


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)

Факультет романо-германской филологии
Кафедра немецкой филологии

КУРСОВАЯ РАБОТА

**Игры и их применение на уроке иностранного языка
в средней школе**

Работу выполнил  В.А. Изьюрова

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки) курс 4

Направленность (профиль) Английский язык, Немецкий язык

Научный руководитель
канд. филол. наук, доцент  И.А. Белокопытова

Нормоконтролер
канд. филол. наук, доц.  З.И. Чале

Краснодар
2022

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1 Игра как вид обучающей деятельности. Функции игровой деятельности.....	5
1.1 Классификация игр	7
1.2 Коммуникативные игры в обучении иностранному языку.....	10
1.3 Разновидности игр.....	12
1.4 Использование компьютерных технологий в игровой деятельности при обучении иностранного языка.....	14
2 Игры и игровые приемы для обучения иностранного языка в средней школе.....	18
2.1 Примеры игр по цели использования	18
2.2 Примеры игр по функциональной значимости	22
2.3 Примеры игр по сюжетной линии.....	24
2.4 Примеры дидактических, развивающих и подвижных игр	28
Заключение	31
Список использованных источников	33
Приложение А Пример игр «Ребусы» и «Кроссворд»	37

ВВЕДЕНИЕ

Игровая деятельность является одним из ключевых видов деятельности для человека. Это первая деятельность, которой занимается любой индивид в своей жизни. Она соответствует естественным потребностям и желаниям ребенка, а потому с ее помощью он будет учиться с удовольствием [16]. Игры могут нести как развлекательный, так и познавательный характер. Многие учителя отмечают большие потенциальные возможности игры в качестве средства обучения. Такой метод может быть особенно интересен и важен для ребенка в изучении иностранного языка. Благодаря играм включаются всевозможные процессы учащихся: развивается внимание и память, проявляется мышление, отрабатываются логические навыки, а также появляются творческие способности. Игры могут увлечь учащегося, дать возможность забыть о проблемах, повысить интерес к предмету и обучению, снять стресс и усталость, а также преодолеть психологический и языковой барьеры. Именно поэтому игровая деятельность завоевывает все большую популярность как среди молодых преподавателей, так и учителей старой школы. Благодаря ролям в игровой деятельности, учащиеся в средней школе могут проявлять именно те стороны своей личности, которые они сами желают показать, а не те, которые он не хотел бы делать достоянием коллектива [1].

Тема игровой деятельности в жизни школы очень важна не только для учащихся, но и для преподавателей. Ее актуальность на современном этапе является очевидной, а с учетом постоянных изменений, а также новых веяний в системе образования, такая деятельность дает большое количество возможностей преподавателям для внедрения собственных идей и решений в жизнь учащихся и школы.

Цель данной работы заключается в освещении вопроса игровой деятельности в средней школе, а также ее применение на уроках иностранного языка.

Для реализации данной цели необходимо решить несколько логически связанных задач:

- дать определение понятию игра, обсудить функции игровой деятельности;
- охарактеризовать разновидности игр, изучить их классификацию;
- рассмотреть возможность использования компьютера в игровой деятельности;
- подобрать возможные игры, а также привести примеры их применения на уроках иностранного языка;
- сделать конкретные выводы и дать некоторые рекомендации по применению игры.

Предметом данной работы являются различные игры в обучении иностранному языку.

Объектом исследования является обучение иностранному языку на среднем этапе обучения.

Для решения поставленных задач использовались различные методы. Например, теоретические – это использование различных методов теоретического анализа и синтеза, индукции и дедукции, сравнения, обобщения, абстрагирования, систематизации, использовались для рассмотрения методологического, концептуально-теоретического и дидактического аспектов данной темы. Если говорить о эмпирических методах, то это, прежде всего, наблюдение, обработка полученных результатов, а также педагогический эксперимент по специально разработанной программе.

Курсовая работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка, а также приложения.

1 Игра как вид обучающей деятельности. Функции игровой деятельности

Обсуждая игровую деятельность на уроках иностранного языка, в первую очередь нужно сказать о том, что такое игра и каково ее место в обучающей деятельности.

Существует множество определений слову «игра». Например, К. Гросс полагал, что игра является «бессознательной подготовкой молодого организма к жизни». К. Бюлер считал, что игра – это то, что приносит удовольствие, радость от самого действия. А. П. Усова определила, что игра – это особая форма освоения действительности по ориентации в смыслах жизни, форма организации детской жизни, носящая самостоятельный и творчески характер, в ней ребенок делает первые шаги к самостоятельной жизни [25].

Итак, изучив представленные подходы к определению «игра», мы можем взять наиболее полное и содержательное определение, которое охватывает сразу несколько представленных объяснений и находится в педагогическом словаре. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [13].

Игры помогают детям изучить различные вопросы и темы. Игры помогают развить творческие способности. Игры приносят детям и взрослым радость. Ребенок, играя, всегда стремится идти вперед. Он не боится ошибок, он не замечает своих провалов или неудачных высказываний. Здесь идет работа на интерес, на изучение чего-то нового, неизведанного. Чувство равенства, атмосфера вовлеченности и интереса, ощущение собственных возможностей даёт ребенку силы перешагнуть через свои страхи и идти изучать новое. Особенно если речь идет о работе с иностранным языком [1]. Именно здесь можно разорвать языковой барьер, который очень сильно мешает изучать иностранный язык.

Игра на уроке помогает выполнить сразу несколько важных задач:

- Создание психологической готовности к речевому общению;
- Тренировка в выборе нужного речевого варианта;
- Готовность к спонтанной и запланированной речи;
- Снятие психологического стресса при выполнении поставленных задач, общении и изучении иностранного языка в целом, путем прятания своего «Я» за маской другой роли.

Все эти факторы доказывают эффективность и необходимость применения игр в обучающей деятельности.

Следует отметить, что у каждой деятельности существуют свои функции. Например, одной из важнейших функций в педагогической деятельности является ориентационно-прогностическая функция, которая выражается в умении учителя определять направление воспитательной деятельности, ее конкретные цели и задачи на каждом этапе воспитательной работы, прогнозировать её результаты, то есть то, чего конкретно хочет достигнуть учитель, какие сдвиги в формировании и развитии личности учащегося он хочет получить [18]. Говоря о функциях игровой деятельности, можно рассмотреть обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую. Рассмотрим каждую из этих функций.

Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения, иностранным языком.

Воспитательная функция заключается в воспитании таких качеств как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре, чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся начинают пользоваться фразами-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию еще одному качеству – вежливости.

Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие,

увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир, в который учащиеся окунаются с головой.

Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке. Также здесь ломается языковой барьер, что помогает детям в будущем избежать страха разговаривать с иностранцами.

Релаксационная функция – это снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации;

Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [31].

Все эти функции дают понять, что игровая деятельность не только вовлекает учащихся в учебный процесс, но также дает возможность развить и воспитать верные качества в детях.

1.1 Классификация игр

Сочетание игровой и учебной деятельности во многом зависит от понимания учителем классификаций различного рода игр.

На самом деле, существует огромное количество классификаций. Например, Ф. Фребель, будучи первым среди педагогов, кто выдвинул положение об игре как особом средстве воспитания, в основу своей классификации положил принцип дифференцированного влияния игр на развитие ума (умственные игры), внешних органов чувств (сенсорные игры), движений (моторные игры) [36]. П.Ф. Лесгафт и Н.К. Крупская делят игры на две группы: игры, которые придуманы самими детьми и игры, которые

придуманы взрослыми. Первые называют творческими, а вторые – игры с правилами [17]. В другой классификации от С.Л. Новоселовой игры делятся на различные классы: игры возникающие по инициативе ребенка, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательными целями, а также игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей. Еще одна классификация была создана М.Г. Ермолаевой. Здесь за основу берется тип человеческой деятельности. При такой классификации игры объединяются в следующие группы: игры тела, игры ума и игры души. Их иные названия – физические, интеллектуальные и социальные игры [9]. Еще одна классификация была представлена А.А. Мелконян, в методической разработке. Здесь игры группируются по целям использования (фонетические, лексические, грамматические игры и тд), по функциональной значимости (речевые игры, игры для развития навыков чтения и аудирования), а также по сюжетной линии (ролевые и сюжетно-ролевые игры, интеллектуальные игры) [12]. На наш взгляд, данная классификация имеет наиболее полное описание видов игровой деятельности, поэтому далее рассмотрим ее более подробно.

Сначала рассмотрим игры по целям использования. Эти игры нацелены на отработку определенной сферы изучения иностранного языка. Существуют фонетические, лексические, грамматические и орфографические игры. Каждая из этих игр преследует определенные цели. Например, фонетические игры преследуют цели в тренировке произношения звуков. Также игры дают возможность научить учащихся средней школы громко и отчетливо читать стихотворения [11]. Еще одна возможность тренировки – разучить стихотворение с целью воспроизведения по ролям. Говоря о лексических играх, они созданы, чтобы тренировать употребление лексики в верных ситуациях, а также ситуациях близких к естественной обстановке. Лексические игры помогают активизировать речемыслительную деятельность учащихся, развить речевую реакцию, а также познакомит учеников с сочетаниями различных

слов. Грамматические же игры учат употреблению определенных речевых образцов, шаблонов, содержащих грамматические трудности. Также такие игры создают естественную ситуацию для употребления речевого образца, а также для отработки определенных тем. Последние – орфографические игры, цель которых – умение написать верно иностранные слова. Каждый из этих видов игр имеет место быть на уроке. Однако, не всегда есть возможность использовать все игры для отработки тем на одном уроке. В таком случае лучше выбрать основные или же найти игры, которые совмещают несколько деятельностей сразу [12].

Следующая группа игр – игры по функциональной значимости. Здесь идет отработка не определенной сферы языка, а определенного навыка. Например, речевые игры, которые способны научить учащихся средней школы грамотно выражать свои мысли в логической последовательности, а также практически и творчески применять полученные ранее речевые навыки. Также такие игры помогают обучить учащихся речевой реакции в процессе коммуникации. Игры для развития навыков чтения и аудирования – это еще два типа игр по функциональной значимости. Данные игры могут помочь научить учеников средней школы понимать смысл высказываний, выделять нужную информацию в потоке текста, распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи, а также развить слуховую память и реакцию учащихся. Такие игры должны идти бок о бок с играми, которые отрабатывают определенные сферы иностранного языка для лучшего эффекта.

Последняя группа игр – игры по сюжетной линии. Сюда входят ролевые и сюжетно-ролевые игры, интеллектуальные игры. Все они имеют собственную специфику, однако некоторые группы особенно часто используются на уроках иностранного языка. Например, ролевые игры. В таком типе деятельности каждой роли принадлежит четкая информация, которая выполняет определенную позицию [19]. Здесь у учащихся есть конкретный план, которому нужно следовать. В случае с ролевой игрой ученикам проще ошибаться, потому что они могут перенести ответственность

на свою маску, а не на себя. Также существует такой тип как симуляция. Здесь существует задача, которую нужно решить. Достоинства данного типа игровой деятельности в том, что она напоминает опыт из собственной жизни, хотя иногда и не совсем реальна. Но даже в таком случае передается не ролевое, а собственное отношение к данной проблеме. Однако такой вид игровой деятельности больше эффективен на этапе продвинутой стадии обучения иностранному языку, поскольку предполагает спонтанные высказывания. Также существуют интеллектуальные игры. Они направлены на активизацию познавательной деятельности школьника, обладают проблемным характером решения задач [3]. В основном такие игры, совмещенные с лексическими или грамматическими заданиями и направлены на выявление учащегося, которые знает изучаемую тему лучше остальных.

1.2 Коммуникативные игры в обучении иностранному языку

Использование игры на уроке иностранного языка улучшает не только воспитательный, но и коммуникативный процесс. Некоторые авторы различных толкований называют данный вид игр ситуативным. Поэтому они определяют коммуникативную игру как игру, которая помогает активизировать языковой материал в ситуации, максимально приближенной к реальной, где учитель не контролирует речевую деятельность ученика, речь спонтанна, а учитель выступает в роли наблюдателя. То есть в данной ситуации появляется модель естественного общения, организуемого преподавателем для имитации процесса реальной коммуникации [5]. Во время любой игры на уроке иностранного языка нужна коммуникация. Именно поэтому коммуникативные игры – это смесь нескольких видов игр. В процессе таких игр появляются обще-учебные умения, а также навыки владения иностранным языком. Также учащиеся средней школы учатся поддерживать друг друга и вежливо вести себя в ходе игры [16]. Более того, урок позволяет превратить скучный повтор правил, лексики и закрепление через упражнения, в увлекательное путешествие, где учащиеся могут снять эмоциональное

напряжение и раскрыть свои личностные качества. Преимущество коммуникативных игр заключается в возможности учащихся самостоятельно выбрать заданную тему, а также самостоятельно решить, что говорить. Основное назначение коммуникативных игр – организация иноязычного общения в ходе решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы. Коммуникативные игры также очень наглядны, поэтому учитель может активизировать изучаемый материал в искусственных ситуациях и образцах [16]. При этом такая игра включает в себя языковую, коммуникативную и деятельностную задачи, а решение формирует речевые навыки. Благодаря таким играм ученики больше и свободнее говорят, а также сам ребенок усваивает смысл коммуникации – быть понятым и понимать самому. Ошибки воспринимаются не как угроза плохой оценки, а как нормальное явление, которое можно отработать и исправить.

Коммуникативная игра способствует использованию знаний в новой, неизведанной ситуации, то есть усваиваемый материал проходит через сложную своеобразную практику, а также вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Основная цель всех коммуникативных игр состоит не в решении каких-либо задач, а в организации неподготовленной, спонтанной коммуникации. Успешное окончание коммуникативной игры заключается в выполнении нужного задания [5]. Например, это может быть заполнение схемы, диаграммы или нахождение совпадающих картинок. В данном случае правильное построение структуры предложения не так важно, как в остальных случаях. Здесь язык выступает как инструмент, а не как объект изучения.

Даже при том, что коммуникативные игры – это спонтанная отработка устного аспекта языка, такой вид следует использовать на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале. В ином случае данные игры окажутся бессмысленными, непосильными и неинтересными для учащихся [20].

Следует также не забывать, что во время коммуникативных игр, учитель выступает как наблюдатель, а также ресурсный центр. Учитель должен ходить от группы к группе, слушать разговоры и ответы учащихся, снабжать их необходимой информацией, замечать ошибки, но не перебивать и не исправлять.

1.3 Разновидности игр

Помимо классификации игра, существуют также различные виды игр для обучения иностранному языку. Одними из основных и популярных являются дидактические, развивающие и подвижные игры. Каждую из них стоит рассмотреть по отдельности. Начинать, конечно, следует с анализа и решения конкретных ситуаций, где уже есть существующие модели и нужно просто немного вжиться в роль [24]. То есть начинать нужно именно с ролевых. Такие игры помогут немного раскрепоститься учащимся и влиться в учебный процесс. Также ролевые игры более актуальны, чем остальные, ввиду особенности предмета, главная задача которого – обучить языку как средству общения. Игры помогают обеспечить общение учащихся, а также мотивирует речевую деятельность. Деятельность может быть как дидактической, так и развивающей или подвижной. Именно эти разновидности игр мы и рассмотрим.

Далее уже следует использовать познавательно-дидактические игры. Они могут содержать как элементы ролевых игр, которые не будут составлять большую сложность для учащихся средней школы, так и новые элементы, благодаря которым появится больший интерес к уроку в целом. Как правило дидактические игры начинаются с побуждающей фактор или мотива, которая преследует определённую цель, которая будет понятна и интересна всем учащимся. Мотив должен содержать не цель, а сам процесс. «Не выиграть, а играть» – такова общая формула мотивации игры по Леонтьеву А. Н. [28]. Во время игры учащийся захочет что-то сказать в игре, активно поучаствовать, что будет лишь сильнее вовлекать в саму игру. Однако для реализации этого

желания необходим определенный словарный запас, а также умение строить элементарные речевые конструкции. Именно отсюда появляется истинный мотив для изучения иностранного языка, ведь в данном случае новые слова и правила понадобятся ребенку, чтобы поучаствовать в интересной для него игре [13]. Также большое значение дидактические игры имеют для воспитания личности учащихся средней школы. Дидактические игры помогают развить организованность, выдержку, дисциплинированность, а также учат планировать последовательность действий и подчиняться правилам игры [1].

Последующий вид – развивающие игры. Данный вид основан с целью формирования у учащихся средней школы интереса, памяти, речи и мышления. Развивающие игры помогают научить учащихся сравнивать изображения или тексты, сопоставлять их, а также находить аналоги. Кроме того, подобный вид игр развивает креативные способности, обучает находить оптимальные решения проблемы и развивают мотивацию [26]. Такой тип игр чаще используется в начальной школе, однако на среднем уровне он будет также полезен, так как учащиеся все еще должны формировать в себе вышеперечисленные навыки. Однако развивающие игры, как и любые другие, должны проводиться на базе уже изученного учащимися материала. При этом следует иметь в виду, что в игре также должны быть сложности, чтобы завлечь учащегося. Более того, в игре должны быть как внутренние, так и внешние препятствия для детей, так как основа любой интересной игры – преодоление учеником себя или препятствий в окружающем его мире в процессе достижения цели игры. В процессе дидактических игр, у учащихся развиваются способности, которые необходимы для успешного обучения в школе.

Последний вид игры – подвижный. Подвижные игры, на сегодняшний день, считаются одними из самых редких видов игр, так как не подходит по многим критериям. Например, игры должны быть «управляемыми» и не нарушать заданный ритм учебной работы на уроке. Однако, подвижные игры очень часто выходят из-под контроля ввиду частых перемещений учащихся по

классу. Также игра должна быть экономной по времени и направлена на решение определенных задач [11]. К сожалению, подвижные игры хоть и могут решить определенные задачи, но не являются экономными по времени. Однако подвижные игры увлекают намного больше учащихся, чем остальные виды, а также небольшая дополнительная активность поможет немного сменить вид деятельности. Такие игры также предупреждают утомляемость учеников и являются необходимой деятельностью на уроках иностранного языка.

Подвижные игры создаются по определенным правилам, согласно которым, дети не только перемещаются по классу, но также выполняют различные действия и общаются между собой, тренируя коммуникационные навыки. При этом стоит обратить внимание на факт, что данное общение осуществляется исключительно на иностранном языке. Большим преимуществом является одновременность нескольких действий у учащихся, так как сочетание движений, аудирования, а также говорения позволяет довести все эти компоненты до степени автоматизма [8]. Также подвижные игры способны помочь учащимся средней школы запомнить новые фразы или слова путем ассоциирования их с какими-либо движениями. Из-за ассоциаций эмоционально окрашенная лексика будет запоминаться лишь лучше.

Любая игровая деятельность так или иначе положительно влияет на развитие учащихся. Улучшенная память, внимание, мышление и воображение могут быть применены не только в изучении иностранного языка, но и на других уроках [15]. Также игры дают возможность учащимся раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, а также испытывать себя на профессиональную пригодность.

1.4 Использование компьютерных технологий в игровой деятельности при обучении иностранного языка

На сегодняшний день компьютерные технологии все настойчивее проникают в различные сферы жизни нашего общества. Все чаще мы видим

технологии в бизнесе и финансах, в средствах массовой информации, науке и образовании. Однако с недавних пор компьютерные технологии проникают и в сферу образования.

Многие преподаватели искренне уважают и дарят признание технологиям, потому что они стимулируют процесс изучения любого предмета, а также облегчают обмен опытом преподавания в различных дисциплинах. Более того, технологии способны помочь преподавателям делиться опытом и обсуждать различные методики преподавания будучи в совершенно разных городах и даже странах [23]. Также они повышают интерес не только у преподавателей, но и у учащихся, в частности к овладению иноязычной речевой деятельности на уроках иностранного языка. Компьютерные технологии расширяют коммуникативную практику учеников и дают возможность использовать различные новые методические приемы, которые основаны на опыте других преподавателей или собственных данных учащихся.

Внедрение компьютерных технологий в образование дает возможность использовать компьютерные игры и различные программы в процессе обучения иностранным языкам, что помогает преподавателям обратить внимание не только на предмет, но и на процесс обучения и на язык. Многие преподаватели считают, что способности любого человека, а ребенка в особенности, проявляются особенно полно, а порой и неожиданно, именно в игре [2]. Игры, в которых привлечен компьютер, могут выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, а также облегчения сложного процесса учения, но полноценно заменить работу преподавателя он не сможет. С помощью компьютерных технологий учителя могут создать условия для формирования творческой личности учащихся, а также позволяет вывести профессиональное мастерство учителя на новый современный уровень. Осознавая, что достичь высокого уровня владения языком и речевым материалом невозможно без использования современных технологий, преподаватели активно используют обучающие игры, в том числе

и компьютерные. Конечно, они и занимают особое место в сердцах преподавателей, так как позволяют задействовать сразу три вида восприятия детей: слуховой, визуальный и кинетический.

Работа с компьютером не только способствует повышению интереса к учебе, но и дает возможность регулировать учебные задачи по степени трудности, а также появляется возможность поощрения верных решений [10]. Более того, компьютер позволяет полностью устранить неуспех, который обусловлен непониманием материала или наличием больших пробелов в знаниях. Благодаря компьютерным играм, а также играм, где компьютер играет поддерживающую роль, учащимся средней школы предоставляется возможность вовлечься в урок и предмет в целом, а также довести решение коммуникативно-познавательной задачи до конца, опираясь на необходимую помощь. Учитывая, что все это будет проходить в виде игры, результат овладения иностранным языком точно не заставит себя долго ждать. Компьютер может быть не только вспомогательным или основным условием для отработки того или иного правила, он также может служить неисчерпаемым источником аутентичного материала на изучаемом учениками иностранном языке. Также компьютер может послужить помощником развития творческого потенциала у учащихся с помощью создания проектов и других групповых или индивидуальных работ [26]. Полноценное занятие должно включать в себя интеграцию не только традиционных средств обучения, но и компьютерных программ, которые помогут обеспечить различные виды деятельности в процессе обучения, повышая интерес не только к языку, но и к обучению в целом.

Использование компьютерных технологий во время выполнения различных упражнений не только развивает лексические навыки и помогает преподавателям повторить или закрепить материал с учащимися, но и дает возможность развивать коммуникативные навыки [23]. Общение с иностранцами под наблюдением преподавателя даст возможность отработать устную речь, а также поможет перебороть страх разговора с людьми на

иностранном языке. Это не обязательно должны быть взрослые люди, с которыми детям, скорее всего, будет дискомфортно вести диалог. Это могут быть их сверстники, которые хотят изучить родной язык учащихся как иностранный. Однако перед использованием такого метода, стоит обговорить с учащимися средней школы тему международной толерантности и объяснить, что в зарубежных школах учатся дети различных рас и религий [23]. Стоит сказать учащимся, что это абсолютно нормально и, возможно, даже запретить им общаться на эти темы. В случае, если разговор о происхождении человека неизбежен, преподавателю стоит дать список вопросов, который учащимся можно задать своему иностранному сверстнику.

Также компьютерные технологии усиливают мотивацию учеников. Это реализуется за счет новизны, а также возможности регулировать предъявление задач по трудности и активного вовлечения ребенка в учебный процесс.

2 Игры и игровые приемы для обучения иностранного языка в средней школе

Как было сказано ранее, игры и игровые приемы для обучения иностранному языку в средней школе могут делиться на игры по цели использования, по функциональной значимости и по сюжетной линии. Также существует разновидности игр такие как дидактические, развивающие и подвижные игры. Рассмотрим примеры для каждого из этих видов.

2.1 Примеры игр по цели использования

Ранее уже было упомянуто, что игры по цели высказывания бывают фонетическими, лексическими, грамматическими и орфографическими. Рассмотрим несколько игр на каждый вид.

Начать стоит с фонетических игр, так как на данный аспект чаще всего уделяют меньше всего времени. Хотя в различных книгах, фонетической деятельности огромное количество, нами было выделено две наиболее популярные.

Рассмотрим игру «Какое слово звучит?». В данной игре целью является формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий. Во время игры учащимся предлагается список из 10 – 15 слов. Например, могут быть использованы такие слова, как: der Aufsatz, der Bleistift, das Diktat, der Füller, die Gruppenarbeit, das Heft, die Kreide, der Kugelschreiber, das Lineal, das Märpchen, die Schere, die Tafel, der Zeigestock. Учитель должен в случайном порядке назвать эти слова. Задача учащегося – найти в списке слов произнесенные и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем [24].

Другая популярная игра – «Правильно – неправильно». Здесь главной задачей является формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха; развитие навыков чтения. В этой игре учитель делит учащихся на две группы, а затем раздает им листочки с определенными

звуками, звукосочетаниями, а также предложениями, где эти звуки присутствует. На каждую команду выдаются листочки с разными звуками. Например, у первой команды будет звук [ɛ:], слова *gären, abwärts, fähig, die Fläche, das Gebäude, sämtlich, männlich* и другие, а также предложения “*Der Bär sah das Mädchen spät, das in der Kälte Käse aß.*” и “*Das Rätsel des Mannes überraschte das Mädchen: Warum kräht das Lamm, und die Gänse werden gekräuselt?*”. У второй команды может быть звук [i:], слова *sieh, der Sieg, liegen, sieben, Berlin, frieren, fließen* и другие, а предложения “*Die sieben Tiere kriegen ihre Ziele und spielten lange mit ihnen.*” и “*Diese Galerien haben viel über Krieg und Verluste erzählt.*” [22]. Задача учащихся слушать внимательно учителя, который будет называть различные слова. Если в названном слове есть нужный звук, учащиеся поднимают руку. Затем учитель просит одну группу по очереди прочитать слова, словосочетания и предложения, которые есть на их листочке. Задача второй команды – слушать своих соперников и поднимать карточки с определенным цветом. Если учащиеся с другой команды произносят все верно, группа оценки поднимает зеленые карточки. Если где-то была допущена ошибка – красные. Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок. [6]

Далее стоит рассмотреть лексические игры, которые смогут охватить не только сам лексический, но и фонетический аспекты. Здесь также были выбраны две наиболее интересные и популярные игры, по нашему мнению.

Рассмотрим игру «Больше слов». Задача данной игры в активизации лексических знаний по изученным темам. Во время самой деятельности учитель делит учащихся на команды. Каждой из них выдается определенная буква. Например, первая группа может получить букву *b*, а вторая – *m*. Задача команд – назвать как можно больше слов на заданную им букву. Например, первая команда может назвать *die Bahn, bald, bekommen, der Beruf, das Besteck, das Bier, das Brot*, а вторая – *machen, der Maler, meinen, die Minute, der Monat*,

modernisieren, der Mythos. Выигрывает та команда, которая назовет большее количество слов [29].

Еще одной интересной и популярной игрой можно назвать «Украсть слово». Здесь цель состоит в закреплении и усвоении прилагательных. Во время игры учитель делит группу на две команды. Каждой команде дается существительное, к которому нужно подобрать как можно больше прилагательных определений. Например, одна команда может получить существительное die Stadt, а вторая – die Straße. В первом случае могут быть следующие прилагательные: alt, modern, groß, klein, grün, sauber, schmutzig, schön и так далее. Во втором же случае – eng, breit, sauber, grün, schmutzig, groß, klein, alt, schön. Выигрывает та команда, которая подобрала большое количество прилагательных [27].

Грамматические игры также плавно вытекают из двух других видов, так как без должного лексического багажа, учащиеся не смогут насладиться полноценно игрой. Каждая из грамматических игр может использоваться с любой темой, представленной в учебнике, и может быть проведена не только в средних, но и в старших или даже младших классах.

Первой в данном списке будет игра под названием «Магическая коробка». Основная цель – это запомнить временные формы глаголов, научиться составлять простые предложения. Во время игры учитель готовит не просвечивающуюся коробку с различными карточками, на которых написаны глаголы. Ученики выходят по одному, достают случайную карточку, читают глагол, говорят 3 формы, а затем составляют предложения с этими глаголами. Например, учащемуся может попасться глагол kommen. В таком случае учащийся называет 3 формы глагола – kommen; kam; ist gekommen – а затем делает 3 предложения с ними: “Das Post kommt”, “Er kam allein”, “Ich bin gerade erst gekommen” [3]. В данном случае нет нужды в сложных и распространённых предложениях. Задача учащихся – вспомнить формы глаголов и научиться использовать этот глагол в логически верном случае.

Следующей игрой, которая поможет отработать грамматические конструкции, станет «Пантомима». Эта игра хорошо подходит, чтобы повторить Präteritum и научиться использовать его верно. В ней учитель делит группу на две команды. Каждой из команд выдается небольшой сюжетный текст. Это может быть рассказ или сказка на 20 предложений. Например: “Es waren einmal ein alter Mann und eine alte Frau. Sie hatten eine Huhn. Das Huhn brachte ein Ei. Das war nicht ein einfaches Ei, sondern ein goldenes. Der alte Mann schlug das Ei immer wieder, konnte aber es nicht zerschlagen. Die alte Frau schlug das Ei immer wieder, konnte aber es nicht zerschlagen. Da lief eine Maus...”. Учащимся необходимо прочесть этот текст и пересказать его другой команде, но не используя речевые навыки – использовать можно только жесты и мимику. Задача соперников – быстро догадаться, о чем идет речь, перевести язык жестов на язык слов. Учащиеся должны использовать глаголы в форме Präteritum. Выиграет та команда, которая быстрее проговорит текст, показанный соперниками [22].

Последняя группа игр поможет учащимся развить орфографические способности. Одна из игр называется «Рассыпанные буквы». Ее цель заключается в формировании навыков сочетания букв в слове. В ходе игры учитель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря “Ich hatte ein interessantes Wort. Es zerfiel in Buchstaben”. Затем делит учащихся на группы, показывает буквы и рассыпает их на столах: “Wer wird schneller erraten, welches Wort es war?”. Выигрывает та команда, которая первая правильно запишет слово. Тот, кто первый догадался, придумывает следующее слово, сообщает его преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действия повторяются [7].

Еще одна не менее интересная игра называется «Вставь букву». Благодаря ей происходит проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала. Во время игры учитель делит учащихся на группы, а доску пополам. Для каждой команды записываются слова, в

которых пропущенные буквы. Например: g...lb, An...ang, tan...en, l...ng, Bl...me, Na...dy. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово. Победит та команда, которая подставит все буквы и произнесет слова верно [30].

2.2 Примеры игр по функциональной значимости

Помимо игр по цели высказывания, также существуют и по функциональной значимости. Такие игры делятся на игры для развития аудирования или навыков чтения. Каждый из этих видов игры включает по крайней мере 2 вида предыдущих игр, что помогает закрепить сразу несколько навыков учащихся. Тем не менее использовать их нужно по основному назначению. Рассмотрим каждый из видов.

Игры для развития навыков аудирования помогут учащимся овладеть навыками понимания устной речи. Это очень важный аспект, так как большая часть общения на иностранном языке происходит через устную речь. Одними из самых популярных игр для развития навыков аудирования являются «Саймон говорит» и «Paragei», которые можно проводить на различных уровнях знания языка. Рассмотрим каждую из них.

Задача игры «Саймон говорит» заключается в совершенствовании аудио навыков у учащихся. Во время игры учитель говорит простейшие команды, например встать или сесть, а учащиеся должны их выполнять, но только в том случае если перед командой есть фраза “Simon sagt”, например: “Simon sagt, sich setzen” – и ученики тут же должны сесть. Если ученик ошибся, то он выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся [30].

В игре «Paragei» задача немного сложнее. Здесь учащиеся учатся разделять слоги в слове, повторить лексику. В ходе игры учитель называет любое слово, в котором больше, чем один слог. Задача учащихся – по цепочке называть слова, которые начинаются на последний слог предыдущего слова. Например: учитель: Menschen, первый ученик: schenken, второй ученик: kennenlernen и так далее [22].

Игры для развития навыков чтения, так же, как и игры для развития навыков аудирования, захватывают сразу несколько элементов языка. Однако стоит также учитывать их основную цель – развить навыки именно в чтении. Для этого можно воспользоваться одной из предложенных ниже игр.

«Ромашка» – это одна из популярных игр для развития чтения на иностранном языке. Ее цель – это научиться задавать вопросы к предложенному тексту, отработать вопросительные предложения. Во время игры учитель делит группу учащихся на две команды и каждой выдает по тексту и «ромашке» – листочке вырезанный в виде ромашки, листочки у которого можно оторвать. На «лепестках» указаны разные вопросительные слова: *Wie, Wer, Was, Wo, Wohin, Woher, Wann, Warum, Wie viel, Welcher*. Учащиеся должны прочитать текст и записать на лепестках соответствующие вопросы к нему. Например, к фрагменту “*Eine starke Farbe ist rot. Viele Früchte sind rot, zum Beispiel Erdbeeren oder Himbeeren. Es gibt auch rotes Gemüse: Tomaten. Viele Blumen sind rot, zum Beispiel Rosen.*” можно задать вопрос “*Welcher Dinge sind rot?*”, используя вопросительное слово *welcher*. Затем учитель забирает тексты, а учащиеся меняются ромашками. Далее одна группа задает вопросы другой, а учащиеся должны вспомнить ответы на свои же вопросы. Побеждает та команда, у которой будет больше всего правильных ответов [15].

Еще одна популярная игра называется «Интонации». Здесь задача научиться читать в естественном темпе, быстро устанавливать звукобуквенные соответствия, а также сохранять интонацию. В ходе игры учитель кладет карточки с заданиями и предложениями на свободный стол. Учащиеся по одному подходят к столу, выбирают случайную карточку с заданием и предложением, но не озвучивают его для всего класса. Задача ученика прочитать предложение в соответствии с заданием. Задача остального класса – угадать, что конкретно написано в задании, а также перевести предложение. Например, у учащегося может попасться предложение “*Meine Eltern leben auf einer Insel, die man nur mit einer Fähre erreichen kann*”, которое

учащийся должен прочитать голосом оперного певца. Остальные учащиеся должны сказать, что их одноклассник изображает голос оперного певца, а также перевести сказанное им предложение [22].

2.3 Примеры игр по сюжетной линии

Еще один вид игр, который хотелось бы представить – это игры по сюжетной линии. Данный вид игр собрал в себе все предыдущие аспекты, которые нужно проработать с учащимися во время учебного процесса. Это очень упрощает процесс подготовки учителей к занятиям, а также такие виды игр больше интересуют учащихся. Игры по сюжетной линии делятся на ролевые, сюжетно-ролевые и интеллектуальные. Рассмотрим каждую из них.

Как было сказано ранее, ролевые игры позволяют отрабатывать лексику, а также помогают учащимся сломать языковой барьер. Ролевые игры дают возможность учащемуся перевести все ошибки на воображаемого человека, что помогает раскрепоститься и начать говорить. Существует огромное количество ролевых игр, но мы рассмотрим наиболее популярные.

Игра «Если бы я был...» позволит отработать условные предложения, научиться использовать свое воображение. Во время игры учитель предлагает ученикам представить себя в роли известного актера, актрисы или другой медийной личности. Учащимся нужно описать себя, внешность, одежду, характер с использованием конструкции сослагательного наклонения “If I were ..., I would...”. Например, “If I were Margot Robbie, I would be a tall, thin, blonde girl with blue eyes, a neat nose and clear eyebrows” [15].

Другая игра, которая поможет учащимся вовлечься в изучение иностранного языка – это «Собери рассказ». Цель данной игры заключается в тренировке и закреплении лексических единиц, развитии навыков свободного спонтанного говорения и логики. Здесь учитель делит учащихся на несколько групп. Каждой команде выдается набор предложений. Задача учеников – собрать из них полноценный рассказ. Также задание разрешается дополнять другими фразами, которые создадут дополнительный интерес. Выигрывает та

команда, которая справиться с заданием быстрее остальных, и чей рассказ будет наиболее логичный и красивый.

Например, учитель может взять текст про цвета и переставить в нем предложения. Получится следующий набор предложений: “Das Gegenteil von schwarz ist weiß. Gelb wie die Sonne sind auch Bananen, Zitronen oder Mais. Es gibt weiße Blumen, die Wolken sind weiß. Die Farben machen das Leben bunt. Viele Früchte sind rot, zum Beispiel Erdbeeren oder Himbeeren. Obst und Gemüse ist oft sehr farbig. Alle Farben zusammen ergeben schwarz. Es gibt viele verschiedene Arten von blau: helles blau oder dunkles, türkis oder himmelblau. Eine starke Farbe ist rot.”. Учащимся нужно будет расставить все предложения по порядку, а также, по желанию, добавить дополнительные предложения. Например, могут быть добавлены предложения “Es gibt auch rotes Gemüse: Tomaten.” и “Viele Blumen sind rot, zum Beispiel Rosen.” [22].

Другой аспект игр по сюжетной линии называется сюжетно-ролевым. Здесь учащиеся получают определенный сюжет, к которому они должны придумать роль и играть ее до конца.

Одной из популярных игр в данном направлении является «Интервью». Здесь цель – это научиться убеждать собеседника, определение своих сильных и слабых сторон. Во время самой игры учащиеся случайным образом достают бумажки или получают карточки с прописанными ролями и моделями поведения. Также на карточке должны быть анкета, например, для приема на работу. Далее учитель делит учеников на пары случайным образом. Задача учащихся – опросить своего одноклассника и принять его на работу. Игра также может развернуться иначе – учащийся может и не принимать на работу своего одноклассника. Все решения должны зависеть от самих учеников. В случае, если одноклассник был принят на «работу», учащийся записывает себе на отдельный листочек эту информацию и ждет следующих указаний. Когда хотя бы две пары учащихся освободились, необходимо поменять местами партнеров для продолжения процесса. В процессе интервью, учащиеся должны задать минимум четыре вопроса своему собеседнику. Это могут быть

как базовые вопросы, так и вопросы связанные с попавшейся профессией. Например, базовыми вопросами могут быть “Wo haben Sie früher gearbeitet?” или “Haben Sie Ihren früheren Arbeitsplatz verlassen oder wurden Sie gefeuert?”. Вопросы связанные с профессией могут звучать так: “Haben Sie Erfahrung im Autoverkauf?” или “Können Sie dem Käufer mitteilen, wie sich ein Maschinenmodell von einem anderen unterscheidet?” [8].

Еще одна популярная игра, в которой учащиеся могут играть различные роли, называется «Беседы». Здесь важно формирование коммуникативных навыков, развитие навыков монологической и диалогической речи. Во время игры учитель делит учащихся на пары и приносит коробочку с карточками, на которых написаны разные локации. Например, это могут быть ресторан, аэропорт, музей, магазин, прачечная и так далее. Учащиеся вытаскивают одну случайную карту на двоих и придумывают проблемную ситуацию для сценки. Задача учащихся, получивших карточку – показать сценку, в которой будет представлена выпавшая им локация, а также представить какую-нибудь проблему, но решение не указывать. Задача остальных учащихся – посмотреть сценку одноклассников и предложить какое-нибудь решение представленной проблемы. Например, учащиеся могут показать проблему неподобающего поведения в музее, а остальные учащиеся могут рассказать, как бы повели себя в такой ситуации.

Последние, и наиболее сложные, игры – это интеллектуальные. Их сложность заключается в постоянном соперничестве и напряжении, а также быстром реагировании на задания. Однако, такие игры поднимают настрой учащихся и помогают замотивировать на изучение иностранного языка. Наиболее популярными интеллектуальными играми являются «Звездный час» и «Что? Где? Когда?». Рассмотрим подробнее каждую из них.

Игра «Звездный час» предполагает развитие духа соперничества, внимательности, повторение пройденного материала. Во время игры учитель чертит на доске таблицу с шестью различными вариантами ответов и нумерует их. Далее раздает учащимся таблички с цифрами от 0 до 6. Во время игры

учитель будет задавать вопросы, ответить на которые можно, подняв табличку с цифрой, которая соответствует ответу, который находится на доске. Если на доске нет нужного ответа, следует поднять табличку с цифрой 0. За каждый правильный ответ ученик получает балл. Выигрывает тот учащийся, к которого больше всего баллов [18].

Например, на доске может быть таблица с названиями праздников: St. Patric's Day, Halloween, St. Valentine's Day, Easter, Birthday, Independence Day. Учитель может задать следующие утверждения: "This is a holiday when people buy a tree and decorate it with ornaments, toys, lights and sweets.", "This holiday is celebrated on the 4-th of July. It is a national American holiday.", "Friends & relatives come to you on that day and bring you presents." или "Ghosts and witches come on that day. The traditional colours of that holiday are orange & black.". Ответом на первое утверждение будет Christmas, которого на доске нет. Поэтому в данном случае учащим нужно поднять карточку с цифрой 0. В остальных случаях ответы есть на доске: Independence day (6), Birthday (5), Halloween (2).

Еще одна игра называется «Что? Где? Когда?». В ней целью является расширение лингвистического кругозора учащихся, развитие познавательной активности и интеллектуальных способностей. В ходе игры учитель предлагает учащимся разделиться на команды по 4 человека. Ученики придумывают названия своим командам, и игра начинается. Учитель задает командам поочередно вопросы. Если одна из команд не знает ответа на вопрос, голос переходит следующим. Вопросы могут быть связаны с лингвострановедением, историей или даже переводом. Например, для первой группы можно использовать вопросы "Diese Stadt ist als Heimatstadt von Ludwig van Beethoven bekannt" (ответ – Bonn) или "Diese Stadt ist Deutschlands Fremdenverkehrsmetropole" (ответ – München). Ко второй группе можно отнести вопросы "Wann findet in Köln die erste Messe statt?" (ответ – 1255) и "Wann fand die Olympischen Spiele in München statt?" (ответ – 1972). Для третьей группы возможно выбрать пословицы, например "Eile mit Weile" или

“Ernst die Arbeit, dann das Spiel”. Другим раундом может стать задание, в котором учащиеся будут составлять слова из словосочетания. Например, используя буквы из словосочетания Fremdenverkehrs Metropole, можно составить такие слова как fremd, Verkehr, lesen, Rede, sehen, Ente, Metro, kommen, Meer, See, froh, modern, Osten, Norden, Post. Выигрывает в игре та команда, которая наберет больше всего баллов во всех раундах [10].

2.4 Примеры дидактических, развивающих и подвижных игр

Последний вид игр не имеет общего названия, так как был собран с разновидности игр. Эти игры, так же как и предыдущие, объединяют в себе все аспекты изучения иностранного языка. Сюда входят дидактические, развивающие и подвижные игры. Рассмотрим примеры каждого из них.

Дидактические игры помогают развивать организованность, выдержку и дисциплинированность. Примером дидактической игры может стать игра под названием «Что в моей сумке?». Ее цель состоит в отработке употребления конструкции ‘es gibt’, повторение языкового материала в естественной среде. Учитель заранее должен готовить наборы предметов, которые будут находиться в сумке. Далее выбирают учащегося, который уже будет ознакомлен с содержимым сумки и обратится к классу с вопросом: “Was ist heute in meiner Tasche?”. Учащиеся по очереди отвечают и угадывают что, может быть, в сумке. Например, учащийся может сказать: “Es gibt eine Orange in deiner Tasche”. Если отвечающий угадал предмет, ведущий вынимает этот предмет из сумки и подтверждает: “Ja, es gibt eine Orange in meiner Tasche”. Если же играющий не угадал предмет, ведущий отвечает: “Nein, es gibt keine Orange in meiner Tasche”. За каждый правильный ответ учащиеся получают 1 балл. Выигрывает тот, у кого по окончании игры больше всего баллов [20].

Еще одна дидактическая игра называется «Поймай звук». В ней происходит развитие фонематического слуха, умения вслушиваться в слова. Во время игры учитель говорит детям, какой звук им нужно «поймать», а затем называть слова с этим звуком и без него. Дети хлопают в ладоши один раз

только в случае, если слышат этот звук в слове. Например, дети могут «ловить» звук [dz]. В таком случае учитель может назвать следующие слова: jump, swim, jacket, dress, dog, porridge, milk, jeans, sausages [15].

Следующий вид в данном списке – это развивающие игры. Данные игры помогают развить логику, а также повторить лексические и грамматические темы. Такой вид игр можно использовать не только в среднем, но и в старших классах, используя более сложную лексику или конструкции.

Например, игра «Ребусы» отлично иллюстрирует возможность развития логики и повтора лексических тем. Более того, ребусы могут быть совершенно разного языкового уровня, что помогает учителю использовать такие игры не только в одном классе. В игре учитель вешает на доску множество картинок, в которых спрятаны слова. Задача учащихся – понять, что за слово скрывается на картинке (Приложение А.1). За каждый правильный ответ учащийся получает 1 балл. Выигрывает тот, у кого больше всего баллов [6].

Другой яркий пример развивающих игр – это «Кроссворд». Его уель – это активизировать лексику, развить логику, быстроту ответов, работу в группах. В ней учитель делит школьников на группы и раздает им кроссворды. Задача учащихся – перевести все слова по изучаемой теме и выяснить какая немецкая скороговорка является эквивалентом русской «По одежке встречают...». Выиграет та команда, которая найдет ответ быстрее всех (Приложение А.2).

Последний вид – это подвижные игры. Хотя этот тип игр лучше всего работает в младших классах, это не значит, что их нельзя использовать в средней школе. Игры применимы в любом классе, однако стоит учитывать возраст и знание языка, во время подготовки этой игры. Один из самых популярных примеров такого вида игр является «Меняющиеся места». Ее задача – это запоминание лексики, формирование фонематического слуха.

В ходе игры учитель расставляет стулья по кругу в центре кабинета и усаживает на них детей. Затем учитель раздает карточки с изображением, которое позволяет отработать какую-либо лексическую тему. Например, это

могут быть изображения фруктов. Учитель называет какое-нибудь слово, которое учащиеся уже проходили, например, *der Apfel*. Дети, у которых графически изображено данное слово – в данном случае нарисовано яблоко – меняются местами.

Еще одной очень популярной подвижной игрой является “Лексические стулья”. Задача игры – это активизация лексических знаний по изученным темам. Здесь учитель ставит в центре кабинета стулья. Количество стульев должно быть на 1 меньше, чем игроков. Игроки ходят вокруг стульев, а ведущий называет слова на определенную тему, например фрукты: *der Apfel, die Orange, die Zitrone, die Birn* и так далее. Когда ведущий называет слово не по теме, например, *die Tomate*, игроки должны занять ближайший стул. Игрок, который остался без стула, выбывает и забирает с собой стул. Затем все повторяется. Однако, учитель может начать называть слова по совершенно иной теме, например, магазины. Но снова, когда учащиеся услышат лишнее слова, они должны занять стулья. Игра продолжается пока не останется 1 стул и 2 игрока. Игрок, занявший последний стул – победитель [29].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, использование игр на уроках иностранного языка является одним из важнейших аспектов формирования предметной одаренности учащихся, в частности коммуникативных навыков, ведь именно здесь ученики могут освоить говорение. В настоящее время существует огромное количество разнообразных игр на любой уровень языка и возраст. Они замечательно помогают учителям в отработке определенных правил, а также увлекают и интригуют учащихся [19]. Однако не стоит забывать, что для хорошей игры следует тщательно продумывать сюжеты и роли, а также создавать обстановку, которая поможет ученикам окунуться в естественную среду. Более того, стоит также иметь в виду возрастные и умственные особенности учащихся.

В результате исследования данной темы была выявлена сущность игры. Было определено, что игра – это особая форма организации детской жизни, носящая самостоятельный и творческий характер, где ребенок делает первые шаги к самостоятельной жизни. Здесь же были представлены функции игровой деятельности: обучающая, воспитательная, развлекательная, коммуникативная, релаксационная, психологическая и развивающая.

Далее были изучены различные классификации игр, выбрана наиболее полная и более подробно рассмотрена. В данной классификации содержатся игры по цели использования, по функциональной значимости, а также по сюжетной линии. Было выяснено, что каждый из видов имеет различные подвиды. Например, игры по цели высказывания делятся на фонетические, лексические грамматические и орфографические. Игры по функциональной значимости можно рассмотреть, как игры для развития навыков аудирования и чтения. А игры по сюжетной линии – как ролевые, сюжетно-ролевые и интеллектуальные игры.

Также были представлены коммуникативные игры в обучении иностранному языку, где были рассмотрены назначения и преимущества такого вида игр.

В продолжении теоретической части были рассмотрены разновидности игр. Было выявлено, что они делятся на дидактические, развивающие и подвижные игры. Каждая из них была подробно рассмотрена, а также были изучены особенности каждого из видов.

Последний этап теоретической части данной работы состоял в изучении преимуществ и внедрения компьютерных технологий в игровой деятельности при обучении иностранному языку. Здесь речь идет о положительном влиянии технологий на учащихся, а точнее повышение интереса и мотивации к работе и изучению иностранного языка в целом. Также речь идет об облегчении процесса подготовки к занятию для учителя.

В практической части работы был представлен перечень популярных игр на каждую из видов игровой деятельности для учащихся в средней школе. В каждой представленной игре была описана цель и ход игры.

Также можно сделать вывод о том, что игра выполняет все важные задачи учебной деятельности: обучающую, развивающую и воспитательную. Игра позволяет преподавателю организовать коллективную деятельность учащихся, замотивировать в обучении языку, а также дает возможность сломать языковой барьер, преодолевая комплексы и нерешительность.

И в заключении необходимо отметить, что использование игр на различных ступенях обучения не только помогает в изучении иностранного языка, но и выполняет определенную роль в переходе учащегося на новую, более высокую ступень психического развития.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Амонашвили, Ш. А. Психологические особенности усвоения второго языка младшими школьниками / Ш. А. Амонашвили // Иностранные языки в школе. – 1986. – вып. 2. – С. 24–27.
2. Андреева, Н. В. Компьютерные технологии в обучении иностранному языку : учебное пособие / Н. В. Андреева – Калининград : КГУ, 2002. – 102 с. – ISBN 5-88874-328-3.
3. Ахметов, Н. К. Теория и технология игры / Н. К. Ахметов, Ж.С. Хайдаров – Алматы : Республиканский издательский кабинет, 1998. – 295 с. – ISBN 5-8380-1695-7.
4. Ахраменко, Е. В. Использование игр при обучении иностранному языку / Е. В. Ахраменко // Молодой ученый. – 2018. – № 45. – С. 225–228. – URL: <https://moluch.ru/archive/231/53727/> (дата обращения: 17.12.2022). – ISSN 2072-0297.
5. Ахраменко, Е. В. Коммуникативные игры на уроке иностранного языка / Е. В. Ахраменко // Молодой ученый. – 2020. – № 20. – С. 548–550. – URL: <https://moluch.ru/archive/310/69988/> (дата обращения: 21.11.2022). – ISSN 2072-0297.
6. Бочарова, Л. Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / Л. Н. Бочарова // Педагог. – 2018. – URL: <https://zhurnalpedagog.ru/servis/publik/publ?id=874>. – ISSN 77-65297
7. Данилова, Г. В. Английский язык. 5–9 классы: обучающие игры на уроках / Г. В. Данилова – Москва : Учитель, 2008. – 93 с. – ISBN 978-5-7057-1470-4.
8. Дьяченко Л. А. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку / Л. А. Дьяченко // Проблемы Науки. – 2015. – №4 (34). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevaya-igra-v-protse-ssobucheniya-inostrannom-u-yazyku> (дата обращения: 27.12.2022). – ISSN 2304–2338.

9. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе : методическое пособие / М. Г. Ермолаева – Санкт-Петербург : КАРО, 2008. – 122 с. – ISBN 978-5-9925-0231-2.
10. Игра на немецком языке «Что? Где? Когда?» // Образовательная социальная сеть : [сайт]. – 2013. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/nemetskiy-yazyk/library/2013/01/10/igra-na-nemetskom-yazyke-cto-gde-kogda> (дата обращения: 03.12.2022).
11. Игры для обучения аудированию на уроках немецкого языка : [сайт]. – 2017. – URL: <https://infourok.ru/igri-dlya-obucheniya-audirovaniyu-na-urokah-nemetskogo-yazika-2178251.html> (дата обращения: 03.12.2022).
12. Использование игровых технологий на уроках английского языка : [сайт]. – 2022. – URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologij-na-urokah-anglijskogo-yazyka-6318527.html> (дата обращения: 20.12.2022).
13. Сущность понятия «игра» и ее характеристика : [сайт]. – 2020. – URL: <https://infourok.ru/sushnost-ponyatiya-igra-i-ee-harakteristika-4182010.html> (дата обращения: 23.11.2022).
14. Использование ролевых игр на уроках иностранного языка : [сайт]. – 2016. – URL: <https://xn--80aen4cua.xn--p1acf/publication/342517> (дата обращения: 05.12.2022).
15. Комарова, Н. В. Развивающие игры как средство развития личности / Н. В. Комарова // Молодой ученый. – 2012. – № 1. – С. 190–192. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/21/1653/> (дата обращения: 21.11.2022). ISBN 978-5-91918-187-3.
16. Коммуникативные игры в обучении иноязычному говорению // Образовательная социальная сеть : [сайт]. – 2014. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2014/08/16/kommunikativnye-igry-v-obuchanii-inoyazychnomu> (дата обращения: 26.12.2022).
17. Крупская, Н. К. Дошкольное воспитание. Вопросы семейного воспитания и быта. / Н. К. Крупская // Педагогические сочинения в 10-ти томах. Том 6. – Москва : АПН, 1959. – 464 с.

18. Лисицына, С. Г. Обучающие игры на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе / С. Г. Лисицына // Актуальные вопросы современной педагогики. – 2013. – №1. – С. 77–79. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/97/4366/> (дата обращения: 05.12.2022). – ISBN 978-5-87308-055-7.
19. Маслыко, Е. А. Настольная книга преподавателя иностранного языка / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская – Минск : Вышэйшая школа, 2004. – 530 с. – ISBN 985-06-0956-7.
20. Методический сборник игр по английскому языку “My English” // Образовательная социальная сеть : [сайт]. – 2020. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/02/05/metodicheskiy-sbornik-igr-po-angliyskomu-yazyku> (дата обращения: 11.12.2022).
21. Мижериков, В. А. Введение в педагогическую деятельность : учебное пособие / В. А. Мижериков, М. Н. Ермоленко – Москва : Педагогическое общество России, 2002. – 202 с. – ISBN 5-93134-149-8.
22. Музыченко, О. В. Ролевые игры в обучении иностранному языку в школе / О. В. Музыченко. // Молодой ученый. – 2014. – № 7. – С. 527-529. – URL: <https://moluch.ru/archive/66/11095/> (дата обращения: 23.12.2022). – ISSN 2072-0297.
23. Новоселова, С. Л. Игра в развитии ребенка : учебное пособие / С. Л. Новоселова. – Москва : Просвещение, 2000. – 286 с. – ISBN 5-09-001125-7.
24. Обучающие и развивающие игры на уроке немецкого языка // Стадидокс : [сайт]. – 2017. – URL: <https://www.studydocx.ru/shkola/metodicheskaya-razrabotka-po-nemetskomu-yazyku-na-temu-sbornik-obuchayushhih-i-razvivayushhih-igr-na-uroke-nemetskogo-yazyka.html> (дата обращения: 11.12.2022).
25. Обучающие игры на уроках немецкого языка // Знанию : [сайт]. – 2020. – URL: <https://znanio.ru/media/ctatya-obuchayushchie-igry-na-urokah-nemetskogo-yazyka-2496560> (дата обращения: 19.11.2022).

26. Полат, Е. С. о технологии обучения в сотрудничестве // fralla.nethouse : [сайт]. – 2012. – URL: <https://fralla.nethouse.ru/articles/20150> (дата обращения: 03.12.2022).
27. Пучкова, Ю. Я. Игры на уроках английского языка / Ю. Я. Пучкова – Москва : Астрель, 2005. – 78 с. – ISBN 5-271-06833-1.
28. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн – Санкт-Петербург : Питер, 2002. – 720 с. – ISBN 5-314-00016-4.
29. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко – Москва : Народное образование, 1998. – 256 с.
30. Соколова, О. М. Методика использования игровых технологий в обучении иностранному языку / О. М. Соколова – Санкт-Петербург : ГБОУ СОШ №621, 2022. – 50 с. – URL: <https://vseuroki.pro/doc/metodika-ispolzovaniya-igrovyyh-tehnologiy-v-obuche-1108.html> (дата обращения: 07.12.2022).
31. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций / Е. Н. Соловова – Москва : Просвещение, 2002. – 239 с. – ISBN 5-09-010459-X.
32. Стайнберг, Дж. 110 игр на уроках английского языка / Дж. Стайнберг – Москва : Аст, 2004. – 124 с. – ISBN 5-17-020612-7.
33. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: (Из опыта работы). Пособие для учителя : Методические пособия / М. Ф. Стронин – Москва : Просвещение, 1981. – 112 с.
34. Игра как вид обучающей деятельности. Функции игровой деятельности : [сайт]. – 2021. – URL: https://studwood.net/1929506/pedagogika/igra_sredstvo_povysheniya_effektivnosti_uroka (дата обращения: 03.12.2022).
35. Филатов, В. М. Методическая типология ролевых игр : учебное пособие / В.М. Филатов. – Москва : Просвещение, 1988. – 157 с. – ISBN 7-654-2012-5.
36. Фрëбель, Ф. Будем жить для наших детей / Ф. Фрëбель. – Екатеринбург : У-Фактория, 2005. – 248 с. – ISBN 5-9709-0147-4.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Welche Wörter werden hier gesucht?

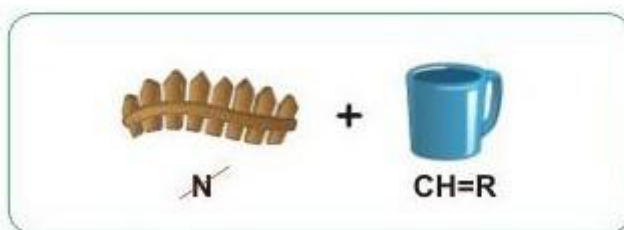


Рисунок А.1 – Изображение примера игры «Ребусы»

Und zuletzt noch ein Kreuzworträtsel.

В кроссворде спрятались названия предметов одежды. Если их отгадать, то по горизонтали получится немецкая поговорка, которая соответствует русской «По одежке встречают...».

1. юбка
2. блузка
3. джинсы
4. платье
5. рубашка
6. брюки
7. фартук
8. шапка
9. пальто
10. куртка
11. туфли
12. плащ
13. костюм
14. шарф
15. перчатки



16. шляпа
17. спортивный костюм
18. спортивные ботинки

Рисунок А.2 – Изображение примера игры «Кроссворд»