

**Специфика технологий обучения
иностранному языку в начальной
школе. Игровая деятельность как
один из важнейших видов
деятельности на уроках иностранного
языка (немецкого)».**

Содержание занятия

1. Специфика технологий обучения иностранному языку в начальной школе.
2. Игровая деятельность как один из важнейших видов деятельности на уроках иностранного языка (немецкого).

1. Специфика технологий обучения иностранному языку в начальной школе.

Немаловажной ступенью образования является начальная ступень. Именно на данном этапе у ребенка формируется фундамент знаний, от которого будет зависеть, то, как ребенок будет осваивать учебную программу в будущем.

Выбранные учителем технологии обучения ИЯ на начальном этапе должны способствовать комфортной обстановке на уроке, стимулировать к повышению учебной мотивации.

При выборе технологий обучения ИЯ преподаватель должен учитывать в первую очередь психофизиологические особенности детей младшего школьного возраста. Ведь именно в этом возрасте дети наиболее ранимы, им тяжело усидеть на месте и концентрироваться. Именно этими особенностями обусловлен особый подход к построению урока ИЯ.

Технологий обучения ИЯ должны также отвечать современным требованиям общества. При построении урока учитель может использовать как традиционные, так и современные средства обучения.

Для эффективного обучения важно:

- изучать личность каждого ученика и коллектив в целом (путем наблюдения на уроке и вне его, обмена мнениями с коллегами, бесед с родителями),
- при организации общения использовать по возможности такие ситуации и предлагать такие задачи, которые затрагивают интересы ученика, связанные с его личным опытом, побуждающие школьника использовать осваиваемый материал для выражения своих мыслей в соответствии с той или иной ситуацией общения,
- при организации парной и групповой форм работы поддерживать интерес к учащимся с низким речевым статусом и низким статусом популярности,
- систематически обращать внимание коллектива учащихся на успехи отдельных детей в деятельности.

Наглядность на начальном этапе выполняет стимулирующую функцию, причем в двух планах: в первом случае мы говорим о внутренней (или языковой) наглядности, стимулирующей восприятие звучащей иноязычной речи с присущей ей грамматической и интонационной оформленностью, когда обучаемый ощущает собеседника: «не только слышу, но и вижу». Во втором случае наглядность стимулирует создание смысловых образов, присущих носителям данного языка.

Все средства наглядности (иллюстрированные и жесты, которые использует учитель) создают эффект «присутствия» в какой-то конкретной ситуации общения и помогают сохранить в памяти детей тот смысл, который нужно им передать или воспринять.

Наглядное восприятие является началом и исходным моментом человеческого познания и основой обучения, потому что оно обеспечивает легкое запечатление изучаемого явления, т. е. образования ясного, четкого представления о предмете или явлении. Наглядность является важнейшим моментом в развитии памяти, мышления человека. Психологическая особенность чувственно-наглядного преподнесения материала состоит в том, что оно мобилизует психологическую активность обучающихся, снижает утомляемость, вызывает интерес к занятиям иностранным языком, интенсифицирует учебный процесс, делает его более эффективным и более интересным.

В одном случае наглядность обеспечивает правильное осмысление материала, в другом – служит опорой в понимании на слух материала, в третьем – создает условия для практического применения усваиваемого материала. (ст. Зеленковой)

2. Игровая деятельность как один из важнейших видов деятельности на уроках иностранного языка (немецкого).

Одной из важнейших технологий при обучении немецкому языку является игра.

Существует огромное число самых разных определений игры. Библиотеки многих стран обладают библиографией по игре в тысячи наименований и по самым разным рубрикам. Остановимся лишь на некоторых из них.

Польский педагог, терапевт и писатель Януш Корчак считал, что» игра – это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечности, себя во Вселенной. Игра, есть вид развивающей, социальной деятельности в условиях, направленных на воссоздание и освоение социального опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

По мнению С.Т.Шацкого:» Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора была бы бесполезна для человечества. В игре, в этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства».

В.А.Сухомлинский предлагает такую метафору: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Игровые технологии обладают следующими функциями:

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

Эффективность применения игровой технологии

- в процессе игры реализуется самое важное условие: и учитель, и ученики общаются на иностранном языке.
- скучное повторение какого-то грамматического правила или закрепление новой лексики в форме игры превращается в увлекательное занятие.
- ученики получают наглядное практическое применение новых знаний. Этому в большей степени способствуют ролевые игры.
- исчезает языковой барьер, который зачастую присутствует у стеснительных людей. В процессе игры человек раскрепощается, что позволяет общаться более свободно и непринужденно.
- 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.

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.

Фонетические игры, предназначены для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений, тренируют учащихся в произношении иностранных звуков, учат учащихся громко, отчетливо читать стихотворения, разучивать их с целью воспроизведения по ролям. Главной целью использования **фонетических игр** является постановка (коррекция) произношения, тренировка в произношении звуков в словах, фразах, отработка интонации. По мере продвижения вперед, т.е. от класса к классу, фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, затем рифмовок, скороговорок, стихов, песен. Опыт, приобретённый в играх этого вида, используется учащимися в дальнейшем на занятиях по иностранному языку.

Формированию и развитию речевых и произносительных навыков способствуют **орфографические игры**, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики.

Лексические игры сосредотачивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в ситуациях общения.

Грамматические игры, которые призваны обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

Игры для обучения **чтению и аудированию** предполагают работу учащихся с текстом: кодирование и иллюстрирование, догадку, конструирование, перифраз, сжатие/ расширение и т.д. Для обучения диалогической и монологической речи эффективными являются **ролевые игры**.

На данном занятии мы познакомимся с видами настольных игр на уроках немецкого языка. Эти виды игр очень эффективны для отработки различных навыков, заставляют думать, мыслить, соображать.

Игры на развитие мышления

- **Развитие умения классифицировать, сопоставлять.** Из нескольких карточек, на которых написаны отдельные буквы, слоги, слова, знаки препинания, нужно сложить законченное по смыслу предложение. (3-4 классы)

- **Развитие мышления** – детям предлагается несколько картинок, которые им нужно выложить в логическом порядке и по каждой картинке составить предложение, попытаться составить рассказ (3-4 классы).

Игры на закрепление букв и буквосочетаний (2 классы)

- **ABC – Memory («Найди пару»)**- для игры потребуются карточки с буквами и буквосочетаниями. Учитель показывает большую/маленькую букву, учащиеся- ее пару. Более сложный вариант – учитель называет букву, а учащиеся ее показывают.

- **Wo ist das Gegenteil? («Где пара?»)**. Карточки раскладываются лицом вниз. Задача игроков – найти как можно больше пар за определенное время. Поднимать нужно по 2 карточки подряд. Если они не составили пару, они возвращаются на свои места. При этом играющие стараются запомнить места нахождения букв, что очень хорошо тренирует зрительную память. Варианты: большая – маленькая буквы, печатная- прописная, цифра- ее название по-немецки, цвет- название цвета, картинка- слово.

Игры для закрепления лексического материала

- **Bingo.** Готовятся карточки с несколькими словами (5-7 слов) в разном порядке и жетоны для закрывания слов. Ведущий вытаскивает по одной карточке из коробки и называет слово. Участники закрывают имеющиеся у них на карточке слова по мере их чтения. Выигрывает тот, кто не пропустил ни одного слова и первым закрыл свою карточку.

- **Obstsalat.** Ученикам раздаются карточки (от 1 до 3) с названиями фруктов (овощей). Ведущий «перемешивает» салат, приказывая всем сортам фруктов по очереди меняться местами, например: «*Alle Äpfel tauschen ihre Plätze!*» ученики, которые имеют карточку с яблоками (слово или рисунок), меняются местами. Ведущий в это время пытается занять освободившееся место. Оставшийся без места становится ведущим.

- **Ich habe kein (e, en)....**(тренировка «*Ich habe ein.../kein...*», «*Gib mir ein...*», хорошая тренировка аудитивных умений). Для этой игры потребуются карточки по определенной теме (например, «Одежда»). Каждый предмет должен быть в 3-х экземплярах. Например, в группе 9 человек, карточек нужно 27 (по 3 одинаковых). Карточки перемешивают и раздают учащимся по 3 карточки. Игра идет по кругу. Учащийся решает, какой комплект он будет собирать и обращается к соседу слева: «*Dima, hast du eine Hose?*». Если у него эта карточка есть («*Ja, ich habe eine Hose*»), они меняются, если нет («*Leider, Habe ich keine Hose*»), ход переходит к следующему учащемуся. На втором круге учащийся уже может обратиться к любому ученику с этой же просьбой. Выигрывает тот, кто первым соберет свой комплект.

Текст из картинок (развитие навыка монологической речи). Работа проводится в микрогруппах. Учащиеся получают набор бумажных фигурок (см. далее). Необходимо расположить фигурки в определенной последовательности, так, чтобы получилась небольшая история. Например:



Susanne und Klaus wohnen in einem Haus in der Nähe eines Waldes. Am Morgen fahren sie mit dem Bus zur Schule.

Игра «Домино». Самый лучший вариант, если учащиеся сами изготовят домино из картона. Принцип игры- сопоставление : картинки со словом, немецкое слово с переводом, выстраивать логические высказывания, а также формы глагола, например, Infinitif- Partizip II, Infinitif- Präteritum и т.д. Эту игру можно использовать для совершенствования различных навыков: грамматических, лексических, навык монологического высказывания.

Игры для закрепления грамматического материала

- **Игра «Память».** В этой игре тренируется не только лексический материал, но и грамматический. Парные карточки, на одной – значение слова, на другой – соответствующая картинка, выкладываются рядами на стол лицевой частью вниз. Первый игрок переворачивает пару карточек, проговаривает слова. Если карточки оказались непарными, то их переворачивают снова и ход переходит к другому игроку. Если карточки совпали, то игрок имеет право на дополнительный ход. Побеждает игрок, набравший больше карточек. Грамматический вариант игры: Настоящее время- прошедшее время.

- **Игра «Предложение- машина».** Игра для визуалов и кинестетиков. Подобную машину можно изготовить на такой грамматический материал, как спряжение и склонение. (см. далее)

ich	heiss-		Krause
du	trink-	st	Arme
Sie	komm-	t	eine Cola
sie	sprech-	en	ein Bier
er	sprich-	e	aus Frankreich
Sie	lern-		aus Deutschland
Herr Conrad			aus Spanien
Toni			
Frau Batbieti			
Peter Bauer			