

Беззубова Виктория Валентиновна

**ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА ЗАНЯТИЯХ ПО НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ
(НА ПРИМЕРЕ ТЕМЫ "УЧЁБА")**

Статья посвящена проблеме повышения эффективности процесса обучения иностранному языку за счет использования игровых приемов и заданий. Рассматриваются обучающий, воспитательный и развивающий потенциалы игровой деятельности, ее функции. Приводятся примеры применения игровых заданий по теме "Учеба" на занятиях по немецкому языку в неязыковом вузе.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2014/3-1/8.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 3 (33): в 2-х ч. Ч. I. С. 35-39. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2014/3-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_phil@gramota.net

УДК 372.881.111.22

Педагогические науки

Статья посвящена проблеме повышения эффективности процесса обучения иностранному языку за счет использования игровых приемов и заданий. Рассматриваются обучающий, воспитательный и развивающий потенциалы игровой деятельности, ее функции. Приводятся примеры применения игровых заданий по теме «Учеба» на занятиях по немецкому языку в неязыковом вузе.

Ключевые слова и фразы: обучение иностранному языку в неязыковом вузе; игровые задания и приемы; функции игры; учебный, воспитательный и развивающий потенциал игровой деятельности.

Беззубова Виктория Валентиновна

Военная часть 33965, г. Москва

viktorija-v@bk.ru

**ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА ЗАНЯТИЯХ ПО НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ
В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ (НА ПРИМЕРЕ ТЕМЫ «УЧЁБА»)[©]**

Осуществление профессиональной деятельности, связанной со знанием иностранного языка, требует особенной подготовки выпускников специализированного вуза. Это предполагает развитие их психических, профессионально-значимых качеств, таких как гибкость мышления, логика, воображение, творческий потенциал, быстрота реакции и др. В процессе овладения иностранным языком возможно формирование и развитие названных качеств. Это достигается путем внедрения в учебный процесс современных образовательных технологий, новых методов и приемов, создающих эмоционально-положительное отношение к обучению. К таким приемам, несомненно, можно отнести игру.

Е. И. Пассов отмечает следующие черты игровой деятельности как средства обучения: мотивированность и отсутствие принуждения. Ее индивидуализированный и глубоко личный характер способствует воспитанию обучающихся в коллективе и через коллектив, развитию их психики и способностей; учению с увлечением [2, с. 109].

В процессе обучения игра выполняет ряд функций (см. Рис. 1).



Рис. 1. Функции игры в учебном процессе

Обучающая функция заключается в развитии общеучебных умений и навыков. Воспитательная функция состоит в формировании внимательного отношения к партнеру по игре, в развитии чувства взаимопомощи и

взаимоподдержки. Развлекательная – в создании благоприятной атмосферы на занятии. Коммуникативная – в создании атмосферы, способствующей общению на иностранном языке, установлению эмоционального контакта с другими участниками игры. Расслабляющая – в снятии эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при изучении иностранного языка. Развивающая – в развитии логического мышления, воображения, внимания, памяти, т.е. всего того, что необходимо для быстрого, качественного и прочного овладения иностранным языком.

В процессе игры задействованы такие психологические пусковые механизмы, как интерес, новизна и яркость, неожиданность, которые не только концентрируют внимание, улучшают память, развивают мышление и воображение, но и вызывают к жизни скрытые резервы мозговой психической активности, обеспечивающие усвоение языкового материала.

Мотивационная функция заключается в том, что игра мотивирует и стимулирует учебно-воспитательную деятельность, оказывает положительное воздействие на личность обучаемого.

Таким образом, игра является инструментом обучения, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком. Принимая во внимание особенности игровой деятельности и ее функции, считаем необходимым придавать первостепенное значение развитию психических и базирующихся на них профессиональных качеств с опорой на игру.

Рассмотрим примеры игровых заданий, которые можно использовать в работе над темой «Учеба» на занятиях по немецкому языку.

На вводном занятии можно предложить слушателям (индивидуально, в парах или группах) написать за 2 минуты свои ассоциации на тему «Учеба», воспользовавшись приемом мозгового штурма. Целью этого задания является выявление имеющихся знаний по теме. Его можно использовать и на этапе контроля с тем, чтобы проверить усвоение изученного материала.

Чтобы сделать задание более наглядным, можно раздать слушателям заранее подготовленный шаблон (см. Рис. 2).

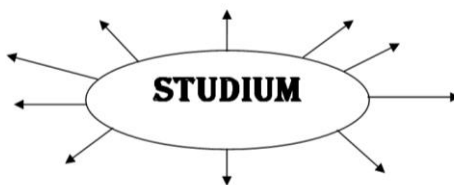


Рис. 2. Шаблон для выполнения задания (Wortigel)

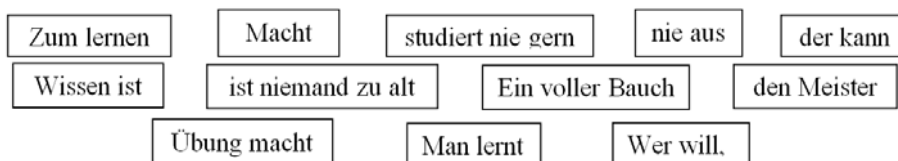
Еще одним игровым заданием на основе ассоциаций является ассоциативная цепочка (Assoziationskette). Один из слушателей называет любое слово по теме «Учеба», следующий быстро приводит свою ассоциацию и так далее. Помимо учебной цели (повторение лексики) в игре преследуется развивающая цель – развитие ассоциативного мышления. Например: *Seminar* → *Thema* → *Besprechung / Kontrollarbeit* → *Note* → ...

Для повторения лексики, а также развития памяти и сообразительности можно использовать игровой прием *Viele Wörter aus einem Wort*. Слушатели получают карточку со словом, например: *Unterrichtsraum*, из которого они должны составить как можно больше слов за 5 минут.



(Ответ: *Stein, Stern, Stirn, wacht, Haus, Seminar, Ei, Eis, Tisch, Stuhl, Rat, Art, Nichte, Schi, Tier, Reis, Sache, Mai*).

Также на этапе закрепления / повторения лексики можно предложить слушателям игру *Sprichwörterspiel*. Для этого игрового задания каждый слушатель (или пара) получают несколько карточек с частью пословиц. Задача игроков – за 3 минуты соединить части так, чтобы получить пословицы.



(Ответ: *Zum lernen ist niemand zu alt / Wer will, der kann / Übung macht den Meister / Wissen ist Macht / Man lernt nie aus / Ein voller Bauch studiert nie gern*).

При изучении темы «Учеба» можно использовать и игру *Rebus*, направленную на повторение лексики, развитие внимания, памяти и быстроты реакции. Каждый слушатель получает таблицу со словами, артикли которых он должен вспомнить. Отметив артикли всех слов правильно, слушатели получают ключевое слово (см. Табл. 1).

Таблица 1.

Таблица для игры *Rebus*

		Die	Der	das
1.	Prüfung	V	C	D
2.	Fach	F	E	O
3.	Aussprache	R	H	G
4.	Studienjahr	I	J	L
5.	Note	E	K	L
6.	Universität	S	N	M
7.	Studium	P	O	U
8.	Regel	N	R	T
9.	Thema	Q	S	G

(Ключевое слово: *die Vorlesung*).

В целях отработки и закрепления изученной лексики применяют игровое задание *Wort und sein Definition*. В ходе игры слушатели читают предложенные преподавателям дефиниции и угадывают слово. Упражнение развивает смысловую догадку и память. Примеры предлагаемых дефиниций:

1.	Das falsche Ergebnis
2.	Um richtig Deutsch zu sprechen, muss man das gut wissen. Was ist das?
3.	Jetzt arbeiten wir am ... –Studium”
4.	Freizeit zwischen 2 Unterrichtsstunden
5.	Die Person, die an der Uni studiert
6.	Nicht richtig

(Ответ: *der Fehler, die Regel, das Thema, die Pause, der Student, falsch*).

Также можно предложить слушателям восстановить логику и грамматику в словосочетаниях. Задание выполняется на скорость и развивает логическое мышление и память. На карточках слушатели получают следующие выражения:

(Stunde) betreten
(Hausaufgabe) begrüßen
(Freund) antworten
(Zimmer) erklären
(Regel) versäumen
(Lektor) vorbereiten
(Frage) eintreten
(Raum) zuhören

(Ответ: *die Stunde versäumen / die Hausaufgabe vorbereiten / den Freund begrüßen / ins Zimmer eintreten / die Regel erklären / auf die Frage antworten / den Raum betreten / dem Lektor zuhören*).

На повторение или контроль изученного лексического материала направлено игровое задание *Uni ohne Stress*. Слушатели получают список глаголов с отделяемыми и неотделяемыми приставками. Используя эти глаголы, они заполняют пропуски в предлагаемом тексте. В качестве промежуточного можно дать задание распределить все глаголы на две колонки – с отделяемыми и неотделяемыми приставками.

beantworten, aufschlagen, nachschlagen, zuhören, durchsehen, besprechen, bestehen, ablegen, betreten, eintreten, übersetzen, aufmachen, zumachen aussprechen
--

Слушатель выходит к доске и получает карточку с действиями преподавателя или слушателя, либо слушателя и преподавателя. Его задача – показать все пантомимой, остальные комментируют его действия.

Карточка 1 (преподаватель)

1. der Lehrer hört, es läutet, er läuft in den Übungsraum
2. der Lehrer betritt den Übungsraum und begrüßt die Hörer
3. der Lehrer kommt an die Tafel und erklärt ein neues Thema
4. der Lehrer fragt die Hörer
5. der Lehrer ist unzufrieden, denn die Hörer antworten falsch
6. der Lehrer gibt die Kontrollarbeit
7. der Lehrer korrigiert die Kontrollarbeiten
8. der Lehrer gibt den Hörern gute Noten
9. der Lehrer sucht seine Bücher
10. der Lehrer sagt –Auf Wiedersehen” und verlässt den Übungsraum

Карточка 2 (слушатель)

1. die Hörer stehen auf und begrüßen den Lehrer
2. die Hörer schreiben Übungen in die Hefte auf
3. die Hörer sprechen die Wörter aus
4. die Hörer antworten, aber nicht immer richtig
5. die Hörer schlagen in ihrem Lehrbuch nach
6. die Hörer schreiben die Kontrollarbeit, sie denken lange nach
7. die Hörer wiederholen die Regeln
8. die Hörer sind zufrieden, denn sie antworten richtig
9. die Hörer hören, es läutet, sie sind glücklich
10. die Hörer stehen auf, sie sagen dem Lehrer –Auf Wiedersehen”

Карточка 3 (слушатель и преподаватель)

Lehrer	Hörer
1. der Lehrer betritt den Übungsraum und begrüßt die Hörer	1. die Hörer stehen auf und begrüßen den Lehrer
2. der Lehrer kommt an die Tafel und erklärt ein neues Thema	2. die Hörer schreiben alles in die Hefte auf
3. der Lehrer fragt die Hörer	3. die Hörer antworten, aber nicht immer richtig
4. der Lehrer ist unzufrieden, denn die Hörer antworten falsch	4. die Hörer schlagen in ihrem Lehrbuch nach
5. der Lehrer gibt die Kontrollarbeit	5. die Hörer schreiben die Kontrollarbeit, sie denken lange nach

Итак, мы рассмотрели игровые задания и приемы, которые могут быть использованы на любом этапе занятия по теме «Учеба». Необходимость их применения определяется учебными, воспитательными и развивающими целями конкретного занятия. Игра как форма взаимодействия учащихся, требующая их взаимопонимания, способствует возникновению доверия между членами группы, а также создаёт «непринуждённые дружеские и одновременно деловые отношения, построенные на общности задачи взаимопомощи» [1, с. 9]. Эти отношения сохраняются и после окончания игры и способствуют поддержанию положительного микроклимата в группе в дальнейшей работе. Целесообразность включения игровой деятельности в процесс обучения определяется тем, что с ее помощью происходит стимулирование познавательной активности и мыслительной деятельности слушателей. Игра делает учебный процесс привлекательным и интересным, что формирует мощный стимул к овладению языком. Игра, будучи для обучающихся лично значимой, предопределяет успешность овладения иностранным языком.

Список литературы

1. Арутюнов А. Р., Чеботарёв П. Г., Музруков Н. Б. Игровые задания на уроках русского языка: кн. для преподав. М.: Русский язык, 1984. 217 с.
2. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе. М.: Просвещение, 1988. 222 с.

PLAYING ACTIVITY IN CLASSES OF GERMAN LANGUAGE IN NON-LANGUAGE HIGHER EDUCATION ESTABLISHMENT (BY EXAMPLE OF TOPIC “STUDIES”)

Bezzubova Viktoriya Valentinovna
 Military Base 33965, Moscow
 viktorija-v@bk.ru

The article is devoted to the problem of improving the English language teaching process due to using playing methods and tasks. The teaching, educational and developing potentials of playing activity, its functions are considered. The examples of using playing tasks on the topic –“Studies” in the classes of the German language in a non-language higher education establishment are given.

Key words and phrases: teaching foreign language in non-language higher education establishment; playing tasks and methods; functions of play; teaching, educational and developing potential of playing activity.