

Городской предметный интенсив для учителей немецкого языка

«Организация речемыслительной деятельности учащихся на уроках немецкого языка»

Изучение иностранного языка в современной школе носит функциональный характер: каждый учащийся должен прекрасно осознавать, где и как ему необходимо применять полученные знания на практике, причем каждый учитель основной задачей учебных занятий должен видеть реализацию компетентностного подхода, в рамках которого образовательный процесс направлен на исследовательскую и практико-ориентированную деятельность. Успех в обучении иностранным языкам определяется степенью вовлечения школьников в активную речемыслительную деятельность на уроке, причем успешность самого учащегося определяется не столько его способностями, сколько желанием учиться. Как же правильно создать ситуацию успеха на уроке? Одним из выходов служит использование компьютерных и игровых технологий. Игра - дело серьезное. Проведение игры направлено на поднятие интереса в изучении иностранного языка. Особенно, если это второй иностранный язык. Игра может являться также доказательством того, что на иностранном языке можно не только говорить, но и петь, играть. Во время игры учащиеся легче запоминают иностранные слова и выражения, которые надолго остаются в их памяти. Проведение игры способствует многократному повторению материала сразу нескольких тем. Если игра используется только как средство увеселения, развлечения, разрядки отдыха, то польза от них минимальна. Такие функции у игры есть, но они не ведущие, не главные. Поэтому вначале мы определим задачи речемыслительной деятельности. Речевую деятельность часто называют «речемыслительной» или «мыслительно-речевой». На этом основании ставят знак равенства между двумя целями: «обучать речевой деятельности» и «обучать мышлению». Ко времени начала изучения иностранного языка в школе у ребенка уже выработаны все основные психические механизмы. И конечно же, иностранный язык, как и другой любой учебный предмет вносит свою лепту в развитие способности к анализу, дедукции, умозаключениям и т.п. Да и это не является прямой задачей уроков иностранного языка, ведь обучение мышлению - задача общепедагогическая. Мышление как процесс познания требует совершенного владения орудием познания - языком. При обучении иностранной речи в школе мышление осуществляет свою коммуникативную функцию. И здесь оно неразрывно связано с языком, речью. Если в мыслительных задачах человек должен путем познавательной деятельности найти что-то неизвестное, новое для себя, для людей, то в речемыслительных задачах требуется прежде всего речевой поступок,

мыслительная деятельность направлена на его совершение, подчинена ему. В этом случае общий единый механизм мышления активизируется через свою коммуникативную функцию. И так, мы определили, что процесс речевой деятельности тесно связан с деятельностью мыслительной. Однако, то, что совершается в процессе мышления как «активном процессе отражения объективного мира в понятиях, суждениях, теориях», не идентично тому, что происходит при мыслительной деятельности, связанной с говорением. И дело здесь не в уровне владения языком; можно прекрасно владеть языком, свободно на нем общаться, но не уметь мыслить на иностранном языке. Говорить, еще не значит мыслить. В одних случаях прослеживаются задачи познавательного характера, и речь здесь является вспомогательным средством. В других случаях речи, прежде всего требуется речевой поступок (например, кто-то высказал несправедливое суждение о вашем друге, вы хотите их опровергнуть). Мыслительная деятельность направлена на его совершение, подчинена ему. Кроме того, она иного характера; говорящий решает стратегические и тактические вопросы общения (стоит ли вступаться за друга, как это лучше сделать с учетом того, что кто нападает на него и т.д.), т.е. мышление ограничено рамками коммуникации и связанных с ней проблем.

К сожалению, следует констатировать, что активность речемышлительной деятельности, иногда еще понимается как активность органов речи. Но сам факт говорения вовсе не означает, что ученик активен. Это лишь внешняя активность, одной из популярнейшей форм, которой стало хоровое произношение. Оно вовсе не гарантирует речемышлительной активности; более того оно часто служит ширмой, за которой скрывается пассивность учащихся. Внешней активности следует противопоставить активность внутреннюю, при которой речевой поступок целенаправлен и мотивирован. Внутренняя активность может иметь место в том случае, если ученик молчит, но его мышление работает, ибо в нем появилось свое собственное отношение к происходящему, к сказанному. Такая активность служит прежде всего предпосылкой развития инициативной речи, а, во-вторых, совершенно с неожиданной стороны решает проблему увеличения времени говорения каждого ученика. Поскольку добиться такого положения, когда все ученики все время будут включены в говорение, пожалуй, невозможно, необходима организация обучения, обеспечивающая внутреннюю активность всех собеседников, когда они, благодаря постоянной готовности к речевому поступку, будут автоматически включены в процесс общения, что возможно, даже если человек не произносит ни слова. Организация такого обучения с внешней и внутренней активностью способствуют игровые приемы на уроках иностранного языка.

Игра - это лишь оболочка, форма, содержанием и назначением ее должно быть учение, в нашем случае - овладение видам речевой деятельности как средствами общения. То, что игра - это серьезно, утверждают ее теоретически. Крупнейший знаток проблем Д.Б.Эльконин наделяет игру четырьмя важнейшими для человека функциями: *средство*

развития мотивационной сферы, средство развития умственных действий и средство развития произвольного поведения. В книге «Игра-это серьезно» А. С. Спиваковская пишет, что игра как ведущая деятельность у детей «определяет важнейшие перестройки и формирование новых качеств личности, что именно в игре дети усваивают общественные функции, нормы поведения, что игра учит, изменяет, воспитывает, или, как говорит Л. С. Выготский, ведет за собой развитие. Главным элементом игры является игровая роль, не столь важно какая; важно, чтобы она помогала воспроизводить разнообразные человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленишь и положить в основу игры отношения между людьми, она станет содержательной и полезной.

Что касается развивающего значения игры, то оно заложено в самой ее природе, ибо игра-это всегда эмоции, а там где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление. Таким образом, **игра** - это:

- 1) деятельность (в нашем случае - речевая);
- 2) мотивированность, отсутствие принуждения,
- 3) индивидуальная деятельность, глубоко личная,
- 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив,
- 5) развитие психических функций и способностей,
- 6) «учение с увлечением».

Подобная характеристика игры ставит, конечно, высокие требования к ее организации.

Не следует думать, что сказанное относится лишь к детям. Опыт доказывает, что и во взрослой аудитории игра полезна и популярна: учащиеся освобождаются от боязни ошибок, группа объединяется единой деятельностью, создается благоприятный климат общения, группа превращается в субъект учебного процесса, каждый поочередно становится центром общения, поэтому удовлетворяются в престиже, статусе, внимании, уважении.

Можно сделать вывод, что при должном подборе игр и их организации они окажутся полезными и в старших классах.

В каких же целях следует использовать игры на уроках иностранного языка? *Основных целей шесть:*

- 1) формирование определенных навыков,
- 2) развитие определенных речевых умений,
- 3) обучение умению общаться,
- 4) развитие определенных способностей и психических функций,
- 5) познание (в сфере становления собственного языка), запоминание речевого материала.

Но специфика игры - заключается в том, что учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются. Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится. Ставить цель отдохнуть, переключиться - нет ни необходимости, ни резона: характер игры как таковой сделает свое дело.

Формы игр чрезвычайно разнообразны: используется весь арсенал, накопленный опытом людей. К обучению приспособлены и лото, и домино, и шарады, и загадки, и конкурсы, и детские игры "Чепуха" и "Телефон", и лингвистические игры, и всевозможные жизненные события - оборудование квартиры, сборы и поход и т.п., а также разыгрывание действий всяческой профессий и поведение типов людей (оптимист, брюзга, капризный, радостный, печальный).

Как же организовать игру?

Игра может быть, так сказать, одноразовой и многократовой, мы называем ее большая игра: несколько игр, каждая из которых проводится на уроке, связаны единым сюжетом; возможен и такой урок, где проводится вся большая игра. Профессиональные игры могут сочетаться с ролями-типами, например, не доктор и пациент, а категоричный доктор и капризный пациент.

Перед учащимися должна быть поставлена цель, объяснены условия игры; что касается программы их действий, то это зависит от скрытой учебной цели. Скажем, учебной целью является формирование (совершенствование) навыка; в этом случае нужно дать образец высказывания (программу) и отработать его; если же цель - развитие умения, то программу можно не задавать. Важно также, чтобы учитель умел увлечь, заразить учащихся игрой. Очевидно, для этого нужно самому быть увлеченным и по возможности участвовать в игре. Когда проводится игра-соревнование, следует отметить победителей, утешить побежденных, подбодрить их. А теперь рассмотрим примеры некоторых игр для каждой из целей.

1. Для формирования навыков по изучаемой теме.

Ведущий загадывает слово, класс угадывает, например:

Ist das ein Tisch? – Nein. Ist das ein Heft? – Ja. И т.д., угадавший слово становится ведущим.

2. Для развития умения. Учитель берет карточку с какой-либо профессией, смотрит, однако учащимся не показывает. Учащиеся могут задать учителю 5 вопросов. Тот, кто угадал профессию, становится ведущим игры.

3. Для развития умения общаться. Создание ситуаций в магазине, на почте, в кино, театре и т. д., учащийся должен сыграть роль посетителя.

4. Для развития способностей и психических функций учащихся.

а) «Внимателен ли ты?» учитель говорит целые предложения, учащиеся должны их запомнить. Кто все запомнил, тот и ведущий.

« Петю попросили сходить в магазин и купить: хлеб, масло, булку, сахар. А он купил: булку, сахар, хлеб, молоко. Что забыл купить ученик?»

б) «Снежный ком»: У1 – Я родился 6 апреля; У2- Дима родился 6 апреля, а я родился 23 января; У3 - Дима родился 6 апреля, Саша родился 23 января, а я родился 12 марта... и т.д.. Побеждает тот, кто больше запомнит и правильно повторит.

в) С интервалом в секунду на карточках показывают 3 слова (потом 4,5,6 и т.д.; можно показывать и цифры). Побеждает тот, кто больше запомнит и правильно произнесет слова.

г) Все ученики - алфавит (каждая буква), одна машинка, которая печатает текст, называя буквы. Кого назвали, показывает карточку с буквой. Выигрывает тот, кто ни разу не «прозевал».

д) Вы нашли древний документ, где часть текста размыта. Восстановите его.

5. Для познания в сфере страноведения и языка используются викторины, лото, путешествия, конкурсы на лучший маршрут по стране, городу и т. д..

6. Для запоминания речевого материала.

а) Рифмовки, которые составляют сами ученики или дает учитель.

б) Сопровождение произнесенного слова мимикой и жестами (отработка выражения *Setzt euch!*).

в) Повторение одного слова как бы разными людьми, разными характерами, скажем оценку какого-то предмета «Прекрасно» произнесут по-разному учитель и военный, добряк и скептик.

Рассмотрим некоторые виды игр, которые может использовать учитель на уроке.

Игра №1. Думай быстро!

Цель игры: закрепление знаний учащихся по теме «Словообразование имен существительных».

Принадлежности для игры: мячик.

Число участников: 5-15.

Ход игры:

Один из играющих бросает другому мячик и говорит, например: «...keit, denke rasch!». Поймавший мячик должен быстро назвать имя существительное с суффиксом *keit*, например *die Möglichkeit*. Ответивший бросает мяч следующему игроку и говорит: "... ung, danke rasch!" Тот должен назвать существительное с суффиксом *-ing*, например *die Zeitung*.

Кто не может привести пример после того, как ведущий сосчитал до пяти, выбывает из игры.

Игра №2.

Прочитай слова.

Цель: развитие техники чтения слов.

Учитель заранее готовит 40-50 карточек со словами на выученные правила чтения, которые встречаются в текстах. Класс делится на 2-е команды. Учитель в быстром темпе показывает карточки то 1-ой, то 2-ой команде, а учащиеся должны прочитать эти слова вслух. Кто неправильно прочитал эти слова, выбывает из игры. Побеждает команда, в которой больше игроков. Учитель карточки со словами, которые были прочитаны неправильно, откладывает отдельно. После игры все читают эти слова хором.

Игра №3.

Скажи следующее слово.

Цель: повторение названий дней недели, месяцев, дат и порядковых числительных.

Учитель называет день недели, месяц, дату или числительное. Ученики по очереди быстро называют следующий день недели, месяц, дату или числительный. За каждый правильный ответ ученик получает очко. Эту игру можно проводить со всей группой или индивидуально с одним учеником.

Игра №4.

Что у меня есть?

Цель: повторение алфавита, слов, составление предложений, которые начинаются словами Ich habe....

Класс делится на 2-3 команды. Учитель показывает по очереди карточку с какой -нибудь буквой алфавита. Учащиеся соответствующей команды должны назвать эту букву. Существительные вводят в предложения: Ich habe... За каждое предложение команде дается очко.

Игра №5.

Что это такое?

Цель: название предметов в вопросах и ответах.

Класс делится на две команды, каждая из которых имеет набор рисунков предметов, названия которых известны учащимся.

Игроки первой команды, «учителя», показывают картинки каждому игроку участникам другой команды, «учащимся», спрашивают: "Was ist das?" За каждый правильный ответ команда «учеников» получает очко. После этого команды меняются ролями.

Игра №6.

Что он делает?

Цель: повторение глаголов.

Класс делится на команды. Учитель заранее готовит карточки с глаголами, дает одному представителю каждой команды, (5-6 глаголов), который должен показать этот глагол с помощью пантомимы. Та команда, которая отгадает быстрее все глаголы - победитель.

Игра №7.

Отгадай слово или «Поле чудес».

Цель: повторение лексики по определенной теме.

Ученик-ведущий загадывает какое-нибудь слово по выученной теме. Пишет на доске и вместо букв ставит черточки. Учащиеся по очереди называют буквы, угадавший букву имеет право назвать следующую букву. Кто назвал слово, становится ведущим.

Игра №8.

Чья это семья?

Цель: аудирование и говорение на тему «Семья».

Учитель говорит 3-4 предложения, которые являются началом рассказа о семье одного из учащихся (не называя, чья это семья). Ученик, который догадался, что речь идет о его семье встает и продолжает свой рассказ. За каждое правильное предложение ученик получает одно очко. Далее учитель рассказывает о семье другого ученика и игра продолжается.

Игра №9.

Составь слово.

Цель: усовершенствование орфографических навыков.

Две команды получают по набору карточек с буквами. Учитель называет слово, команды должны составить слово, та команда, которая это сделала быстрее, выигрывает и получает столько очков сколько букв в слове.

Игра №10.

Сравните картину с рассказом.

Цель: аудирование текста, говорение по картине.

Учитель вешает картинку в классе и дает описание ее. В тексте есть несколько несоответствий изображению представленному на картине. Учащиеся слушают и в своих тетрадях фиксируют эти несоответствия. Потом они говорят о них. За каждую замеченную неточность ученик получает очко

Игра № 11

Ход игры: на столе разложены предметы, названия которых ученики знают по-немецки (газета, журнал, книга, ручка и др.) Ученик, вышедший к столу, рассматривает одну – две минуты предметы, затем отворачивается. Учитель убирает один из предметов и задает вопрос ученику: Was fehlt hier? Ученик должен назвать отсутствующий предмет по-немецки.

Игра № 12

Повторяем лексику с помощью подвижной игры "Мухобойка" (Fliegenklatsche / Fly Swatter / Claquette).

Учитель прикрепляет на доску карточки со словами, которые нужно повторить.

Ученики делятся на две команды. Команды становятся в две колонны друг за другом на небольшом расстоянии от доски (2-3 метра). Первые игроки каждой команды держат в одной руке мухобойку (или сложенную газету), а в другой - цветной маркер (у каждой команды свой цвет).

Учитель называет перевод одного из слов, висящих на доске. Первые игроки из каждой команды должны быстро подойти (не бежать, поскольку это травмоопасно) к доске и хлопнуть мухобойкой соответствующее слово (члены команды могут подсказывать, поскольку цель этой игры, чтобы все ученики повторили значения слов, поэтому запрещать подсказки - нецелесообразно). Тот, кто первым хлопнет по правильному переводу, ставит на карточке галочку маркером своего цвета. Затем игроки возвращаются к командам, передают вторым игрокам мухобойки и маркеры, а сами отправляются в конец своей колонны. Игра повторяется.

В конце игры подсчитываются баллы каждой команды (по цветным галочкам на карточках).

- Составьте кроссворд с помощью программы Puzzlemaker (<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/LetterTilesSetupForm.asp>):

Kleidung

Modedesigner

Dirndl

Lederhose

Sandale

Klamotte

Hemdblusenkragen

Funktionskleidung

Outfit

Blaser

Waagrecht 1. Kleidung, die man gerade trägt

8. Teil der Hemdbluse um den Hals

Senkrecht

2. praktische, wetterfeste Kleidung, die für Sport sehr geeignet ist

3. Person, die beruflich Kleidung entwirft

4. die traditionelle Hose aus Leder für Männer in Bayern

5. offener Schuh für den Sommer

6. das traditionelle Kleid für Frauen in Bayern

7. sportliches Jackett für Männer und Frauen

9. umgangssprachliches Synonym für Kleidung

Участникам предлагаются фразы по теме «Одежда», необходимо составить задание «Фраза из частей» с помощью программы Puzzlemaker (<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/LetterTilesSetupForm.asp>).

Wie kleiden sich die Deutschen

Mode ist den meisten Deutschen wichtig, aber sie kleiden sich gerne praktisch.