Игровая деятельность как метод обучения немецкому языку как второму иностранному языку

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

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

Игровые технологии обладают следующими функциями:

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

Эффективность применение игровой технологии

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

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

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

- **Разнообразие учебных игр**

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

- Фонетические.
- Для работы с алфавитом.
- Орфографические.
- Лексические.
- Грамматические.
- Для обучения чтению.
- Для обучения аудированию.
- Для обучения монологической речи.
- Для обучения диалогической речи.

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

1 Языковые игры

1.1 Фонетические игры

1. **«Слышу - не слышу».** Цель: формирование навыков фонематического слуха.
Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.
2**. «Какое слово звучит?»** Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.
Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны найти в списке слов произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

1.2 Орфографические игры

«Вставь букву». Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.
Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители

команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.
Например: g...t, schle..ht.

1.3 Лексические игры

1. **«Слово».** Цель: активизация изученной лексики.
Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Преподаватель произносит слово; обучаемые, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово. Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко. Итоги игры подводятся после того, как составлено несколько слов.
2. **«Озвучивание картинки».** Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.
Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.
3. **«Рассказ по рисунку».** Цель: активизация лексики по изученной теме.
Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы, характеризующие ее хозяина. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты. Выигрывает пара, составившая самый интересный рассказ.
4. **. "Рассеянный"**
Цель игры: активизация лексики и развитие навыка употребления отрицательной формы.
Наглядные средства: картинки.
Ход игры: учитель, показывая тематическую картинку, называет изображенное на ней, но неправильно. Ученик должен поправить и сказать, что на самом деле изображено на картинке
5. **«Домино»**
Ход игры: ученикам раздается по 4 - 6 карточек; на одной половине карточки изображена картинка, на другой половине - написано слово. Выигрывает тот, кто быстрее выложит все карточки, то есть совместит изображение со словом.

1.4 Грамматические игры

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

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

Приведенные игровые приемы не исчерпывают всего разнообразия лексических игр, которые позволяют ввести и активизировать большое количество лексических единиц, вскрыть эмоциональные и личностные резервы ребенка, сделать процесс обучения в условиях средней школы не только приближенным к естественному, но и эмоционально позитивным. Нам представляется весьма перспективной идея использования учебных игр не только в процессе формирования лексических навыков на всех этапах обучения иноязычной лексике, но и в период всего обучения.
Применение игровых технологий эффективно при обучении второму иностранному языку при объяснении нового материала, организации повторения, обобщения, систематизации изученного, во время внеклассной работы по предмету.
Следует, однако, подчеркнуть, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки. Учитель должен применять их в меру, целесообразно и плавно, а так же помнить, что игра является лишь одним из различных средств обучения школьников иностранным языкам. Таким образом, применение игровых технологий существенно повышает интерес к предмету, помогают разнообразить уроки.

Литература

1.Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. - М.: Просвещение, 1988.
2.Конышева А.В. Игра в обучении иностранному языку: теория и практика. – Минск, 2008.
3.Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Не совсем обычный урок. – Ростов-на-Дону, 2001.