«Счастливчик-2»)

**1. Stufe**

Die Hauptstadt von der Schweiz ist...

**a.**  Basel **b.**  Bern

**c.** Vaduz **d.**  Salzburg

Richtige Antwort: **b.**  Bern

**2. Stufe**

Was passt nicht zum Wort **„der Bleistift“** ?

**a.** gesund **b.** schwarz

**c.**  groß **d.** alt

Richtige Antwort: **a.** gesund

**3. Stufe**

Wie heißt das russische Spiel **„Кто хочет стать миллионером?“** in Deutschland?

**a.** Wer wird Millionär werden?

**b.** Wer möchte Millionär werden?

**c.** Wer will Millionär werden?

**d.** Wer kann Millionär werden?

Richtige Antwort: **c.** Wer will Millionär werden?

**4. Stufe**

Die Katze sitzt auf ... Baum.

**a.** den **b.** der

**c.** dem **d.** das

Richtige Antwort: **c.** dem

**5. Stufe**

Woher kommt Mozart?

**a.** aus Frankreich **b.** aus Deutschland

**c.** aus Österreich **d.** aus Italien

Richtige Antwort: **c.** aus Österreich

**6. Stufe**

Wie heißt die Tochter von meinem Onkel?

**a.** meine Tante **b.** meine Frau

**c.** meine Cousine **d.** meine Schwester

Richtige Antwort: **c.** meine Cousine

**7. Stufe**

*Hör den Text* „Opa erzählt Märchen“ *und antworte!* Was sagt Opa?

„Im Wald war ein ... .“

**a.** ein Affe **b.** ein Hund

**c.** ein Nashorn **d.** ein Zauberer

Richtige Antwort: **c.** ein Nashorn

**Приложение 4**

Дополнительные вопросы к игре „**Glückspilz“**

*1. Wo spricht man nicht Deutsch?*

**a.** in Deutschland  **b.** in Schweden

**c.** in Liechtenstein **d.** in Österreich

Richtige Antwort: **b.** in Schwedenen

*2. Woher kommt Johann Sebastian Bach?*

**a.** aus Österreich **b.** aus Deutschland

**c.** aus der Schweiz **d.** aus Italien **b.** aus Deutschland

*3. Der Junge ... kein Wort.*

**a.** verstandet **b.** stand ver

**c.** verstund **d.** verstand ® **d.** verstand

*4. Im Sommer fahre ich zu ... Freundin.*

**a.** meiner **b.** meinem

**c.** meinen **d.** meine ® **a.** meiner

*5. Wie heißt der Sohn von der Schwester?*

**a.** der Vetter **b.** der Neffe

**c.** der Bruder **d.** der Enkel ® **b.** der Neffe

*6. Welches Land hat die Alpen nicht?*

**a.** die Schweiz **b.** Spanien

**c.** Deutschland **d.** Italien ® **b.** Spanien

*7. „Tiefe Stille herrscht im Wasser,*

*ohne Regung ruht ...“*

**a.** der Fluss **b.** das Meer

**c.** der See **d.** der Teich ® **b.** das Meer

*8. Willi (aufessen) zwei Torten.*

**a.** aufass **b.** asst auf

**c.** ass auf **d.** aufisst ® **c.** ass auf

*9. Friedrich Schiller war ein deutscher \_\_\_?*

**a.** Maler **b.** Wissenschaftler

**c.** Dichter **d.** Komponist ® **c.** Dichter

*10. Ludwig van Beethoven kommt \_\_\_\_\_\_ .*

**a.** aus Wien **b.** aus Bonn

**c.** aus Bern **d.** aus Kopenhagen ® **b.** aus Bonn

*11. Der Affe ... die Bananen auf die Erde. („werfen“ im Präteritum)*

**a.** wirft **b.** werfte

**c.** wurf **d.** warft ® **a.** wirft

*12. Monika hat einen Freund. ... Freund wohnt in Magdeburg.*

**a.** sein **b.** seine

**c.** ihr **d.** euer ® **c.** ihr

*13. Hier \_\_\_\_\_ man nicht laut sprechen.*

**a.** dürfen **b.** darft

**c.** dürft **d.** darf ® **d.** darf

*14. Die Donau fließt nicht durch \_\_\_\_\_\_\_\_ .*

**a.** Deutschland **b.** die Schweiz

**c.** Österreich **d.** Bulgarien ® **b.** die Schweiz

*15. Aschenputtel war traurig, denn sie \_\_\_\_\_ nicht auf das Fest gehen.*

**a.** konnte **b.** musste

**c.** wollte **d.** möchte ® **a.** konnte

*16. Jeden Tag spaziere ich drei Stunden mit \_\_\_\_\_\_ Hund.*

**a.** seinem **b.** meiner

**c.** meinem **d.** unseren ® **c.** meinem

*17. Der Sohn von meinem Onkel ist ... .*

**a.** mein Bruder **b.** mein Neffe

**c.** mein Vetter **d.** mein Enkel ® **b.** mein Neffe

*18. Der Prinz war traurig, \_\_\_\_\_ er konnte Aschenputtel nicht finden.*

**a.** aber **b.** denn

**c.** und **d.** wenn ® **b.** denn

*19. Du ... .*

**a.** werdest **b.** wirdest

**c.** wurst **d.** wirst ® **d.** wirst

*20. Was passt nicht zum Wort* ***„das Buch“*** *?*

**a.** lesen **b.** gehen

**c.** hören **d.** schreiben ® **b.** gehen

*21. Was ist nicht weiß?*

**a.** der Zucker **b.** das Salz

**c.** der Schnee **d.** die Gurke ® **d.** die Gurke

*22. Wir gehen heute \_\_\_\_\_ Diskothek.*

**a.** zur **b.** zum

**c.** zu die **d.** zu den  **® a.** zur

***Игровые формы развивают также коммуникативные способности человека. А коммуникативные способности очень важны для того, чтобы быть более успешным в жизни, социально компетентным, более адаптивным к социальной действительности, способным эффективно взаимодействовать и управлять процессом общения.***

***Использованная литература:***

1. *Универсальные учебные действия школьника, методическое пособие Санкт-Петербург 2012 Межрегиональный научно-образовательный центр управления качеством «КАНОН» М.П.Калинина*
2. *Технологии современной дидактики в процессе управления методической работой в школе Л.П. Ильенко М.: АРКТИ 2006. – 200с.*