**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ЛИПЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ**

**КАФЕДРА НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА**

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

по методике преподавания иностранного языка на тему

«Развивающие игры на уроках немецкого языка в 3 классе»

Выполнил:

Студент 4 курса

группы Н-42

Жигулин Павел

Проверил:

канд. пед. наук, доцент

Тучкова Т.У.

Липецк-2007

**Содержание.**

**Введение**………………….……………………………………………3

**Глава І.** **Общая характеристика игровой деятельности учащихся младших классов на уроках иностранного языка**

§1. История возникновения и краткая характеристика игр……………….5

§2. Возрастные особенности третьеклассников и их отношение к играм..9

§3. Использование игр при обучении немецкому языку………………….15

**Глава ІІ.** **Характеристика игр, рекомендуемых для 3 класса.**

§1. Цели развивающих игр ……………………..………………………….16

§2. Формы развивающих игр ……………………...……………………….21

§3. Примеры развивающих игр для 3 класса средней школы……………22

**Заключение** ……………………………………………………………27

**Список литературы**……………………………………………...……………29

**Введение.**

Тема нашей курсовой работы - использование развивающих игр в младших классах при обучении иностранному языку. Игра, как известно, является ведущей формой деятельности ребенка в младшем школьном возрасте. Не секрет, что многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Данная тема чрезвычайно важна для глубокого ее изучения и особенно практического применения в школах. Ее актуальность на современном этапе является очевидной, дающей простор преподавателям для новаторства и внедрения в жизнь собственных идей и решений. И именно игра, как наиболее не стесненная условностями и различного рода рамками обрела обучение, так и детская аудитория, на которую она рассчитана, наиболее приемлема для применения ее в младших классах, т.к. именно здесь и существует неограниченные возможности для реализации творческого потенциала, как преподавателя, так и учащихся.

Объектом нашей курсовой работы являются игры на уроках иностранного языка на младшей ступени.

Предмет исследования – развивающие игры на уроках немецкого языка на младшей ступени.

Цель данной работы заключается в раскрытии особенностей развивающих игр в младших классах при обучении немецкому языку.

Задачи исследования:

1. Характеристика развивающих игр как одной из ведущих форм деятельности младших школьников
2. Выявление возрастных особенностей учашихся младшей ступени и их отношения к играм
3. Характеристика игр, рекомендуемых для 3 класса

Для исследования мы использовали следующие методы:

1. теоретические: анализ методической литературы по теме работы
2. практические: описательный и сравнительно – сопоставительный метод исследования и метод обобщения при подборе игр для учащихся младших классов

Теоретическая значимость этой работы заключается в том, что мы собрали и обобщили материал по проблемному вопросу и попытались доказать целесообразность и полезность использования развивающих игр при обучении иностранному языку на младшей ступени.

Практическая значимость состоит в том, мы подобрали развивающие игры для учащихся третьих классов. Эти игры способствуют комплексному развитию всех способностей детей на уроках немецкого языка

Работа состоит из двух глав, введения, заключения и списка литературы.

В первой главе представлена характеристика игр и игровой деятельности, возрастные особенности третьеклассников их отношение к играм, а также раскрыта возможность использования игр при обучении немецкому языку.

В главе ІІ показаны цели и формы развивающих игр на уроках немецкого языка на младшей ступени обучения и приведены примеры таких игр на развитие способностей учащихся.

**Глава І. Общая характеристика игровой деятельности учащихся младших классов на уроках иностранного языка.**

**§1. Характеристика игр и игровой деятельности.**

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятия решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Но что касается детей, игра для них, прежде всего - увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она доступна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи чужой язык, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковый материал, а вместе с тем возникает чувство удовлетворения.

Детская игра – понятие широкое. Это и игра по ролям, когда ребенок воображает себя летчиком, это и коллективная игра по заранее установленным правилам, где между играющими происходит в том или ином виде своеобразное соревнование. Также сюда относятся настольные игры, которые требуют сосредоточения внимания, подвижные, где больше требуется координация движений. Деление игр на индивидуальные и коллективные упорядочивает классификацию игр и облегчает их применение в той или иной ситуации.

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры – ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным условием игры – соревнованием. Желание победить мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности.

Термин “игра” на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, по терминологии Л.С.Выготского “мнимая ситуация” (1).

Несовпадение содержания игрового действия и составляющих его операций приводит к тому, что ребенок играет в воображаемой ситуации, порождая и стимулируя тем самым процесс воображения: работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления.

По М.Ф.Стронину, игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих (7).

Несмотря на четкие условия игры и ограниченность используемого языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Услышав неожиданный вопрос, учащийся немедленно начинает думать, как же на него ответить. Поэтому для игры характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жест, мимику и т.д., имеет целенаправленность и носит обязательный характер.

Таким образом, М.Ф.Стронин рассматривает игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками -эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия (7).

Д.Б.Эльконин в своих работах рассматривает историю возникновения игр (10). По его мнению, невозможно точно определить исторический момент, когда они впервые возникают. Он может быть различным у разных народов в зависимости от условий их существований и форм перехода на более высокую ступень развития. На ранних этапах развития человеческого общества, когда производительные силы находились еще на примитивном уровне и общество не могло прокормить своих детей, а орудия труда позволяли непосредственно, без всякой специальной подготовки включать своих детей в труд взрослых, не было ни специальных упражнений в овладении орудиями труда. По его мнению, первой из игр появилась ролевая игра. Дети входили в жизнь взрослых, овладевали орудиями труда и всеми отношениями, принимая непосредственное участие в труде взрослых. Находясь на отдыхе или развлекаясь, дети находили себе интересные занятия в одиночку или в группах.

На более высокой ступени развития включение детей в наиболее важные области трудовой деятельности требовало специальной подготовки, которая проходила на уменьшенных по своим формам орудиях. На дальнейших этапах развития общества игры получили широкое распространение, увеличилось разнообразие их форм. Сейчас игры прочно вошли в методическую науку и стали надежными помощниками учителей начальных классов.

Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории развития игр положение: игры возникают в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Они социальны по своему происхождению, по своей природе. Их возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе.

Советская (отечественная) педагогика рассматривает детскую игру как важное средство воспитания и всестороннего развития детей. Для учеников младших классов игры имеют исключительное значение: игра для них – и учеба и труд и серьезная форма воспитания. Игра для школьников младших классов – способ познания окружающего мира. Играя, он изучает цвета, форму, свойства материала, пространственные отношения, числовые отношения, изучает растения, животных.

Основополагающим для работы педагога является так же утверждения А.С. Макаренко: «Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре таков во многом он будет в работе, когда вырастет»(3).

**§2. Возрастные особенности третьеклассников и их отношение к играм.**

Младший школьный возраст (от 7 до 11 лет) называют вершиной детства. Ребенок сохраняет много детских качеств – легкомыслие, наивность, взгляд на взрослого снизу вверх. Но он уже начинает утрачивать детскую непосредственность в поведении, у него появляется другая логика мышления. Учение для него – значимая деятельность. Поступление ребенка в школу связано с огромными изменениями во всех сферах его жизни. Эти изменения касаются в первую очередь структуры отношений и места ребенка в обществе. Меняется социальная ситуация развития, игровая деятельность все больше уступает место учебной, меняются мотивы познавательной активности младшего школьника, ребенок становится все больше существом социальным в том смысле, что теперь непосредственно включен в новый социальный институт – школу. Т.е. в школе он приобретает не только появляются постоянные обязанности, связанные с учебной деятельностью. ребенком не только как с уникальным человеком, но и как с человеком, взявшим на себя обязательство учиться, как все дети в его возрасте.

Изменения происходят на всех уровнях развития. Продолжается закрепление физического и психологического здоровья ребенка. Существенные изменения отмечаются во всех органах и тканях тела.

Именно в младшем школьном возрасте ребенок переходит с одной стадии когнитивного развития (по Ж. Пиаже) на другую стадию конкретных операций (4).

Говоря о познавательных процессах, начнем с самого простого – ***ощущения***. Возрастные изменения сенсорных функций в младшем школьном возрасте отличаются интенсивной динамикой и неравномерностью показателей разных видов чувствительности: зрительной, слуховой, тактильной и др. Неравномерно, но интенсивно возрастает различительная чувствительность на протяжении всего школьного возраста: так интенсивно увеличивается различительная чувствительность яркости ахроматических объектов, начиная с семи лет. Различительная цветочувствительность увеличивается с десятилетних детей по сравнению с семилетними в среднем на 45% (6). Более тонкие различительные сенсорные способности обеспечивают переход к более полному и одновременно более дифференцированному восприятию окружающего мира.

Отличительная особенность ***восприятия***  состоит в его все большей произвольности. Ребенок может управлять своим восприятием, подчиняясь определенной цели. Ребенок постепенно учится наблюдать.

Восприятие – это сложная познавательная деятельность, которая включает систему перцептивных действий: обнаружение объекта восприятия, опознание его, измерение и оценка. Исходным моментом для развития восприятия является возраст двух – трех лет, но наиболее значимым в этом процессе является дошкольный и младший школьный возраст. Восприятие младшего школьника очень конкретно, ситуативно.

***Память*** младшего школьника развивается в двух направлениях – произвольности и осмысленности. Дети непроизвольно запоминают учебный материал, вызывающий у них интерес, преподнесенный в игровой форме, связанный с яркими пособиями или образами – воспоминаниями и т.д. С каждым годом все в большей мере обучение строится с опорой на произвольную память. Младшие школьники обладают хорошей механической памятью.

Совершенствование смысловой памяти в этом возрасте дает возможность освоить достаточно широкий круг мнемонических приемов, т.е. рациональных способов запоминания.

Память изменяется количественно и качественно. Объем памяти ребенка к третьему классу увеличивается в 2 – 3 раза.

Основные характеристики памяти младших школьников:

* пластичность – пассивное запечатление и быстрое забывание;
* избирательный характер – лучше запоминается то, что нравится, и то, что нужно запомнить скорее;
* повышается объем памяти, улучшается точность и систематичность воспроизведения;
* запоминание начинает все чаще опираться на различные смысловые связи, память приобретает произвольный характер;
* дети начинают пользоваться различными специальными способами запоминания;
* воспроизведение становится управляемым процессом;
* сохраняется образный компонент, память тесно связана с активным воображением.

Доминирующей функцией в младшем школьном возрасте становится ***мышление***. Благодаря этому интенсивно развиваются, перестраиваются сами мыслительные процессы, с другой стороны, от интеллекта зависит развитие остальных психических функций.

Завершается наметившийся в дошкольном возрасте переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению. У ребенка появляются логически верные рассуждения: он использует операции. Однако это еще не формально – логические операции, рассуждать в гипотетическом плане младший школьник еще не может. Операции, характерные для данного возраста, Ж. Пиаже назвал конкретными, поскольку они могут применяться только на конкретном, наглядном материале (4).

Школьное обучение строится таким образом, что словесно – логическое мышление получает преимущественное развитие. Если в первые два года обучения дети много работают с наглядными образцами, то в следующих классах объем такого рода занятий сокращается. Образное начало все меньше и меньше оказывается необходимым в учебной деятельности, во всяком случае, при освоении основных школьных дисциплин.

У младшего школьника в третьем классе (и позже) проявляются индивидуальные различия, появляется гибкость мышления – важное условие для успешного обучения. Гибкость мышления способствует легкости перестройки знаний, навыков и их систем в соответствии с изменившимися условиями. Гибкость мышления способствует возникновению способности к переключению от одного способа действия к другому. Гибкость тесно связана с различными мыслительными операциями, такими как анализ, синтез, абстрагирование, обобщение.

Первые годы обучения в школе ребенка сенситивны к развитию ***речи*** и познавательных процессов. К моменту поступления в школу словарный запас ребенка увеличивается настолько, что он может свободно объясниться с другим человеком по любому поводу, касающемуся обыденной жизни и входящему в сферу его интересов.

Особенность развития на данном этапе состоит в том, что речь становится не только средством общения, но и объектом познания. Чтобы у ребенка успешно происходило развитие речи, необходимы следующие умения:

* тонко различать звуки в словах – фонематический слух;
* соотнести звук со знаком и самостоятельно изобразить этот звук;
* произнести все звуки слитно, то есть звуки должны образовывать слово;
* понимать смысл слова.(5)

***Воображение*** младшего школьника развивается под влиянием учебной деятельности и связано с развитием памяти и мышления. В младшем школьном возрасте ребенок в своем воображении уже может создавать разнообразнейшие ситуации. Формируясь в игровых замещениях одних предметов другими, воображение переходит и в другие виды деятельности.

Ж. Пиаже считает, что гибкое, способное на предвосхищение воображение может реально помогать операциональному мышлению (4).

Воображение в жизни ребенка играет большую роль, чем в жизни взрослого, проявляясь гораздо чаще, и чаще допускает нарушение жизненной реальности. Неустанная работа воображения – важнейший путь познания и освоения ребенком окружающего мира, способ выйти за пределы личного практического опыта, важнейшая психологическая предпосылка развития способности к творчеству и способ освоения нормативного социального пространства. Последнее принуждает работать воображение непосредственно на развитие личностных качеств.

***Внимание*** – особый психический процесс, без которого невозможно себе представить обучение. В младшем школьном возрасте некоторое время еще сохраняются черты внимания дошкольника: объем внимания узок, устойчивость невысока, в целом внимание третьеклассника рассеянно.

Познавательная активность ребенка, направленная на обследование окружающего мира, организует его внимание на исследуемых объектах довольно долго, пока не иссякнет интерес. Если младший школьник занят важной для него игрой, то он, не отвлекаясь, может играть два, а то и три часа. Он же будет томиться, отвлекаться и чувствовать себя совершенно несчастным, если надо быть внимательным в той деятельности, которая ему безразлична или совсем не нравится. Учитель привлекает внимание ребенка к учебному материалу, удерживает его специальными педагогическими приемами, переключает с одного вида деятельности на другой, задавая эталон для самостоятельного овладения вниманием.

Младший школьник в известной степени может и сам планировать свою деятельность. При этом он словесно проговаривает то, что он должен и в какой последовательности будет исполнять ту или иную работу. Планирование, безусловно, организует внимание ребенка.

И все-таки, хотя дети в начальных классах могут произвольно регулировать свое поведение, непроизвольное внимание преобладает. Детям трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на деятельности интересной, но требующей умственного напряжения. Отключение внимания спасает от переутомления. Эта особенность внимания является одним из оснований для включения в занятия элементов игры и достаточно частой смены форм деятельности.

Итак, умственное развитие ребенка, посещающего школу, качественно меняется благодаря требованиям, предъявляемым учебной деятельностью Ребенок теперь вынужден входить в реальность образно-знаковых систем и в реальность предметного мира через постоянное погружение в ситуации решения разнообразных учебных и жизненных задач.

Социум навязывает ребенку учебную деятельность как доминанту, но в младшем школьном возрасте игра продолжает оставаться очень значимым видом деятельности. По замыслу Пиаже у 2/3 учащихся 7-9 лет преобладает игровая мотивация и этот факт нужно использовать для повышения интереса учащихся к учению.(4)

Игра является оптимальной формой для развития всех способностей в этом возрасте, особенно внимания и восприятия.

**§3. Использование игр при обучении иностранному языку.**

Применение игры для развития навыков иноязычной речи – еще недостаточно изученная область педагогики. Не всякая игра (пусть самая живая и интересная) подходит для этой цели. Поэтому выбор нужной игры – одна из первоклассных задач преподавателя иностранного языка. Этот выбор должен проводиться с учетом целенаправленности игры, возможности постепенного ее усложнения и лексического наполнения. Отобранные для занятия игры отличаются от обычных детских игр тем, что фактор воображения, фантазия ребенка, вымышленные ситуации отходят как бы на задний план, а доминантой становятся наблюдение и внимание. Учитывая специфику игры в процессе обучения детей иностранному языку, преподаватель руководит ходом игры и контролирует его.

Все методисты едины во мнении о полезности и целесообразности применения игр на уроках иностранного языка. В младшем школьном возрасте игра – ведущий вид деятельности человека. Благодаря ей усвоение нового материала и закрепление уже полученных знаний проходит быстрее и успешнее. Следует, однако, заметить, что часто рекомендуемые к использованию на уроках игры являются учебными, а не развивающими. Основной целью учебных игр является развитие навыков (грамматических, лексических, речевых) и умений (монологического и диалогического высказываний). В противоположность учебным играм, основной целью развивающих игр является развитие способностей, а сопутствующей – развитие навыков и умений (чтения, говорения, письма, аудирования).

Проблему использования игр на уроках иностранного языка разрабатывали студенты факультета иностранных языков: Чикунова И.А., Штырц О.В., Чирикова А.А.

**Глава ІІ. Характеристика игр, рекомендуемых для 3 класса.**

**§1. Цели развивающих игр.**

Давая характеристику игры основываясь на материалах примененных в главе І, можно ее определить, как один из видов деятельности человека, вид деятельности детей, который возник исторически и состоит в воссоздании действий взрослых и отношений между ними. Один из способов физического, умственного и игрального воспитания.

Говоря о разновидностях игр необходимо заметить, что данный вопрос относится к разряду проблемных. Каждый педагог или исследователь подходит к данной теме с позиции основанных на личном опыте обучения детей, в частности иностранному языку.

Однако, изучив соответствующую литературу можно выделить две основные группы познавательно – развивающих игр. Во-первых, подготовительные игры, основной целью которых является формирование навыков (речевых, грамматических и т.д.). Данная группа игр, подразделенная на несколько видов, из которых наиболее интересными и полезными в практическом применении, мы считаем грамматические – развивающие речевую, творческую деятельность ученика и лексические тренирующие речемыслительную активность и употребление лексики. Во-вторых, творческие игры, благодаря которым возможно развитие речевых умений учащегося. Из всего видового разнообразия данной группы игр, в этой главе мы попытаемся рассмотреть драматические и ролевые игры, т.к. они являются довольно важными видами игры, в связи с тем, что часто выучив определенный грамматический или лексический материал, ученик не способен использовать его в одной из жизненных ситуаций, а тут как нельзя кстати, применение упомянутой разновидности игр, подталкивающей школьника использовать накопленные знания, принимая самостоятельные решения в процессе урока.

Первой группой игр, рассмотренных нами, будут ролевые игры на развитие грамматических навыков.

Целью такой игры является осуществляемая деятельность - игра, мотив лежит в содержании деятельности, а не вне нее. Учебный характер игры школьниками не осознается. С позиции учителя ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса.

Данные игры преследуют цели:

* научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
* создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
* развить речевую творческую активность учащихся.

В качестве примера можно привести следующие игры:

**1.** Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. В игре принимают участие все учащиеся. Пытаясь отгадать предмет, они задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает только «да» или «нет».

1. Класс можно разделить на две команды. Одна загадывает, другая отвечает. Побеждает та команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.
2. Два ученика на одну минуту выходят из класса. Предмет загадывают их товарищи. они могут задавать следующие вопросы: „Ist es ein Gegenstand?“, „Kann ich es sehen?“, „Kann ich es essen?“, „Ist es eine Tafel?“

**2.** Ведущий говорит: «Wollen wir Versteck spielen!» Когда дети выражают согласие, выбирается ведущий. И вот ребята уже собираются прятаться, как их постигает разочарование. Оказывается, прятки будут не настоящие, а мысленные, и спрятаться нужно «мысленно» за одним из предметов классе. Каждый участник пишет на записочке то место, где он спрятался и отдает ее учителю. Ведущий выбирает любого «спрятавшегося» и пытается угадать, где же он спрятался, задавая такие вопросы:

* + Bist du hinter dem Bücherschrank?
  + Nein!
  + Bist du unter der Schulbank?
  + Nein!
  + Bist du im Kleiderschrank?
  + Ja!

Затем найденный участник и ведущий ищут остальных игроков, присоединяющихся к ним по мере их нахождения.

**3.** Учитель предлагает ученикам такую ситуацию: все ребята идут в поход. Каждый должен подготовиться к нему, но при этом может взять лишь одну вещь. Учитель задает вопрос:

* Wir unternehmen eine Wanderung. Was nehmen wir mit? Aber wir können nur eine Sache mitnehmen.

Дети отвечают:

* Ich nehme eine Puppe.
* Ich nehme einen Ball.
* Ich nehme ein Buch.

Вдруг учитель спрашивает:

* Was isst man bei der Wanderung? Erinnert euch, dass ihr nur eine Sache habt!
* Ich esse eine Puppe!
* Ich esse einen Ball!
* Ich esse ein Buch!

Ребята засмеются обязательно и от души. Затем учитель объяснит, что по правилам игры смеяться как раз нельзя, а тот, кто не выдерживает, выходит из игры.

Лексические игры, коллективные и индивидуальные, призваны расширить словарный запас школьников, научит применять его в различных жизненных ситуациях.

В условиях обучения устной иноязычной речи лексическая игра - это, прежде всего, речевая деятельность, игровая и учебная одновременно. С точки зрения учащихся такая игра - это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Для учителя цель игры - формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем.

Применение подобных игр в обучении - пример решения двух проблем одним методом, когда педагогическая цель скрыта и выступает в завуалированной форме.

Лексические игры преследуют следующие цели:

* тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
* активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
* развивать речевую реакцию учащихся;
* познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

Примерами такого рода игр могут служить следующие:

1. Учитель задает ситуацию одним - двумя словами, например am Morgen, die Bibliothek, bei Freunden, Tiere и т.д. Затем один из учащихся с помощью пантомимы пытается изобразить действие или действия, присущие заданной ситуации. Все остальные должны угадать, что показывает ведущий. Например: er lüftet sein Zimmer, er liest das Buch, wir tanzen, die Katze isst.
2. На столе лежат картинки с изображениями предметов или действий из новой темы. Учащиеся смотрят на них 2-3 минуты и пытаются запомнить. Затем учитель просит детей закрыть глаза и
3. переворачивает карточки. Дети пытаются вспомнить слова и называют их в единственном и множественном числе
4. убирает одну или несколько карточек. Дети, открыв глаза, должны вспомнить все карточки и найти недостающие.
5. Учитель или ученик, которого выбрал учитель, загадывает какое-нибудь слово (предмет в классе, человека) и просит угадать его. Остальные участники игры отгадывают этот предмет, задавая вопросы: Ist das ein Buch? или Ist das ein Fenster? Ребенок, который загадывал слово, должен отвечать только „Ja.“ или „Nein“. Отгадавший загадывает новый предмет.

**§2. Формы развивающих игр на уроках иностранного языка.**

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли учителя. Перечисленные признаки присущи всем играм, однако, в одних играх отчётливее выступают одни признаки, в других – иные.

Чёткой классификации, группировки игр по видам ещё нет. Часто игры соотносят с содержанием обучения: игры по сенсорному восприятию, словесные игры, игры по ознакомлению с природой и другие.

Иногда игры соотносят с материалом:

1. Игры с предметами (игрушки, природные материалы и т.д.) наиболее доступны детям, так как они основаны на непосредственном восприятии, соответствуют стремлению ребёнка действовать с вещами и таким образом знакомиться с ними.
2. Настольно–печатные игры, также как и игры с предметами, основаны на принципе наглядности, но в этих играх детям даётся не сам предмет, а его изображение. Как и дидактическая игрушка, настольно-печатная игра хороша лишь в том случае, когда она требует самостоятельной умственной работы.
3. Словесные игры наиболее сложны, Они не связаны с непосредственным восприятием предмета. В них дети должны оперировать представлениями. Эти игры имеют большое значение для развития мышления ребёнка, так как в них дети учатся высказывать самостоятельные суждения, делать выводы и умозаключения, не полагаясь на суждения других, замечать логические ошибки.

**§3. Примеры развивающих игр для 3 класса средней школы.**

Развивающие игры - эффективный прием работы. Учащиеся применяют осваиваемый языко­вой материал в ситуациях, характерных для окружающей их действительности. Существует множество методических пособий, предлагающих большое разнообразие развивающих игр для уроков иностранного языка.

Например:

На стол выкладывается 7-9 предметов или картинок, и учащиеся смотрят на них 15-30 секунд. Назвать все предметы. Затем состав предметов меняется. Затем накрывает из платком и вместе с платком убирает один из предметов. Учащимся предлагается припомнить, какой из предметов исчез. (Норма запоминания 7+2 предмета).

В целях комплексного развития всех способностей ребёнка (как элементарных, так и комплексных) мы предлагаем использовать следующие игры.

Игра 1

Игра называется "Das Tor"Двое сильных учащихся ("привратники") становятся перед классом, соединив руки и образуя "ворота" Все остальные ученики по очереди подходят к "привратникам" и задают им вопрос на определенную структуру. В зависимости от правильности вопроса, следует ответ "das Tor ist offen» или «Das Tor ist geschlossen» Учащимся, неправильно задавшему вопрос предоставляется право задать еще один вопрос.

.

Игра 2

Один из учеников при помощи пантомимы пытается изобразить представителя какой-либо профессии. Остальные учащиеся угадывают эту профессию, задавая вопросы "Bist du Arzt?" Угадавший показывает свою профессию.

Игра 3

Учитель задает тихо вопрос одному из учеников. Ученик громко говорит ответ. Остальные пробуют отгадать вопрос.

Игра 4

Учитель передает одному из учеников палочку и называет слово, относящееся к какому-либо грамматическому явлению. Учащийся называет другое слово и быстро передает палочку одному из соседей.

Ученик, нарушивший правило, выбывает из игры или платит штраф: обычно декламирует стихотворение на немецком языке.

Игра 5

Ученик загадывает предложение, описывающее местонахождение какого-либо предмета в классе и говорит лишь предлог. Например: Das Buch liegt auf dem Tisch. Учащиеся должны отгадать предложение.

Игра 6

Учитель берет игрушку и ставит ее на стол (под, в коробку) и говорит: Der Hund ist auf dem Tisch. Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: Ja! Der Hund ist auf dem Tisch.

Иногда учитель ошибается и неправильно называет местонахождение предмета. Например, поставив игрушку на стол, говорит: Der Hund ist neben dem Tisch. Согласившийся с ним ученик выбывает из игры.

Игра 7

Учитель предлагает учащимся любой предлог направления с артиклем и какой-либо предмет. Учащиеся должны составить предложение. Например: an die→ das Bild . Ich hänge das Bild an die Wand.

Игра 8

Учитель или ученик прячет какой-либо предмет или игрушку и спрашивает Wo ist der Hund?Дети отгадывают, где находится спрятанный предмет.Der Hund ist neben dem Tisch.Nein.Der Hund ist in der Tisch

Игра 9

Учащиеся образуют две команды. Они называют друг другу существительные, которые соперники должны употребить в двух предложениях. Первое - с определенным артиклем, а второе с неопределенным или с нулевым во множественном числе. Например: Buch → Ich lese ein Buch. Das Buch ist interessant.

Игра 10

Учащиеся делятся на две команды. Каждая команда по очереди предлагает соперникам по предложению, где артикль употребляется правильно или неправильно. Противная сторона должна исправить ошибку, если она есть.

Игра 11

Две команды участников становятся лицом друг к другу. Каждая команда выбирает актера. Он выходит вперед и выполняет какое-либо действие, а члены противоположной команды должны отгадать это действие. Например, актер показывает, как он умывается, а учащиеся должны сказать: Er wäscht sich.

Игра 12

Учитель дает учащимся ряд признаков. Например: gross,blau,grau,schon. Учащиеся должны подобрать слово, обладающее данными признаками. Например:das grosse Haus, der blaue Himmel.

Игра 13

На столе лежат картинки с изображением различных предметов. Ребята смотрят на них и пытаются запомнить. Затем учитель переворачивает их. Дети пытаются их вспомнить и называют слова в единственном и во множественном числе.

Игра 14

Ведущий называет какое-либо существительное в единственном числе и бросает мячик своему соседу, который должен назвать это существительное во множественном числе. Допустивший ошибку выполняет какое-либо задание, например, переводит это слово на русский язык.

Игра 15

Из детей выбирается один человек. Ему показывают набор предметов, которые он по возможности должен запомнить. Затем ему закрывают глаза и подносят один предмет так, чтобы он смог его ощупать. Задача играющего назвать предмет и его свойства (холодный, мягкий, железный и т.п.).

Игра 16

Учитель называет пары фраз, а учащиеся должны жестами их показать:

man fliegt man springt man springt

man liegt man singt man spinnt

man nickt man springt man liegt

man wiegt man spricht man liest

Игра 17

Учитель называет группы фраз и просит детей объяснить что же общего у всех этих фраз:

a) man fliegt b) man spricht

man liegt man springt

man wiegt man nickt

man kriegt man singt

Игра 18

Ученики становятся в две цепочки. Первому ученику каждой цепочки учитель шепчет знакомое всем слово. Ученики должны шёпотом передать его по цепочке. Выигрывает та цепочка, последний член которой сумел правильно повторить слово. Шёпотное проговаривание требует очень чёткой артикуляции, дикции.

**Заключение**

Анализ литературы показал, что все без исключения методисты считают, что применение игры на уроках немецкого языка полезно и имеет много положительных сторон, так как именно игра, по мнению психологов (Рубинштейн), является ведущей деятельностью. Игровая мотивация – ведущая в этом возрасте.

Предпочтения к играм у детей налицо: усвоение нового материала при использовании игр на уроках иностранного языка быстро и от игр учащиеся менее всего устают.

Все авторы методических пособий рекомендуют использовать игры. Однако следует заметить, что это в большинстве случаев не развивающие, а учебные игры. Например, при подходе РИвИС в первую очередь рекомендуются развивающие игры. Основной целью учебных игр является развитие навыков (грамматических, лексических, речевых) и умений (монологического и диалогического высказываний). В противоположность учебным, основной целью развивающих игр является развитие способностей, а сопутствующей – развитие навыков и умений.

Проблемой использования игр на уроках иностранного языка занимались до нас студенты факультета иностранных языков: Чикунова И.А., Чирикова А.А.

В работе мы подобрали примеры игр для развития всех способностей. Эти игры представлены в разнообразных формах (драматические, ролевые, подвижные, соревновательные, индивидуальные, коллективные). Отобранный нами материал мы не проверяли экспериментально – это не цель курсовой работы, но проведенная с учениками беседа позволила нам выбрать те игры, которые, по их мнению, являются наиболее интересными. По форме это соревновательные и ролевые игры.

**Список литературы**

1. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. Журнал «Вопросы психологии» 1966г. № 6
2. Запорожец А.В. Избранные психологические труды, в 2-х т., - М., 1986
3. Макаренко А.С. «Педагогическая поэма», - М., Педагогика, 1981
4. Пиаже Ж. «Избранные психологические» труды. – М., 1969
5. Рубинштейн С.Л. «Основы общей психологии», - М., Педагогика, 1989
6. Рыбалко Е.Ф., Головей Л.А. Практикум по возрастной психологии, - СПб., Речь, 2006
7. Стронин М.Ф. «Обучающие игры на уроке английского языка», - М., Просвещение, 1984
8. Чикунова И.А. «Проектные уроки в1-3 классе при подходе РИвИС», - Л., ЛГПУ, 2006
9. Чирикова А.А. «Развитие логической и механической памяти при обучении говорению на младшей ступени обучения», - Л., ЛГПУ, 2005
10. Эльконин Д.Б. «Психология игры», - М., Педагогика, 1978
11. Bussi-Bär. Sonderausgabe Frühling, №1 Verlagsunion Erich Pabel – Arthur Moewig KG, Rastatt, 1994
12. Krüger E., Neue Quiz- und Knobelaufgaben für die ganze Familie, Verlagsgesellschaft mbH Buch und Zeit, Köln, 1994
13. Primar, Zeitschrift für Deutsch als Fremdsprache im Primaschulbereich, №8 Goethe-Institut, Verlag Dürr & Kessler, Bad Honnef,1994
14. Das Goldene Spiegelraum, Otto Meyer Verlag Ravensburger, Ravensburg, 1983
15. http://5ballov.ru/referats/preview/33134
16. http://5ballov.ru/referats/preview/79216
17. http://bankreferatov.ru/search/igra.doc
18. http://bankreferatov.ru/search/natasha.doc

[**В начало!**](#_top)