

Доклад на тему:
**«Применение игровых технологий при обучении иностранному языку
в начальной школе»**

Введение

Федеральный компонент государственного стандарта общего образования разработан с учетом основных направлений модернизации общего образования, среди которых и усиление роли иностранного языка для обеспечения успешной социализации учащихся. Изучение иностранного языка начинается уже в начальной школе, и перед учителем встает вопрос об использовании более эффективных технологий образования с учетом возрастных особенностей детей младшего школьного возраста.

На мой взгляд, наиболее эффективными при обучении немецкому языку являются игровые технологии.

Психологами было доказано, что игра «оправдывает» переход на новый язык. Она является одновременно и интересным видом работы для ученика, и аналогом языковых упражнений для учителя, благодаря которым развиваются навыки всех видов речевой деятельности. Но новый социальный заказ повлиял на пересмотр целей образования в целом и обучения немецкому языку в частности.

До последнего момента целью школьного обучения была выработка навыков и умений, теперь же востребован новый тип личности, обладающий 5 компетенциями: социальной, толерантностью, коммуникативной, информационной и компетенцией, реализующей желание учиться всю жизнь.

Я рассматривала вопрос, соответствует ли использование игровой методики новым требованиям.

Обучение немецкому языку на начальном этапе направлено на воспитание и развитие творческой личности средствами иностранного языка. Процесс практического овладения языком рассматривается как средство общения.

Инновационные технологии (мультимедийные проекты, методы проекта, развивающие коммуникативные – направленные игровые приемы) применяемые на уроках, вносят разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуют развитию интереса учащихся к предмету.

Согласно утверждению выдающегося педагога Л.В. Занкова, что каждый учитель должен сохранить детскую активность внутренней психической деятельности, вызывая в ребенке живой интерес к своему предмету, я считаю, что именно игра позволяет сохранять эту активность.

Особенности игровых технологий

В ходе исследований было выяснено то, что игра обладает такой особенностью, как универсальность: использование игровых приемов можно приспособлять к разным целям и задачам. Игровые приемы выполняют множество функций в процессе развития ребенка, облегчают учебный процесс, помогают усвоить увеличивающийся с каждым годом материал и ненавязчиво развивают необходимые компетенции.

Задачи, которые ставит учитель для достижения своих целей, должны быть сформулированы с двух позиций:

1) с позиций ребенка - что он должен сделать, чтобы цель была достигнута; 2) с позиций учителя - какой материал должен быть изучен, какие задания должны быть даны ребенку, как должен быть построен учебный процесс, чтобы поставленная цель была достигнута.

В психологической концепции игровой деятельности игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежит в самом процессе ее осуществления. Игровые технологии на начальном этапе обучения обеспечивают длительный характер усвоения знаний, навыков и умений.

Учебной мы называем игру, используемую в учебном процессе в качестве задания, содержащего учебную задачу (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.

Используя игру на учебных занятиях, учитель формирует и развивает у обучающихся навыки и умения находить необходимую информацию, преобразовывать ее, вырабатывать на ее основе планы и решения, как в стереотипных, так и в нестереотипных ситуациях.

Важно построить правильно обучение иностранного языка на начальном этапе.

Успешное овладение детьми иноязычной речью становится возможным еще и потому, что детей (особенно на начальном этапе) отличают:

- более гибкое и быстрое, чем на последующих возрастных этапах запоминание языкового материала;
- наличие глобально действующей модели и естественность мотивов общения;
- отсутствие так называемого языкового барьера, т.е. страха торможения, мешающего вступить в общение на иностранном языке, даже при наличии необходимых навыков;
- сравнительно небольшой опыт в речевом общении на родном языке и др.

Однако необходимо учитывать, что у учащихся начальной школы еще недостаточно развито произвольное внимание и такие виды памяти, как эмоционально-

образная, ассоциативная и кинестетическая (моторная). Данные виды памяти активизируются с помощью: ролевых игр, соревнований, конкурсов, использования иллюстративно-изобразительной наглядности, музыки, ритмических приемов, движения, рисования и т.д.

Поэтому игра, являясь главным видом деятельности ребенка, позволяет сделать коммуникативно-ценными практически любые языковые единицы.

Занимательные, игровые элементы позволяют преодолеть большинство трудностей, связанных с условным характером иноязычного общения и усилить положительное воздействие иностранных языков на становление личности. Кроме того, обилие игровых ситуаций, сказочных сюжетов призвано создать на уроках атмосферу радости, раскованности и непосредственности.

Все это дает возможность в раннем возрасте оптимально сочетать коммуникативные потребности и возможности их выражения на иностранном языке детьми данного возраста. Это позволяет избежать одного существенного противоречия, которое постоянно возникает при более позднем начале обучения этому предмету между коммуникативными потребностями обучаемого (желание узнать много) и ограниченным языковым опытом (незнание, как это много выразить малым количеством лексики).

Усиление коммуникативной направленности обучения осуществляется за счет введения сказочных персонажей, использования большого количества ролевых игр.

Игра может стать одной из форм интегрированного обучения, в котором должны объединиться все типы обучения, все лучшее, что было, есть и будет в теории и технологии обучения в условиях модернизации образования.

Учебная игра должна быть целенаправленной. Необычность формы проведения занятий, ее нешаблонный характер способствует поддержанию интереса к изучаемому предмету. Наиболее активно учебная игра используется на занятиях по иностранному языку, что объясняется особенностями данного предмета, главная цель которого - обучение языку как средству общения.

Эффективность игровых ситуаций на начальном этапе обучения иностранному языку обусловлена рядом факторов: возрастными особенностями учащихся, психологическими особенностями игровой деятельности, как важным стимулом для общения. Это дело творчески работающего учителя. Однако следует отметить, что для учителя весьма непросто подобрать такой игровой материал, который носил бы истинно речевой характер, а игровые действия соответствовали бы психолингвистическим особенностям различных видов речевой деятельности.

Игра применяется как средство наглядности и как упражнения по отработке речевых навыков. Учебные игры могут отличаться учебными целями и задачами, формой проведения, способом организации, степенью сложности, количественным составом учеников.

Следует заметить, что эффективность формирования и развития интеллектуальных умений по иностранному языку находятся в зависимости от системы учебных игр.

Нужно помнить, что игры не самоцель, а средство активизации лексики, грамматики, работы над произношением, чтением, письмом и устной речью.

Применение игровых технологий на уроках немецкого языка

В основе обучения детей иностранному языку в начальной школе лежит игра, которая, по меткому выражению И.А. Зимней, является для маленьких учеников «...психологическим оправданием для перехода на новый язык обучения».

Кроме того, «...игра связана с построением «предлагаемых обстоятельств», таким образом, чтобы ученик реально оказывался в ситуации, когда ему приходится действовать так или иначе» (А.А. Леонтьев). А, именно, эта возможность создания заинтересованности у детей в свете новой образовательной концепции должна занимать на уроке все более существенное место. Она «вытесняет» другие возможности (речь идет о ситуациях, в которых ученик осуществляет «перевоплощение», «перенесение» в действующее в этих обстоятельствах лицо, о приемах, имитирующих ситуацию реального общения).

Использование различных игр обеспечивает постоянный интерес детей к иноязычной речевой деятельности, к предмету «немецкий язык», позволяет подчинить процесс овладения иноязычным материалом решению внеязыковых задач общения.

Некоторые игры могут быть использованы на начальном этапе обучения:

- фонетические;
- лексические и грамматические.

Приемы коммуникативной методики используются в коммуникативных играх, поэтому следует выделить несколько типов коммуникативных игр:

- коммуникативные игры, в основе которых лежит методический прием ранжирования;
- коммуникативные игры, построенные на основе преднамеренного создания различий в объеме информации у обучающихся;
- коммуникативные игры, предполагающие группировку или подбор подходящих вариантов;

- коммуникативные игры на поиск пары;
- коммуникативные игры – интервью;
- ролевые игры.

При обучении на начальном этапе особое место я определяю ролевой игре.

По своей сути игра способствует освоению знаний не по необходимости, а по желанию самих учащихся и происходит не формально, а заинтересованно. Игра вносит разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуя развитию интереса не только к игре, но и к самому учебному предмету. Она также дает возможность учащимся оценить себя на фоне других учеников. Игра способствует развитию воображения, умению наблюдать, быстро и точно реагировать на игровую ситуацию.

Игра имеет две цели:

1. Выполнение реальных действий, связанных с решением конкретных или нестандартных задач;
2. Деятельность носит условный характер, что позволяет отвлечься учащимся от реальных ситуаций, дать волю фантазии, снять барьер страха, получить хорошую отметку, перенести страх за свои возможные ошибки на персонажей ролевой игры (что немало важно для ребенка в начальной школе!).

И это позволяет не только проявить способности, но и совершенствовать их.

При изучении алфавита

Важным фактором при изучении иностранного языка на начальном этапе является изучение алфавита и развитие навыков чтения. Поэтому разнообразие игровых форм на данном этапе очень важно.

Из опыта своей работы я могу порекомендовать следующее:

Игры по изучению алфавита:

II класс

1. Перебрасывая мяч, называют букву алфавита в режимах: учитель-ученик, ученик-ученик, ученик-учитель, ученик-класс, класс-ученик;
2. Называя букву алфавита, добавляют фразу на эту букву;
3. Один ученик называет любую букву алфавита, другой должен продолжить его;
4. Ученик называет букву, другой называет крайние стоящие буквы;
5. Подписывают строчные буквы к заглавным и заглавные – к строчным;
6. Исправляют порядок следования букв в алфавите;
7. Находят ошибки в записи алфавита;

- распределяют буквы и звуки по своим домикам;

- составляют из букв слова;

- записывают алфавит на память;

8. Ученик загадывает букву, класс отгадывает его букву;

9. Слушают и хлопают в ладоши, если в телеграмме есть ошибка (телеграмма из букв алфавита);

10. Хлопают в ладоши при произношении гласных букв (буквы со звуком [i:] , [e] , [ei] , und andere); При этом ошибки, которые преднамеренно допускает учитель – не его, а того сказочного героя или куклы, которая всегда помогает вести игру на уроке («Они допустили ошибки, потому что спешили, долго гуляли, играли на компьютере, не выпались, не выучили урок и т.д.», - комментирует учитель);

11. Эстафеты между командами, кто правильно и быстро запишет буквы в алфавитном порядке, гласные буквы, согласные буквы, звукосочетания;

12. Собирают рассыпавшийся алфавит;

13. Дописывают букву по элементу;

14. Игра в пародистов (звонкий [s] - похож на жужжание шмеля, [г] – рычание тигрёнка, и так далее).

Но кроме игр как элементов урока, мною разработаны уроки – путешествия. - Ролевая игра по стране алфавита (ABC-Land), на этих уроках ребята представляют себя путешественниками. Они должны, например, собрать кораблик, элементы которого подписаны изученными буквами алфавита, а парус и флаги - новыми буквами. Ученики, собирая кораблик, называют буквы, повторяя их, а также изучают новые, записывая их в рабочие тетради, которые становятся бортовыми журналами.

- Ролевая игра «Учитель». Один из ребят по считалке выбирается «учителем», показывая буквы по таблице – алфавиту, спрашивает учеников, что это за буква.

Эти игры позволяют прочно запомнить произношение, написание букв и буквосочетаний, кроме грамотного чтения и письма, это позволит грамотно пользоваться словарём.

Игры при изучении лексики

Лексические игры также очень важны. Например:

II класс

1. «Поле чудес»: учителем загадывается слово на доске, ученики отгадывают его, задавая вопросы: Wer ist das? Wie ist das?

2. Учебники и рабочие тетради, по которым работают учащиеся, имеют большое количество кроссвордов для запоминания лексики;

3. Диктант по картинкам также хорош для запоминания лексики и развития навыков письма;

4. Игра «Угадай, кто это?»;

5. Урок- игра по вводу новых лексических единиц или по их закреплению;

6. Игра в разорванное предложение: составь из слов предложение.

Я составляю достаточное количество заданий, которые интересны для моих учеников.

Например:

- «Рассмотри картинку, раскрась её, зная, что 1- «rot», 2 – «blau» und andere»;

- «Найди значение слова, используя цветные карандаши, и напиши звук первой буквы слова»;

- «Найди выделенное слово».

III класс

1. «Соберём салат» (называя фрукты и овощи);

2. «Узнай, кто это?»;

3. Составь из фраз диалог;

4. Распредели предложение на четыре - пять смысловых групп;

5. Составь из предложений связный рассказ;

6. Составь кроссворд по теме;

7. Найди лишнее слово в списке;

8. Магический квадрат;

9. «Одень куклу».

IV класс

1. Составь из предложений рассказ / диалог / стихотворение;

2. Сочини диалог / стихотворение на основе данной опоры;

3. Прослушай рассказ и расставь данные предложения в логической последовательности;

4. Прочитай начало предложения и найди соответствующий конец;

5. Прочитай начало предложения и придумай конец;

6. Составь диалог на заданную тему;

7. Составь вопросы для интервью на заданную тему;

8. «Веселый зоопарк».

В отдельную группу выделяются ролевые игры, диалоги, полилоги.

Прием ролевой игры и дополнительно предлагаемые задания помогают облегчить процесс обучения.

В учебнике много героев, поэтому я делаю бумажные куклы, а также использую пальчиковые куклы этих героев для создания речевых ситуаций, в которых отрабатывается лексика. Такая работа нравится учащимся, потому что в ней они встречаются с героями любимых мультфильмов.

Имея специальные бумажные куклы для обыгрывания «мультфильмов», учащиеся с удовольствием подражают героям. И дети, еще не изучив весь алфавит, начинают говорить!!!

Можно сделать «шапочки» с картинками героев, которые одеваются на голову ученикам при обыгрывании мультфильмов.

Также поможет магнитная доска и фланелеграф, на которых могут располагаться куклы; их можно перемещать, разыгрывая ситуации.

Игры по введению и отработке лексики позволяют ученикам быстрее запоминать слова и использовать их в речевых оборотах.

При изучении грамматического материала

Грамматические игры помогают ненавязчиво запомнить и тренировать основные грамматические формы:

II –IV класс

1. На введение определенных и неопределенных артиклей;
2. «Цветочек» (на спряжение глаголов);
3. «Фокусы» (на образование множественного числа существительных);
4. Игра «Жадина» (для отработки притяжательных местоимений);
5. Ролевая игра «Дай мне» (для отработки повелительной формы глаголов и употребления существительных в дательном падеже);
6. «Прятки» (для отработки употребления отрицания - kein);
7. Грамматическое лото (по образованию формы прошедшего времени глагола);
8. Живое предложение.
9. Грамматические игры типа «карты» (вопрос-ответ, схему составления предложений и вопросов).

Эти игры позволяют запомнить трудные грамматические правила непринужденно, дети, с удовольствием играя, запоминают эти правила.

При обучении аудированию

Для того чтобы обучить аудированию текстов, нужно развивать фонематический слух, а этому способствуют следующие игры по тренировке слуха:

1. Хлопки, повторение за учителем в такт;
2. Разные хлопки (в ладоши, кулаками, тыльной стороной ладони, руками, согнутыми в локтях);
3. Игра «Nase-Fußboden- Dä ske» («Нос-пол-потолок»);
4. «Угадай, чей голосок?»;
5. «Если нравится тебе, то делай так!» (удары по разным предметам);
6. Слушаем гремящие предметы
(в мешочках разложены разные предметы, ученики на слух должны определить, что в мешочке):

- 1) Steine;
- 2) Münzen;
- 3) Zucker;
- 4) Battarien, und anderen.

Все эти игры можно проводить во время физкультминуток, которые превратятся не только в отдых, но и выполняют задачу по развитию фонематического слуха.

Результаты применения технологии

Вышеперечисленные приемы и задания должны носить системный характер, говоря словами профессора В.П. Кузовлева, «Там, где система, там результат».

Современные методы обучения детей новому языку должны отвечать следующим требованиям:

- Создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно;
- Стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться и тем самым делать реальным достижение успехов в обучении;
- Затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;
- Учитывать потребности ребенка и поэтому обеспечивать многообразие и частую смену приемов и форм обучения;
- Активизировать деятельность детей за счет различных игровых форм;
- Делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе, который осознает, что изучение нового языка связано с его личностью и интересами;

- Создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой; дети должны стать равноправными субъектами учебного процесса и активно общаться друг с другом; это меняет функции учителя, делая его наблюдателем, консультантом и участником детских игр;

- Постепенно научить ребенка работать над языком самостоятельно и обеспечивать дифференциацию и индивидуализацию учебного процесса;

- Предусматривать все возможные формы работы в классе: индивидуальную, групповую, коллективную, которые стимулируют самостоятельность и творчество детей.

Всем этим требованиям и отвечают игровые технологии.

Таким образом, мне кажется, нельзя не согласиться с высказыванием одного из виднейших педагогов Герберта, которое звучит следующим образом: «Скука - враг преподавания». Действительно, интерес учащихся к занятиям, является одним из условий хорошей успеваемости. Неразрывная связь игры с жизнью позволяет детям через ситуации, предметы, обсуждения, которые присутствуют в игре, получить опыт как речевой, так и социальный, который понадобится им в жизни. Общение, организованное на основе игрового сюжета, носит истинный характер, коммуникативность в данном случае настоящая.

Кроме коммуникативной компетентности в ходе игр развивается и социокультурная компетентность, предназначение которой расширить общий, социальный и культурный кругозор младших школьников, научить их терпимо относиться как к своим одноклассникам, так и представителям другой культуры.

Применение игровых технологий позволяет:

- сформировать устойчивый интерес к изучению немецкого языка,
- расширить их словарный запас,
- облегчить разучивание лексического и грамматического материала.

Применение игровых технологий требует от учителя особого подхода:

- 1) доброжелательное отношение к ученику как к личности;
- 2) положительное отношение к усилиям ученика, направленным на решение задач (даже если эти усилия не дали положительных результатов);

- 3) учитель должен анализировать содержание каждого урока с целью более эффективного применения игровых технологий, ведь, как известно игровая деятельность не всегда в состоянии целенаправленно развивать ребенка, поэтому необходимо сочетать игровую деятельность с серьезными занятиями. Учитель должен увлечь ребенка занятиями, поэтому они должны быть занимательными. Серьезность занятий, трудности в

познании не являются помехой для желания изучать, познавать новое. Помехой может оказаться принуждение к серьезности;

4) учитель должен сохранить за ребенком чувство свободного выбора;

5) учитель должен приложить определенные усилия по обеспечению наглядной базы (кукол, игрушек, картинок) для проведения таких уроков.

Игровые технологии хорошо сочетаются с новыми технологиями - методом проектов, также их легко можно сочетать с применением ИКТ, где можно использовать как элементы игр, так и построить всю работу над проектом в виде игры. На мой взгляд, применение новых технологии совместно с игровыми позволит стать нашим ученикам всесторонне развитыми личностями, имеющими множество компетентностей.

Список используемой литературы

1. Гальскова Н.Д., Никитенко З.Н. Теория и практика обучения иностранным языкам. «Айрис-дидактика». - М.: 2004
2. Пассов Е.И. Коммуникативная методика. Изд-во НОУ «Интерлингва», 2003 г.
3. Ушинский К.Д. Сочинения. М.- Л.: Изд-во АПН РСФСР, 1942, Т.2.
4. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младших школьников. М., 1974г.
5. Сборник нормативных документов. Федеральный компонент государственного стандарта. – М.: Дрофа, 2006.
6. festival.1september.ru/articles/212172.
7. <http://festival.1september.ru/articles/500921/>.