

Доклад на РМО

Игра – один из способов повышения уровня овладения немецким языком

29.03.2023

Для школьников игра — путь к познанию в дополнение к регулярным, порой однообразным, повторяющимся из урока в урок методическим приемам и формам работы. Играя, ученики без особых усилий, с удовольствием включаются в процесс обучения, забывая, что идет урок. Учитель выступает в роли ведущего, судьи или является участником игры. С радостью играют школьники всех возрастов (дети, подростки, юноши), если игра принимает форму соревнования, требующего смекалки, быстрой реакции, хорошего знания предмета. Сейчас в условиях ФГОС требуется, чтобы ребенок мог легко использовать свои знания в конкретных ситуациях, и в этом помогают компьютерные технологии совместно с играми.

Использование игры при овладении лексикой

Лексика является основой языка. В связи с этим перед учителями стоит задача не только научить учащихся блокам лексических единиц на определенную тему, и потом забывали, но и чтобы она (лексика) активно использовалась в речи.

Общий прирост обязательного словаря учащихся, например, в 9 классе согласно Примерной программе по немецкому языку составит около 150 лексических единиц. Вместе со словарным запасом первых лет обучения это составит не менее 1200 лексических единиц для продуктивного усвоения и около 1700 (включая продуктивный запас) лексических единиц для рецептивного овладения. Формирование лексических навыков осуществляется в ходе выполнения многочисленных упражнений, обеспечивающих запоминание и употребление учащимися лексических единиц, в том числе игровых заданий.

В игре «**Kette**» принимают участие все ученики или представители от каждой команды (ряда). Ведущий (учитель) пишет на доске любое известное слово. Затем участники игры по очереди пишут слова, первая буква которых является последней буквой предыдущего слова. Каждое слово ученики переводят на русский язык (устно). Слова в цепочке не повторяются, например:

Hund — drei — ich — heute — entlang — grau — unser — rot.

Выбывает из игры тот, кто не смог в отведенное время (пауза между словами 5–10 секунд) вспомнить нужное слово или написал его с ошибкой.

В детстве мы играли в **игру «Светофор»**. Эту игру я применяю во 2 классе. Учащиеся стоят с одной стороны. Учитель называет цвет на немецком языке. Если у ученика есть данный цвет на одежде, обуви, заколке и т. п., то он перебегает на противоположную сторону, если нет, то прыгает на одной ноге. *Другой* вариант игры: учитель называет цвет, а дети во всем классе находят соответствующий цвет, подбегают и прикасаются к этому предмету. В игре реализуются здоровьесберегающие технологии: движение, развитие внимания и памяти, общение, положительные эмоции.

С интерактивной доской предлагаю поиграть следующим образом: слайд закрашиваю в разные цвета, включаю интерактивный режим, нахожу прожектор. Ученик выходит к доске и, водя прожектором по экрану, называет цвета.

Для закрепления лексики *links, rechts, vorn, Schritte* играем в **робота**. *Первый способ*: выбираем ученика-робота. Дети диктуют траекторию движения, например: *zwei Schritte nach rechts, drei Schritte vorn* и т.д. *Второй способ*: на интерактивной доске изображено поле в клеточку, учащийся-робот выходит, а одноклассники диктуют команды. Можно нарисовать, например, цветок. Чтобы дети диктовали действия «роботу», желательно заранее раздать им карточки с готовыми рисунками.

Использование игры при обучении чтению

Обучение чтению на начальном этапе всегда представляет для учащихся большие трудности, вызываемые графическими и орфографическими особенностями немецкого языка. Учитывая психологические особенности младших школьников, целесообразно использовать на уроках разнообразные упражнения на развитие навыков чтения с использованием картинок и карточек со словами: метод обучения чтению целыми словами. Обучение технике чтения происходит в игровой форме. Учащиеся, сами того не замечая, начинают легко воспринимать образ слова, быстро находят новые слова в упражнениях и читают небольшие тексты. Следует отметить наиболее понравившиеся школьникам упражнения, развивающие навыки чтения, проводимые мною на начальном этапе изучения немецкого языка:

1. **Игра «Эхо»**. На доске при помощи кнопок (магнитов) помещены карточки со словами по заданной теме и соответствующие им картинки. Учащиеся читают слова за учителем с разной интонацией и с разным темпом.
2. **Игра «Исчезающие картинки»**. Ученики закрывают глаза, а учитель убирает с доски одну картинку за другой. Задача учеников — прочитать слова и догадаться, какие картинки исчезли.

3. **Игра «Что изменилось?»** Ученики закрывают глаза. Учитель меняет местами картинки. Затем ученики по одному выходят к доске, читают слова и находят соответствующие им рисунки.

Данные игры можно применять также с интерактивной доской.

Итак, игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному усвоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Учитель лишь управляет учебной деятельностью.

Использование игры при обучении грамматике

При овладении грамматикой немецкого языка школьники, как правило, испытывают трудности. Они вызваны как различием грамматического строя немецкого и русского языков, так и недостатком теоретических знаний учащихся в области родного языка. Часто учащиеся знакомятся с грамматическими явлениями немецкого языка раньше, чем они изучают аналогичные явления в курсе родного языка, например: временные формы глаголов, категории числа, принадлежности, части речи, члены предложения. Одним из принципов работы с детьми, особенно младшего возраста, которые в силу своего возраста еще не способны понять сложные грамматические явления, является адаптация. На ранних этапах обучения выгодно использовать образное мышление детей, элементы игры. Грамматическое явление получает название, образ, историю, как бы легенду и начинает жить в разговорном языке ребенка. Образ должен быть близким и понятным ребенку, жизненным и даже созвучным в названии в двух языках — немецком и русском. Образное название изучаемого грамматического явления упрощает его понимание, его образное изображение помогает учителю и ученику общаться с символами. Образ можно оживить «жестом», звуком, рисунком, что экономит время объяснения непонятных ребенку грамматических терминов, исправления ошибок в ходе тренировки, помогает избегать обращения к русскому языку.

1. **Игра “Das Tor”** позволяет повторить и закрепить в памяти все виды вопросительных предложений, наполняя их различной лексикой и речевыми оборотами.

Двое сильных учеников («привратники») становятся перед классом, соединив руки и образуя «ворота». Все остальные участники игры по очереди подходят к «привратникам» и задают им вопросы на определенную структуру (речевой образец, тему). В зависимости от правильности вопроса следует ответ: “Das Tor wird geöffnet” или “Das Tor wird geschlossen”. Учащемуся, неправильно

задавшему вопрос, предоставляется право задать еще один вопрос.

Примеры вопросов:

Hast du dieses Buch schon gelesen? Was hast du gelesen?

2. **Игра “Rate mal!”** вызывает большой интерес у школьников. Ведущий (учитель) загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. В игре принимают участие все ученики класса. Пытаясь угадать предмет, они задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает «Да» или «Нет». Число вопросов ограничено (например 10).

Использование игры при изучении алфавита

На первых уроках ученики начинают знакомиться с буквами немецкого алфавита. На данном этапе можно использовать разнообразные игровые упражнения с разрезной азбукой, являющейся эффективным наглядным средством обучения. Применение разрезной азбуки при обучении иностранному языку на начальном этапе так же важно, как и при обучении родному языку в начальной школе. Наибольший интерес у учащихся вызывают такие игры, как:

1. **«Умный попугай».** Школьники повторяют букву за учителем только в том случае, если она соответствовала показанной карточке.

2. **«Угадай букву».** Учитель рисует букву в воздухе или прячет карточку с буквой за спиной, а ученики должны ее угадать,

3. **«Найди маленькую букву и соедини ее с большой».**

Учащиеся оживленно работают в парах, рисуют буквы пальчиками на спине друг друга и стараются угадать их значение.

Перебрасывая мяч, учащиеся друг за другом называют буквы алфавита по порядку от А до Z. Если ученик замешкался, он выбывает из игры.

Соединив буквы в правильном алфавитном порядке, получается рисунок.

Для игры можно использовать интерактивную или школьную доску, ватман или индивидуальные карточки.

Используя интерактивную доску, можно предложить пронумеровать в правильном порядке разбросанные буквы алфавита или раскрасить названную букву. На слайд по очереди выскакивают буквосочетания. Ученик, правильно прочитавший появившееся буквосочетание, получает балл.