



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА И МОНЯ

Использование дидактических игр при активизации лексического материала на уроках немецкого языка в 7-9 классах

Выпускная квалификационная работа

по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность программы бакалавриата

«Иностранный (немецкий) язык. Иностранный (английский) язык»

Проверка на объем заимствований

82,79 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

Рекомендована//не рекомендована

«01» июня 2017 г.

зав. кафедрой немецкого языка
и МОНЯ

Быстрой Елена Борисовна

Выполнила:

Студентка группы ОФ-503/090-5-2

Башкина Тамара Андреевна

Научный руководитель:

доктор педагогических наук, профессор

Быстрой Елена Борисовна

Челябинск

2017 год

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ПСИХОЛОГО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ.....	10
1.1. Игра как феномен культуры.....	10
1.2. Дидактическая игра с образовательной точки зрения.....	17
1.3. Особенности лексического навыка обучающихся.....	26
1.4. Значение дидактических игр для активизации лексического материала на уроках немецкого языка.....	40
Выводы по 1 главе.....	44
ГЛАВА 2. ОПЫТНО – ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА.....	46
2.1. Цели, задачи и условия проведения эксперимента.....	46
2.2. Содержание, ход и результаты эксперимента.....	51
Выводы по 2 главе.....	75
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	77
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	80
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	84

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в образовательной политике нашего государства происходят серьезные инновационные изменения, направленные на создание авторских педагогических технологий, призванных обеспечить качественно новый уровень обучения, гуманитаризацию содержания образования и гуманизацию всей системы образования в целом.

В связи с этим бесспорным является тот факт, что достижение подобных целей невозможно без фактора владения иностранным языком как средством, повышающим результативность усилий, направленных на эффективную реализацию гражданами России своего потенциала в сфере образования, науки и культуры. Как показывают исследования, в современных условиях активных международных и межкультурных контактов во всех сферах общественной жизни изучение иностранного языка становится жизненно необходимым. С его помощью открываются перспективные решения проблем мирового значения (экология, международное право, экономика и др.).

В условиях современной модернизации российского образования использование возможностей новых педагогических технологий для реализации идей развивающего обучения иностранному языку, активизации познавательной деятельности обучающихся, повышения ее эффективности и качества, подготовки подрастающего поколения к жизни в современных условиях в целом является одним из приоритетных направлений современной образовательной политики.

Исходя из данной потребности современного общества, российские педагоги, дидакты, психологи и методисты последнего десятилетия активно занимаются разработкой новых путей обучения иностранным языкам. Особенно ярко это проявляется в области раннего обучения.

С введением Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" улучшился образовательный процесс.

В деятельность учебных заведений ввели новые образовательные программы, стали внедрять современные технологии обучения.

Основной профессиональной концепцией внедрения данного Закона стало проведение практики обучающихся. То есть каждый школьник должен в практическом русле изучить урок и заданную тему, а не только на теоретическом уровне получить знания. Так педагоги стали применять и дидактические игры, которые способствуют улучшению полученных знаний на уроке.

В последнее время в педагогике, так же как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности, все более широкое распространение получают различного рода игры.

Тема дидактической игры в педагогическом процессе очень актуальна, так как благодаря играм ребенок учится доверять самому себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире.

С приходом в школу начинается важный этап в жизни ребенка. Возникает новая социальная позиция личности – обучающийся, ребёнку в этот период предъявляются новые требования, у него появляются новые обязанности, новые товарищи, новые взаимоотношения со взрослыми также требуют определенных нравственных усилий и опыта включения в деловые отношения. В тоже время приходится учитывать, что школьники отличаются повышенной возбудимостью, быстрой утомляемостью, неустойчивостью внимания.

Психологическая напряженность усугубляется физическим напряжением. Новый режим жизни – жизни ученика – предполагает повышенную работоспособность: необходимо внимательно слушать учителя, уметь подчиняться правилам и распорядку дня.

Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм

социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учениками.

Необходимость повышения уровня культуры общения обучающихся в дидактическом процессе диктуется потребностью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам.

В настоящее время специалисты в области педагогики единодушно признают, что игра, как важнейшая специфическая деятельность ребенка, должна выполнять широкие общевоспитательные социальные функции.

Игра – это наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Выдающийся исследователь в области психологии Л. С. Выготский подчеркивал неповторимую специфику игры. Она заключается в том, что свобода и самостоятельность играющих сочетается со строгим, безоговорочным подчинением правилам игры. Такое добровольное подчинение правилам происходит в том случае, когда они не навязываются извне, а вытекают из содержания игры, ее задач, когда их выполнение составляет главную ее прелесть.

В образовательных учреждениях педагоги широко используют дидактические игры, которые не только позволяют всесторонне развивать обучающихся, но и способствуют формированию у детей навыков словарной деятельности.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

Именно в дидактической игре ребенок получает возможность совершенствовать, обогащать, закреплять, активизировать полученный материал на уроке.

Дидактические игры применяют почти на каждом уроке в учебном заведении. Так же особое место данные приемы обучения занимают и в изучении немецкого языка.

Современным, наивысшим европейским стандартам соответствующая система образования должна дать как очень хорошие знания по специальности, так и владение несколькими иностранными языками.

Сейчас особое место среди изучаемых иностранных языков занимает немецкий, пусть его популярность за последнее время значительно снизилась, так как лидирующие позиции во всех сферах стал занимать исключительно английский язык, но все же, многим по различным причинам требуется учить именно немецкий.

Все это обуславливает актуальность выбранной темы выпускной квалификационной работы «Использование дидактических игр при активизации лексического материала на уроках немецкого языка в 7-9 классах».

Объект исследования – преподавание иностранного языка в средней школе.

Предмет исследования – применение дидактических игр при активизации лексического материала в 7-9 классах.

Цель исследования – проанализировать особенности использования дидактических игр при активизации лексического материала в 7-9 классах, разработать и апробировать комплекс игровых упражнений на обучающихся.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи исследования:**

1. Проанализировать игру, как феномен культуры.
2. Изучить особенности дидактических игр с образовательной точки зрения.

3. Рассмотреть особенности лексического навыка обучающихся.
4. Раскрыть значение дидактических игр для активизации лексического материала.
5. Разработать комплекс дидактических игр с целью апробации их на практике.
6. Апробировать разработанный комплекс дидактических игр.
7. Проанализировать полученные в ходе исследования результаты.

Исходя из выше изложенного, мы можем выдвинуть **гипотезу**, согласно которой обучение лексике будет более эффективным, если:

- на уроках будут использованы дидактические игры;
- их использование будет носить комплексный и систематичный характер.

Материал исследования: в работе рассматриваются дидактические игры.

Методы исследования. Для решения поставленных задач использовался комплекс теоретических и практических методов исследования: анализ философской, психологической, педагогической, научно-методической литературы по проблеме исследования; изучение социального и педагогического опыта; опытно-экспериментальные методы исследования: психолого-педагогическое проектирование, наблюдение, беседа, анализ планов воспитательно-образовательной работы воспитателей, педагогический эксперимент; статистические методы обработки данных.

Очень много ученых рассматривали проблему дидактических игр в процессе обучения.

Проблема раннего обучения иностранному языку, традиционно связываемая с игровыми моментами как основным видом деятельности, в последнее время вступает в сферу активных исследований. Данный подход к иноязычному обучению рассматривается в работах таких известных российских педагогов, как Ачкасова Н.Н., Бахталина Е.Ю., Денисенко О.А., Малкина Н.А., Матецкая Е.И., Трубанева Н.Н., Яценко Н.А. и др. Методика

использования дидактических игр в процессе обучения на настоящий момент рассматривается как оптимальная форма для детей на раннем этапе, которая соответствует целостному восприятию ими окружающего мира и предполагает создание необходимых условий для раскрытия познавательных, интеллектуальных и творческих способностей ребенка.

Проблема мобилизации памяти и организации речевого обучения детей неразрывно связана с активизацией их мыслительных и эмоциональных процессов. Эмоции, стимулирующие познавательные процессы ребенка, являются одним из существенных условий, обеспечивающих эффективность процесса обучения и воспитания.

Этот момент особо подчеркивается в работах российских ученых-методистов и психологов Ананьева Б.Г., Белоуса А.Н., Божович Л.И., Веккера Л.М., Грызулиной А.П., Венгера Л.А., Додонова Б.И., Занкова Л.В., Запорожца А.В., Истоминой З.М., Леонтьева А.Н., Мясищева В.Н., Петровского В.А., Поддьякова Н.Н., Рубинштейна С.Л., Смирнова А.А., Сластенина В.А. и др. и др.

Психологические основы изучения второго языка в школьном возрасте широко исследованы в работах Амонашвили Ш.А., Выготского Л.С., Зимней И.А., Негневицкой Е.И., Шахнаровича Е.И., Эльконина Д.Б. и др.

Существенная степень интеллектуальной активности детей, как отмечают исследователи Алиев Ю.А., Балонов А.Я., Белобородова В.К., Бим И.Л., Гальскова Н.Д., Китайгородская Г.А., Леонтьев А.А., Лернер И.Я., Миролубов А.А., Миньяр-Белоручева Р.К., Никитенко З.Н., Селевко Г.К., Пассов Е.И., Полат Е.С., Рогова Г.В., Филатов В.М., Шепель Э.Н., начинается в процессе игрового обучения иностранному языку.

Научная новизна работы заключается в разработке проблемы в качественно новом аспекте исследования применения дидактической игры при активизации лексического материала.

Практическая значимость: Данная работа вносит определенный вклад в учебный процесс среди 7-9 классов. Она может использоваться как

дополнительный материал при изучении дидактических игр во время их использования на уроках.

Структура и содержание: Цели и задачи исследования определяют его объем и структуру. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии и приложений.

ГЛАВА 1. ПСИХОЛОГО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

1.1. Игра как феномен культуры

Игра принадлежит к одному из самых привлекательных видов деятельности, поскольку позволяет расширить кругозор, закрепить и углубить свои знания, развить память и другие индивидуальные способности.

Возникнув в глубокой древности, игра развивалась и вбирала в себя многообразные явления действительности.

Игра по своей природе многофункциональна. Игра оказывает действенное влияние на формирование личности ребёнка, способствует его психологическому развитию – воспитывает навыки коллективиста, развивает организаторские способности, в играх рождаются такие качества, как взаимовыручка, взаимопомощь. Есть игры, которые помогают развивать любознательность детей, тренируют память, внимание, умение логически мыслить [33].

Что касается различных теорий происхождения игры, ее назначения в жизни обучающихся, то мы придерживаемся точки зрения Берлянда И. Е. рассматривающего игру, как «феномен сознания».

Большинство исследований, посвященных игре, начинается с утверждения о необыкновенной многозначности и неопределенности слов языка, относящихся к игре.

В трудах русских психологов и историков культуры XX века большое внимание уделяется детской игре как полифункциональному явлению и игровой природе культурных феноменов.

В 2000-е годы Выготский Л. С., один из родоначальников советской психологической школы, первым подошел к детской игре как особому виду деятельности, эффективному способу включения ребенка в мир взрослого человека [12].

Проанализировав ролевые игры детей, он связал развитие игры с развитием сознания ребенка, выявил символическую функцию игры и ее роль в создании «мнимых ситуаций», позволяющих «проигрывать» отношения, поступки детей, что «приводит к освоению отдельных моментов, деталей окружающей действительности». Противоречие игры исследователь видел в том, что свойственные ей внутренние процессы даны во внешнем действии. В своих исследованиях («Игра и ее роль в психическом развитии ребенка», «Воображение и творчество в детском возрасте» и др.) Выготский Л. С. заложил основы теории детской игры. В отличие от зарубежных психологов (Бюлера К, Пиаже Ж. и др.) он рассмотрел игру не как преобладающий, но как «ведущий момент» в развитии ребенка.

Главное правило игры, по Выготскому Л. С., – самоопределение и самоограничение. Указав на важную роль взрослого в познании ребенком мира через игру, ученый проанализировал развитие самой игры от преобладания «мнимой ситуации» к преобладанию правила, причем, чем оно жестче, чем больше регулирует деятельность ребенка, тем игра становится напряженной. Именно подчинение правилам создает, по его мнению, «зону ближайшего развития обучающегося» [12].

Более того, Выготский Л. С. писал и о том, что игра действительно развивает высшие психические функции, поскольку игра переходит к внутренним процессам в школьном возрасте, к внутренней речи, логической памяти, абстрактному мышлению. Он также утверждал, что «старую формулу», что детская игра есть воображение в действии, можно перевернуть и сказать, что воображение у подростка и школьника есть игра без действия.

Далее для понимания взглядов Выготского Л. С. на отношения между игрой и развитием абстрактного мышления обратимся к его эссе «Воображение и творчество», написанному в 1930 году, тремя годами ранее работы, посвященной игре (и опубликованному на английском языке в 1990 году).

Использование воображения в играх «понарошку» соответствует более высокому когнитивному уровню, задействует более сложный и длительный процесс мышления, чем в играх с правилами, таких как настольные или спортивные.

В работе Выготского Л. С. «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка» представлен общепринятый взгляд на развитие игры, а именно тот, что у школьника игра начинает существовать в виде ограниченной формы деятельности, преимущественно типа спортивных игр, играющих известную роль в общем развитии школьника, но не имеющих того значения, которое имеет игра у дошкольника [12].

Таким образом, можно сделать следующий вывод, Выготский Л. С. заложил основные теоретические начала игр. По мнению автора, игры являлись основным моментом в развитии человека. Так же ученый обратил внимание на то, что игры способствуют улучшению внимания, памяти и мышления учащихся. В аргументации Выготского Л. С. главная роль отводится правилам, тогда как роль воображения и развитие высших форм мышления – вторичны.

Последователь Выготского Л. С. Леонтьев А. Н. проанализировал процесс развития ролевой игры, вскрыл причины ее изменений и ее связи с другими играми. Ученый дал определение «ведущей деятельности», связанной с главнейшими изменениями в психике ребенка, выделил преддошкольный период жизни ребенка, основная линия развития которого – «формирование предметных действий неигрового типа», вывел общий закон развития форм дошкольной игры.

Игра эволюционирует «от открытой игровой роли, воображаемой ситуации и скрытого правила к открытому правилу, к скрытым воображаемой ситуации и роли» [19].

Леонтьев А. Н. отметил большое психологическое значение игр с правилами. Они развивают умение детей подчиняться правилу, и в них присутствует «момент самооценки». Однако трудно согласиться с

утверждением Леонтьева, что ребенок безразличен к результатам игровой деятельности: его интересует лишь сам процесс игры. Но ученый не пытается выяснить, чем обусловлен этот процесс.

По мнению ученого Леонтьев А. Н., игры сопряжены с психическими особенностями развития человека. Автор указал на основную концепцию применения игр: главное не выиграть, а играть. Тем самым Леонтьев А.Н. пытался подчеркнуть не результат, полученный от игры, а сам процесс.

Эльконин Д. Б., обобщив основные материалы по теории игры зарубежных и отечественных авторов, рассмотрел социально-исторический характер ролевой игры ее происхождение и содержание. Ученый предполагает, что они появились на поздней стадии первобытнообщинного строя в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений: игра «социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни в обществе».

Называя основным мотивом детской игры выполнение роли, взятой на себя, Эльконин Д. Б. выявил психологические предпосылки, лежащие в развитии игры, и выделил четыре уровня развития игры: 1) действия с определенными предметами, причем роли определяются характером действий; 2) последовательность действий соответствует их последовательности в реальной действительности, а роли называются самими детьми; 3) логика и характер действий определяются взятой на себя ролью; 4) выполнение действий, связанных с отношением к другим людям и с реальной жизнью [45].

Таким образом, Эльконин Д. Б. различает в ролевой игре сюжет – «ту область действительности, которая воспроизводится во время обучения», – и содержание – «то, что воспроизводится учащимся в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их

повседневной жизни». Автор в ходе своих исследований выявил психологические предпосылки в развитии игровой деятельности.

Эльконин Д. Б. отмечает, что «никакие этимологические исследования не могут привести к пониманию признаков игры просто потому, что история изменения словообразования происходит по особым законам, среди которых большое место занимает перенос значений» [45].

Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие ее функции:

- Обучающая функция – развитие учебных умений и навыков.
- Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока в увлекательное приключение.
- Коммуникативная функция – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения.
- Релаксационная функция – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребенка при интенсивном учении, труде.
- Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности.
- Функция самовыражения – стремление ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал.
- Компенсаторная функция – создание условий для удовлетворения личностных устремлений [45].

Эльконин Д. Б. принял на себя это обязательство, работая над книгой «Психология игры», где подробно обосновал, что воображаемая ситуация является наиболее выдающимся и важным аспектом игры, во многом определяющим развитие. Но данный взгляд разделяется далеко не всеми и не оказывает значительного влияния на практику.

Таким образом, игра как уникальный феномен культуры обладает такими характеристиками, как свобода и свободный выбор, творческий

характер деятельности, символическое преобразование окружающего мира, наличие правил, фиксирующих конкретный модус игры. Игра при своей свободе, импровизационности и вариативности воплощения игра – это всегда упорядоченная структура.

Значение игры как предпосылки возникновения условной ситуации ученый связывает с началом «собственно интеллектуальных форм видения и понимания мира». Игра как неотъемлемая часть культуры стала предметом исследования одного из крупнейших ученых XX века Бахтина М. М. В книге «Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» он дал принципиально новое объяснение карнавальным празднествам как наиболее яркому выражению народной смеховой культуры. [33]

Ученый раскрыл новый тип карнавального общения, выявил основные особенности карнавала. Бахтин М. М. подробно проанализировал такие карнавальные игровые мотивы и приемы, как маска, шутовство, гротеск, пародия, мистификация, аллюзия, бурлеск. Исследование Бахтина М.М. позволило составить более полное представление о роли и месте игры в культуре.

Философ и историк культуры Каган М. С. рассматривает игру не только как культурный феномен, но и как сложную биологическую и социальную систему, опосредованно воздействующую на бытие человека. Объективную трудность при изучении игры исследователь видит в том, что этим понятием обозначаются различные по своей сути формы деятельности.

Ученый утверждает, что игра способствует «укреплению контактов между людьми на социальном, а не на биологическом уровне». Специфический характер игрового общения («общения ради общения») заключается в том, что оно допускает все новые состязания между партнерами и разворачивается на разных уровнях – физическом, психическом, духовном.

Суммируя все концепции и разработанные теории авторами, можно прийти к следующим выводам, отражающим суть феномена. Игра имеет

широкий спектр применения и высокий интеллектуальный смысл, поскольку более других феноменов человеческого бытия выражает дух становления, изменчивости и неизменности, двусмысленность, то есть амбивалентность, бинарность, диалогичность.

Игра – это свободная деятельность, совершающаяся без принуждения. В своей основе игра бескорытна, отмечена качеством неожиданности, импровизации, направлена против автоматизма окружающей жизни. Игра нередко выполняет функции тренировки способностей, необходимых для реализации в серьезном деле, упражнения в самообладании.

Таким образом, игра присутствует в человеческой реальности, но всегда в той или иной мере дистанцируется от повседневности, а игровое состояние всегда есть преобразование окружающего мира.

1.2. Дидактическая игра с образовательной точки зрения

Особый вариант педагогического общения представляют дидактические игры.

Дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов [10].

Дидактические игры — это разновидность игр, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей, направленные на решение конкретных задач обучения детей.

В дидактической игре основным типом деятельности является учебная, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности.

Дидактические игры рассматриваются в педагогике как метод обучения детей сюжетно – ролевым играм: умение взять на себя определённую роль, выполнить правила игры, развернуть её сюжет [16].

Дидактическая игра — коллективная, целенаправленная учебная деятельность, организуемая в процессе обучения с целью развития познавательного интереса за счет эмоциональной окрашенности игровых действий, основанных на имитационном или символическом моделировании изучаемых явлений. В результате проведения такой игры формируются конкретные знания, а так же соответствующие умения и навыки по их творческому использованию у ее участников. Одним из основных показателей полноты решения той или иной научной проблемы является четкость, а также однозначность понятийного аппарата [17].

Это относится и к термину «дидактическая игра». Обилие разных названий для явлений никоим образом не обогащает саму игровую деятельность и, скорее всего, объясняется отсутствием педагогически целесообразной классификации игровой деятельности. Следует отметить, что в дидактике до сих пор нет единой классификации дидактических игр, причем почти каждый исследователь дает свою систематизацию.

Существующие классификации выделяют два типа игр: естественные игры и искусственные игры. Под естественными играми понимают игры, в создании которых человек не принимает участия. Искусственные игры являются продуктом творчества людей, который создан для достижения самых различных целей.

Наиболее полная систематизация игр представлена в работах Пидкасистого П. И. и его учеников [32]. По этой классификации игры подразделяются на классы результативных и детских игр. Трудно согласиться с расположением результативных и детских игр, так детские игры также могут завершаться количественным результатом. Другим недостатком данной классификации является то, что в ней не определено место символических игр.

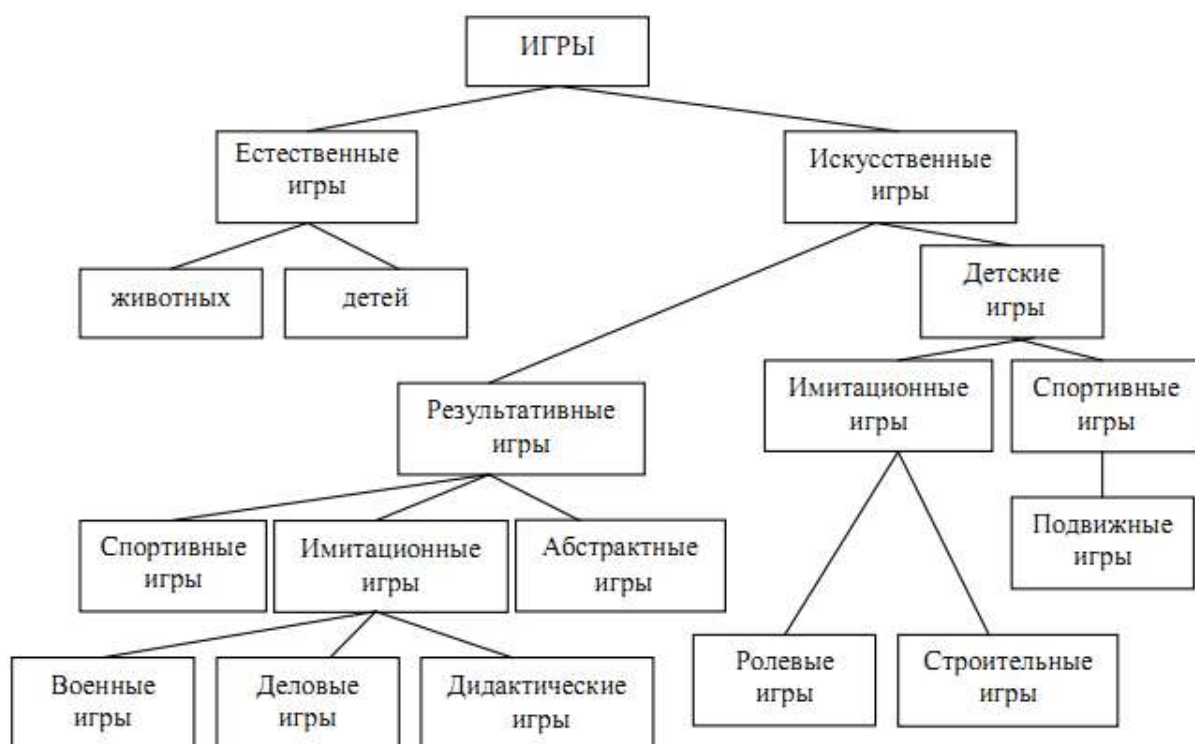


Рис. 1. Классификация дидактических игр

В настоящее время имеется ряд классификаций, проводимых по разным основаниям. Одни за основание берут место включения дидактических игр в учебный процесс и показывают роль игровых элементов для отработки определенных умений и навыков, другие считают основанием

мотив деятельности, третьи — функции, выполняемые дидактическими играми при изучении конкретного предмета.

Так, Смагина Л. И. и Трускавец В. В., принимая за основание время включения в учебный процесс, подразделяют игры на: игры-минутки; игры-эпизоды [36].

Баранов А. А., Ляпина Г. А., Сторонин М. В. за основание классификации принимают функции, выполняемые дидактическими играми в учебном процессе [5].

Так, Ляпина Г. А. подразделяет используемые в учебном процессе игры на дидактические и сюжетные.

Сторонин М. В. делит дидактические игры на две группы: подготовительные; творческие. В учебном процессе важен характер той деятельности, который обусловлен игрой.

Селецкая Е. Э. предложила классификацию, в основание которой положен характер деятельности школьника. Характер деятельности определяется дидактической задачей.

В данной классификации выделены : репродуктивные дидактические игры; частично-поисковые; поисковые; творческие без элементов ролевых; творческие с элементами ролевых.

Важная составляющая и одновременно индикатор личностного развития школьника — его поведение. Любые нарушения в развитии личности ученика (неадекватная самооценка, слабый самоконтроль, искаженные представления о себе и своих возможностях) закономерно проявляются в его поведении.

В учебной деятельности формирование социально одобряемого поведения происходит в процессе преодоления ребенком трудностей при выполнении усложняющихся учебных заданий (классных и домашних).

В игровой деятельности дети легче решают межличностные проблемы, приобретают опыт терпимости, партнерства, а также навык ориентации в собственных поступках и в поведении других.

Рассмотрим, какие игры (типы игр) учитель может использовать.

Игры с правилами хороши тем, что в них четко предусмотрены требования к поведению детей. Ребенок вынужден подчиняться этим требованиям, если он желает играть.

В играх-соревнованиях правила отличаются не только четкостью, понятностью, но и открытостью, что создает наилучшие условия для самостоятельного контроля за собственным поведением и одновременно за выполнением правил.

Популярная настольная игра лото — это пример игры с правилами и одновременно игры-соревнования. Элементарная на первый взгляд, она чрезвычайно полезна для обучающихся. От ребенка здесь потребуется быть внимательным и собранным, чтобы не пропускать у себя на карточке называемые цифры; быть сдержанным, быть терпеливым, быть выдержанным.

Длительные совместные игры со сверстниками показаны ребятам. Вхождение ребенка в роль на длительное время способствует становлению его целеустремленности, а необходимость согласовывать свои действия с другими игроками помогает ребенку стать более сосредоточенным и внимательным.

В коллективных дидактических играх элементы сотрудничества и ориентация на партнера являются необходимой составной частью игрового процесса. Найденная в игре атмосфера сотрудничества, взаимопонимания становится личностно значимой для ребенка и в дальнейшей жизни.

Если учитель знает коррекционно-развивающие ресурсы каждого типа игр, располагает точной информацией о причинах неконструктивного поведения ребенка, то он может так расставить акценты в сюжетно-ролевой игре, что она будет эффективна для каждого ребенка [8].

В процессе дидактической игры предполагается решение следующих задач:

- обогащение чувственно-эмоционального опыта путем освоения детьми системных знаний;

- развитие мышления ребенка в плане осознания себя и своего места в мире;
- развитие общей культуры ребенка, включающей языковую культуру, культуру общения в разных условиях. [7]

Дидактические игры хорошо уживаются с «серьезным» учением. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Игра должна рассматриваться как незаменимый рычаг умственного развития ребенка, как вид деятельности, организуемый в процессе обучения с целью развития познавательных.

Дидактическая игра как игровой метод обучения рассматривается в двух видах: дидактические или автодидактические. В первом случае ведущая роль принадлежит воспитателю, который использует разнообразные игровые приемы. С помощью игр – занятий воспитатель не только передает определенные знания, формирует представления, но и учит детей играть. Разнообразие дидактических игр предполагает возможность их системного применения в учебном процессе.

В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные, познавательные задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, учит, а косвенно, учащиеся овладевают знаниями играя. Обучающая задача в таких играх как бы замаскирована на первом плане для играющего, мотивом ее выполнения становится естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия. [17]

Из всего существующего многообразия различных видов игр именно дидактические игры тесно связаны с учебно-воспитательным процессом. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между преподавателем и учащимися и между отдельными обучающимися, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между людьми начинают носить более непринужденный характер.

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой дети учатся. Это является утверждённым в педагогической практике и теории средством для расширения, углубления и закрепления знаний [28].

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

Содержание дидактических игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира, систематизирует и углубляет их знания. С помощью дидактических игр воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Дидактические игры развивают сенсорные способности детей. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребёнком окружающей среды. Ознакомление с цветом, формой, величиной предмета позволило создать систему дидактических игр и упражнений по сенсорному воспитанию. Дидактические игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли. В процессе игр развитие мышления и речи осуществляется в неразрывной связи [27].

Особый вариант педагогического общения представляют дидактические игры, в ходе которых цели обучения достигаются посредством решения игровых задач. Управляя процессом игры, преподаватель одновременно и руководит учебно-познавательной деятельностью, и связывает ее с положительным мотивационным. При обучении школьников дидактические игры все в большей степени становятся формами для передачи вполне определенных знаний и навыков. Особое значение в этих

занятиях имеют игровые моменты уроков, связанные с упражнениями, закреплением пройденного материала, со снятием напряжения и переутомления детей.

Не меньшее значение имеет использование дидактических игр для целей активации внимания и заинтересованности детей при изучении естественнонаучных дисциплин. Например, при изучении темы «Система декартовых координат на плоскости» учителю математики естественно использовать популярную среди школьников игру «Морской бой».

Дидактическую основу могут иметь и имитационные, деловые игры, в процессе которых обучающиеся в ходе соревнования выбирают тот или иной оптимальный путь решения задачи. При изучении точных наук такого рода игры могут быть связаны практически с решением любого типа задач, связанных с измерением [24].

В большинстве этих случаев преподаватель имеет дело с ситуацией, в которой обучение направлено на приобретение конкретных навыков и умений. Во всех этих ситуациях обучение удобно проводить в виде ролевых игр, в которых слушатели могут многократно разыгрывать варианты решения одной и той же задачи, каждый раз меняясь ролями. Принципиальное значение в процессе таких деловых игр приобретает послеигровой разбор результатов.

Специфической разновидностью дидактических, деловых игр являются педагогические игры, связанные с моделированием педагогических ситуаций и их ролевым разыгрыванием [24].

Еще одним относительно новым типом дидактических игр в практике повышения квалификации и профессиональной подготовки педагогов и методистов можно считать организационно-деятельностные игры. Основное содержание игр этого типа связано с «погружением» слушателей в мир собственных рефлексий в области образования, обучения и педагогических технологий. Характерной чертой организационно-деятельностных игр является их поисковый характер и относительная «раскованность»

участников, позволяющая, им формулировать свои собственные, индивидуальные взгляды на сущность обсуждаемых проблем.

В настоящее время особенно бурно развивается направление компьютерных дидактических игр. Компьютерные игры применяются в качестве средств обучения практически во всех областях современного образования, однако, с точки зрения образовательной практики, большая их часть представляется достаточно бесполезной. Дело в том, что такие программы носят чисто игровой характер и не помогают в приобретении теоретических или практических знаний в сфере среднего или высшего образования. Тем не менее обучающие игровые программы, основанные на комплексе мотиваций заинтересованности, познания нового, соревновательности, приобретают все большее распространение [26].

Цели дидактических игр при обучении в средней школе, как правило, связаны с активным применением полученных знаний, например, в соревнованиях по написанию изложений по гуманитарным наукам, при решении кроссвордов, «путешествиях» по географической карте. Перспективным является использование дидактических игр в условиях активного изучения иностранного языка, когда при использовании методов «погружения» в языковую среду обучающиеся получают различные ролевые функции. Совмещение принципов соревновательности, социального сотрудничества и взаимодействия, заинтересованности делает возможным существенный прогресс в темпах и успехах обучающихся. Причем этот успех настолько велик и общепризнан, что принцип ролевых функций при «погружении» может считаться визитной карточкой современных дидактических игр [22].

Таким образом, дидактические игры предоставляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение требуют не только умственных, но

и волевых усилий - организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

В них удастся сконцентрировать внимание даже самых инертных, в начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна.

Таким образом, полученные обучающимися знания в результате дидактической игры служат основой важнейших умений и лексических навыков, которые должны освоить школьники.

1.3. Особенности лексического навыка обучающихся

В методической литературе лексический навык определяется как «автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи и автоматизированное восприятие, и ассоциирование со значением в рецептивной речи» [3].

Как видно из приведенного выше определения, лексические навыки продуктивных видов речевой деятельности (говорение и письмо) носят «синтетико-комбинаторный характер», а лексические навыки рецептивных видов речевой деятельности (аудирование и чтение) имеют «аналитико-синтетический характер» [11].

Анализ лексических навыков разных видов речевой деятельности показывает, что они имеют определенную иерархическую структуру. В этих структурных образованиях можно выделить общие, различные и специфические операции, составляющие основу лексических навыков. Набор таких операций зависит от вида лексических навыков, вида речевой деятельности, где они функционируют.

Лексические навыки являются прочными и устойчивыми, если работа над ними ведется в системе. На прочность и устойчивость лексических навыков влияют не только характер взаимодействия навыков между собой, но и характер взаимодействия лексических навыков с другими [43].

Набор лексических операций в структуре каждого вида лексических навыков должен дополняться еще одним видом операций. Это интеллектуальные операции - «действия в уме». Такие операции выполняются без опоры на какие-либо внешние средства [15].

Интеллектуальные действия, с помощью которых приобретаются знания об иноязычном слове, способствуют умственному развитию обучающихся. На их основе происходит накопление определенного фонда умственных действий и приемов, которые так важны на этапе

концептуализации - это начало работы над словом. Здесь накапливается первичная (сенсорная) информация об иноязычном слове.

Хорошее знание единиц школьного лексического минимума и умения по их употреблению обеспечивают формирование и формулирование мысли на иностранном языке. На основе этого происходит решение комплекса коммуникативных задач, направленных на достижение разных прагматических результатов. Формирование лексических навыков продуктивного характера - это творческий этап. Здесь вырабатывается такое качество лексических навыков, как лексическая креативность - способность учащихся к лингвистическому (лексическому) и речевому творчеству.

Лексическая креативность придает высказыванию учащихся оригинальность и самостоятельность. В таком высказывании всегда присутствуют элементы новизны в изложении мысли, элементы речевого творчества в построении высказывания и в использовании при этом лексических и других средств языка [45].

В рецептивных видах лексических навыков уровень творчества связан с восприятием слов в текстах, что приводит к выполнению другого умственного действия - установлению смысла лексической единицы и смысла прослушанного (или прочитанного) текста. Описываемый этап в формировании лексических навыков (продуктивных и рецептивных) придает им такое качество, как автономность. Она выражается:

- во включении лексических единиц школьного минимума в разные виды и формы речи;
- в способности обучающихся пользоваться словом, как средством воздействия на речевого партнера;
- в способности обучающихся самостоятельно расширять свой словарный запас;
- в переносе лексического материала из одних ситуаций в другие.

Формирование лексических навыков связано не только с творческим использованием усвоенного, но и с переносом материала в другие условия

функционирования. Это особая когнитивная способность обучающихся, имеющая универсальный характер [45]. С ростом познавательных возможностей, повышением интеллектуального уровня развития обучающихся создаются благоприятные условия для совершенствования речевых навыков и умений, в том числе и лексических.

Вместе с процессом развития лексических навыков продуктивного и рецептивного характера происходит становление лексической компетенции - способности обучающихся определять контекстуальное значение слова, сравнивать его объем в двух языках, выявлять в нем специфически национальное.

Навык определяется как упрочившийся благодаря упражнению способ действия (Смирнов А. А.), как действие, которое совершается человеком без участия сознания, т. е. автоматически (Беляев Б. В.).

Качества навыков: автоматизированность; устойчивость; гибкость. (гибкость можно рассматривать в двух планах: а) как способность включаться в новой ситуации, б) как способность функционировать на новом речевом материале); сознательность: относительная сложность.

Как мы видим, качеств у навыка довольно много. Поэтому в определении данного феномена неверно выделять какое-то одно качество и вводить его в определение. Целесообразно найти такое понятие, которое вобрало бы в себя все качества навыка и выразило его функциональную сущность. Раньше мы говорили, что навык рассматривается нами как единица речевой деятельности. Таких единиц в системе деятельности множество. И каждая из них, если она обладает необходимыми качествами, является условием выполнения деятельности [42].

Навык можно определить, как способность совершать относительно самостоятельное действие в системе сознательной деятельности, которое благодаря наличию полного комплекса качеств стало одним из условий выполнения этой деятельности.

Классифицировать навыки можно с различных точек зрения. Но в целях обучения, вероятно, целесообразно различать навыки: 1) речевые (лексические и грамматические); 2) двигательные (ходьба и т.п.); 3) двигательноречевые (техника письма, произнесение звуков). Под речевыми экспрессивными навыками понимаются навыки интуитивно правильного словоупотребления и словообразования в устной речи в соответствии с ситуациями общения и целями коммуникации. Лексический речевой навык включает в себя два основных компонента: словоупотребление и словообразование [41].

Психофизиологической основой лексических речевых навыков являются лексические автоматизированные динамические связи как единство семантических и слухоречемоторных образов слов и словосочетаний.

Данные психологии речи показывают, что речевые лексические навыки существенно отличаются от грамматических. Лексические навыки характеризуются большей осознанностью. В речи мы более всего осознаём её содержание, что проявляется в выборе слов, их правильном сочетании с другими словами в зависимости от целей коммуникации.

Кроме лексических речевых навыков можно выделить языковые лексические навыки оперирования лексическим материалом вне речевой коммуникации. Совершенное владение лексической стороной речи предполагает наличие у говорящего речевых и языковых лексических навыков [41].

В настоящее время современное общество сталкивается с проблемами, взаимовлияния различных культур и сохранения культурного многообразия планеты. Все больше осознается необходимость развития диалога культур, в связи с этим обучение иностранному языку должно стать подготовкой к межкультурной коммуникации.

Основным средством реализации поставленной цели является обучение лексике, так как именно в ней отражены ценностные ориентиры и факты культуры. Однако в настоящее время обучающиеся недостаточно

подготовлены к использованию иностранного языка в межкультурной коммуникации, что обуславливает актуальность проблемы.

Целью обучения лексической стороне устной речи является овладение строительным материалом для осуществления устно-речевого общения, т. е. прямыми средствами передачи понятий [4].

Современная лингвистика рассматривает язык как иерархическую структуру, состоящую из ряда уровней, каждый из которых характеризуется собственным набором языковых знаков. Изменения в области ориентации от изучения языка как формальной системы, абстрагированной от условий его использования, к рассмотрению языка как средства общения и коммуникативного воздействия оказались весьма плодотворными и перспективными для обучения иностранному языку вообще и лексике в частности.

Поскольку целью обучения является развитие устных и письменных форм общения, то владение лексикой иностранного языка в плане адекватности и уместности ее использования является неотъемлемой предпосылкой реализации этой цели.

Формирование лексических умений и навыков предполагает не только учет сведений формально-структурного характера, но и знание правил, которых придерживаются носители языка. Из этого следует, что формальная и функциональная стороны являются разными аспектами одного и того же явления. В процессе коммуникации не может быть формы без функции и, наоборот. При этом необходимо учитывать тот факт, что между функцией и формой нет однозначного соответствия, общие для многих языков коммуникативные категории (например, просьба, приказ и др.) в разных языках имеют свою специфику выражения [42].

Следовательно, проблема соотношения формального и функционального аспектов на лексическом уровне требует обращения, как к функциональным особенностям лексических единиц, так и к языковой системе.

За курс обучения в средней школе обучающиеся должны усвоить значение и формы лексических единиц и уметь их использовать в различных ситуациях устного и письменного общения, т.е. овладеть навыками лексического оформления порождаемого текста при говорении и письме и научиться понимать лексические единицы на слух и при чтении.

При осуществлении говорения и письма необходимы следующие навыки, умения и знания:

а) продуктивные навыки:

- правильно выбирать слова/словосочетания в соответствии с коммуникативным намерением;
- правильно сочетать слова в синтагмах и предложениях;
- сочетать новые слова с ранее усвоенными;
- выбирать нужное слово из синонимических и антонимических оппозиций;
- выполнять эквивалентные замены;

б) рецептивные навыки (слушание, чтение):

- узнавать и понимать изученные слова/словосочетания;
- раскрывать значение слов с помощью контекста;

в) социокультурные знания и умения в области лексики:

- знание безэквивалентной лексики и умение понимать ее в текстах;
- знание лексики, обозначающей предметы и объекты повседневного быта стран изучаемого языка;
- знание речевых и этикетных формул и умение строить речевое поведение в соответствии с нормами общения, принятыми в стране изучаемого языка;

г) лингвистические знания в области лексики:

- знание правил словообразования лексических единиц и их сочетаемости;
- знание строевых и служебных слов как средств связи в предложениях и текстах;

- знание этимологии отдельных слов. [40]

Согласно учебной программе для общеобразовательных учреждений по окончании изучения иностранного языка в VII - IX классах обучающиеся должны знать:

- значения изученных лексических единиц, включая оценочную лексику, устойчивые словосочетания, основные способы словообразования;
- значения реалий, фразеологических сочетаний и идиом, характерных для культуры стран изучаемого языка в рамках предметно-тематического содержания программы;

Обучающиеся должны владеть навыками:

- выбора и комбинирования лексических единиц с учетом ситуаций общения в соответствии с коммуникативными намерениями говорящего и пишущего;
- грамматически правильного оформления иноязычной речи в различных ситуациях общения в соответствии с коммуникативными намерениями говорящего и пишущего. [40]

К основным этапам работы над лексикой относят: ознакомление с новым материалом (включая семантизацию), первичное закрепление, развитие навыков и умений использования лексики в разных формах устного и письменного общения.

Все перечисленные стороны работы над лексикой представляют собой единое целое, и вычленение каждой из них проводится в чисто методических целях, для того чтобы предусмотреть основные трудности в упражнениях.

Раскрытие значения слова (семантизация) может осуществляться различными способами, которые принято объединять в две группы: беспереводные и переводные способы семантизации. Называя 6 наиболее распространённых способов семантизации, следует отметить, что их выбор зависит от особенностей самого слова, характерных особенностей группы обучаемых, а также лингвистической и профессиональной компетенции учителя.

1. Использование наглядности. Как известно, наглядность бывает разная. Можно использовать предметную наглядность. Можно привлечь изобразительную наглядность и наглядность действием, звуковую и контекстуальную. Критериями выбора определённого вида наглядности являются: доступность, простота и целесообразность. Сегодня на уроках многие учителя переходят на использование видеонаглядности, где сочетаются действие и звук, наглядность предметная и ситуативная.

2. Семантизация с помощью синонимов/антонимов. Зная слово, учащиеся могут легко догадаться о значении слова, если им понятно, что такое антоним.

3. Семантизация с использованием известных способов словообразования. Это способ семантизации позволяет ввести слово в определённую парадигму, что способствует установлению более прочных парадигматических связей данного слова, а также повторению уже изученных слов, которые входят в эту категорию. Здесь имеются в виду:

- Суффиксально-префиксальный способ словообразования
- Словосложение
- Конверсия

4. Перевод слова, что также вполне оправдано, если в дальнейшем предполагается активная тренировка данного слова в различных контекстах, если с помощью перевода мы наиболее точно передаём значение данного слова. Перевод часто используется на старшем этапе обучения в школе. Однако иногда требуется не просто перевод, а перевод-толкование. Это особенно необходимо при семантизации безэквивалентной лексики, а также лексики с определённым фоновым значением.

Можно не переводить слово самому, а **попросить** одного или всех **обучающихся найти слово в словаре**. Такой способ особенно хорош в аудитории, где школьники не знакомы с работой по словарю, не умеют работать с алфавитом, не понимают, что одно и то же слово может иметь несколько значений и перевод зависит от контекста.

Однако самым сложным для учителя и самым важным для практического овладения языком можно назвать такой способ семантизации, как **развитие языковой догадки через контекст**. Приёмы здесь могут быть самыми разными, от дефиниции на иностранном языке до составления небольших образных и понятных ситуаций с использованием новых слов [43].

Нет плохих или хороших способов ознакомления с новой лексикой. Всё зависит от слова, его формы, значения и употребления, от тех трудностей, которые оно потенциально может представлять. Учитель может максимально снять их уже на первой стадии знакомства со словом.

Но в своё время ещё Хэкболдт П. говорил о том, что «роль выбора способа семантизации методистами сильно преувеличена. Гораздо важнее то, как это слово будет обрабатываться и в какие контексты нам удастся их включить. Именно от характера тренировки зависит прочность запоминания слова» [30].

Подготовка учителя к объяснению новой лексики сводится к следующему:

1. проводится анализ новых слов с целью определения трудностей (форма, значение, употребление);
2. обосновывается выбор способов семантизации словарных единиц;
3. составляется комментарий, если в учебнике объяснения не даются;
4. определяется целенаправленность и достаточность упражнений, а также последовательность их выполнения в классе и дома [27].

Следует помнить, что этап ознакомления с лексическим материалом определяет прочность его усвоения. Упражнения, обеспечивающие первичное закрепление лексики, должны входить в общую систему упражнений, предназначенных для развития умений и навыков

использования лексического материала в слушании, говорении, чтении и письме.

Для них характерны следующие особенности: 1) они должны составлять неотъемлемую часть объяснения, выполняя иллюстративную, разъясняющую и контролирующую функции; 2) новые лексические единицы следует предъявлять в знакомом лексическом окружении и на освоенном грамматическом материале; 3) в упражнениях должны предусматриваться не только элементарные, но и сложные умственные действия, позволяющие обучающимся уже на этапе первичного закрепления использовать вновь введенный материал во всех формах речевого общения.

Характер первичного закрепления зависит от этапа обучения. На начальном этапе первичное закрепление может носить игровой характер. Проговаривание новых слов, например, может осуществляться с разной силой голоса, с разной эмоциональной окраской и др.

Рассмотрим 2 классификации лексических упражнений методистов Солововой Е. Н. и Гальсковой К. Д. Эти комплексы нужно использовать в системе, выбирая наиболее эффективные упражнения.

Соловова Е. Н. разработала классификацию упражнений на 3-х уровнях [37]: на уровне слова; на уровне словосочетания; на уровне предложения и сверхфразового единства.

Безусловно, метод от простого к сложному ближе ученикам и лексический материал усваивается лучше, школьники не просто запоминают слово, а учатся применять его в словосочетании и предложении. Также при помощи такой классификации расширяется кругозор детей.

Гальскова Н. Д. в упражнениях на развитие лексических навыков выделяет 2 подсистемы [16]: подготовительные упражнения и речевые упражнения

Данное подразделение упражнений очень удобно и эффективно для закрепления лексических единиц в памяти обучающихся, так как перед речевыми упражнениями идет ряд подготовительных, которые помогают

ориентироваться в теме и верно употреблять ранее неизвестные слова, словосочетания и предложения.

Можно сделать вывод, что обе эти классификации дают разнообразие лексических упражнений и расширяют программу школьных учебников, так как предложенных там упражнений зачастую не хватает для беспрепятственного использования новых лексических единиц в речи.

Исходя из этого, мы можем выделить ряд упражнений из классификаций Солововой Е. Н. и Гальсковой Н. Д., которые присущи обеим классификациям и являются наиболее эффективными при закреплении лексического материала: заполнить пропуски, соединить слово и перевод, описание и фотографию, создать как можно больше слов с одинаковым корнем, соединить 2 части одной пословицы, ответить на вопросы, поставить вопросы к выделенным словам, закончить предложения, выбрать правдивые и ложные высказывания, соединить 2 части одного предложения, составить рассказ, используя данные слова [16, 37].

Особенности развития лексических умений обучающихся 7 класса

В данном возрасте ведущую роль играет общение со сверстниками в контексте собственной учебной деятельности подростка. В этом возрасте получают развитие устойчивый содержательный интерес ко всему. Часто заметно стремление подростка знать что-то основательно, действовать, находить знания самостоятельно [40].

Присущая детям этого возраста деятельность включает в себя следующие ее виды: учебную, общественно-организационную, спортивную, художественную и трудовую. При выполнении одной из этих деятельностей у подростка возникает сознательное стремление быть общественно значимым. Для среднего возраста в качестве ведущего вида деятельности можно назвать общественно-полезную деятельность в разнообразных формах, в ситуации общения со сверстниками. При этом учебная деятельность помогает подростку индивидуализироваться [20].

Коммуникативное развитие подростка осуществляется на основе усиленного развития его формального, рефлексивного, теоретического мышления. В этот период складывается умение рассуждать дедуктивно, самостоятельно и творчески мыслить, делать выводы и обобщения, спорить, доказывать свою точку зрения.

Обучающимся на данной ступени характерно стремление строить общение в различных коллективах с учётом принятых норм взаимоотношений, рефлексий собственного поведения в них, умение оценивать свои личные возможности.

Подростковый возраст наиболее благоприятен развитию коммуникативных способностей. Лексическая компетенция составляет важную часть когнитивной базы обучающихся, которая представляет собой совокупность знаний, являющихся общими для всех. В процессе приобретения иноязычного слова включается такое действие как запоминание [12].

Итак, в среднем школьном возрасте увеличивается объем высказываний, это происходит как в словах, так и в предложениях, поэтому правильный подбор коммуникативных задач, продуманная формулировка учебного задания позволяет оптимизировать процесс обучения.

В этот период происходит формирование индивидуальных способов реализации тех норм и требований, которые предъявляет окружающий мир. У подростка активно проявляется потребность в утверждении собственных представлений, мнений и оценок, регулирование отношений к нему разных людей.

Необходимо подчеркнуть, что для успешного формирования и расширения словарного запаса обучающихся необходимо соблюдать принципы обучения иноязычной лексике, которые обобщают и формулируют основные закономерности процесса обучения этому аспекту языка:

- 1) принцип рационального ограничения словарного минимума обучающихся средней школы, включающий наиболее употребительные

слова, устойчивые словосочетания и речевые клише;

2) принцип направленного предъявления лексических единиц в учебном процессе: все изучаемые лексические единицы должны приобретать учебно-оперативный характер;

3) принцип учёта языковых свойств лексических единиц: графико-акустическое оформление, семантика, структура и сочетаемость;

4) принцип учёта дидактико-психологических особенностей обучения: каждая лексическая единица на всех ступенях обучения получает постепенное, последовательное и расширяющееся раскрытие своих особенностей;

5) принцип опоры на лексические правила: используются лексические правила семантики, сочетаемости и стилистической дифференцированности изучаемых лексических единиц;

б) принцип единства обучения лексике и речевой деятельности [29, 31].

Лексические знания обеспечивают успешное овладение основами всех видов речевой деятельности. Под лексическими знаниями понимается не только совокупность языковых сведений об иноязычном слове, но и знание программ действия со словом.

Овладение устной речью (аудированием и говорением) и чтением «невозможно без речевых навыков». Особую значимость в этом процессе приобретают лексические навыки. Навык - действие, с языковым явлением доведенное до автоматизма, в результате выполнения упражнений. Ведущая роль лексическому компоненту отводится в структуре содержания обучения иностранному языку в целом [30].

1.4. Значение дидактических игр для активизации лексического материала на уроках немецкого языка

На сегодняшний день проблема повышения эффективности обучения немецкому языку приобретает особую значимость. Данная проблема обуславливается низким уровнем познавательной активности и нежеланием приобретать новые знания в области немецкого языка, которому в последние годы конкуренцию составляет английский язык, чья востребованность неоспорима.

Поэтому в настоящее время учителя немецкого языка используют в своей практике нетрадиционные методы и средства обучения, постоянно ищет новые подходы в преподавании, которые активизировали бы мыслительную деятельность обучающихся, позволили бы сделать учебный процесс качественным, эффективным и привлекательным. Среди них огромное место занимает организация игровой деятельности обучающихся.

Среди множества учебных игр методисты выделяют дидактические игры, так как они являются одним из продуктивных способов вовлечения ребёнка в познавательный процесс. Их включение в урок позволяет решить многие познавательные задачи.

Педагогической обработкой дидактических игр, отбором и пропагандой игровых форм как средств воспитания занимались Даль В. И., Лесгафт П. Ф., Бокин П. И. и др [22].

Детально продуманная и методически грамотно организованная игра является таким приёмом обучения, который позволяет комплексно решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера. При выборе того или иного вида игр педагог руководствуется, прежде всего, целями её проведения. Цели проведения дидактических игр многообразны: формировать навыки и умения чтения; совершенствовать умения письменной речи школьников; пополнять

словарный запас обучающихся; формировать у школьников мотивацию к изучению немецкого языка [31].

Дидактические игры при изучении немецкого языка имеют большое значение для личности обучающегося, а именно:

- Участие школьников в дидактических играх способствует их самоутверждению.
- Они развивают их настойчивость, стремление к успеху.
- В играх совершенствуется мышление, развиваются навыки и умения.
- Они способствуют кооперативной работе.
- Они способствуют развитию эмпатии, т. е. способности принимать на себя роль другого.
- Они редуцируют страх и затруднения.
- Через ролевую игру подготавливают школьника к реальности [36].

Игры имеют большое значение для развития навыков и умений в немецком языке, а именно:

- Развивают коммуникативные умения.
- Могут применяться для развития всех четырёх навыков (чтения, говорения, аудирования, письма).

Дидактические игры имеют следующее значение для урока:

- Язык изучают не для далёкого будущего, а для непосредственного применения в различных взаимосвязях.
- Учитель освобождается от необходимости постоянно исправлять ошибки.
- Меняются роли и функции учителя и обучающихся.
- В группах, где дети разных способностей, игры выполняют компенсаторную функцию и производят дифференцированную работу, так

как слабые ученики тоже могут играть и упражняться в игре правила, но не обязаны показывать максимальный результат.

– Игры способствуют повышению мотивации к дальнейшим действиям в изучении иностранного языка и укрепляют позитивное отношение к предмету [38].

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятия решения. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Но что касается детей, игра для них прежде всего - увлекательное занятие. Чувство «равноправия», атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, предлагаемых условиями игры, - всё это создаёт обучающимся благоприятную игровую атмосферу, что, безусловно, сказывается благотворно на результатах обучения. Все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с тем возникает чувство удовлетворения. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она доступна даже слабым ученикам [22].

Практически в каждой из дидактических игр имеется педагогическая цель, которая выступает в скрытой от ребят форме, но является мощным толчком в развитии их познавательных интересов. Игровые мотивы в процессе этой разнообразной деятельности, выполняющие роль первого толчка, приобретают подчинённое значение, сменяясь познавательными мотивами. Игра способствует запоминанию, которое является преобладающим на начальном этапе обучения иностранному языку [28].

Игра является средством создания ситуации общения. Использование учебно-речевых игровых ситуаций полностью отвечает возрастным особенностям детей и создает условия для их естественного общения. Используемые учебно-речевые игры отличаются от развлекательных тем, что

они имеют второй план или узко методическую цель. Учебно-речевая игровая ситуация побуждает обучающихся говорить и действовать по правилам игры в учебно-методических целях. Именно игра повышает и поддерживает интерес к общению.

Применение игры для активизации лексического материала на уроках немецкого языка - еще недостаточно изученная область педагогики. Не всякая игра (пусть самая живая и интересная) подходит для этой цели. Поэтому выбор нужной игры - одна из первоклассных задач преподавателя иностранного языка. Этот выбор должен проводиться с учетом целенаправленности игры, возможности постепенного ее усложнения и лексического наполнения. Отобранные для занятия игры отличаются от обычных детских игр тем, что фактор воображения, фантазия ребенка, вымышленные ситуации отходят как бы на задний план, а доминантой становятся наблюдение и внимание. Учитывая специфику игры в процессе обучения детей иностранному языку, преподаватель руководит ходом игры и контролирует его [24].

Опыт показывает, что без игровых действий закрепление в памяти ребенка иностранной лексики происходит менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний.

В настоящее время разработано большое количество дидактических игр, все они направлены на развитие определенных навыков и умений, на закрепление пройденного материала.

Выводы по 1 главе

Игра принадлежит к одному из самых привлекательных видов деятельности. Игра по своей природе многофункциональна, она способствует воспитанию гармонично развитой личности. Игра оказывает действенное влияние на формирование личности ребёнка, способствует его психологическому развитию.

Особый вариант педагогического общения представляют дидактические игры. Дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет – сама человеческая деятельность.

Дидактические игры — это разновидность игр, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

В настоящее время современное общество сталкивается с проблемами, взаимовлияния различных культур и сохранения культурного многообразия планеты. Все больше осознается необходимость развития диалога культур, в связи с этим обучение иностранному языку должно стать подготовкой к межкультурной коммуникации, так как в процессе изучения языка обучающемуся предстоит проникнуть в иную систему ценностей и жизненных ориентиров и интегрировать ее в собственную картину мира.

Основным средством реализации поставленной цели является обучение лексике, так как именно в ней отражены ценностные ориентиры и факты культуры. Однако в настоящее время обучающиеся недостаточно подготовлены к использованию иностранного языка в межкультурной коммуникации, что обуславливает актуальность проблемы.

Целью обучения лексической стороне устной речи является овладение строительным материалом для осуществления устно-речевого общения, т. е. прямыми средствами передачи понятий, мысли в целом.

В 7 классе ведущую роль играет общение со сверстниками в контексте собственной учебной деятельности подростка. В этом возрасте получают развитие устойчивый содержательный интерес ко всему интересному, значительному. Часто заметно стремление подростка знать что-то основательно, действовать, находить знания самостоятельно.

В процессе игровой деятельности происходит обучение действию посредством самого действия. Усвоение знаний осуществляется в контексте определенной деятельности, которая создает ситуацию необходимости знания.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО – ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА

2.1. Цели, задачи и условия проведения эксперимента

Любое научное исследование протекает в 2 этапа: эмпирический и теоретический. На первом этапе устанавливаются новые факты науки и формируются эмпирические закономерности. Сбор фактов и их обобщение на эмпирическом уровне невозможно без некоторой предварительной теоретической работы, которая опирается на определенную теоретическую базу. На теоретическом уровне выдвигаются и формулируются общие для данной предметной области закономерности. Тот или иной уровни отражают соответствующие ступени одного исследования.

Для раскрытия сущности педагогического явления, в нашем случае процесса применения дидактических игр на уроках немецкого языка, научная педагогика в процессе исследования использует ряд методов, соблюдая при этом их совокупности. К методам исследования в педагогической науке относят: ретроспективное изучение научного опыта; изучение школьной документации, характеризующей учебно-воспитательный процесс; наблюдение; беседа; тестирование; анкетирование; эксперимент.

Изучение научного опыта помогает анализировать пути решения проблем и вывести заключение о целесообразности их применения в новых условиях.

Изучение документации дает сведения для установления причинно-следственной взаимосвязи между изучаемыми явлениями.

Наблюдение является наиболее распространенным методом и представляет собой социально-организованное восприятие исследуемого объекта в естественных условиях.

Беседа как метод исследования отличается целенаправленными попытками исследователя проникнуть во внутренний мир собеседника, варьируя вопросами.

Тестирование является довольно часто применяемым методом настоящее время. Оно осуществляется по тщательно обработанным вопросам для выявления индивидуальных различий тестируемых.

Анкетирование представляет собой быстрый массовый опрос по специально разработанным анкетам.

Основная цель любого научного исследования – усовершенствование учебного процесса, поэтому одним из самых важных методов является эксперимент.

Эксперимент – это научно поставленный опыт преобразования педагогического процесса в точно учитываемых условиях. В обобщенном смысле он представляет собой опытную проверку гипотезы.

В методической литературе различают несколько видов обобщающего эксперимента. По целям проведения он может быть разведывательным, основным, повторным, базовым, дополнительным.

Зимняя И. А. выделяет следующие виды эксперимента в зависимости от цели: констатирующий; проверочный; формирующий [22].

По условиям проведения эксперимент бывает: естественным, лабораторным, групповым, индивидуальным. По методике проведения: традиционным, перекрестным. По срокам: длительным и кратковременным.

Экспериментальным методам методики преподавания иностранного языка, а также других наук свойственны многие общие черты. К ним относятся: создание и проверка нового опыта в соответствии с научно разработанной гипотезой, необходимость четкого планирования и тщательной подготовки, сложность структуры и интеграция со всеми другими научно-исследовательскими методами обеих уровней, необходимость контроля за условиями эксперимента.

Штульман Э. А. определяют методический эксперимент как «комплексный многокомпонентный метод проверки гипотезы, представляющий собой метод проверки гипотезы, представляющий собой иерархически организованный системный процесс, ядром которого является строго контролируемое обучение данному предмету» [44].

Ход эксперимента осуществляется на 4 этапах. (Ляховицкий М. В.)

1 этап – «организация». На этом этапе осуществляется разработка гипотезы, которая происходит на основе анализа устоявшихся форм и приемов обучения и новых возможностей достижения более высокого учебного эффекта.

Гипотеза, по мнению Шатилова С. Ф. – это научно обоснованное предположение о возможном улучшении результатов обучения при внесении определенных изменений в содержание, форму, приемы, средства или порядок обучения при сохранении всех остальных условий учебного процесса [79].

2 этап – «реализация», который характеризуется осуществлением идей, изложенных в гипотезе.

3 этап – «констатация», который представляет собой выявление количественных и качественных результатов, их обработку с целью данных, показывающих сущность установленной закономерности.

4 этап – «интерпретация», представляется наиболее важным, так как без объективного и тщательного анализа добытых и обработанных экспериментальных данных не может быть понята сущность достигнутого [17].

При проведении эксперимента должны быть соблюдены следующие требования:

- Экспериментатор должен быть хорошо ознакомлен с методической, педагогической, психолингвистической и другой необходимой литературой по данной проблеме.

- Перед началом эксперимента должен быть определен его вид, соответственно целям, задачам и характеру исследования.
- Выработка рабочей гипотезы.
- Четкая формулировка целей и задач каждого этапа эксперимента.
- Наличие контрольной и экспериментальной группы испытуемых, которые должны быть идентичны по всем основным параметрам.
- Эксперимент необходимо начать с предэкспериментального среза знаний и закончить конечным срезом соответствующего характера.
- Следует определить методы обработки результатов эксперимента.

В рамках нашей исследовательской работы нами был проведен методический эксперимент.

Целью в методическом эксперименте является проверка гипотезы.

Опираясь на формулировку нашей гипотезы исследования, нами были выдвинуты следующие задачи эксперимента:

1. Проверить правильность гипотезы.
2. Доказать, что эффективность активизации лексического материала зависит от успешности применения дидактических игр в учебном процессе.
3. Разработать ряд дидактических игр.
4. Апробировать вышеназванные игры.

В процессе эксперимента нами были использованы следующие методы исследования:

1. Изучение опыта в области применения дидактических игр на уроках иностранного языка;
2. Наблюдение за деятельностью учителей и обучающихся;
3. Тестирование;
4. Экспериментальное обучение с позиции применения дидактических игр;
5. Статистико-математическая обработка результатов эксперимента;
6. Интерпретация экспериментальных данных.

2.2. Содержание, ход и результаты эксперимента

Методический эксперимент по применению дидактических игр на уроке немецкого языка проводился нами в течение педагогической практики в общеобразовательной школе № 103 г. Челябинска.

В течение педагогической практики в предэкспериментальной работе нами были использованы такие методы, как наблюдение, в результате которого мы наблюдали за деятельностью обучающихся и учителя в обеих группах, а также изучение документации, тестирование, беседы с преподавателями. Они позволили нам убедиться в равноценности экспериментальной и контрольной групп.

С помощью метода наблюдения мы пришли к выводу, что степень активности обучающихся на уроках является идентичной.

Результаты изучения документации и беседа с учителем по немецкому языку показали, что успеваемость школьников в контрольной и экспериментальной группах являются одинаковой. Мы пришли к выводу о том, что группы являются идентичными. На основе вышесказанного нами была создана таблица успеваемости обучающихся обеих групп.

Таблица 1

Таблица успеваемости экспериментальной и контрольной групп

Название группы	«5»	«4»	«3»
Контрольная группа	62%	28%	10%
Экспериментальная группа	60%	30%	10%

Кроме того, нами было проведено анкетирование с целью выяснения, применяются ли дидактические игры в учебном процессе и, если да, то как часто. Как показали данные анкетирования, игры применяются крайне редко, или совсем не применяются. В необходимости проведения обучающих игр,

обучающиеся не сомневаются и среди предметов, на которых они хотели бы играть, указывают иностранный язык, географию, историю.

Таблица 2

Частотность применения дидактических игр на уроках

Вопросы	Ответы %
1.Проводятся ли у вас игры? Да, часто Да, редко Нет	– – 100
2.Если проводятся, то назовите, на каких уроках.	
3.Нужно ли проводить на уроках обучающие игры? Да Иногда Нет	54 46 –
4.Если нужно, то на каких уроках?	Иностранный язык 60 География 55 История 36 Математика 28 Русский язык 14

Наряду с анкетированием нами был проведен предэкспериментальный срез знаний обучающихся контрольной и экспериментальной групп с целью выяснения их уровня. В контрольный срез нами были включены задания, выполнение которых позволило бы нам сделать вывод об уровне знаний обучающихся. Составленный нами контрольный срез состоял из четырех видов заданий.

1. Setzt die richtigen Endungen der Adjektive ein.

- Nimm ein ander ___ Heft!
- Viele jung ___ Leute reisen gern.
- Wo liegt deine neu ___ Wohnung?
- ich wasche mich immer mit kalt ___ Wasser.
- Trinkst du heiß ___ Tee?
- Ich brauche keinen neu ___ Anzug.
- Bei gut ___ Wetter gehe ich spazieren.
- Ich singe alle bekannt ___ Lieder.

2. Ergänzt die Lücken im Text durch die passenden Verben im Präsens.

Melanie (1)___ 13 Jahre alt. Sie (2)___ die Schülerin der 7. Klasse. Sie (3)___ gute Leistungen in allen Fächern, deshalb (4)___ sie ein Gymnasium. Melanie (5)___ ihre Schule toll. Es (6)___ ihr echt Spaß, hier zu (7)___ Fremdsprachen (8)___ ihre Lieblingsfächer und ihre Stärke. Sie (9)___ nicht nur Deutsch, sondern auch Französisch. Kunst und Musik (10)___ sie auch gern. Im Gymnasium (11)___ es auch viele Arbeitsgemeinschaften. Melanie (12)___ Computerkurse. Zum Schulabschluss (13)___ man Abitur, das (14)___, man (15)___ die Reifeprüfungen ab. Wer die Prüfungen (16)___, (17)___ dann ein Reifezeugnis und (18)___ später an einer Universität studieren.

(gibt, macht, besucht, ist, findet, macht, heißt, kann, besteht, sind, hat, lernen, besucht, legt, ist, mag, lernt, bekommt)

3. Schreib die Sätze im Perfekt. Benutze dabei die Verben in Klammern.

Muster: _____ du im Sommer _____? (reisen)

Bist du im Sommer gereist?

- Wir _____ die Zeit sehr gut _____. (verbringen)
- _____ ihr auf den Berg _____? (steigen)
- Ich _____ zwei Wochen in der Stadt _____. (sein)
- Wir _____ gestern um 8 Uhr _____. (ankommen)
- Wann _____ der erste Schüleraustausch _____? (stattfinden)
- Wir _____ historische Denkmäler _____. (besichtigen)
- _____ deine Schwester die Prüfungen _____? (ablegen)

4. Wählt die richtige Antwort.

- *Ich esse gern Eis, aber ... esse ich Obst.*
1) gern 2) lieber 3) besser
- *Der alte Dom ist ... Gebäude in der Stadt.*
1) schöner 2) am schönsten 3) das schönste
- *Ich bin mit ... Freunden in die Disko gegangen.*
1) meinen alten 2) meinem alten 3) meiner alten
- *Mein ... Fahrrad ist kaputt.*
1) alter 2) alten 3) altes

- *Wofür interessiert ihr ... ?*
1) euch 2) uns 3) sich
- *Das Wetter ändert*
1) sich 2) euch 3) uns
- *Der Kranke ... ein paar Tage im Bett geblieben.*
1) ist 2) hat 3) sind
- *Am Morgen bin ich in Berlin*
1) ankommen 2) angekommen 3) angekommt

Результаты данного среза представлены в таблицах № 3 и № 4, а также на рисунках № 1 и № 2.

Таблица № 3

**Результаты предэкспериментального среза знаний обучающихся
экспериментальной группы**

Фамилия, имя обучающегося	Оценка
Карина А.	4
Костя М.	3
Стас И.	5
Никита Д.	3
Айдар Ш.	5
Слава Г.	4
Влад С.	4
Полина К.	5
Паша Л.	3
Кристина Б.	4

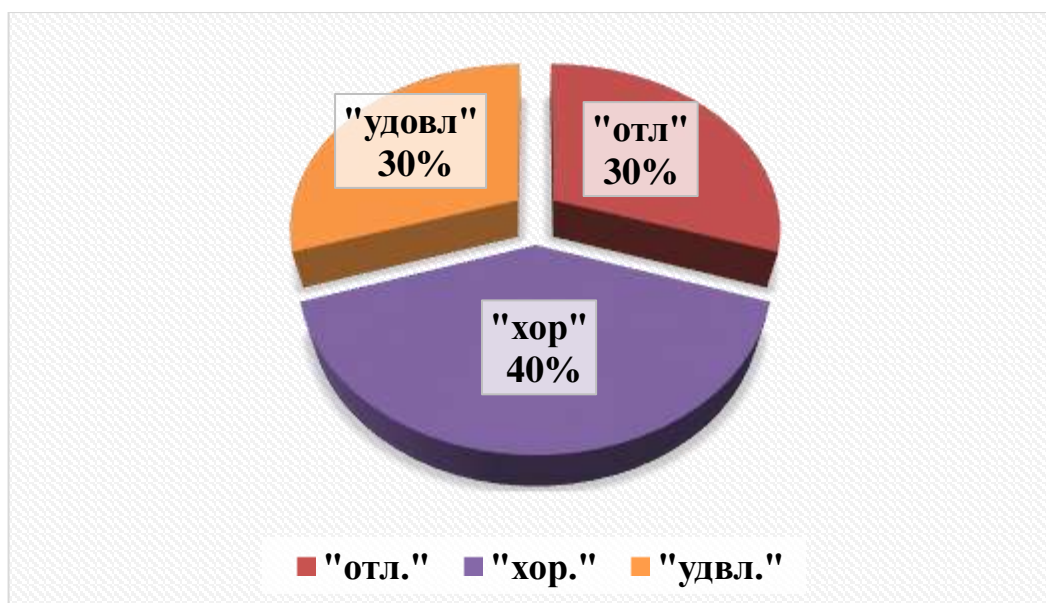


Рис.1. Результаты предэкспериментального среза знаний обучающихся экспериментальной группы.

В результате проведенного предэкспериментального среза знаний обучающихся экспериментальной группы трое обучающихся получили оценку «отлично», четверо справились с заданиями на оценку «хорошо», и три работы оценены на «удовлетворительно» (Таблица 3).

В процентном соотношении эти данные выглядят следующим образом: на оценку «отлично» с заданиями справилось 30% обучающихся, на оценку «хорошо» - 40%, и 30% школьников контрольной группы получило оценку «удовлетворительно» (Рис.1).

Результаты предэкспериментального среза знаний обучающихся контрольной группы представлены в следующей таблице.

Таблица 4

Результаты нулевого среза знаний обучающихся контрольной группы

Фамилия, имя обучающегося	Оценка
Максим Б.	5
Карина В.	5
Юля К.	4
Анна Т.	5
Женя С.	3
Диана С.	4

Анна П.	5
Герман Ш.	4
Маша Б.	3
Алида Х.	4

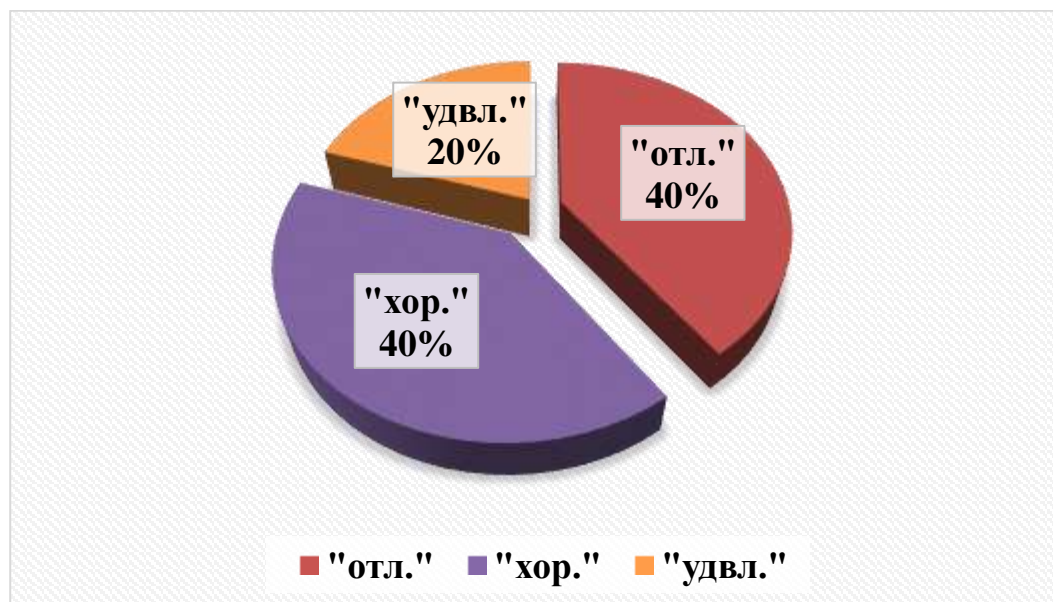


Рис.2. Результаты предэкспериментального среза знаний обучающихся контрольной группы.

Среди обучающихся контрольной группы с предэкспериментальным срезом знаний на оценку «отлично» справилось 4 школьника, на оценку «хорошо» - 4 человека, и две работы оценены на «удовлетворительно» (Таблица 3).

В процентном соотношении приведенные данные интерпретируются следующим образом: на оценку «отлично» задания выполнило 40% обучающихся, на оценку «хорошо» - 40%, и 20% школьников получили оценку «удовлетворительно» (Рис. 2).

Сравнительный анализ данных среза показал, что уровень сформированности лексических навыков обучающихся контрольной и экспериментальной групп примерно одинаков. Это позволяет сделать вывод о том, что выбранные нами для проведения эксперимента группы позволят считать его результаты достоверными.

Реформа школы ставит перед учителем задачи интенсификации учебного процесса, совершенствования приемов обучения.

У подростков наблюдается большая тяга к изучению иностранного языка, однако из-за болезней, а также наряду с другими причинами, которые приводят к тому, что дети пропускают занятия, этот предмет теряет для них свою привлекательность, отстающие школьники считают его одним из самых трудных.

Главная задача учителя – добиться того, чтобы у обучающихся не пропадал интерес к предмету, чтобы предлагаемый материал был доступен.

Большую помощь в решение данных вопросов оказывают игры. Их использование дает хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном.

Как известно, дидактические игры на уроках и внеклассных занятиях способствуют выполнению важных методических задач:

- Созданию психологической готовности школьников к решению поставленных задач;
- Обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- Тренировке обучающихся.
- С помощью игр можно развивать также память, внимание, логическое мышление.

В процессе опытно-экспериментальной работы нами был разработан и использован учебно-методический комплекс игровых упражнений, способствующих активизации лексических навыков.

Учебно-методический комплекс был разработан нами таким образом, чтобы обучающиеся экспериментальной и контрольной групп занимались по одинаковому по сложности языковому материалу, и этим занятиям уделялось одинаковое количество времени. В контрольной группе обучение велось традиционно с использованием учебника *Немецкий язык. 7 класс*. Бим И. Л., Садова Л. В. и методических рекомендаций к учебнику, а в

экспериментальной группе помимо традиционного учебника и рекомендаций к нему применялся составленный нами учебно-методический комплекс, который включал в себя тексты и комплекс упражнений к ним, направленные на активизацию лексического материала по теме.

Нами был разработан учебно-методический комплекс, состоящий из трёх блоков дидактических игр на базе темы «Die Stadt». Обучающимся были предложены составленные нами тексты по теме, после каждого текста прилагался словарный минимум, которым должны овладеть обучающиеся, а также игры, которые применялись для активизации лексического материала. Дадим описание игр, проведенных нами в ходе эксперимента.

Der erste Block

Meine Stadt

Ich wohne in der Stadt. Meine Stadt ist groß. Sie ist auch schön, aber leider schmutzig, weil es hier viele Betriebe, Werke und Fabriken gibt. Außerdem gibt es in meiner Stadt zwei große Wälder und viele Parks. Das sind grüne Lungen der Stadt. Die Menschen können sich im Stadtpark erholen und frische Luft genießen.

In meiner Stadt gibt es viele Schulen und Universitäten, wo die Kinder lernen und studieren. Es gibt fünf Schulen, 2 Sportschulen, ein Gymnasium "Logos" und eine Kunstschule. Meine Schule ist modern und befindet sich nicht weit von meinem Kindergarten. Ich gehe in die Schule 5 Tage pro Woche. Ich mag lernen. In unserer Stadt ist Sport sehr populär. Wir haben 2 Sportschulen. Die Kinder können hier Leichtathletik, Gymnastik treiben, Fußball, Basketball, Voleyball spielen. Die Sportler unserer Stadt nehmen an vielen Sportwettkämpfen teil und gewinnen oft. Die Einwohner sind auf die Erfolge unserer Sportler stolz. In meiner Stadt gibt es viele Bibliotheken, wo die Menschen Bücher lesen und sie nach Hause nehmen dürfen.

Hier, in der Stadt, gibt es viele Orte, wo die Menschen ihre Freizeit verbringen können. Das sind verschiedene Cafes, Bars, Restaurants. Einige Menschen besuchen Kinos, andere gehen lieber ins Theater. In der Stadt gibt es 4 Museen: das Heimatmuseum, das historische Museum, das Kunstmuseum und die

Rüstkammer. Im Zentrum der Stadt liegen ein Kulturhaus, ein Hotel, ein Postamt, eine Markt, zwei Apotheken, eine Reinigung, eine Schwimmhalle, ein paar Supermärkte. In der Stadt gibt es zwei wunderbare Kirchen, ein Heiligtum und ein Kloster. Außerdem, gibt es in meiner Stadt eine gute Infrastruktur: verschiedene Bänke, Post, Polizei, Gerichte, Krankenhäuser.

Meine Stadt ist meine Heimat. Ich liebe meine Stadt. Das ist der beste Ort in der Welt.

Wörter zum Text

die Stadt (die Städte)	das historische Museum
der Betrieb (die Betriebe)	das Kunstmuseum
das Werk (die Werke)	die Rüstkammer
die Fabrik (die Fabriken)	das Kulturhaus
der Park (die Parks) / der Stadtpark	das Hotel (die Hotels)
die Schule (die Schulen)	das Postamt (die Postämter)
die Universität (die Universitäten)	der Markt (die Märkte)
die Sportschule	die Apotheke (die Apotheken)
das Gymnasium (die Gymnasien)	die Reinigung
die Kunstschule	die Schwimmhalle
der Kindergarten (die Kindergärten)	der Supermarkt
die Bibliothek (die Bibliotheken)	die Infrastruktur
die Straße (die Straßen)	die Bank (die Bänke)
das Café (die Cafes)	die Post (=)
die Bar (die Bars)	die Polizei
das Restaurant (die Restaurants)	das Gericht (die Gerichte)
das Kino (die Kinos)	das Krankenhaus (die Krankenhäuser)
das Theater (=)	die Kirche (die Kirchen)
das Museum (die Museen)	das Heiligtum (die Heiligtümer)
das Heimatmuseum	das Kloster (die Klöster)

«Bilde das Wort richtig»

Цель игры: активизация лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: карточки с буквами

Ход игры: Школьники работают в парах. Каждой паре учитель раздает наборы карточек с буквами. Задача играющих – за минуту как можно быстрее составить слова по теме. При этом учитель разъясняет ребятам, что первые буквы этих слов написаны с большой буквы. Пара, которая за отведенное время составит большее количество слов без ошибок, выигрывает. Итоги игры подводятся после того, как составлено несколько слов.

Пример: m, e, h, S, a, l, l, i, c, h, m, w (*Schwimmhalle*)

«Memory»

Цель игры: развитие внимания, активизация лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: карточки с изображениями

Ход игры: В игре принимают участие все обучающиеся. На столе разложены карточки со словами. Все карточки раскладываются выражениями вниз в 2 ряда – немецкие слова и их перевод. Игроки поочередно берут по две карточки. При совпадении слова и перевода на взятых игроком карточках, он оставляет их у себя и берет еще две карточки. Если содержание обеих карточек не соответствуют друг другу, игрок кладет их на место, перевернув вниз, и уступает ход следующему игроку. Другие обучающиеся стараются запомнить, где какая из уже известных карточек лежит. Выигрывает тот, у кого оказалось больше всех парных карточек (Приложение 4).

«Das Bilderlotto»

Цель игры: развитие памяти, внимания, повторение лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: карточки с немецкими словами и картинками

Ход игры: Ученики садятся вокруг стола и получают по одинаковому количеству карточек с немецкими словами и картинками. Один ученик выкладывает карточку с картинкой, остальные ищут у себя карточку со

словом, обозначающим то, что изображено на картинке. Тот, у кого эта карточка есть, выкладывает её. Кто будет самым внимательным, тот выиграет. Интереснее играть, если скорость ходов будет высокой.

«Kaputte Schreibmaschine»

Цель игры: развитие внимания и контроля знаний лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: раздаточный материал

Ход игры: Школьники работают самостоятельно. Пишущая машинка сломалась и не пропечатала буквы. Ученики должны вписать пропущенные буквы в предложениях. Побеждает тот, кто первым справился с заданием верно.

Пример: In m__ner Stadt gibt es viele S__ulen und Univ_rsi__en, wo die Kinder lernen und stud__en.

In der Stadt gibt es 4 Mus___: das H__matmus___m, das histori___e Museum, das Kun__museum und die R__stka___er.

«Die Stadt des Traumes»

Цель игры: развитие памяти, повторение и закрепление лексики по теме «Die Stadt», развитие креативных способностей.

Оборудование: лист формата А4 со схематичным изображением зданий, которые можно найти в городе.

Ход игры: Ученики работают в парах. Каждая пара получает по лист, где они должны подписать здания по их желанию. После выполнения этого этапа, каждая пара должна подготовить мини-рассказ на тему «Город моей мечты», описав свой город, что и где находится в городе, чем можно заняться в этом городе и где. Далее обучающиеся представляют свой город, демонстрируя свой проект. Школьники также могут раскрасить свои «города», если у них есть желание (Приложение 3).

Der zweite Block

В этом блоке мы работали над текстом «Leipzig», который представлен в приложении (Приложение 1).

«Das lustige Fischen»

Цель игры: активизация лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: аквариум (банка), удочка (карандаш, к концу которого подвешен магнит), рыбки (нарисованные на плотной бумаге рыбки, на которых надеты железные скрепки)

Ход игры: Преподаватель предлагает немного порыбачить, достает «аквариум» и «удочку». «Рыбак» выходит к доске и опускает «удочку» в «аквариум», вытаскивают «рыбку», на обратной стороне которой написано слово. Если слово перевел на немецкий язык, «рыбачь» дальше, а нет, уступай. Побеждает тот, кто ни разу не ошибется.

«Das Wortlotto»

Цель игры: закрепление лексики по теме «Die Stadt», развитие внимания.

Оборудование: карточки с русскими и немецкими словами

Ход игры: Ученики садятся вокруг стола и получают по одинаковому количеству карточек с русскими и соответствующими им немецкими словами. Один ученик выкладывает карточку с русским словом, остальные ищут у себя карточку с переводом. Тот, у кого она есть, выкладывает её и ходит дальше. Кто будет самым внимательным, тот выиграет.

«Wer ist am klügsten?»

Цель игры: развитие внимания, активизация лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: мяч

Ход игры: Школьники встают в круг. Учитель (или водящий) бросает мяч одному из обучающихся и называет какое-либо слово по теме на немецком или на русском языке. Играющий, поймав мяч, произносит соответственно русский или немецкий эквивалент данного слова и возвращает мяч учителю (немецкое слово школьник обязан назвать слово с правильным артиклем, а также множественное число). Учитель бросает мяч другому ученику и произносит новое слово.

У.: das Opernhaus

Уч.: опера

У.: памятник

Уч.: das Denkmal (die Denkmäler)

Тот, кто допустил ошибку, назвав неправильный эквивалент, выбывает из игры. Побеждает ученик, оставшийся в игре до конца.

«Piratenschatz»

Цель игры: закрепление лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: пиратский сундук, в роли сокровищ — свернутые листочки бумаги с написанными на них словами на русском языке.

Ход игры: Каждый ученик достает слово на русском языке из сундучка, и переводит слово на немецкий. Если ученик дважды ошибается, он выбывает из игры. Игра проводится в быстром темпе, ограничено время на ответ.

«Redaktor»

Цель игры: закрепление лексики по теме «Die Stadt», развитие внимания.

Оборудование: раздаточный материал.

Ход игры: Школьники работают в парах, задача каждой пары найти и исправить орфографические ошибки в исходном тексте или списке слов. Побеждает исправившая все ошибки пара, время игры ограничено.

Пример: Der Mittelpunkt Laipzigs ist der Markplatz mit dem Alten Rathaus. Bis zum zwanzigsten Jahrhundert war das Alte Rathaus Sitz der Stadtverwaltung. Jetzt befindet sich hier das Stadtgeschichtliche Museum.

Der dritte Block

В этом блоке мы работали над текстом «Frankfurt am Main», который представлен в приложении (Приложение 2).

«Die prächtige Zehn»

Цель игры: закрепление лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: квадратный лист, в котором спрятаны 10 слов по теме

Ход игры: Школьники работают в парах. Учитель раздает каждой паре по квадратному листу, в котором «спрятались» 10 слов по теме. Задача играющих – как можно быстрее найти эти слова в квадрате и записать их на

обратной стороне квадрата (если это существительное, то нужно записать с правильным артиклем). Побеждает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

«Dolmetscher»

Цель игры: закрепление лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: карточки со словами на немецком языке по теме

Ход игры: Обучающиеся получают карточки со списком из 5 слов. Каждое немецкое слово нужно перевести на русский язык. Побеждает тот, кто быстрее переведет все слова.

«2 Experten»

Цель игры: активизация лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: лист с таблицей и слова по теме без артиклей

Ход игры: Обучающиеся работают в парах. У каждой пары на столе лежит лист с таблицей, состоящей из 3 столбцов: мужской род, женский и средний. Задача игроков вклеить слова в столбец с тем родом, к которому они принадлежат. Чтобы сделать это задание интереснее, время проведения сокращается до 1 минуты. Побеждает та пара, которая за отведенное время успела корректно заполнить большую часть таблицы.

«Lustiges Diktat»

Цель игры: закрепление лексики по теме «Die Stadt».

Оборудование: карточки со словами.

Ход игры: Обучающиеся работают в парах и пишут диктант. Они получают карточки. В этих карточках записаны слова на русском языке. Так же есть пробелы. Задача играющих – заполнить эти пробелы. Диктовать начинает тот ученик, у кого записано первое слово записано. После выполнения задания, школьник кладут оба диктанта на середину стола и проверяют свои работы. Выигрывает та пара, у кого было наименьшее количество ошибок. Пара, которая нечестно выполняла задание, выбывает.

Во время занятий по УМК за обучающимися велось наблюдение. В процессе наблюдения за экспериментальной группой, где на уроках широко

применялись дидактические игры, и при сравнении их работы на уроке с работой обучающихся контрольной группы, где уроки велись по традиционной системе, были установлены следующие факты:

- Обучающиеся экспериментальной группы были более активны на уроке; в работе принимали участие все школьники, никто не отвлекался и не мешал другим.
- Урок в экспериментальной группе проходит в непринужденной форме, учителю не приходится делать замечаний; у обучающихся не возникает боязни совершить ошибку; каждый стремится к выигрышу, что активизирует внимание, память, позволяет максимально реализовывать умения и навыки.
- Каждое предложение учителя поиграть школьники встречали с радостью и восторгом, при этом заметно оживлялись, что свидетельствовало о повышении эмоционального фона, при котором активизируются психические процессы, способствующие лучшему усвоению материала.
- После звонка обучающиеся экспериментальной группы не стремятся быстрее покинуть кабинет, они остаются с учителем, чтобы задать вопрос, попросить провести понравившиеся игры еще.

По завершении практики нами было проведено повторное анкетирование в тех же классах. Данные анкетирования представлены в таблице № 5.

Таблица 5

Интерес к дидактической игре как виду учебной деятельности

Вопросы	Ответы %
1. Чем тебе нравится заниматься на уроке иностранного языка?	
Читать и переводить тексты	38
Учить наизусть стихи, скороговорки	4
Выполнять упражнения	24
Играть	94
2. Охотно ли ты вступаешь в игру, предложенную учителем?	

Да	96
Нет	–
Мне все равно, чем мы занимаемся	4
3. Чем тебя привлекает игра?	
Играя, я лучше запоминаю материал, чем если бы его просто объясняли;	52
Игра дает возможность отдохнуть;	
Я могу применить свои знания на деле;	21
Игра побуждает желание лучше изучать иностранный язык.	24
	36
4. Нужно ли проводить обучающие игры на уроках?	
Да, всегда	90
Иногда	10
Нет	–
5. На каких уроках лучше всего проводить игры?	Иностранный язык 78 Русский язык 32 Математика 18 География 14 История 10 На всех уроках 8

Таким образом, опрос показал, что обучающиеся предпочитают игру другим видам деятельности, однако они их не исключают. Это доказывает, что игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способность учиться, но бесспорно развивает познавательную активность школьников.

Обучающиеся охотно вступают в игру (98%) так как:

- играя, они лучше запоминают материал (52%);
- игра побуждает желание лучше изучать иностранный язык (36%) (положительная мотивация);
- игра позволяет применить свои знания на деле (24%) (практическое применения знаний).

В экспериментальной группе обучение строилось на применении дидактических игр. В контрольной группе игры не проводились,

преподавание велось согласно учебному плану. Выбранные для экспериментальной группы игры четко вписывались в структуру урока и способствовали развитию лексических навыков и активизации лексического материала.

Работа над лексическим материалом полностью была основана в экспериментальной группе на применении обучающих игр и имела высокую степень эффективности, о чем свидетельствуют результат пост экспериментального контрольного среза знаний обучающихся.

1. Findet die richtige Übersetzung. Schreibt die richtige Antwort in die Tabelle ein.

памятник	der Markt
краеведческий музей	die Sehenswürdigkeit
рынок	das Heimatmuseum
достопримечательность	das Denkmal
опера	das Restaurant
монастырь	das Kloster
ресторан	das Opernhaus
школа искусств	die Sportschule
спортшкола	die Rüstkammer
музей оружия	die Kunstschule

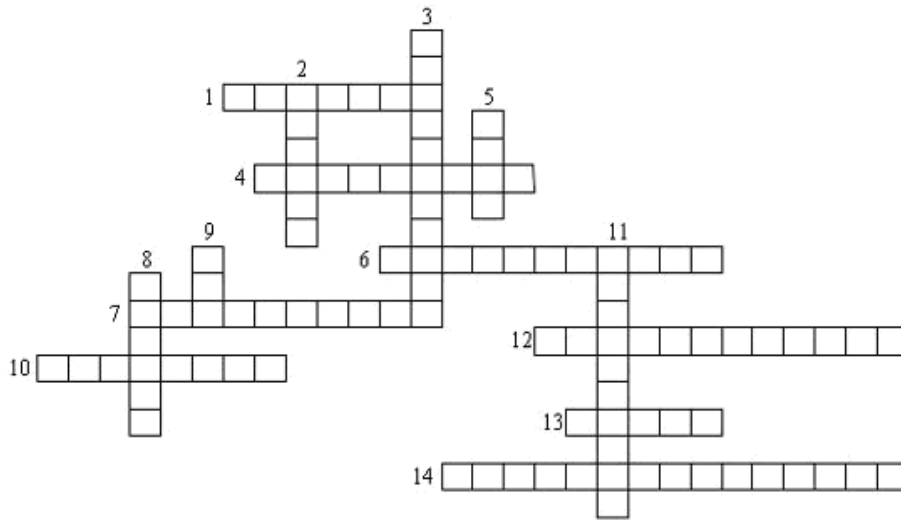
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Schreibt und übersetzt die Sätze richtig.

- 1) Zudensehenswürdigkeiteneinerrussischenstadtgehlrenkirchenmitgoldenenkuppeln.
- 2) Denberlinerzoobesuchendiekinderbesondersgern.
- 3) Diesestadtisteinebankmetropole.
- 4) Mannentleipzigdiestadtdebuchesunddiestadtdermusik.

- 5) Dasmuseumbestehtausfünfgebäudenindenenüberdreimillionenausstellungstückegesammelt sind.

3. Erratet das Kreuzworträtsel.



Senkrecht:

2. регулировать
3. трамвай
5. троллейбус
8. останавливаться
9. автобус
11. ВХОДИТЬ

Waagerecht:

1. транспорт
4. прямо
6. остановка
7. ВЫХОДИТЬ
10. аптека
12. справочное бюро
13. свет
14. ПЕШЕХОДНЫЙ переход

4. Übersetzt aus dem Deutschen ins Russische.

geheimnisvoll	berühmte Paläste
die Kathedrale	wunderschöne Grünanlagen
der Brunnen	widerspiegeln
der Palast	weltbekannte Denkmäler
historische Gebäude	der Baustil
die Gemäldegalerie	die Grünanlagen
die Baukunst	der Kreml mit alten Mauer

5. Wählt die richtige Antwort.

- 1) Die Stadt nennt man oft Elbflorenz. Hier befindet sich die weltberühmte Gemäldegalerie mit den Bildern der großen Maler Raffael, Rembrandt, Rubens.
- 2) Künfürstendamm ist eine Prachtstraße. Der Ku'damm ist für seine Kabarets, Cafes und Luxusgeschäfte bekannt.
- 3) Die Stadt nennt man oft „das deutsche Chicago“ – und das ist nicht nur wegen seiner Hochhäuser. Diese Stadt ist eine Bankmetropole.
- 4) Dieser Stadt nennt man die Stadt des Buches und die Stadt der Musik.

1	2	3	4

- A. Leipzig
 B. Dresden
 C. Frankfurt am Main
 D. Berlin

Результаты проведенного пост экспериментального контрольного среза отражены нами в таблицах № 6 и № 7, также на рисунках № 3 и № 4.

Таблица 6

Результаты пост экспериментального контрольного среза обучающихся экспериментальной группы

Фамилия, имя обучающегося	Оценка
Карина А.	4
Костя М.	4
Стас И.	5
Никита Д.	4
Айдар Ш.	5
Слава Г.	5
Влад С.	4
Полина К.	5
Паша Л.	3
Кристина Б.	4

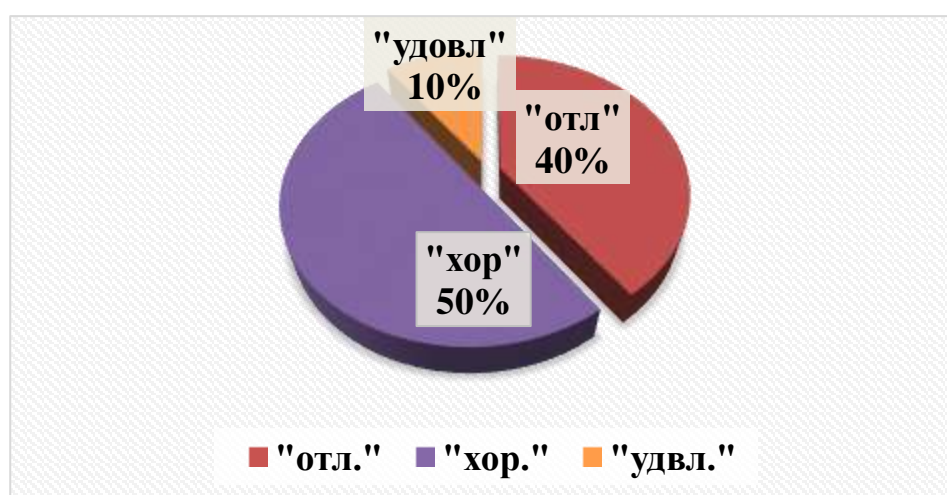


Рис.3. Результаты контрольного среза обучающихся экспериментальной группы.

В результате проведенного контрольного среза знаний обучающихся экспериментальной группы пять школьников получили оценку «отлично»,

четверо справились с заданиями на оценку «хорошо», и только один человек заработал оценку «удовлетворительно» (Таблица 6).

В процентном соотношении эти данные выглядят следующим образом: на оценку «отлично» с заданиями справилось 40% обучающихся, на оценку «хорошо» - 50% обучающихся, и 10% учеников контрольной группы получило оценку «удовлетворительно» (Рис.3).

Таблица 7

Результаты пост экспериментального контрольного среза обучающихся контрольной группы

Фамилия, имя обучающегося	Оценка
Максим Б.	5
Карина В.	5
Юля К.	5
Анна Т.	5
Женя С.	4
Диана С.	4
Анна П.	5
Герман Ш.	4
Маша Б.	3
Алида Х.	4

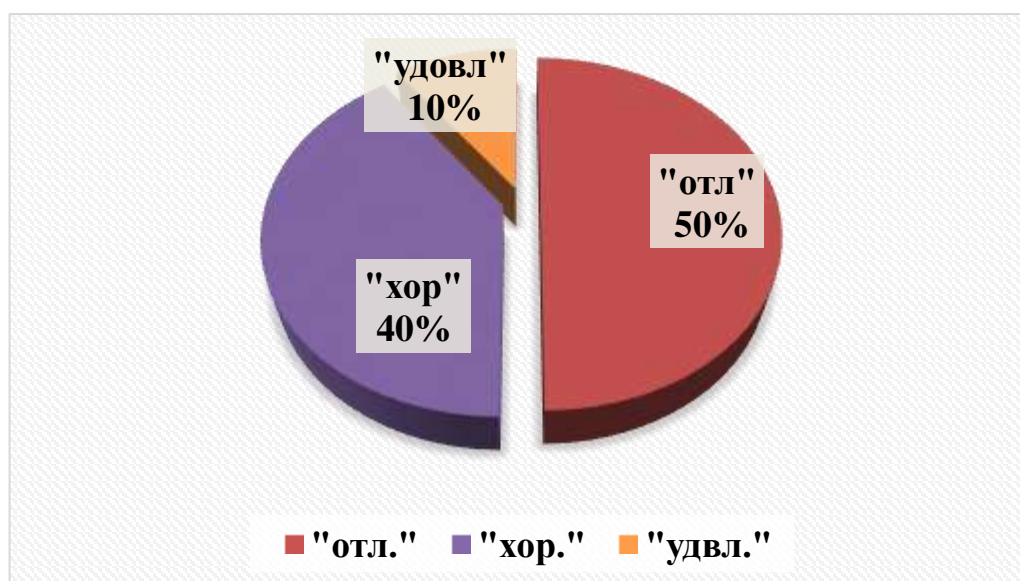


Рис.4. Результаты контрольного среза обучающихся контрольной группы.

Среди обучающихся контрольной группы с контрольным срезом на оценку «отлично» справилось 5 человек, на оценку «хорошо» - 4 человека, и один школьник получил оценку «удовлетворительно» (Таблица 7).

В процентном соотношении приведенные данные интерпретируются следующим образом: на оценку «отлично» задания выполнило 50% обучающихся, на оценку «хорошо» - 40% обучающихся группы, и 10% получили оценку «удовлетворительно» (Рис. 4).

Полученный эксперимент показывает, что уровень усвоения лексического материала в экспериментальной группе гораздо выше. В контрольной группе материал усваивался, как и всегда.

Таким образом, проведенный нами эксперимент доказал, что введение дидактических игр в структура урока действительно положительно сказывается на результатах обучения иностранному языку и является перспективным средством повышения эффективности этого обучения.

Выводы по 2 главе

Результаты опытно – экспериментальной работы по применению дидактических игр показали, что в начале лишь 30% обучающихся экспериментальной группы справились с заданием.

Разработанный нами в процессе опытно-экспериментальной работы учебно-методический комплекс игровых упражнений, способствующих активизации лексических навыков, оказал большое влияние при активизации лексического материала.

В экспериментальной группе обучение строилось на применении дидактических игр. В контрольной группе игры не проводились, преподавание велось согласно учебному плану.

Выбранные для экспериментальной группы игры четко вписывались в структуру урока и способствовали развитию лексических навыков и активизации лексического материала.

Работа над лексическим материалом полностью была основана в экспериментальной группе на применении обучающих игр и имела высокую степень эффективности, о чем свидетельствуют результат пост экспериментального контрольного среза знаний обучающихся.

Результаты контрольного среза показывают динамику роста сформированности лексических навыков обучающихся экспериментальной группы. Так, показатель выполнения контрольного задания равен 70%.

Проведенный нами опрос показал, что обучающиеся предпочитают игру другим видам деятельности, однако они их не исключают. Игровое обучение не формирует способность учиться, но бесспорно развивает познавательную активность школьников.

Обучающиеся охотно вступают в игру (98%) так как:

- играя, они лучше запоминают материал (52%);
- игра побуждает желание лучше изучать иностранный язык (36%) (положительная мотивация);

- игра позволяет применить свои знания на деле (24%) (практическое применения знаний).

Таким образом, эксперимент, проведенный в 7 классах средней образовательной школы №103 г. Челябинска подтвердил гипотезу исследования: эффективность и качество обучения повысились, при условии системного применения дидактических игр в процессе обучения иностранному языку.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра принадлежит к одному из самых привлекательных видов деятельности. Игра по своей природе многофункциональна, она способствует воспитанию гармонично развитой личности. Игра оказывает действенное влияние на формирование личности ребёнка, способствует его психологическому развитию.

Особый вариант педагогического общения представляют дидактические игры. Дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет – сама человеческая деятельность.

Дидактические игры — это разновидность игр, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

В настоящее время современное общество сталкивается с проблемами, взаимовлияния различных культур и сохранения культурного многообразия планеты. Все больше осознается необходимость развития диалога культур, в связи с этим обучение иностранному языку должно стать подготовкой к межкультурной коммуникации, так как в процессе изучения языка обучающемуся предстоит проникнуть в иную систему ценностей и жизненных ориентиров и интегрировать ее в собственную картину мира.

Основным средством реализации поставленной цели является обучение лексике, так как именно в ней отражены ценностные ориентиры и факты культуры. Однако в настоящее время обучающиеся недостаточно подготовлены к использованию иностранного языка в межкультурной коммуникации, что обуславливает актуальность проблемы.

Целью обучения лексической стороне устной речи является овладение строительным материалом для осуществления устно-речевого общения, т. е. прямыми средствами передачи понятий, мысли в целом.

В 7 классе ведущую роль играет общение со сверстниками в контексте собственной учебной деятельности подростка. В этом возрасте получают развитие устойчивый содержательный интерес ко всему интересному, значительному. Часто заметно стремление подростка знать что-то основательно, действовать, находить знания самостоятельно.

В процессе игровой деятельности происходит обучение действию посредством самого действия. Усвоение знаний осуществляется в контексте определенной деятельности, которая создает ситуацию необходимости знания.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез.

Результаты опытно – экспериментальной работы по применению дидактических игр показали, что в начале лишь 25% обучающихся экспериментальной группы справились с заданием.

Результаты контрольного среза показывают динамику роста сформированности лексических навыков обучающихся экспериментальной группы. Так, показатель выполнения контрольного задания равен 70%.

Таким образом, эксперимент, проведенный в 7 классах средней образовательной школы №103 г. Челябинска подтвердил гипотезу исследования: эффективность и качество обучения повысились, при условии системного применения дидактических игр в процессе обучения иностранному языку.

Перспективными направлениями развития методики преподавания иностранных языков в средней школе можно считать в силу вышеизложенного – применение дидактических игр при активизации лексического материала.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абрамова, И.В. Игры на уроках немецкого языка [Текст] / И.В. Абрамова // Иностранные языки в школе-2004. -№1,с.70
2. Аванесова, В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения [Текст] / В.Н. Аванесова. – М.: Просвещение, 1992. –215 с.
3. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов. – М.: ИКАР, 2009. – 120с.
4. Аксенова, Л. К. Дидактические игры [Текст] / Л. К. Аксенова, Э. В. Якубовская. – М.: Просвещение, 1991. – 176 с.
5. Баранов, СП. Педагогика [Текст] / СП. Баранов, Л.Р. Болотина, В.А. Сластенин. - М.: Просвещение, 1987. - 368с.
6. Басова, Н.В. Педагогика и практическая психология. [Текст] / Н. В. Басова - Ростов н/Д.: Феникс, 2000. - 416 с.
7. Бим, И.Л. Обучение иностранным языкам: поиск новых путей [Текст] / И.Л. Бим// Иностр. Яз. в школе. - 1989. - №1- 270с.
8. Бим, И. Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблема школьного учебника [Текст] / И. Л. Бим. – М.: Просвещение, 1987. – 235 с.
9. Бим, И.Л. Теория и практика обучения немецкому языку в средней школе: Проблемы и перспективы: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. № 2103 «Иностр. яз.» / И.Л. Бим. – М.: Просвещение, 1988.– 256 с.
10. Большой энциклопедический словарь / ред. А.П. Горкин. – Издание 2-е, переработанное и дополненное. – Санкт-Петербург: Большая Российская энциклопедия: Норинт, 2002. – 1456 с.
11. Возрастная и педагогическая психология: учебное пособие для студентов пед. ин-тов [Текст] / В. В. Давыдов, Т. В. Драгунова, Л.Б. Ительсон и др.; Отв. ред. А.В. Петровский. – М.: Просвещение, 1979. – 288 с.
12. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка: Психология развития [Текст]/ Л.С. Выготский. – СПб: Питер, 2001.– 512 с.

13. Высоцкая, Е.К. Использование учебных игр в процессе обучения иностранному языку в школе/ Обучение иностранному языку в школе: методическое пособие[Текст] / Е. К. Высоцкая.-М.: Просвещение, 2001-
14. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика [Текст] / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – М.: Издательский центр «Академия», 2007.– 336 с.
15. Гальскова, Н. Д. Теория и практика обучения иностранным языкам / Н. Д. Гальскова, З. П. Никитенко. – М.: Айрис Пресс, 2004. – 240 с.
16. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя [Текст] / Н.Д. Гальскова. - М.: АРКТИ, 2000. - 165с.
17. Гез, Н.И., Ляховицкий, М.В., Миролубов, А.А. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. [Текст] /Н.И. Гез, М.В. Ляховицкий, А.А. Миролубов. - М.: Высшая школа, 1982. - 234с.
18. Давыдов, В.В. Проблемы развивающего обучения. [Текст] / В. В. Давыдов. - М.:Педагогика, 1986. - 240 с.
19. Джурицкий, А.Н. История педагогики: Учеб. пособие для студ. педвузов. - М.: ВЛАДОС, 2000. - 432с.
20. Зимняя, И.А. Педагогическая психология. [Текст] / И. А. Зимняя. - М.: Республика, 1994. – 230с.
21. Козлова, О. А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей школьников [Текст] / О.А. Козлова // Начальная школа. – 2014. – № 11 – С. 49 – 52.
22. Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку [Текст] /
23. А. В. Коньшева. -СПб,2006
24. Климентенко, А.Д. Теоретические основы методики обучения ИЯ в средней школе [Текст] / А.Д. Климентенко, А.А. Миролубов. - М.: Педагогика, 1981. - 456с.

25. Кругликов, В. Н. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности [Текст] / В. Н. Кругликов, Е. В. Платонов, Ю. А. Шаронов. – СПб.: Изд. П-2, 2006. – 231 с.
26. Лившиц, О.Л. Ролевая игра на уроке иностранного языка [Текст]// Иностранные языки в школе -1987.-№5,с.5
27. Логинова, Л. В. Языковые игры на уроках иностранного языка. [Текст] / Л. В. Логинова// – Смоленск, 2002.
28. Миролубов, А.А. Общая методика преподавания иностранных языков А.А. Миролубов, А.В. Парахина. - М.: Просвещение, 1984. - 338с.
29. Мягкова, Е.В. Игры при обучении немецкому языку // Иностранные языки в школе. – 1989. - №12
30. Немов, Р. С. Психология: учеб. для студентов высш. пед. учеб. заведений [Текст] / Р. С. Немов. – М.: Просвещение: ВЛАДОС, 1995. – 496 с.
31. Пассов, Е.И. Основы методики обучения ИЯ [Текст] / Е.И. Пассов. - М.: Русский язык, 1977. -216с.
32. Пассов, Е. И. Уроки иностранного языка в школе. [Текст] / Е. И. Пассов. – М., Просвещение, 1992. -223 с.
33. Пидкасистый, П.И. Педагогика: учеб. для студ. пед.уч. завед. / П.И. Пидкасистый. - М: Просвещение, 2002. - 604с.
34. Пискунов, А. И. История педагогики и образования. От зарождения воспитания в первобытном обществе до конца XX века: учеб. пособие для пед. учеб. заведений [Текст] / А. И. Пискунов. - М.: Юрайт, 2013. - 575 с.
35. Подласый, И.П. Педагогика / И.П. Подласый. - М.: ВЛАДОС, 2001. - 542с.
36. Рогова, Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе [Текст] / Г.В. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т. Е. Сахарова. – М.: Просвещение, 1991. – 287 с.
37. Симонова, Л.П. Дидактические игры как элемент воспитания [Текст] / Л.П. Симонова // Дополнительное образование. – 2004. - №1. – С. 97 - 101.

38. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: Базовый курс лекций. Пособие для студентов пед. вузов и учителей. [Текст] / Е. Н. Соловова. - М.: Просвещение, 2002. -239с.
39. Степанова, Е.А. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку// Иностранные языки в школе-2004. -№2,с.46
40. Устенкова, Т.П. Языковые и речевые лексические игры на уроках немецкого языка в 6 классе// Иностранные языки в школе. №6 1993.
41. «Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования» (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897)
42. Федорова, Л.А. Формирование практических умений и навыков школьников [Текст] / Л.А. Федорова // Аспирант и соискатель. – 2005. – №6. – С.128 – 135.
43. Чуйкова, С. Л. Игра и игровая ситуация на средней ступени обучения [Текст]/ С. Л. Чуйкова // Иностр. языки в школе. – 1990. - № 6.
44. Шатилов, С. Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе: учеб. пособие [Текст] / С. Ф. Шатилов. – М.: Высшая школа,1986. – 212 с.
45. Штульман, Э.А. Методический эксперимент в системе методов исследования [Текст] / Э. А. Штульман. - Воронеж, 1976. - 155с.
46. Эльконин, Д.Б. Психология игры. -М.: Педагогика, 1978г.
47. Deutsche Städte. Frankfurt am Main. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://deutsch-sprechen.ru/frankfurt-am-main/>
48. Deutsche Städte. Leipzig. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://deutsch-sprechen.ru/leipzig/>
49. Deutsche Städte. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://startdeutsch.ru/poleznoe/temy/954-nemetskie-goroda>
50. Frankfurt am Main: eine sehenswerte Stadt. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://deseite.ru/frankfurt-am-main-eine-sehenswerte-stadt/>
51. Die Stadt. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.das-germany.de/tema-gorod-na-nemetskom-yazyike/>

Приложение 1

Leipzig

Leipzig ist die Stadt der Sehenswürdigkeiten. Es ist weltberühmt und weltbekannt. Diese Stadt ist heute so populär, so viele verschiedene Menschen aus der ganzen Welt gehen nach Deutschland um seine Attraktionen zu besuchen.

Leipzig ist die berühmte deutsche Stadt. Jedes Jahr finden hier Messen statt, deswegen nennt man sie die Messestadt. Diese Stadt liegt im Bundesland Sachsen. Leipzig ist reich an den Sehenswürdigkeiten, zum Beispiel, die Leipziger Universität. Sie wurde im Jahre vierzehn hundert und neun gegründet. Das Gebäude ist vier-und-dreißig-stockig.

Leipzig hat einige Namen. Man nennt es die Stadt der Musik, weil Johann Sebastian Bach den Knabenchor in der Thomaskirche von siebzehn hundert drei und zwanzig bis siebzehn hundert fünfzig leitete. Seine Grabstätte befindet sich in der Kirche. Vor der Thomaskirche steht das eindrucksvolle Bachdenkmal.

Der Mittelpunkt Leipzigs ist der Marktplatz mit dem Alten Rathaus. Bis zum zwanzigste Jahrhundert war das Alte Rathaus Sitz der Stadtverwaltung. Jetzt befindet sich hier das Stadtgeschichtliche Museum.

Zu den bekanntesten Bauten gehören der imposante Leipziger Hauptbahnhof mit sechs und zwanzig Bahnsteigen, das neue Rathaus mit dem ein hundert und acht Meters hohen Turm, das Völkerschlachtdenkmal gegen die Armee Napoleons, das Museum der bildenden Künste.

Leipzig hat die größte Bibliothek in dem ganzen Europa – die Deutsche Bücherei, deshalb nennt man es die Stadt des Buches. In den Räumen befinden sich das Deutsche Buch und das Schriftmuseum. Neunzehn hundert sechzig wurde in der Stadt das Gebäude des Opernhauses gegründet.

Leipzig ist sehr interessant, darum besuchen viele Touristen es besonders gern. Seine Sehenswürdigkeiten machen an allen Gästen einen großen Eindruck.

Wörter zum Text

die Sehenswürdigkeit (die
Sehenswürdigkeiten)

weltberühmt
weltbekannt

die Attraktion (die Attraktionen)

die Messe (die Messen)

das Gebäude (die Gebäude)

das Denkmal (die Denkmäler)

der Marktplatz (die Marktplätze)

das Rathaus

der Bauten

der Bahnhof (die Bahnhöfe)

der Turm (die Türme)

das Völkerschlachtdenkmal

das Museum der bildenden Künste

die Bücherei

das Schriftmuseum

das Opernhaus / die Oper

Приложение 2

Frankfurt am Main

Frankfurt am Main liegt in der Mitte der Bundesrepublik Deutschland. Frankfurt nennt man oft „das deutsche Chicago“ – und das ist nicht nur wegen seiner Hochhäuser. Diese Stadt ist eine Bankmetropole. Hier sind über drei hundert in- und ausländische Banken, die deutsche Bundesbank und die wichtigsten deutschen Börsen. Wegen der Wolkenkratzer und der Banken nennt man sie auch „das deutsche Manhattan“.

In der Stadt leben rund sechs hundert fünf und fünfzig tausend Einwohner. Frankfurt ist seit vielen Jahren auch als Messestadt bekannt. Hier finden die größten Ausstellungen und Messen statt. Kein Wunder: die Stadt steht in der Mitte der Verkehrswege. Nach Frankfurt kommen sehr viele Menschen, so Frankfurter Bahnhof ist der größte in ganzem Europa. Hier befinden sich der zweitgrößte Flughafen Europas und ein großer Binnenhafen.

Und wie ist die Industrie von Frankfurt? Im Rein-Main-Gebiet dominiert die chemische Industrie. In der Stadt werden elektronische Geräte, Maschinen, Fahrzeuge, Bekleidung, Lebensmittel und viele anderes hergestellt.

Frankfurt ist das Zentrum des deutschen Buchhandels. Hier gibt es viele Buchverlage, und jedes Jahr findet hier die große internationale Buchmesse statt.

Es gibt viele Sehenswürdigkeiten in diese berühmte Stadt. Hier befinden sich verschiedene Museen, Theaters, Denkmäler. In dieser alten Stadt lebten berühmte Menschen: Dichter, Schriftsteller, Musikanten, Spieler... Aber der berühmteste ist Johann Wolfgang von Goethe. Das Goethe-Haus gehört zu den Sehenswürdigkeiten Frankfurts. Hier können Menschen viel über den großen Dichter erfahren. Sie können in Frankfurt verschiedene Souvenirs für seine Familie und Freunde kaufen.

Wörter zum Text

nennt man	der Bundesbank
das Hochhaus (die Hochhäuser)	der Wolkenkratzer (=)
die Bankmetropole	die Ausstellung (die Ausstellungen)

in der Mitte

im Zentrum

der Verkehrsweg (die Verkehrswege)

der Flughafen (die Flughäfen)

der Binnenhafen (die Binnenhäfen)

die Industrie (die Industrien)

das elektronische Gerät (die Geräte)

das Fahrzeug (die Fahrzeuge)

die Lebensmittel

der Buchverlage

international

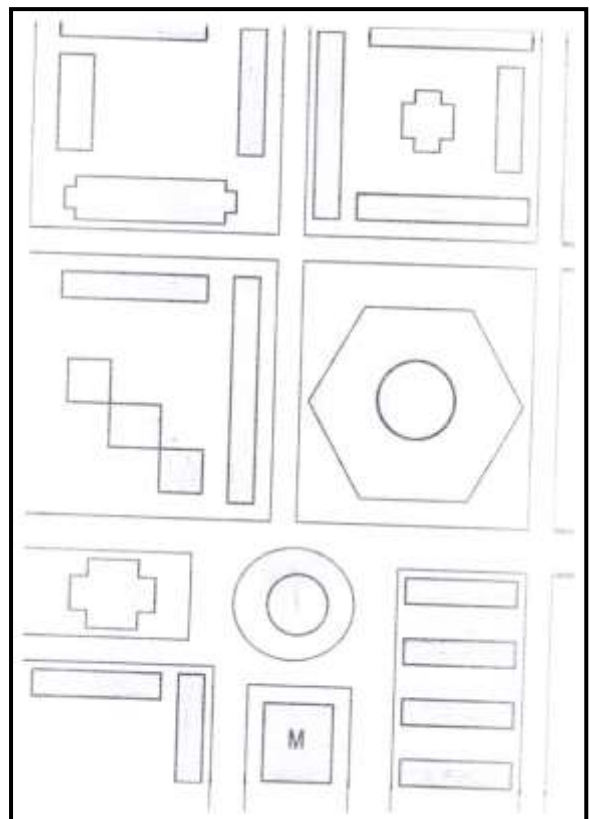
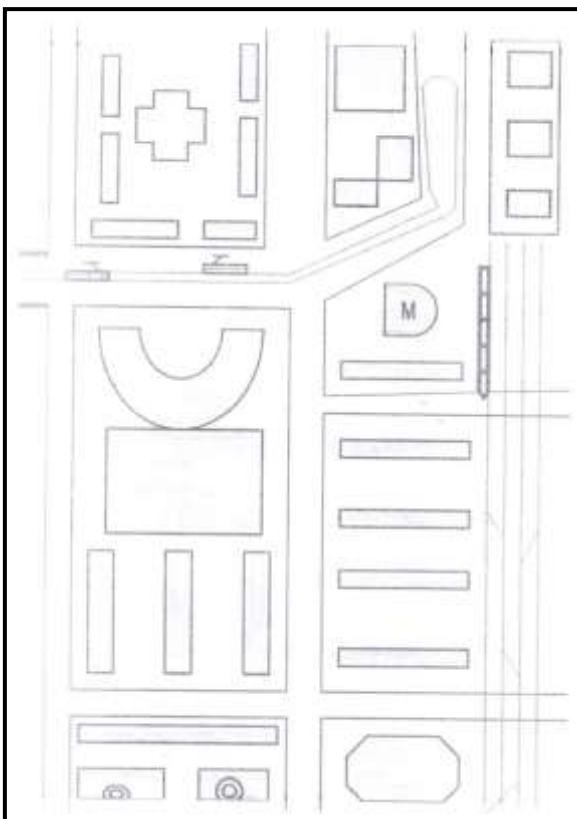
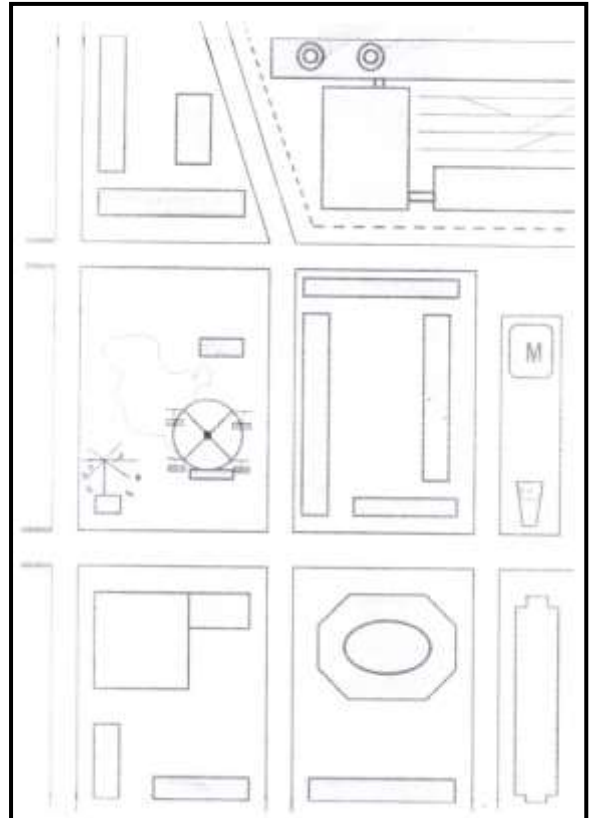
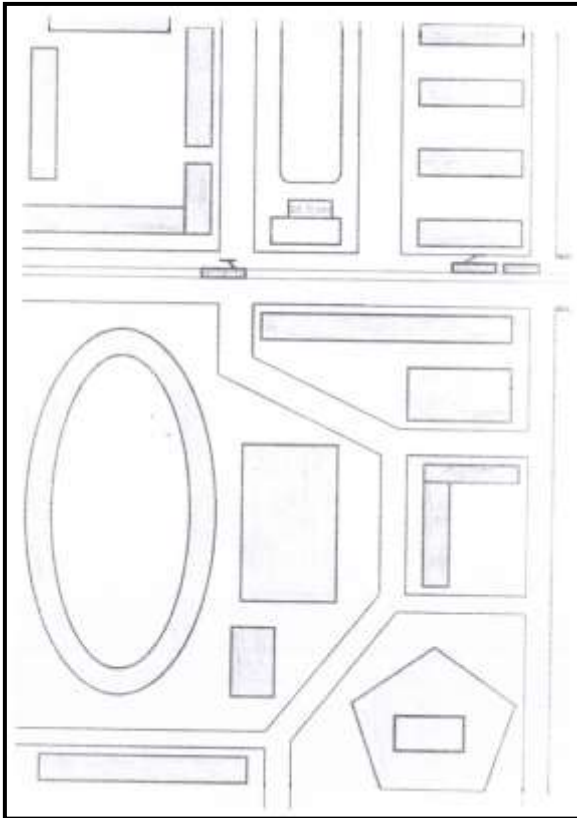
die Brücke (die Brücken)

die Gasse (die Gassen)

das Einfamilienhaus (die

Einfamilienhäuser)

Приложение 3



Приложение 4

