

Министерство образования и науки Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра немецкого языка
и методики его преподавания

**Особенности использования игровых образовательных технологий
на уроках немецкого**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ ВЫПУСКНОЙ
КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 421 группы

направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», профиль –
«Иностранный (немецкий) язык»

факультета иностранных языков и лингводидактики

Купцовой Ирины Александровны

Научный руководитель

доцент каф. немецкого языка и

методики его преподавания,

канд. филол. наук, доцент

Е. В. Полянина

Заведующий кафедрой

канд. филол. наук, доцент

Е. В. Полянина

Саратов, 2017

Введение. Изучение иностранного языка – это открытие нового языкового мира для ребенка. Эффективность обучения зависит от факторов, в том числе и от его физической и эмоциональной активности и возможности деятельного участия. Обучение иностранному языку должно вносить конкретный вклад в формирование всесторонне развитой, гармоничной личности. Это предполагает прежде всего развитие у учащихся творческой самостоятельности, умение трудиться в коллективе, воспитание положительного отношения к деятельности. Достижению основной цели обучения иностранному языку в школе, а именно формированию у детей навыков и умений пользования языком как средством общения, способствуют игровые технологии на уроке иностранного языка.

Игра в обучении иностранному языку не противостоит учебной деятельности, а органически связана с ней. Возможность опоры на игру позволяет обеспечить естественную мотивацию речи на иностранном языке, сделать интересным и осмысленным даже самые элементарные высказывания. Именно использование игровых технологий позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать в соответствии с ней, умение контролировать и оценивать свои действия и действия других детей. Игровой компонент помогает создать доброжелательную атмосферу на уроке, когда ребенок не боится проявить себя в естественной для него деятельности – игре, где учитель партнер и помощник. Это повышает мотивацию, оптимизирует процесс обучения.

Актуальность темы исследования обусловлена неослабевающим интересом практической разработки приемов обучения иноязычной речи, максимально учитывающих психологические факторы и способности эмоционального и интеллектуального стимулирования, которые служат целями повышения эффективности в овладении иностранным языком учащимися среднего школьного возраста.

Объектом исследования является учебный процесс с использованием игровых технологий.

Предмет исследования – игровые технологии, способствующие формированию грамматической стороне речи у школьников при обучении иностранному языку.

Цель работы – проанализировать наиболее эффективные игровые образовательные технологии при обучении грамматики немецкого языка школьников 5-7 классов.

В соответствии с поставленной целью были решены следующие **задачи**:

- 1) изучить понятие и классификации педагогических технологий;
- 2) выявить эффективные педагогические технологии, используемые при иноязычном обучении;
- 3) проанализировать психолого-педагогические особенности детей среднего школьного возраста;
- 4) выявить наиболее эффективные игровые технологии в процессе обучения грамматической стороне речи немецкого языка школьников 5-7 классов;
- 5) проанализировать педагогический опыт применения педагогических технологий при обучении грамматической стороне речи немецкого языка учащихся среднего школьного возраста.

Методы исследования. Для решения поставленных задач использовались теоретические методы, анализ методологической, психолого-педагогической, лингводидактической методической литературы по теме исследования, вероятностное прогнозирование, эмпирические методы, изучение УМК по немецкому языку для средней школы, педагогического опыта, включение наблюдения за деятельностью учащихся и учителей, беседа, опытное обучение и анализ полученных результатов.

Методологической базой исследования послужили труды таких ученых, как А. Н. Леонтьева, В. С. Мухиной, А. А. Леонтьева,

Г. С. Абрамовой, Е. Е. Сапоговой, Е. Г. Мольбы, П. П. Блонского, Е. Н. Шилиной, В. Г. Колосова, Е. В. Павловой, Н. А. Кобзевой, М. А. Палагутиной, И. Я. Лернера, Т. В. Кудрявцева, В. С. Безруковой, В. А. Мигунова, А. А. Хромова, Й. Хёйзинга, Д. Б. Эльконина, С. А. Шмакова, М. З. Биболетовой, И. А. Зимней, Е. А. Маслыко, С. А. Смирновой, Г. К. Селевко и О. В. Дыбиной.

Материалом исследования послужили игровые технологии из УМК «Das neue Deutschmobil 2» для 5 класса общеобразовательных учреждений, авторами которого являются Sigrid Xanthos-Kretzschmer, Jutta Douvirsas-Gamst, Eleftherios Xanthos.

Научная новизна исследования заключается как в выборе объекта исследования, так и в комплексном подходе к изучению игровой технологии с учетом особенностей обучающихся.

Теоретическая значимость состоит в следующем: определена типология игровых приемов, эффективных при обучении грамматике немецкого языка.

Практическая ценность исследования заключается в возможности использования ряда предложенных игровых технологий для эффективного овладения грамматической стороны речи в будущей профессиональной деятельности.

Структура работы Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников.

Во введении обосновывается выбор темы, актуальность и новизна исследования, определяются цель и задачи работы, характеризуются методы и материал исследования.

В первой главе «Теоретические аспекты применения педагогических технологий на уроках иностранного языка» описываются педагогические технологии, используемые при иноязычном обучении, содержится обоснование необходимости использования игр при формировании иноязычной коммуникативной компетенции.

Во второй главе «Игровые технологии при обучении грамматической стороне речи немецкого языка как способ активизации познавательной активности учащихся 5-7 классов» дается общая психолого-педагогическая характеристика особенностей учащихся среднего школьного возраста, описываются особенности использования игровых технологий в процессе обучения грамматической стороне речи немецкого языка для развития познавательных способностей учащихся.

Заключение содержит общие выводы по данному исследованию.

Список используемой литературы содержит 66 источников научной и учебной литературы на русском языке.

Апробация работы. Основные положения и результаты исследования обсуждались на VIII Международной научно-практической конференции «Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации» в феврале 2017 года, 69 (6) ежегодной студенческой научной конференции СГУ имени Н. Г. Чернышевского в апреле 2016 года.

Основное содержание работы. Глава 1 «Теоретические аспекты применения педагогических технологий на уроках иностранного языка» посвящена комплексному описанию педагогических технологий, используемых при иноязычном обучении, включает в себя обоснование необходимости использования игр при формировании иноязычной коммуникативной компетенции.

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались психологи Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев и др.

Обучающие игры, активизируя мыслительную деятельность учащихся, способствуют продуктивному включению детей в учебный процесс на начальном этапе обучения иностранным языкам. Наряду с этим, обучающие игры способствуют мотивации средних школьников к изучению немецкого языка.

Обучающая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью и значением.

Существует множество классификаций игровых технологий. На наш взгляд классификация Е. А. Маслыко представляется наиболее полной. Она выделяет следующие виды игр:

1. языковые игры;
2. игры для работы с лексическим и грамматическим материалом;
3. психотехнические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления;
4. игровые упражнения для обучения иноязычному общению;
5. деловые игры [1, с. 45-47].

Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном,

предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком. В данной группе выделяют следующие подгруппы:

- фонетические игры;
- лексические игры;
- грамматические игры;
- орфографические игры.

Далее мы подробнее рассмотрим грамматические игры.

Глава 2 «Игровые технологии при обучении грамматической стороне речи немецкого языка как способ активизации познавательной активности учащихся 5-7 классов» посвящена описанию общей психолого-педагогической характеристике особенностей учащихся среднего школьного возраста, особенностей использования игровых технологий в процессе обучения грамматической стороне речи немецкого языка для развития познавательных способностей учащихся.

Подростковый возраст (а именно 10-14 лет) является наиболее переломным, сенситивным, восприимчивым периодом в жизни человека, поэтому именно на этот возрастной период необходимо обращать особое внимание [2, с. 12-17].

В обучении иностранному языку большую роль играет развитие речи как психологического и педагогического явления. Развитие речи идет, с одной стороны, за счет расширения богатства словаря, с другой – за счет усвоения множества значений, которые способен закодировать словарь родного языка.

При обучении грамматической стороне речи немецкого языка каждое грамматическое действие должно осваиваться последовательно. В связи с этим выделяют три этапа работы над грамматикой: ознакомительно-подготовительный этап, этап автоматизации, этап овладение речевыми грамматическими умениями. Каждый из этих этапов имеет свое значение и определенные сложности.

На ознакомительно-подготовительном этапе учащиеся впервые сталкиваются с новым грамматическим явлением, происходит раскрытие значения новых единиц, выведение и ознакомление с новым правилом, происходит презентация нового материала. Именно в этот момент учащиеся знакомятся с новыми правилами или упражнениями, которые содержат необходимые ориентиры, позволяющие в дальнейшем самостоятельно вывести и распознать грамматическое явление. На данном этапе целесообразно использование игровых технологий, так как учащимся проще выявить и усвоить новое грамматическое явление в игровой форме. [3, с. 113].

Примером этому может служить введение правила в виде занимательного рассказа или сказки. Примеры «грамматических образцов» находим в книге талантливого учителя Н. В. Дацик «Путешествие в Королевство Английской Грамматики». Его разработки можно экстраполировать и на немецкий язык и представить ученикам правило в виде сказки «Путешествие в Королевство Немецкой Грамматики».

Сказка о двух братьях королях Sein и Haben и других жителях королевства, где один король Sein и брат Haben не обходятся без «помощников», которыми являются вспомогательные глаголы. Король Haben хочет все иметь. Старший принц Können все умеет. Среднему принцу Dürfen все разрешается. А младший принц Müssen все должен делать.

Примером ввода нового грамматического элемента может послужить игра «Догадайся».

Ход игры: на доске (столе) по кругу расставляются (раскладываются) картинки с изображениями глаголов движения (человек идет, карабкается, бежит и т.д.), а в центре карточка уже известным им глаголом sein. Учитель называет слово на немецком языке, а учащиеся должны показать нужную картинку и повторить слово. Можно привлечь двух учеников одновременно. Таким образом учитель знакомит обучающихся с глаголами движения и показывает, что в Perfekt они употребляются именно с sein.

Таким образом обучающиеся в игровой форме знакомятся с новыми грамматическими элементами, в данном случае с глаголами. Такое введение позволяет решить проблему изложения грамматического материала увлекательно, что позволит прочнее усвоить новый материал.

На этапе автоматизации обучающиеся более глубоко изучают грамматический материал, закрепляют его и вырабатывают грамматический навык. Задания, предлагаемые для данного этапа, побуждают обучающихся по-разному комбинировать изучаемый материал в зависимости от предъявляемых учебных речевых ситуаций общения. На данном этапе можно вводить грамматические игры, направленные на отработку и закрепление усвоенного материала.

Опираясь на опыт, полученный во время прохождения педагогической практики и анализ предложенных упражнений из УМК «Das neue Deutschmobil 2» для 5 класса общеобразовательных учреждений, авторами которого являются Sigrid Xanthos-Kretzschmer, Jutta Douvirsas-Gamst, Eleftherios Xanthos, мы хотели бы предложить следующие игры. На наш взгляд, они являются наиболее подходящими для этапа автоматизации грамматических навыков.

Игра «Fußball».

Цель: отработка употребления прошедшего времени Perfekt.

Ход: на доске изображается футбольное поле, мяч и ворота, у которых написаны различные глаголы. Обучающиеся образуют две команды. К доске подходят по одному члену команды. Первая команда называет глагол, участник второй команды составляет предложение, где необходимо правильно употребить вспомогательный глагол haben/sein вместе с названным противником глагол. Если предложение составлено верно, один балл присуждается команде говорящего, если нет – противникам.

Результат: умение учащихся практически применять знания по теме «Прошедшее время Perfekt», правильное употребление речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности.

Третий этап – овладение речевыми грамматическими умениями, которые начинают функционировать в составе сложных систем и явлений, при завершении отработки и повторении данных грамматических явлений. На данном этапе будут уместны грамматические игры, побуждающие обучающихся к самостоятельному построению предложений.

На наш взгляд, наиболее подходящими для данного этапа являются следующие игры.

Примером использования грамматической игры на уроках немецкого языка для закрепления темы «Предлоги» может служить упражнение «Wo lag das?».

Цель: отработка употребления предлогов в контексте.

Ход: учитель раскладывает на столе предметы, названия которых на немецком языке известны учащимся: книгу, тетрадь, ручку, карандаш и т.д. Затем он оставляет книгу на столе, в нее вкладывает ручку, тетрадь кладет в стол и т.д. Дав учащимся 1-2 мин., чтобы запомнить, где находятся предметы, учитель снова раскладывает их на столе и затем задает вопросы. Побеждает тот, кто даст больше правильных ответов.

Результат: умение учащихся практически применять знания по теме «Предлоги», правильное употребление речевых образцов в контексте, содержащих определенные грамматические трудности.

Игра «Рассеянный».

Цель: активизация лексики и закрепление навыка употребления отрицательной формы.

Ход: учитель, показывая тематическую картинку, называет изображенное на ней, но неправильно. Ученик должен поправить и сказать, что на самом деле изображено на картинке.

Результат: умение учащихся практически применять знания по грамматике, правильное употребление речевых образцов в контексте, содержащих определенные грамматические трудности.

Приведенные выше игры на данном этапе позволят обучающимся в игровой форме употреблять новые грамматические элемент в контексте, тем самым обогащая и словарный запас.

Грамматические игры способствуют созданию естественной ситуации для употребления определенного речевого образца и активизации их мыслительной деятельности, направленной на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения. Большая часть когнитивного развития и развития двигательных способностей происходит через игру. Игра обеспечивает активное участие каждого ученика, стимулирует речевое общение, способствует формированию интереса и стремления изучать иностранный язык.

Заключение. В научном понимании и употреблении термина «педагогическая технология» существуют большие разночтения, среди которых можно выделить несколько позиций и классификаций. Наиболее эффективными технологиями при обучении иностранному языку являются педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся.

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Подэтим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

К технологиям, обладающим средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, относятся игровые технологии, технологии проблемного обучения, коммуникативные технологии.

Среди наиболее эффективных методов обучения грамматике можно выделить игру. Игра обеспечивает активное участие каждого ученика, стимулирует речевое общение, способствует формированию интереса и стремления изучать иностранный язык. Игры можно использовать на любом

из этапов работы над грамматикой немецкого языка. Необходимо использовать весь спектр знаний, чтобы наиболее продуктивно и интересно проводить знакомство, семантизацию и тренировку нового грамматического явления. Учебный процесс с использованием игровых технологий стимулирует интеллектуальную активность учащихся. Грамматические игры с опорой на визуализацию способствуют запоминанию иноязычного слова, его значения и графической формы.

Игры являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке. Игры помогают учителю оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового предкоммуникативного материала, сделать учебный труд интересным.

Литература

1. Маслыко, Е. А., Бабинская, П. К., Будько, А. Ф., Петрова, С. И. Использование игровых технологий на уроке иностранного языка. М.: Просвящение, 2004. 215 с.
2. Равен, Дж. Компетентность в современном обществе: выявление, развитие и реализация / Пер. с англ. - М.: «Когито-Центр», 2002. 396 с.
3. Шатилов, С. Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе. М.: Слово, 2003. 223 с.