

ИГРА В ОБУЧЕНИИ НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ

Приходько Т. М., преподаватель кафедры германских языков

На современном этапе развития общества, произошли качественные изменения в состоянии и ориентирах развития игровой культуры общества. Существенно возросли роль и место игровых явлений, игровых форм и технологий в жизни человека и общества, а значит - в обучении, воспитании и развитии личности.

Игра завоевывает все большую популярность среди преподавателей иностранных языков. Использование игр дает широкие возможности для активации учебного процесса, повышает мотивацию и интерес к предмету, делает скучную работу более интересной и увлекательной. Игровая форма занятия создается при помощи игровых ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования студентов. Игра содержит в себе огромные обучающие способности. Использование игры способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- создание психологической готовности студентов к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировку студентов в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Для того чтобы игра могла обеспечить успех в обучении любого вида речевой деятельности, она должна соответствовать следующим требованиям:

- игра должна быть подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы;
- игра должна быть принята всей группой;
- игра непременно должна проходить в непринужденной, доброжелательной атмосфере, вызывать чувство удовлетворенности, радости активность всех участников игры;
- в процессе игры более сильные студенты помогают «слабым»;
- в ходе игры преподаватель не исправляет ошибки, а лишь незаметно их записывает;
- преподаватель должен сам верить в эффективность игры;
- безоценочное принятие друг друга в игре;
- соблюдение принципа: здесь и сейчас;

Для интенсификации учебного процесса игровая деятельность, может, использоваться:

- как элемент другого метода обучения;
- в качестве целого занятия или его части;
- организация внеаудиторной работы.

В обучении студентов на факультете ФМО БГУ особенно активно используются грамматические, лексические, фонетические, орфографические обучающие игры на начальном этапе обучения. Все они способствуют развитию речевых навыков. Обучающая игра полезна практически каждому студенту, не имея на этом этапе достаточных знаний, она использует не только речь, но и жесты, мимику. Жестовые игры можно использовать на первом этапе для вашего знакомства со студентами и студентов друг с другом или для релаксации, например:

«Жестовое знакомство»: все участники игры садятся на стульях по кругу. Первый участник представляет себя, и демонстрирует жест, который ему наиболее характерен. Следующий участник, повторяет имя и жест предыдущего и добавляет свой жест и так по кругу до последнего участника. Быстрая реакция студентов в общении и мобилизация их внимания будут очень полезны при формировании речевых навыков в дальнейших обучающих играх.

Если же вы получили группу со знаниями языка, то можно рекомендовать для знакомства другую игру, которая способствует развитию лексических навыков:

- «Игра — знакомство»: для этой игры студенты тоже образуют круг. В отличие от жестового представления первый участник называет свое имя, название овоща или фрукта на немецком языке на ту же букву что и имя, а затем на эту же букву немецкий город. Каждый

последующий должен все это повторить, не забывая представить и себя. Таким образом создается эффект снежного кома.

На первом этапе формирования навыков можно использовать следующие лексические игры:

— «Алфавит»: в столбик составляется немецкий алфавит и при введении нового лексического материала в алфавите фиксируются наиболее сложные определения на соответствующую букву. На следующем этапе развития навыков можно активно пользоваться этим алфавитом;

— «Палитра» задания расположены по уровням сложности на соответствующей палитре (желтой, белой, красной, зеленой). Студент сам выбирает себе уровень сложности в соответствии с палитрой;

— «Laufendiktat»: эту игру можно применять на различных этапах для обучения такого вида речевой деятельности как письмо, варьируя по степени тяжести.

Вот один из ее вариантов: Группа делится на две команды.

В зависимости от уровня учащихся, каждая команда получает небольшое стихотворение на немецком языке. Первая команда получает, например следующее стихотворение:

*Im wunderschönen Monat Mai,
Als alle Knospen sprangen,
Da ist in meinem Herzen
Die Liebe aufgegangen.
Im wunderschönen Monat Mai,
Als alle Vögel sangen,
Da hab ich ihr gestanden
Mein Sehnen und Verlangen*

А вторая команда получает другое стихотворение, но с таким же количеством строк:

*Im Walde möchte ich leben
Zur heißen Sommerzeit!
Der Wald, der kann uns geben
Viel Luft und Fröhlichkeit.
In seinem kühlen Schatten
Winkt jeder Zweig und Ast;
Das Blümchen auf den Matten
Nickt mir: "Komm, lieber Gast".*

Стихотворения приклеиваются на противоположных сторонах доски. Каждая группа выбирает своего «писаря», т. е. того, кто будет записывать то, что ему будут говорить остальные учащиеся. Задача остальных участников состоит в том, чтобы по одному бегать к доске, запоминать наизусть столько строчек стихотворения, сколько учащихся в состоянии запомнить, бежать обратно и диктовать «писарю». Побеждает та команда, которая первая и правильно записала стихотворение.

На этапе совершенствования умений и навыков очень эффективны игры, позволяющие проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач.

— «Эрудит»: группа делится на две команды. Жеребьевкой определяется первая команда. Для каждой команды учитель заготавливает определенное количество вопросов, в зависимости от пройденной темы. На начальном этапе обучения таким образом можно проверять пройденную лексику, формы глагола. Учитель задает вопрос команде. Те ученики, которые знают правильный ответ на вопрос, поднимают руки. Ученики, которые не знают ответ, также могут поднять руки — они «блефуют». Учитель вызывает кого-нибудь из тех учеников, кто поднял руку. Если ответ правильный, то группа получает столько очков, сколько учеников подняло руки. Однако если учитель вызывает ученика, который поднял руку, а ответ дан неверный, то соответственно столько очков, сколько учеников подняли руки, засчитывается другой команде. Игра должна проходить в быстром темпе;

— «*Feedback-Bingo*». Участники делятся на группы по 4—6 человек, и каждая группа выбирает своего рассказчика. Все участники игры получают 6 карточек.

Рассказчик в группе собирает все карточки участников, перемешивает их и раздает заново. Все участники получают одинаковое количество карточек. У рассказчика карточек нет. Рассказчик выбирает тему и начинает спонтанно говорить на эту тему. Задача остальных участников игры состоит в том, чтобы внимательно слушать рассказчика и по ходу игры избавляться от своих карточек. Каждый участник должен сказать написанные на его карточках междометья, например, *Hm...*, *Nein*, *Das kann ich mir vorstellen*, *Oh!*, *Ja, ja*. в подходящий для этого момент разговора. Карточка с употребленным междометьем откладывается в сторону. Тот участник, который использовал все карточки первым, является самым активным слушателем.

— «Пустой стул»: преподаватель готовит по теме 4-5 высказываний, представляющие разные точки зрения на обсуждаемый вопрос. Например по теме «*Weltformen*» преподаватель может предложить следующие высказывания:

— *Es gibt viele Wohnformen: Schloss, Sennhütte, Solarhaus, Höhlewohnung, Burg, Fachwerkhaus, Wohnhochhaus, Einfamilienhaus usw. Jede Wohnform hat eigene Vor- und Nachteile. "Schön wohnen" hat verschiedene Bedeutung für die Menschen aus verschiedenen Ländern und Kontinenten.*

- *Hausformen sind der Lebensweise ihrer Bewohner angepasst. Jurten, Iglus, Tipis, Tuaregen lassen sich leicht transportieren.*

— *Einige Leute möchten nicht in modernen Hochhäusern wohnen. Auch Reihenhäuser finden sie nicht gut. Sie wohnen lieber in alten Kirchen, Türmen oder Bahnhöfen.*

— *Die Menschen wohnen dauernd auf dem Wasser. Und in einigen Städten — wie etwa in Amsterdam oder Paris — gilt es als etwas ganz Besonderes auf einem Hausboot zu leben.*

— *Mobile Wohnformen sind besonders in den USA beliebt. Sie bieten ihren Besitzern ganzjährig ein Dach über dem Kopf. Die Wohnwagenbewohner können auf Rädern leichter einen guten Arbeitsplatz finden.*

Преподаватель расставляет стулья в форме круга. Каждое высказывание пишется на большом листе бумаги. Написанные высказывания располагаются на стульях. Студенты переходят от листа к листу, знакомясь с содержанием написанного. Затем каждый выбирает то высказывание, с которым он согласен и занимает место у соответствующего стула. Образуется группа для дискуссии. Каждая группа в течение 10—12 мин. обсуждает содержание высказывания, вырабатывает общее мнение по обсуждаемой теме, один представитель группы садится на пустой стул и начинает дискуссию, представитель другой группы может продолжить: поддерживая аргументы предыдущего или подчеркивая некоторые неточности в высказывании, но при этом занимает пустой стул.

Ряд грамматических игр могут быть эффективны для перехода к активной речи студентов... Примером такой игры может служить игра на предлоги.

— «*Schatzinsel*» Игровое намерение: описание дороги

Навыки: говорение, слушание

Грамматика, лексическое наполнение: предлоги, географические и топографические определения, направления света, описание догори.

Число участников: группы по 4 человека

Время: 20-25 минут

Материал: для каждого участника копия карты сокровищ

Участники делятся на группы по 4 человека. Каждый член группы получает одну из четырех карт сокровищ, так чтобы в каждой группе были представлены все четыре карты сокровищ. Участники игры не показывают свои карты друг другу, так как на каждой карте нарисован свой путь к сокровищу. В начале игры учитель может рассказать небольшую легенду: «*Es war einmal ein gefürchteter Pirat mit Namen Halbboh. Der häufte im Laufe seiner anstrengenden Piratentätigkeit gewaltige Schätze an- Bevor er starb, versteckte er seinen Schatz auf einer Insel*».

Участникам игры говорится, что все четыре карты неправильные, но они нужны, чтобы найти сокровища. Каждый участник описывает, как можно точнее, свой путь по карте, остальные помечают его на своих картах. Сокровище находится там, где пересекутся все четыре дороги.

Начало каждого пути помечено стрелкой, конец – крестиком. Та группа, которая первая пометила все четыре дороги, нашла сокровище.

— «Präpositionen-Jagd». Игровое намерение: найти все предлоги, спрятанные в аудитории

Навыки: говорение.

Грамматика, лексическое наполнение: предлоги с дательным и винительным падежом (an, auf, über, unter, hinter, vor, zwischen, in, neben).

Число участников: не ограничено

Время: 5—10 минут

Материал: карточки с пропущенными предлогами.

1. Der Kugelschreiber liegt dem Tisch.
2. Das Buch ist dem Boden.
3. Die Hefte liegen der Tür.
4. Der Bleistift ist dem Schrank.
5. Das Lineal ist dem Fensterbrett.
6. Die Kreide ist der Tafel.
7. Der Radiergummi liegt den Stühlen.
8. Die CD ist dem Schrank.

Участникам раздаются карточки с предложениями, в которых пропущены предлоги. Учитель заранее «прячет» выбранные предметы в аудитории. Это могут быть либо карточки с картинками, либо карточки с написанными на них словами. Тему учитель определяет сам.

Задача игроков отыскать спрятанные предметы и записать в карточки недостающие предлоги. Карточки игроки не забирают. Чтобы игра прошла веселее, можно включить музыку. В данном случае участники должны отыскать предметы пока звучит музыка.

Место и роль педагогической игры в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания преподавателем функций и классификаций игр.

По виду деятельности игры делятся:

- физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- социальные,
- психологические.

Примером психологических игр может служить **игра на комплименты**: все участники рассчитываются на первый, второй и соответственно образуют два круга. Участники внутреннего круга стоят на месте, а внешний круг движется лицом к внутреннему, останавливаясь перед каждым участником внутреннего круга, говоря ему комплименты.

Следующим примером психологической игры является «*Mafia*».

Все игроки садятся в круг. Учитель раздает каждому участнику по одной игровой карте, так чтобы участники не могли видеть масть карты. Те участники игры, которые получили карту красной масти — честные граждане, те, у которых черная масть — мафия. В игре должно быть больше карт красной масти. Задача «честных граждан» — разоблачить мафию, задача мафии — убить честных граждан. Учитель начинает игру. Он говорит: «Наступает ночь, все люди засыпают (т. е. участники игры закрывают глаза). Только мафия не спит, она вынашивает свои планы и т. д.» (Те участники, которые являются «мафией» открывают глаза и жестами договариваются между собой, кого из «честных граждан» они убьют, и показывают учителю). Далее учитель говорит: «Вот и утро, все просыпаются. Ночью мафия убила господина N (и называет имя того участника, которого «убила» мафия). Давайте же разоблачим мафию. Участники игры начинают «подозревать» друг друга и аргументировать, почему именно этот участник является мафиози. В итоге все участники должны выбрать одного

участника, кто, по их мнению, и есть мафия. Этот участник показывает свою карту. Если карта черной масти, значит – справедливость восторжествовала. Если карта красной масти, значит, победила мафия.

По характеру педагогического процесса игры делятся:

- 1) обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие,
- 2) познавательные, воспитательные, развивающие,
- 3) репродуктивные, продуктивные, творческие,
- 4) коммуникативные, диагностические, профорientационные, психотехнические.

По характеру игровой деятельности игры бывают:

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные,
- игры-драматизации.

С точки зрения целевых ориентаций игры можно разделить:

- дидактические,
- воспитывающие,
- развивающие,
- социализирующие.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависит от ряда факторов:

- подготовка студентов,
- изучаемый материал,
- конкретные цели и условия и т. д.

Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15—20 минут, повторение, разрядка на уроке 3—5 минут.

Технологическая схема ролевой игры выглядит следующим образом.

| | |
|--------------------------|--|
| Этап подготовки | разработка сценария составление плана общее описание игры характерные особенности действующих лиц |
| Этап объяснения | ориентация участников определение режима работы формулировка главной цели постановка проблемы выбор ситуации работа с пакетом документов психологическая подготовка участников |
| Этап проведения | Процесс игры |
| Этап анализа и обобщения | Вывод из игры Анализ, рефлексия Оценка и самооценка работы Выводы и обобщения рекомендации |