

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический
университет»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

**РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ
ПЕДАГОГОВ К СОЗДАНИЮ
БИЛИНГВАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ
КАК ФАКТОРА РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА
В ПЕРИОД ДОШКОЛЬНОГО ДЕТСТВА**

учебное пособие

**Челябинск
2020**

УДК 378.14
ББК 81.2Англ-923
Р 68

Роль игровых технологий в процессе подготовки педагогов к созданию билингвальной образовательной среды как фактора развития ребенка в период дошкольного детства [Текст]: учебное пособие / Авт.-сост.: Е.Б. Быстрой, Л.А. Белова, Б.А. Артеменко. – Челябинск : Изд-во ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2020. – 81 с.

ISBN 978-5-93162-356-6

Учебное пособие содержит информацию об особенностях организации билингвальной образовательной среды в дошкольных образовательных организациях. В пособии акцентируется значимость педагогических технологий, в частности, игровых, в процессе подготовки педагогов. Данное пособие содержит различные виды дидактических игр, направленных на формирование фонетических, лексических, грамматических навыков, а также речевых умений студентов факультета дошкольного образования и факультета иностранных языков. Данные игры они смогут применять в процессе создания билингвальной образовательной среды в дошкольных образовательных организациях.

Данное учебное пособие адресовано студентам, обучающимся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование, направленность (профиль): «Дошкольное образование. Иностранный язык», в рамках дисциплины «Методика обучения иностранному языку», а также студентам факультета иностранных языков, обучающимся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Немецкий язык. Английский язык», в рамках дисциплин «Проектирование урока по требованиям ФГОС», «Методика обучения и воспитания (немецкий язык)», «Методика обучения и воспитания (английский язык)».

Кроме того, оно может быть полезно для педагогов дошкольных образовательных организаций, для учителей иностранного языка, а также для широкого круга лиц, интересующихся проблемами преподавания иностранных языков в различных образовательных организациях и языковых центрах.

Рецензенты:

С.Г. Молчанов, доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры теории, методики и менеджмента дошкольного образования (ЮУрГГПУ)

Н.А. Шаламова, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой иностранных языков (УралГУФК)

ISBN 978-5-93162-356-6

Учебное пособие подготовлено при финансовой поддержке ФГБОУ ВО «Мордовский государственный педагогический институт им. М.Е. Евсевьева» по договору на выполнение научно-исследовательских работ от 06.04.2020 г. №МК-20-04-06/2 «Подготовка педагогов дошкольного образования к созданию билингвальной образовательной среды как фактора развития ребенка в период дошкольного детства».

© Е.Б. Быстрой, Л.А. Белова, Б.А. Артеменко, 2020
© ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2020

Содержание

Особенности билингвальной образовательной среды в дошкольных образовательных организациях.....	4
Обучающие возможности игровых технологий.....	10
Игры на занятиях английским языком.....	32
1. Фонетические игры.....	32
2. Лексические игры.....	33
3. Игры с фразами.....	39
4. Грамматические игры.....	40
Игры на занятиях немецким языком.....	43
1. Лексические игры.....	43
2. Игры с алфавитом.....	52
3. Игры с числами.....	55
4. Грамматические игры.....	57
Игры для обучения чтению.....	61
Игры для обучения аудированию.....	66
Игры для обучения говорению.....	68
Игры для обучения письму.....	69
Смешанные игры.....	71
Коммуникативные игры.....	71
Список литературы.....	76

ОСОБЕННОСТИ БИЛИНГВАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ

Глобализационные процессы, происходящие в современном обществе, интеграция во многих сферах человеческой жизнедеятельности, конфронтирование человечества с реальными проблемами, одной из которых является пандемия, вызванная коронавирусом, делают детерминантой сегодняшнего дня разработку образовательных концепций, в рамках которых в условиях поликультурного общества реализуются программы подготовки подрастающего поколения к жизни в многополярном мире, формирования у него умения понимать других и толерантно относиться к культурному, в том числе языковому, многообразию современного мира.

В этой связи возрастает проблема билингвального образования, в рамках которого происходит знакомство со вторым языком и культурой страны изучаемого языка, которое, по мнению Н.В. Ивановой, рассматривается как «инвестиция» в дальнейшее благополучие ребенка [16].

Данная мысль, согласно которой необходимо уделять особое внимание введению занятий по (неродному) иностранному языку в дошкольные образовательные учреждения, акцентируется также в Белой книге Европейской комиссии по вопросам образования «Учить и учиться – на пути к когнитивному обществу» [45].

Наличие мультикультурного общества и, как следствие, наличие мультикультурных классов в школе и мультикультурных групп в дошкольных образовательных организациях на этапе современного развития РФ делает актуальной проблему создания билингвальной образовательной среды в данных организациях.

В силу того, что в европейских государствах, таких как Германия, данная проблема решается уже со второй половины 20 века в теоретическом и практическом планах, следует учитывать данный опыт и обратиться к его рассмотрению, так как именно билингвальное образование является базисом для создания билингвальной образовательной среды.

Так, немецкий ученый Марианна Крюгер-Потратц считает, что «...билингвальное образование посредством своего бикультурного характера призвано помочь обучающимся ориентироваться в обществе, в котором вся жизнь определяется этнической, языковой, религиозной и социальной гетерогенностью, и эта зависимость будет в будущем еще более четко выражена. Оно должно научить их обращаться с этим многообразием и найти в нем свое место. Кроме того, билингвальное образование побуждает наряду с познанием чужой культуры и к анализу системы собственной культуры» [43].

Таким образом, в Германии билингвальное образование рассматривается как образовательный процесс, при котором ряд предметов, при том или ином типе школы, полностью преподается на иностранном языке (Постоянная Федеральная Конференция Министров Образования Земель ФРГ). Оно обеспечивает:

- освоение образцов и ценностей мировой культуры, исторического и социокультурного опыта различных стран и народов (*когнитивный уровень*);

- формирование социально-установочных и ценностно-ориентационных предрасположенностей обучающихся к межкультурной коммуникации и обмену, развитие толерантности по отношению к другим странам, народам, культурам и социальным группам (*ценностно-мотивационный уровень*);

– активное социальное взаимодействие с представителями различных культур при сохранении собственной культурной идентичности (*деятельностно-поведенческий уровень*) [19].

Известно, что в настоящее время в Западной Европе существуют различные модели организации билингвального образования в детских садах. Одной из наиболее популярной в Германии является иммерсионная модель (иммерсия – погружение), которая предполагает, что с раннего возраста дети слышат два языка, благодаря чему они погружаются в «языковую ванну», неосознанно усваивая при этом звуковые структуры неродного языка. Овладение языком происходит в ходе привычной ежедневной деятельности ребенка (рисование, пение, игра, конструирование и т.д.). В идеальном случае язык-партнер присутствует в воспитательном процессе наравне с родным. Установлено, что при таком «погружении» ребенок самостоятельно выстраивает систему правил и значений языка, а ошибки и смешение языков рассматриваются как естественные и необходимые элементы развития (Х. Воде). Важной составляющей иммерсии является контекстуализация, когда сказанное связывается с определенной деятельностью и поддерживается жестами, действиями, показом [41].

Немецкие исследователи (В. Венцель, Х. Зартер) также полагают, что наиболее целесообразной моделью билингвального детского сада является иммерсионная модель с опорой на принцип «Один человек – один язык». В частности, Х. Зартер отмечает, что для дошкольного возраста, особенно для раннего, характерно приписывание языков определенным людям, т.е. дети отождествляют язык с конкретным человеком, использующим данный язык. При этом важно, на каком языке ребенок познакомился с конкретным человеком: как правило, именно на этом языке он с ним и будет разговаривать. Как следствие, большое значение для билингвальных детских садов имеет привлечение воспитателей,

являющихся носителями языка-партнера. От всех воспитателей билингвальных детских садов требуется владение, в той или иной степени, обоими языками [44].

Для воспитания двуязычного ребенка в естественных условиях немецкие педагоги Б. Кильхедер и С. Йонкайт сформулировали следующие принципы:

- функциональное использование языка: язык должен использоваться в процессе совместной деятельности ребенка и воспитателя (игра, рисование, прогулка и т.д.);

- разделение языков: все участники образовательно-воспитательного процесса должны четко и последовательно соотносить воспитателя с языком, на котором он говорит;

- эмоциональное и языковое внимание к ребенку: необходимо регулярное осуществление эмоциональной и языковой рефлексии;

- положительная языковая установка: овладение языками должно ассоциироваться у ребенка с положительными эмоциями [42].

Другой подход к двуязычию в немецком дошкольном воспитании представлен принципом «Один человек – один язык», предложенным в начале прошлого века французским исследователем в области фонетики М. Граммоном. В соответствии с данным принципом один воспитатель разговаривает по-немецки, а второй на языке-партнере, обеспечивая в сознании ребенка соотнесенность языка и человека, говорящего на этом языке [39].

Еще один подход – «пространственная модель» – заключается в том, что одно из помещений детского сада отводится языку-партнеру. Данное помещение должно быть декорировано атрибутами, отражающими реалии страны изучаемого языка, а также национально-культурную специфику ее традиций и обычаев. Кроме того, оно должно быть оснащено необходимыми учебно-методическими материалами и инвентарем.

Воспитатель проводит занятие в данном помещении, используя только язык-партнер, занимается с воспитанниками в игровой форме в этом специальном помещении – «пространстве языка-партнера».

Проанализировав различные подходы к реализации билингвального образования и созданию билингвальной образовательной среды в дошкольных образовательных организациях, мы пришли к выводу о том, что «пространственная модель» может применяться практически во всех дошкольных образовательных организациях РФ.

Следует также отметить, что реализация всех перечисленных возможностей билингвального образования в ракурсе обеспечения владением знаниями, умениями и навыками личности в области межкультурной коммуникации определяет создание и функционирование билингвальной образовательной среды.

Отметим, что билингвальная образовательная среда – это система психолого-педагогических условий, обеспечивающих возможность для раскрытия способностей и личностных особенностей обучающихся. В условиях билингвальной образовательной среды, как отмечает О.Ф. Худобина, происходит не только усвоение определенного иностранного языка и специальных знаний, аккультурация личности (присвоение новой для нее культуры), но и личностный рост обучаемых, развитие целостной личности, ее взаимосвязанных компонентов: мотивационного, волевого, эмоционального и др. Билингвальная образовательная среда предполагает множественность воздействий на личность и охватывает широкий спектр факторов, определяющих воспитание, обучение и развитие личности на поликультурной основе [36].

В этой связи правомерно встает вопрос о подготовке специалистов, обеспечивающих успешное формирование билингвальной компетенции у детей дошкольного возраста с учетом национально-региональных особенностей. Данные специалисты должны быть в состоянии создать

билингвальную образовательную среду и эффективно реализовывать билингвальное образование, так как их высокая квалификация в большой степени определяет успех билингвального обучения.

В процессе подготовки бакалавров факультета дошкольного образования необходимо организовывать преподавание как на когнитивном уровне, отвечающем за информацию о ценностях, нормах, стереотипах и традициях культуры изучаемого языка, так и на поведенческом и эмоциональном уровнях, способствующих выработке установки на открытость к познанию чужой культуры и восприятию межкультурных различий, а также выработке умения сменить перспективы от «взгляда изнутри» на «взгляд со стороны», заставляя задуматься над возможными альтернативными интерпретациями увиденного, усомниться в естественности своего поведения, принятого в родной культуре, или даже в корне изменить это поведение.

Для достижения этой цели в процессе профессиональной подготовки бакалавров дошкольного образования к созданию билингвальной образовательной среды необходимо применение различных интерактивных методов обучения, таких как межкультурных тренингов, совместных дискуссий, ролевых игр в искусственно созданных образовательных условиях, максимально методически приближенных к естественным, воссоздающим реальную коммуникативную ситуацию. Кроме того, выпускники факультета дошкольного образования должны владеть интерактивными методами преподавания иностранных языков, в частности, игровыми технологиями, применение которых будет способствовать формированию билингвальной компетенции дошкольников.

ОБУЧАЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

«...в игре человек испытывает такое же наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества».
Ф. Шиллер

Современные процессы модернизации системы преподавания иностранных языков в Российской Федерации детерминировали необходимость поиска новых приемов и методов. Сегодня в высшей школе на занятия по иностранному языку приходят студенты, имеющие значительно более высокие требования к используемым методам и приемам обучения, чем ранее, так как возрастает роль коммуникативной компетенции, позволяющей молодым людям общаться с представителями других культур, а также в сфере своей профессиональной деятельности.

Обучение иностранному языку студентов зачастую ведется на формальном уровне. Все это приводит к снижению мотивационной заинтересованности студенчества в изучении иностранного языка, а использование устаревших приемов и методов работы по формированию речевых умений и навыков приводит к несоответствию уровня профессиональной подготовки специалистов требованиям федеральных образовательных стандартов высшего образования, в которых акцентируется значимость овладения иностранным языком, которое является одним из залогов конкурентоспособности молодого специалиста на рынке труда.

Особую значимость применение игровых технологий приобретает в процессе подготовки педагогов дошкольного образования к созданию билингвальной образовательной среды как фактора развития ребенка в период дошкольного детства, так как выпускники факультета дошкольного образования, обучающиеся иностранным языкам с использованием

игровых технологий, смогут в своей будущей профессиональной деятельности использовать их в процессе создания вышеназванной образовательной среды и формирования речевых иноязычных навыков дошкольников.

Обратимся к рассмотрению понятия «технология».

У Я.А. Коменского классический термин «дидактика» обозначает искусство обучать, великий педагог детально описывает то, что и как должен делать учитель, чтобы получить необходимый результат [29].

Сегодня, например, негативным фактором педагогической деятельности как раз и является недостижение поставленной цели, неполучение запланированных результатов. Причины этого могут быть самые разнообразные: от нереально поставленных целей до несовпадения желаний с возможностями.

К сожалению, современные установки на повышение качества знаний обучающихся и на развитие их мышления остаются лишь на уровне деклараций, практически не изменяя реального положения дел. Вследствие этого возникает масса практических вопросов:

- Как обеспечить гарантированность достижения целей?
- Как достичь запланированных результатов обучения?
- Как повысить эффективность образовательного процесса?

Поиски ответов на эти вопросы привели современную дидактику к неожиданному результату: необходимо «технологизировать» учебный процесс, то есть превратить обучение в некий алгоритм, своего рода производственно–технологический процесс, выполнение которого гарантирует достижение запланированных целей [29].

Важнейшей проблемой такого перехода явилась интеграция, взаимосвязь содержательной и процессуальной сторон обучения.

На современном уровне «инновационности» образование рассматривается как деятельность, которая определяется степенью

развития деятельностных структур личности и одновременно «работает» на развитие деятельностных способностей. Активно используются понятия «учебная деятельность», «рефлексия», «мыследеятельность» и т.д. Не столько важно передать обучаемому определенный объем знаний, сколько помочь ему освоить виды деятельности, владея которыми, он сам в любой ситуации сможет получать необходимую информацию [29].

Следует отметить, что процесс стандартизации Российского образовательного пространства, происходящий в течение последних десяти лет, начался без должной методологической подготовки, без осознания роли и функций педагогической технологии, как инновационного понятия, при переходе учебных заведений к работе в условиях образовательного стандарта.

По мнению ряда исследователей (Крившенко, 2010; Левитес, 1998; Чернилевский, 2002; и др.) это привело к ситуации, когда педагог оказался неподготовленным в данной области педагогических знаний, и большинство преподавателей высшей и средней школы не осознают различий между методикой и технологией [23, 30, 37].

Положение осложняется тем, что в современной педагогике термин «технология» употребляется весьма произвольно. Исследования в области педагогической технологии привели к многочисленным определениям этого понятия известными педагогами и методистами. С точки зрения В.П. Беспалько [4], И.П. Волкова [9], Б.Т. Лихачева [24], В.М. Монахова [25] и других, педагогическая технология (или более узко – технология обучения) является составной (процессуальной) частью системы обучения, связанной с дидактическими процессами, средствами и организационными формами обучения. Именно эта часть системы обучения отвечает на традиционный вопрос «как учить» с одним существенным дополнением «как учить результативно». Ниже представлены некоторые определения педагогической технологии.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачев).

Педагогическая технология – это содержательная **техника** реализации учебного процесса (В.П. Беспалько).

Педагогическая технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П. Волков).

Технология – это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния (В.М. Шепель).

Технология обучения – это составная процессуальная часть дидактической системы (М.А. Чошанов).

Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и педагога (В.М. Монахов).

Педагогическая технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технологических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М.В. Кларин).

Технология обучения – способ реализации содержания обучения, предусмотренного учебными программами; представляет собой систему форм, методов и средств обучения, обеспечивающую наиболее эффективное достижение поставленных целей (А.Я. Савельев).

Технология обучения – система указаний, которые в ходе использования современных методов и средств обучения должны обеспечить подготовку специалиста нужного профиля за возможно сжатые сроки при оптимальных затратах сил и средств (А.Т. Молибога).

Образовательная технология– это совокупность образовательных структур учебных заведений, организационных мероприятий, методов, приемов, системных средств и психологических установок, направленных на передачу известных знаний, системное формирование осознания информации и эффективное усвоение знаний в процессе обучения или деятельности (В.Н. Бусурин, В.Н. Козлов).

Технология обучения – область знания, связанная с определением системы предписаний, обеспечивающих оптимизацию обучения (Дж. Брунер).

Педагогическая технология – это научно обоснованная система методов, способов, приемов и технических средств, обеспечивающая обучение с заданными показателями определенной категории обучающихся данному предмету в условиях, учитывающих временные и финансово-экономические ограничения (В.А. Сютанов).

Педагогическая технология – это научно обоснованный выбор характера операционного воздействия в процессе организуемого педагогом взаимодействия с детьми, производимый в целях максимального развития личности как субъекта окружающей действительности (Т.Н. Шамова).

Три подхода к определению понятия «образовательная технология» рассматриваются в «Глоссарии современного образования» (терминологический словарь):

– систематический метод планирования, применения, оценивания всего процесса обучения и усвоения знания путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования;

– решение дидактических проблем в русле управления учебным процессом с точно заданными целями, достижение которых должно поддаваться четкому описанию и определению (общепринятое определение 70-х годов);

– выявление принципов и разработка приемов оптимизации образовательного процесса путем анализа факторов, повышающих образовательную эффективность, с помощью конструирования и применения приемов и материалов, а также посредством применяемых методов.

В итоге, можно сделать вывод о том, что сам термин в своей сущности предполагает некое множество содержательных компонентов:

Технология – это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния.

Технология – это культурное понятие, связанное с мышлением и деятельностью человека.

Технология – это интеллектуальная переработка технически значимых качеств и способностей.

Технология – это совокупность знаний о методах осуществления каких-либо процессов.

Технология – это организованное, целенаправленное, преднамеренное педагогическое влияние и воздействие на учебный процесс.

Технология – это содержательная техника реализации учебного процесса.

Технология – это средство гарантированного достижения целей обучения.

Технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения.

Технология – это проект определенной педагогической системы, реализуемой на практике.

Технология – это минимум педагогических экспериментов в практическом преподавании [29].

Таким образом, в обобщенном виде, педагогическая технология есть продуманная во всех деталях модель совместной учебной и педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению образовательного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и педагога. Педагогическая технология предполагает реализацию идеи полной управляемости процессами обучения и воспитания.

Из приведенных выше определений следует, что технология в максимальной степени связана с учебным процессом - деятельностью педагога и обучаемого, ее структурой, средствами, методами и формами. Поэтому в структуру педагогической технологии входят:

- концептуальная основа;
- содержательная часть обучения:
- цели обучения – общие и конкретные;
- содержание учебного материала;
- процессуальная часть – технологический процесс, составляющими компонентами которого являются организация учебного процесса; методы и формы учебной деятельности обучающихся; методы и формы работы педагога; деятельность педагога по управлению процессом усвоения материала; диагностика учебного процесса.

Критерии технологичности. Любая образовательная технология должна удовлетворять некоторым основным методологическим требованиям (критериям технологичности).

Концептуальность. Каждой образовательной технологии должна быть присуща опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность. Образовательная технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью.

Управляемость предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

Эффективность. Современные образовательные технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

Воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

Любая современная образовательная технология представляет собой синтез достижений педагогической науки и практики, сочетание традиционных элементов прошлого опыта и того, что рождено общественным прогрессом, гуманизацией и демократизацией общества.

Особым видом педагогической технологии является игровая технология, значимость которой трудно переоценить, когда речь идет о подготовке педагогов к созданию билингвальной образовательной среды как фактора развития ребенка в период дошкольного детства.

Игровая ситуация в педагогике – это один из важнейших аспектов интерактивного обучения ребенка. Система применима не только по отношению к детям дошкольного возраста, но и в старшей школе. Со временем она трансформируется из учебной деятельности в общественно-полезную и профессиональную. Она оставляет отпечаток на процессе развития и формирования ребенка, позволяя охватить и запомнить большой объем информации.

Педагогу бывает сложно оптимально сочетать метод игры с другими направлениями в обучении. Эффективность состоит в том, что в игровой технологии сочетаются несколько значащих факторов. В ней есть свобода действий и четкое распределение обязанностей, напряженные моменты и развлечение, реальность и мистика, эмоции и рациональное мышление.

Игровые технологии в педагогике позволяют ребенку, будучи лично заинтересованным, отрабатывать навыки работы в команде, тем самым воспитывая в себе ответственность. Одна из задач педагога – выработка мотивации. Ребенок в процессе игры мотивирован собственной заданной целью, то есть, он в любом случае будет запоминать материал, поданный в ходе игры, ведь это нужно ему самому.

Таким образом, применение игровых технологий является неотъемлемым компонентом билингвальной образовательной среды как фактора развития ребенка в период дошкольного детства.

Рассмотрим функции, которые выполняют игровые технологии в учебном процессе. К их числу следует отнести следующие:

- Развлекательная. Нацелена пробуждать интерес к процессу обучения, развлекать и вдохновлять.
- Коммуникативная. Это отличное поле для отработки базовых навыков. Целью задания является разговор, приводящий к общей цели.
- Игротерапевтическая. Проецирование трудностей разных сфер в заданную ситуацию.

– Распознавательная. Зацикленность на самоизучении в ходе игровой деятельности.

– Корректировочная. Игроки в процессе стараются найти возможные варианты развития событий, вводят положительные изменения в ситуацию.

– Межнациональное общение. В основу положены социально-культурные ценности человечества.

– Социализация. Хорошим примером является общежитие. Участников игры помещают в условия, где им не избежать объективных взаимоотношений.

Таким образом, игровые технологии обучения – это заданная ситуация, в основе которой лежит социальный опыт. Поместив обучающегося в определенные обстоятельства, удастся развивать в нем новые не свойственные ему качества, и прививать контроль над своим поведением.

Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни. У обучающегося должно быть право выбора, свобода действий и определенная ответственность. Именно при соблюдении этих требований происходит полное утверждение человеком самого себя.

Игра содержит в себе несколько основных составляющих:

- Образы.
- Игровые процессы.
- Замена настоящих вещей условными.
- Естественная коммуникация между участниками.
- Условный сюжет.

Игровые технологии в обучении и воспитании использовались как эффективный способ передачи информации в целях образования и

воспитания детей уже издавна. Это традиционный метод обмена знаниями от старшего поколения к младшему. Как интерактивный, его использовали в народной педагогике. В дошкольных заведениях и внешкольных учреждениях наиболее часто встречаются случаи использования этих методов.

На современном этапе феномен геймификации (или игрофикации) понимается большинством исследователей как процесс применения механизмов, характерных для игровых технологий, в предметных областях, традиционно не подразумевающих игру. Еще одним вариантом в области игрового преподавания иностранного языка является понятие «эдьютейнтмента», или процесса обучения через развлечение с использованием игровых технологий.

Как на это указывает в своем исследовании О.Р. Юферева, современные обучающиеся (молодые люди, подростки) воспринимают только то, что представлено для них в привлекательной оболочке, в особенности, в компьютеризованном виде. В силу этого автор предлагает подстроить систему уроков под интересы обучающихся, используя игровые технологии как неотъемлемую часть любого урока [40].

Раскрывая явление геймификации, Т.В. Сапух вводит такой термин как «игрование», что предполагает использование игровой формы для преподавания учебного материала и работы с ним. Проблему низкой заинтересованности обучающихся в предмете на занятиях иностранным языком исследователь предлагает решать через два подхода в использовании технологии «геймификации», в виде коммуникативно-ориентированных форм работы и в виде веб-квестов, основанных на использовании сети Интернет [33].

Таким образом, мы можем сделать вывод, что феномен геймификации – это универсальное с точки зрения современного этапа развития общества средство в обучении любому предмету, эффективность

которого зависит от качества и планомерности использования разнообразных приемов, игровых подходов к представлению материала и работы над ним, за счет чего достигается определенная инновационность педагогического процесса, а также повышение мотивационной заинтересованности обучающихся в овладении знаниями, умениями и навыками.

Феномен геймификации достаточно широк и относится к практике, совмещающей учебный процесс с развлечением. Выделяя сущностную характеристику феномена геймификации, Ю.С. Борцов отмечает, что особенностью данной технологии является внедрение современных форм игрового развлечения в систему традиционных лекций, уроков, занятий, семинаров и мастер-классов, так как без различных дидактических игр, телевизионных программ, настольных, компьютерных и видео игр, фильмов, музыки, веб-сайтов, мультимедийных программ и т.д. уже невозможно представить современное обучение и общение [6].

Феномен геймификации в образовании представляет собой нетрадиционную методику, основанную на использовании инновационного подхода. В частности, автор пишет, что в отличие от традиционного подхода к обучению, в случае с геймификацией субъект принимает активное участие в процессе обучения посредством вовлечения в игру. Проявляя субъективные предпочтения, чувства и реакции на приобретаемый в ходе такого обучения опыт, он формирует мотивацию для активного усвоения знаний.

В процессе подготовки педагогов к созданию билингвальной образовательной среды как фактора развития ребенка в период дошкольного детства необходимо не только применять роль игровых технологий и осуществлять, таким образом, процесс геймификации, но и научить будущих педагогов самим применять данные технологии.

О.А. Богданова, говоря о возможностях использования инновационных образовательных средств в преподавании иностранного языка как феноменов современной методики обучения, предлагает следующие технологические этапы разработки и внедрения данной формы педагогической деятельности на уроке [5]:

1. Постановка педагогических целей, определение задач целого комплекса дидактических игр.

Подходя к планированию и созданию конспекта занятия с использованием дидактической игры, необходимо начинать его с учета тех ключевых компетенций и задач для обучения, которые типично выделяются преподавателем при подготовке урока традиционного типа. Соответственно, постановка таких целей как изучение определенной разговорной темы, формирование универсальных учебных действий (далее УУД) для приобретения возможности вступить в процесс иноязычной коммуникации, является неотъемлемой частью процесса разработки и реализации конспекта с использованием дидактических игр на уроке иностранного языка.

2. Анализ имеющегося учебного материала в выделенном разделе изучения иностранного языка.

Дидактическая игра предполагает использование для представления, отработки и закрепления учебного материала не только рекомендуемого учебно-методического комплекса, но также и выход за рамки традиционных форм получения знаний. Именно поэтому, осуществляя анализ имеющегося учебного материала при подготовке конспекта с использованием дидактической игры, преподаватель иностранного языка будет обращать внимание и на другие средства учебной информации, особенно на те, которыми пользуются носители языка: иностранные учебные пособия, обучающие флеш-игры и видеоролики, созданные в стране изучаемого языка и соответствующие текущей изучаемой теме в

рамках учебной программы. Насыщение урока с использованием дидактической игры подобными разнообразными методами наглядности позволит повысить мотивационную заинтересованность обучающихся, а также повысит их общий уровень коммуникативной компетенции в языковой сфере.

3. Дидактический анализ доступных и эффективных форм для представления материала.

После того, как преподавателем отобран определенный массив стимульной и обучающей информации в области методики преподавания иностранных языков, происходит также отбор наиболее удачных и эффективных форм, которые соответствовали бы требованиям информационно-образовательной среды. Представление данных форм позволит обучающимся и самому преподавателю по-новому взглянуть на традиционные формы представления и работы с учебным материалом, что положительно отразится на уровне активности студентов на уроке.

4. Методический анализ, отбор методов, приемов для работы с материалом, планирование критериев для оценки и контроля за деятельностью обучающихся на уроке.

После того, как была отобрана форма представления учебного материала, преподаватель переходит к отбору конкретных методов и приемов, которые бы облегчили процесс освоения иностранного языка на уроке. Необходимым условием успешного использования дидактических игр являются разработанные преподавателем критерии для оценки и контроля за деятельностью обучающихся на уроке, которые способствуют стимулированию их активности, повышению мотивации к изучению иностранного языка.

5. Составление речевого сопровождения во время выполнения обучающимися заданий в рамках дидактической игры.

Данный процесс также является необходимым, и должен содержать типичные реплики преподавателя на изучаемом языке, которые бы стимулировали обучающихся к непосредственной учебной деятельности. Таким образом, преподаватель составляет опорный конспект в соответствии с задачами разрабатываемого урока по использованию дидактических игр для изучения иностранного языка.

6. Обсуждение макета конспекта с использованием дидактических игр со специалистами-коллегами.

При разработке дидактических игр достаточно часто могут возникать затруднения в вопросах правильного представления материала. Для того, чтобы убедиться, что разработанный конспект, а также отобранные дидактические игры будут работать в контексте урока, следует обратиться за возможной помощью или консультацией к коллегам, как пишет об этом М.Г. Евдокимова [14]. Они могут подсказать возможные способы оптимизации процесса изучения учебного материала посредством дидактических игр.

7. Внесение возможных корректировок и итоговая апробация конспекта с использованием дидактических игр.

В случае, если будут получены дополнительные коррективы, необходимо внести их в структуру конспекта. Для того чтобы оценить результативность планируемого педагогического эксперимента, также можно обратиться к коллегам.

8. Реализация конспекта с использованием дидактических игр на занятии, а также последующая саморефлексия преподавателя в отношении положительных и отрицательных моментов занятия.

Игровая технология позволяет развивать навыки рассмотрения ряда возможных способов решения проблем, активизируя мышление обучающихся и раскрывая личностный потенциал каждого. Исходя из этой особенности, игра должна стать основой для развития у обучающихся

навыков учебной деятельности. Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению иностранного языка, а также уверенность в успешном овладении им. Но хочется отметить, что игра выполняет не только мотивационную функцию. Использование на уроках игровых моментов способствует активизации познавательной и творческой деятельности обучающихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении иностранному языку. Игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов обучающихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значения. Игра может заставить обучающегося вспомнить пройденное, пополнить свои знания.

Таким образом, использование игровых методов:

1. Позволяет найти способы сделать для обучающихся коммуникативно-значимыми фразы, в основе которых лежат простейшие грамматические модели.

2. Психологически оправдывает и делает эмоционально привлекательным повторение одних и тех же речевых моделей и стандартных диалогов.

3. Развивает способность анализировать, сравнивать и обобщать.

4. Позволяет активизировать резервные возможности обучаемых.

5. Позволяет применять знания практически.

6. Позволяет внести разнообразие в учебный процесс.

7. Способствует развитию творчества обучающихся.

8. Учит организовывать свою деятельность

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Еще в XIX веке передовая часть интеллигенции, озабоченная воспитанием детей дошкольного возраста, призывала воспитателей и родителей в полном объеме использовать

образовательную роль игры. Советская (отечественная) педагогика рассматривает игру как важное средство воспитания и всестороннего развития детей. А.С. Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет».

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил.

Игры помогают обучающимся стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят радость творчества. Без радости творчества наша жизнь превращается в скуку и рутину. Творческий человек всегда чем-то увлечен.

Обучающиеся, играя, все время стремятся идти вперед, а не назад. В играх обучающиеся все как бы делают втроем: их подсознание, их разум, их фантазия «работают» синхронно.

Американский психолог Д. Мид увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» человека – «собрание своего Я». Игра – это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления. Игру можно ободрить и одобрить обучающихся. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в них важные психологические свойства.

Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. В игре все равны. Она сильна даже слабым обучающимся. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение сильности заданий – все это дает возможность

преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения.

Таким образом, надо рассматривать игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия, что представляется чрезвычайно важным при организации обучения детей дошкольного возраста в билингвальной образовательной среде.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности обучающихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка обучающихся в выборе нужного речевого варианта;
- стимулирование обучающихся, инициация их активной работы на уроке, когда приходится заниматься менее приятными вещами;
- прием смены деятельности после трудного устного упражнения или другого утомительного занятия;
- идеальная возможность расслабиться;
- снятие скованности, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах занятия. Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят обучающихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности.

Игры лучше всего использовать в середине или в конце занятия с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация обучающихся к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Использование игр на уроках иностранного языка помогает педагогу глубже раскрыть личностный потенциал каждого обучающегося, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения иностранным языкам как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностно-межличностных связей: преподаватель – группа, преподаватель – обучающийся, обучающийся – группа, обучающийся – обучающийся.

Урок иностранного языка рассматривается как социальное явление, где классная аудитория – это определенная социальная среда, в которой педагог и обучающиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс – это взаимодействие всех присутствующих. При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. Чем большим арсеналом средств, возбуждающих интерес, будет обладать педагог, тем эффективней будет процесс обучения.

Обучающиеся стремятся во время игры проявить себя в интересной и вместе с тем требующей усилий и борьбы коллективной деятельности. Напряжение мысли, процесс преодоления трудностей и достижение игровой цели доставляют обучающимся большое удовлетворение.

В дидактических играх на уроках иностранного языка основным препятствием, которое должны преодолевать обучающиеся, являются

языковые и речевые трудности. Поскольку преодоление трудностей во время игры доставляет удовольствие, то, естественно, преодоление языковых и речевых трудностей на уроках иностранного языка из скучной работы превращается во время игры в интересную деятельность. Сначала обучающийся заинтересовывается игрой, а затем и языком, без владения которым невозможно участвовать в ней.

Почувствовав интерес к изучению этого предмета, обучающийся как бы по инерции продолжает с увлечением заниматься им на последующих занятиях и без игры. Однако если не поддерживать время от времени это влечение, то, как показывает опыт, интерес к языку постепенно снова начинает гаснуть.

Если же проявляется чрезмерный интерес к самому ходу игры, последняя грозит превратиться в самоцель, в игру-развлечение. Педагогу нельзя чрезмерно увлекаться игровыми технологиями. Необходимо чередовать их с самыми разнообразными формами работы и приемами.

Как справедливо отмечал К.Д. Ушинский, нельзя все обучение строить на интересе, так как многое обучающимся придется осваивать усилием воли. Необходимо правильно сочетать то и другое.

Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целенаправленна. Необходимо постепенно вводить все новые и новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал.

Опыт показывает, что игра, хотя и на короткий промежуток времени способствует созданию «языковой среды» на уроке и вне его. Во время игры обучающиеся могут психологически перестраиваться и начинать думать только об игре, а не о языке. Игра дает возможность увидеть практическое использование знаний, умений и навыков. Она помогает педагогу создать на уроке «языковую среду», то есть условия, приближающиеся к тем, в которых люди беседуют на иностранном языке в

естественной обстановке, что является важным условием подготовки педагогов к созданию билингвальной образовательной среды как фактора развития ребенка в период дошкольного детства.

Энергичный темп игры приучает обучающихся быстро мыслить, способствует развитию памяти и темпа речи.

Играя на уроках иностранного языка, обучающиеся практикуются в речевой деятельности, которая благодаря этому автоматизируется в определенных и постоянно расширяющихся пределах. Однако все это реализуется лишь при правильном подборе и организации игр педагогом. Успешное усвоение учебного материала происходит лишь тогда, когда игры проводятся систематически, если их форма организации хорошо продумана, и педагог учитывает возможности обучающихся каждой группы.

Все игры должны проводиться методически грамотно. Для этого необходимо:

1. Одну и ту же игру повторить несколько раз (путем подстановки новых лексических единиц).
2. Новую игру начинать педагогу (роль ведущего), а затем эту роль передать хорошо подготовленному обучающемуся.
3. Придать игре характер соревнования, для того чтобы получить от игры наибольший эффект.
4. Снабдить играющих различными красочными аксессуарами, предметами, пособиями.
5. Использовать особый вокабуляр, который поможет педагогу проводить игру на иностранном языке.
6. Проводить исправление ошибок в игровой форме «разыгрывания фантов», «записывания очков» и т.п.

При проведении игр на уроках иностранного языка педагогу следует учитывать тот факт, что правила игры должны быть просты и понятны

обучающимся; игра должна носить в определенной степени универсальный характер, чтобы ее можно было легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний обучающихся.

В настоящее время различают следующие виды дидактических игр на занятиях по иностранному языку:

- 1) фонетические;
- 2) лексические;
- 3) игры с фразами;
- 4) грамматические;
- 5) игры для обучения чтению;
- 6) игры для обучения аудированию;
- 7) игры для обучения говорению;
- 8) игры для обучения письму;
- 9) смешанные игры;
- 10) коммуникативные игры.

ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКИМ ЯЗЫКОМ

1. Фонетические игры

Цель: тренировать обучающихся в произнесении английских звуков.

Среди фонетических игр можно выделить игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования, игры с предметами, игры на внимательность.

«Долгие и краткие звуки»

Поднять руку, когда звук в слове произносится долго или кратко.

«Кто лучше знает звуки?»

Педагог произносит звуки, а обучающиеся показывают соответствующие транскрипционные значки. Или наоборот.

«Назови слово по буквам»

Произнести слово по буквам.

«Какой звук я задумал?» (игра-загадка)

Педагог называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым получает право загадать свою загадку. Например: mother, map, father, fat, dad, daughter, cap, sat, rabbit, teacher.

«Назови слово» (игра с предметом)

Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук слышится.

«Скороговорка» (игра-имитация)

Обучающиеся пытаются произнести за педагогом скороговорку, фразу, стишок на определенный звук. Например: She sells seashells by the seashore.

A black cat sat on a mat and ate a fat rat.

«Кто быстрее?» (игра-соревнование)

Кто быстрее вспомнит названия предметов, начинающихся со... звука. Например: (t) – ten, tie, tiger, teacher, take, tell,...

«Правда–ложь» (игра на внимательность)

Педагог называет звуки, показывая на буквы или буквосочетания, а обучающиеся должны обнаружить ошибку, если она имеется.

2. Лексические игры

Цель: тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность обучающихся; развивать речевую реакцию.

При обучении лексике целесообразно использовать игры на карточках, загадки, кроссворды, чайнворды, игры типа «Найди слово», «Найди пословицу».

«Пропущенные буквы»

Слова, например, называющие животных. В них пропущены буквы. Обучающиеся должны их вставить.

«Лотерея»

Представители двух команд по очереди достают из коробки карточки с названиями предметов и помещают их под заголовками. Например: «Clothes» и «Shoes» или «Healthy and Unhealthy food».

«Цепочка слов – 1»

Первая команда получает задание написать на доске слова или словосочетания по теме «Семья», вторая – по теме «Внешность человека». Представители каждой команды выстраиваются в цепочку друг за другом. Обучающиеся по очереди бегут к доске, пишут на ней слово по теме и возвращаются в конец цепочки. Выигрывает команда, написавшая больше слов по теме и не сделавшая при этом ошибок.

«Цепочка слов – 2»

Сколько слов можно найти в этой цепочке?

Например: CATCHAIREADDRESSPORTHISIT

«Стрельба по мишеням»

Первый участник пишет или называет слово, начинающееся с последней буквы предыдущего и т.д.

«Зашифрованное письмо»

Если «А» – это буква №1 в алфавите, то все остальные буквы имеют свои номера. Прочитайте, что здесь написано.

Например: 2,5 3,1,18,5,6,21,12 23,8,5,14 25,15,21 3,18,15,19,19,20,8,5 19,20,18,5,5,20!

(Ответ: Be careful, when you cross the street!)

«Рисуем человечка»

Обучающиеся рисуют на доске те части тела, которые называет педагог. Обучающийся, который у доски, сначала повторяет название частей тела за педагогом, а потом рисует эту часть тела на доске.

«Назови слово»

Один из обучающихся выбирает букву алфавита, все участники записывают (в течение определенного времени) слова, начинающиеся с этой буквы: слово из двух букв, слово из трех букв и т. д. Победителем становится тот, кто последним назовет слово.

«Кто первый»

Эта игровая форма способствует повторению выученной лексики. Ее хорошо применять, например, в начале учебного года, когда многое изученное ушло уже в пассивный словарь. Для участия нужно как минимум два человека. Следует определить тему, по которой обучающиеся должны назвать как можно больше слов. Каждый по очереди называет по одному слову, связанному с заданной темой, и делает шаг вперед. Например, тема «Travelling», можно называть слова «bus, journey, tourist, hotel etc». Тот, кто первый дойдет до финиша, выиграл.

«Китайский дракон»

Непосредственная подготовка. Педагог строит обучающихся вдоль одной стороны аудитории. Сам стоит на противоположной стороне, напротив первого игрока.

Ход проведения. Педагог произносит какое-нибудь стартовое слово, предположим: *Team!*, и протягивает руку вправо. Игрок, первым выкрикнувший слово на букву *M* (допустим: *Mother!*) подбегает к педагогу, берет его правую руку своей левой рукой, а другую руку протягивает вправо. Следующий игрок, первым выкрикнувший слово на букву *R* (например, *Rich!*), подбегает к предыдущему игроку и, взяв его левой рукой за правую, свою вторую руку протягивает вправо и т.д. Последний оставшийся участник игры становится «головой дракона» в следующем раунде и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ее участник, как минимум, один раз не побывает в роли «головой дракона».

«Автобус»

Ход проведения. По команде педагога *Start the bus!*, игрок «А» начинает наизусть читать алфавит. По команде педагога *Stop the bus!*, он останавливается и определяет букву, на которой прервался. Педагог готовит секундомер и по команде *Start the bus!*, участники игры начинают записывать любые слова, начинающиеся на эту букву. Через одну минуту преподаватель командует *Stop the bus!*, и все игроки останавливаются. Далее игрок «А» начинает зачитывать свой список. Обучающиеся, имеющие такое же слово, произносят: «*Stop the bus!*», и все они, включая Игрока А, вычеркивают это слово из своих списков. Затем Игрок В начинает зачитывать свой список оставшихся слов и т.д. Тем временем, Игрок А подсчитывает свои оставшиеся слова и сообщает педагогу результат, который он фиксирует на доске в виде баллов. К этому моменту, Игрок В поспекает со своим результатом и т.д. Когда все закончат проверять свои списки, а на доске напротив каждого имени будет стоять

цифра, начинается второй раунд, где алфавит читает уже Игрок В. Если выпадает «сыгравшая» уже буква, то берется следующая. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ее участник не назовет свою букву. В финале очки суммируются и определяется победитель игры.

«Назови слово»

Введение данной игры в урок требует интерактивной доски. Преподаватель демонстрирует на интерактивной доске несколько изображений животных и вещей, а внизу их названия с опущенной первой буквой. В верхнем регистре доски находятся вразброс буквы, которые необходимо подобрать. Преподаватель включает запись диктора, произносящего по одному слову. Задача обучающихся – догадаться, какая буква должна стоять в слове. После того, как появляются варианты, обучающийся, ответивший верно, выходит к доске, перетаскивает из верхнего регистра букву к слову и читает слово.

Затем преподаватель предлагает следующее задание с опорой на слова: найти эти же слова в предложениях в нижнем регистре доски. Важным условием здесь является ограничение по времени. Для обучающихся с низким уровнем сформированности лексико-грамматического навыка максимальная длительность выполнения упражнения: 15-20 секунд, для обучающихся с удовлетворительным уровнем максимальная длительность – 10-15 секунд, для обучающихся с высоким / хорошим уровнем – 5-10 секунд. Обучающимся необходимо осуществить поиск изученных слов в тексте и выделить их в тексте, а затем прочитать и перевести.

Возможно усложнение упражнения при учении единственного / множественного числа, когда в изначальном варианте дается существительное в единственном числе, а в тексте – во множественном (для обучающихся с низкими показателями лексико-грамматического навыка), приводится глагол в инфинитиве, а в тексте – уже в измененной

форме (для обучающихся с повышенными уровнями сформированности лексико-грамматического навыка).

«Виселица (Hangman)»

Hangman – это классические игры для уроков иностранного языка. Играть в виселицу лучше пять минут перед уроком и пять минут после, чтобы разогреться. Как играть: один человек придумывает слово и рисует на доске количество букв, используя клетки (как в кроссворде). Обучающиеся предлагают буквы, и если буква присутствует в слове, тогда ее записывают. Если же нет, то на доске рисуется часть виселицы и повешенного. Участники выигрывают тогда, когда успевают угадать слово до момента, как рисунок будет завершен.

«Word-maker»

Преподаватель делит группу на несколько команд (от 2-4). Ставит следующее задание: группа обучающихся должна выбрать своего капитана. После того, как капитаны выбраны, преподаватель просит их выйти на несколько минут из аудитории. Пока капитаны не присутствуют в аудитории, преподаватель выдает участникам команд маски с изображением персонифицированных букв, а также карточку-памятку с тем, как они читаются в различных словах. Капитаны приглашаются в аудиторию. Преподаватель выводит на интерактивной доске следующие слова: *house, cat, ape, boy, girl, shirt, book* (количество слов можно увеличить в зависимости от количества участвующих). Преподаватель задает ситуацию: «Создатель Слов пришел к нам в дом. Много-много штук в нем. Вот и *кошка*, и *футболка*. Вот и *книжка*, вот *девчонка*. Вот и *обезьяна* здесь. Шум и гомон, что не снести».

Создателям слов необходимо организовать работу над формированием из обучающихся, носящих на себе маски с буквами, цельные английские слова. После того, как составители слов формируют существительные, приведенные на доске. Обучающиеся в порядке очереди

называют свою букву, а также читают приведенные на карточках слова. Создатели слов по очереди читают получившиеся существительные. По итогам каждого прочитанного слова появляется изображение животного и предмета на мультимедийной доске. Особенность игры состоит в том, что одна и та же буква должна присутствовать в различных словах, поэтому для того, чтобы впоследствии выделенные слова могли быть прочитаны в предложении, обучающимся нужно будет проявить активность, меняясь местами.

После того, как игра завершена, преподаватель демонстрирует на доске краткий мультипликационный фильм о том, как создатель слов знакомился с обитателями дома. Для повышения грамматического навыка возможно изменение сути игры, в которой вместо отдельных букв раздаются слова, а создателям слов необходимо сформировать разнообразные по своей структуре, грамматическому времени, предложения.

«Word Chain (Цепь из слов)»

Игра подходит для обучающихся всех уровней владения лексико-грамматическим навыком. В данной игре необходимо составлять словарные цепи – меняя одну букву в слове, чтобы получилось другое слово. При этом данное слово сначала состоит из 4 букв, а к концу игры оно может дойти до 8 букв. На все дается определенное время. С каждой правильно измененной буквой начисляются очки, и время на изменение буквы увеличивается. С помощью этой игры можно не только закрепить лексический запас обучающихся, но также и существенно расширить его.

«Funny cards»

Игра проводится с опорой на зрительную наглядность (ребус). Данное упражнение необходимо проводить в обязательном порядке для обучающихся со всеми уровнями сформированности лексико-грамматического навыка. Повторение этого упражнения возможно в

случае, если существует необходимость повторения пройденного материала: например, в качестве подготовительной зарядки. Обучающиеся получают индивидуальные карточки, в которых написано по 3 словосочетания, каждое слово подразделено на слоги. Внизу под словосочетаниями приведен ребус: изображены те животные и предметы, которые называются в словосочетаниях. В верхнем регистре карточек приведены таблицы сочетаний букв и их правильного произношения. Обучающимся предлагается прочитать по слогам слова с опорой на карточку, а затем, основываясь на ребусе, попытаться перевести словосочетание. По итогам верно выполненного задания преподаватель демонстрирует на смарт-доске краткий короткометражный мультфильм «I like English letters» на отработку произношения отдельных слогов.

3. Игры с фразами

Цель: тренировать обучающихся в умении строить правильные фразы и применять все изученные грамматические правила.

«СНЕЖНЫЙ КОМ»

P 1 – I have a pen in my bag.

P 2 – I have a pen and a pencil in my bag.

P 3 – I have a pen, a pencil and an eraser in my bag. И т.д.

«Бюро находок»

В начале игры педагог просит обучающихся закрыть глаза, а сам быстро и осторожно собирает с парт различные учебные принадлежности (ручку, пенал, тетрадь, учебник...) и относит их к себе на стол. Затем просит обучающихся открыть глаза. Найти свои вещи можно в «Бюро находок», ответив правильно на вопрос: «Whose book is this?». Играем с фразой «It is my book. It is my green book». И т.д.

Можно усложнить задание: «What are you looking for? Describe your book».

4. Грамматические игры

Цель: научить обучающихся употреблять речевые образцы, которые содержат определенные грамматические трудности; создавать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

«Игра с картинкой»

Для усвоения структуры в Present Continuous обучающимся предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока еще не видели.

Обучающиеся задают вопросы: P 1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P 2: Is the girl standing?

T: Yes, she is.

Побеждает тот, кто правильно угадал действие на картинке.

«Что ты любишь делать?»

Один из обучающихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы. Например: Do you like to swim?

Do you like to play football?

Отгадавший становится ведущим.

«Plurals»

Педагог бросает мяч обучающемуся и называет существительное в единственном числе. Обучающийся ловит мяч, называет это слово во множественном числе и бросает мяч обратно педагогу. Вместо педагога может выступать любой обучающийся.

«Вчера»

Предварительная подготовка. Педагог распечатывает и вырезает по 5 карточек на каждого обучающегося.

Непосредственная подготовка. Педагог раздает шаблоны и предлагает обучающимся дописать вопросы. Затем все полоски сворачиваются в трубочки, кладутся в коробку и перемешиваются.

Ход проведения. Игрок «А» достает одну трубочку, разворачивает ее и задает вопрос игроку «В». Тот отвечает и сам достает вопрос, чтобы задать его игроку «С». Игра продолжается до тех пор, пока в коробке не останется ни одной трубочки.

What did you yesterday?

What time did you yesterday?

Where did you yesterday?

How did you yesterday?

Who did you yesterday?

«Принять передачу»

В процессе этой игры нужно передавать определенный предмет (это может быть ручка, мяч, все что угодно) в течение одной минуты от одного обучающегося другому. Когда время истечет, тот, у кого останется в руках этот предмет, должен выполнить определенное задание, например, перевести что-то или ответить на вопрос. Как правило, в процессе этой игры все очень оживлены и активны. Плюсом такого рода игры является то, что ее можно применять как со взрослыми, так и с детьми при изучении любой темы без исключения.

«Същик»

Пока один обучающийся выходит, можно спрятать что-то в аудитории, его задача найти это, проговаривая при этом, где это может находиться, задавая вопросы. Это хороший способ учить предлоги в английском языке, которые так часто вводят в смятение обучающихся.

«Воспоминания»

Непосредственная подготовка. Педагог выписывает на доску имена участников игры.

Ход проведения. Для примера педагог вспоминает какое-нибудь событие из своей жизни и связанные с ним эмоции, например: *Two years ago I was happy because I had a wonderful holiday.* Он говорит игрокам: *Two*

years ago I was happy. How do you think why? Участники игры по очереди выдвигают свои гипотезы, например, такие:

ИгрокА: *Maybe you bought a car?*

ИгрокВ: *Maybe you moved to a new flat?*

и т.д.

Ради шутки, кто-то из участников игры может озвучить и совсем фантастическую версию, типа: *Maybe you won a million dollars?* В данном случае степень вероятности события неважна, главное – чтобы игрок мог сформулировать свою мысль. Угадавший выигрывает 1 очко, которое педагог фиксирует на доске, и сам вспоминает событие из своей жизни. Прилагательные и причастия, описывающие эмоции, не должны повторяться! Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник, хотя бы один раз, не загадает свое событие. В финале заработанные баллы суммируются, и определяется победитель игры.

«Пазлы»

Отличная игра, нацеленная на командную работу. Она подходит для повторения времен, фраз, оттачивания навыков чтения и т.д. Как играть в пазлы? На бумаге пишутся 3-5 предложений разным цветом; затем лист разрезается так, чтобы разделить все фразы; слова перемешиваются и складываются в шапку; группа делится на 2-3 команды, и каждая поочередно собирает предложения; побеждает та команда, которая быстрее сложит все слова в правильном порядке, чтобы получились исходные предложения.

ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ НЕМЕЦКИМ ЯЗЫКОМ

1. Лексические игры

«Наведи порядок»

Преподаватель достает массу цветных ярких картинок и предлагает обучающимся навести порядок в этом хаосе. Для этого надо заранее приготовить три полочки, на которых будут расставлены картинки. Преподаватель вызывает 3 обучающихся к доске и дает каждому задание выбрать картинки с существительными одного из родов (м. р., ср. р., ж. р.) и поставить их на свои полочки. Класс следит, чтобы картинки оказались на своих полках.

После того, как порядок будет наведен, группе можно будет дать другие задания, например, сказать, что обучающиеся видят на полках (употребляя при этом существительные в винительном падеже).

«Зоопарк»

Преподаватель приносит в группу картинки или игрушки со зверями и объявляет, что приехал зоопарк, но сначала зверей нужно рассадить по клеткам, но зверей, названия которых – существительные слабого склонения, нужно посадить отдельно. Так получается две группы зверей. Затем каждый обучающийся должен взять шефство над каким-то зверем, для этого они просят преподавателя дать им понравившуюся игрушку:

Geben Sie mir bitte den Tiger!

Geben Sie mir bitte den Löwen!

Чтобы звери чувствовали себя хорошо у нового хозяина, обучающиеся должны рассказать о своих питомцах, что они любят, что умеют, чем их надо кормить. Кто лучше всех рассказал, тот самый хороший хозяин.

Преподаватель предлагает обучающимся самим поиграть в зверей. Один обучающийся загадывает зверя, выходит к доске и изображает его,

группа угадывает:

Ist das ein Bär?

Ist das ein Wolf?

Кто угадал, тот загадывает дальше.

«Адвокат»

Преподаватель просит группу ответить на его вопросы, но при этом нужно быть очень внимательными, так как преподаватель задает вопрос одному обучающемуся, а ответить должен его сосед.

Кто ошибается, приносит штрафные очки своей команде. Кто ни разу не ошибся, становится самым лучшим адвокатом.

«Специалисты»

Преподаватель предлагает обучающимся представить себе, что они находятся на научном конгрессе, где находятся специалисты разных профессий. Для этого обучающиеся придумывают себе профессию и говорят несколько слов в ее защиту: что они делают, нравится ли им работа... Кто лучше расскажет, тот лучший специалист.

«Полиция»

Преподаватель сообщает обучающимся ужасную новость: итальянская мафия похитила ребенка с целью личной наживы и получения выкупа. Интерпол разослал везде фотографии ребенка. Преподаватель показывает фотографию и объясняет, что, чтобы найти его, нужно как можно больше получить информации. Группа окажет неоценимую услугу, если придумает много вопросов про этого мальчика (Как зовут? Сколько лет? Где живет? Что любит делать?).

«Овощи, фрукты»

Преподаватель выставляет картинки отдельно с фруктами, отдельно с овощами. Затем кидает мяч кому-либо из обучающихся. Если он при этом говорит «фрукты», то обучающийся, поймав мяч, должен назвать

какой-либо фрукт, если «овощи», то обучающийся должен назвать какой-либо овощ.

Преподаватель раздает обучающимся картинки с овощами и фруктами, затем называет, например: die Gurke, der Apfel. Обучающиеся, у которых на картинках изображены огурец и яблоко, меняются картинками.

«Съедобное – несъедобное»

Преподаватель называет нечто, что можно съесть или выпить, и то, что не едят. Если он называет съедобное – группа поднимает руки, если нет, то не поднимает.

«Крокодил»

Группа делится на две команды. Одна команда загадывает слово и сообщает его представителю другой команды, который жестами и мимикой должен объяснить это слово своей команде. Команда может задавать вопросы: Ist das ein Tier? Ist das eine Blume? Если команда угадала слово за определенное время, получает очко, если нет – очко получает команда противника. Затем команды меняются ролями.

Преподаватель вызывает 2-3 обучающихся к доске. Они должны угадать, что изображено на картинке, которую преподаватель показывает группе. Для того, чтобы угадать, нужно задавать вопросы, требующие ответа «да» или «нет», например: Kann man das in der Schule sehen? Haben wir das zu Hause? Угадать слово нужно или за определенное время, или, использовав определенное количество вопросов.

«Поле чудес»

Преподаватель (обучающийся) загадывает слово и на доску пишет только первую и последнюю букву. Командам дается определенное количество попыток, чтобы назвать предполагаемые буквы. Проигрывает тот, кто, использовав все попытки, не может назвать слово или называет неправильное. Кто верно назвал слово и использовал наименьшее количество попыток, тот и победил.

«Угадай-ка»

Преподаватель выставляет серии картинок по определенной теме и начинает описывать одну из них. Обучающиеся, послушав, должны догадаться, о какой картинке идет речь. Угадавший получает картинку, а преподаватель описывает следующую картинку. У кого в конце урока будет больше картинок?

Преподаватель просит обучающихся принести свои рисунки и собирает их. На следующий урок он по очереди описывает рисунки обучающихся, но не показывает их. Авторы должны узнать свои работы по описанию.

Преподаватель (обучающийся) загадывает кого-либо из группы и описывает этого обучающегося. Все угадывают, о ком идет речь.

Преподаватель приглашает 2–3 человек к доске. Они должны угадать слово, которое преподаватель покажет группе. Задача группы – постараться объяснить, что это за слово (если существительное, то где находится, для чего используется и т.д.) Кто из обучающихся догадается первым, получает очко, преподаватель (ведущий) загадывает другое слово.

Загадать можно не только слово, но и пословицу, тогда группа будет объяснять смысл, придумывать ситуации.

Загадать можно стихотворение, группа должна будет пантомимой изобразить его, а участники догадаться и прочитать стихотворение.

Загадывать можно страны, города, достопримечательности, названия кинофильмов, знаменитостей.

«Слог + Слог = Слово»

Как поделить слово на слоги? Как правильно перенести слоги? Для этого можно выполнять следующие задания:

Преподаватель читает слова, обучающиеся отмечают слоги. Их можно просто просчитать, прохлопать или прошагать.

Преподаватель раздает карточки, на них слова разбиты на слоги. Обучающиеся должны составить слова из этих слогов.

Ta	fel	ler	nen
Klas	se	tan	zen
Krei	de	ma	len

Преподаватель раздает карточки, на которых написаны только первые слоги. Обучающиеся должны написать слова.

«Реклама»

Преподаватель просит обучающихся представить, что они идут по улице и читают рекламы и вывески, но на некоторых не хватает букв. Обучающиеся должны помочь найти недостающие буквы, чтобы другие люди все поняли правильно.

Например, `Leben_mit_elg_sch_ft` (Lebensmittelgeschaeft)

`_ _ _theke` (Apoheke)

`_tadi_n` (Stadion)

`Mu_ _um` (Museum)

«Шерлок Холмс»

Преподаватель сообщает, что в группу пришло письмо, которое нужно расшифровать. Шифр очень прост: каждой букве алфавита соответствует ее порядковый номер: А-1, В-2, С-3 и т.д. Каждая команда получает шифровку, кто ее прочтет быстрее, тот и победил.

Сам текст шифровки может быть каким-либо дополнительным заданием (вопрос или просьба что-либо сделать), которое необходимо выполнить.

Вариант: Письмо может быть не зашифровано, но в нем могут быть пропущенные слова или буквы в словах, которые нужно вставить.

Преподаватель, объясняя какие есть сокращения (u.a., usw., z.B.), предлагает придумать для них другие расшифровки.

Например, z.B. – zum Bahnhof (zum Beispiel)

u.a. – uralt (und andere)

km – komm morgen (Kilometer)

kg – kein Gemüse (Kilogramm)

LKW – Liebe kostet wenig (Lastkraftwagen)

«Композитор»

Преподаватель пишет на доске какое-либо слово, из букв которого обучающиеся должны составить другие слова. Кто составит больше слов?

Например: Eisenbahn: Eis, sehen, sieben, nah, haben, Ei, ahnen, ...

«Минуточку внимания»

1. Преподаватель предлагает обучающимся приготовить ладошки и немного похлопать, но не просто так. Преподаватель называет слова, относящиеся к определенной теме (Что находится в аудитории? Кого мы видим в зоопарке?), но среди ряда слов и выражений по теме преподаватель называет другие слова, не относящиеся к теме. Обучающиеся, услышав лишнее слово, должны хлопнуть.

Задание можно усложнить, если перемешать слова из 2-х (3-х) разных тем, услышав слово из 1-ой темы, обучающиеся хлопают, из другой – поднимают руку или топают.

2. Преподаватель делит группу на 2 группы и просит представить их, что они находятся в лесу (на поляне, в большом городе). Через определенное время они должны сказать, что они увидели. Кто назовет больше существительных?

3. Преподаватель выставляет картинки (пишет слова на доске), обучающиеся смотрят на них 2-3 минуты, затем преподаватель все убирает. Кто сможет вспомнить, что видел?

4. Обучающийся называет слово (по определенной теме), второй обучающийся повторяет это слово и называет свое, третий повторяет 2

слова и добавляет еще одно. Работа идет по кругу. Кто забыл или пропустил слово, выбывает из игры.

Играют, пока не останется единственный победитель.

Можно сделать цепочку не из слов, а из предложений – получится рассказ.

5. Преподаватель задает обучающимся вопрос, например: *Wer kann springen?* или *Was kann fliegen?* И сам отвечает на него, но ответы могут быть правильными и неправильными. Обучающиеся хлопают, когда ответ правильный.

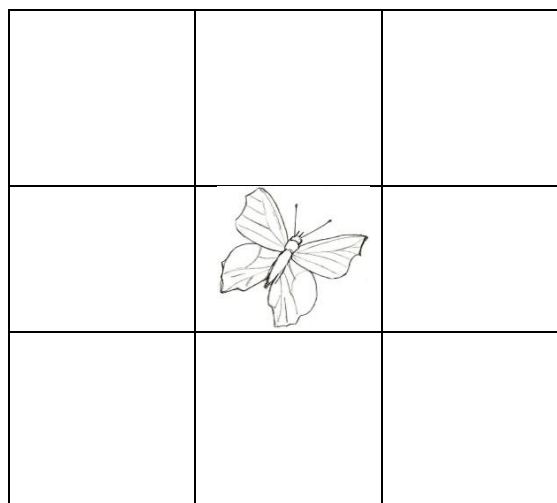
«Здравствуйте!»

Один обучающийся выходит к доске, поворачивается спиной к группе. Кто-либо из обучающихся здоровается с ним, з.В. «*Guten Tag, Oleg!*» Он должен ответить на приветствие и назвать имя здоровавшегося. Если имя названо правильно, то обучающиеся меняются местами.

«Rechts-Links»

Группа становится в круг. Ведущий спрашивает кого-либо из обучающихся: «*Wer steht rechts von dir?*» (oder links von dir). Если обучающийся долго думает или ошибается, то сам становится ведущим.

Преподаватель рисует на доске сетку (в центре бабочка):



Преподаватель указывает словами: nach oben, nach unten, nach rechts, nach links траекторию полета бабочки. Обучающиеся слушают и следят глазами, с какой клетки на какую переместилась эта бабочка, когда преподаватель перестает говорить, обучающиеся показывают клетку, куда перелетело это насекомое.

Один обучающийся становится гидом. По карте города он рассказывает, куда идет, куда сворачивает. Обучающиеся следят, потом показывают, где он остановился.

«Веселая рыбалка»

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

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, так уступай место другому. В конце игры подводятся итоги, кто самый лучший рыбак, чей улов больше.

«Футбол»

Преподаватель предлагает обучающимся провести прямо в аудитории первенство по футболу. Это совсем просто: группа делится на три команды. Преподаватель называет слово по-русски и, если поднимает правую руку, то это слово на немецкий язык переводит первая команда, если левую, то третья команда, а если поднимает 2 руки сразу, то вторая.

Если команда не может перевести слово, то ей засчитывается гол, если отвечает недружно, получает предупреждение.

«Лото»

Обучающиеся садятся вокруг стола и получают по одинаковому количеству карточек с русскими и соответствующими им немецкими

словами. Один обучающийся выкладывает карточку с русским словом, остальные ищут у себя карточку с переводом. Тот, у кого она есть, выкладывает ее и ходит дальше. Кто будет самым внимательным, тот выиграет.

«Качество предмета»

Преподаватель называет существительное, группа должна подобрать как можно больше прилагательных, характеризующих это существительное. Кто придумает больше. (Das Auto ist modern, groß, neu).

Группа делится на две команды. Одной команде преподаватель выдает карточки с существительными, другой – с прилагательными. Первая команда читает существительные, вторая называет подходящие прилагательные. Затем команды меняются ролями: вторая команда читает прилагательные, первая команда подбирает к ним существительные.

Преподаватель задает обучающимся вопрос, на который команды отвечают по очереди, употребляя каждый раз новые обстоятельства.

П: «Wie macht der Junge das Bett?»

О: «Der Junge macht das Bett gut»

Какая команда ответила последней, та и победила.

«Коротко и ясно не всегда прекрасно»

Преподаватель предлагает обучающимся посоревноваться, кто скажет самую длинную фразу. Он задает вопрос группе, победил тот, кто даст на этот вопрос самый длинный ответ:

П: «Malst du gern?»

О1: «Ja.»

О2: «Ja, ich male gern.»

О3: «Ja, ich male gern und gut.»

«Двенадцать месяцев»

Преподаватель раздает обучающимся карточки с названиями месяцев. Обучающиеся должны построиться так, чтобы месяца правильно следовали

друг за другом. Затем преподаватель просит представить, что год начинается не с января, а с апреля или с октября или представить, что весна и осень поменялись местами. Обучающиеся должны построиться в другой последовательности. То же можно делать и с днями недели.

«Радуга»

Что можно сделать с цветами радуги, чтобы их лучше запомнить? Преподаватель может называть цвета и просить обучающихся придумать и назвать как можно больше предметов этого цвета или можно, раздав цветные карандаши, просить обучающихся нарисовать оранжевую речку, зеленое солнце. А можно устроить конкурс в группе, кто самый цветастый.

Сначала преподаватель выясняет вопросами, у кого в одежде есть красный, синий, зеленый. Затем к доске выходят самые «цветные» обучающиеся. Победитель тот, кто сможет правильно назвать цвета на своей одежде.

«И я»

Преподаватель предлагает обучающимся отправиться в путешествие, но для этого нужно собрать чемодан. Каждый «собирает свой чемодан». Преподаватель говорит, что он берет с собой, если обучающиеся согласны, то отвечают «Я тоже», если нет, то говорят, что это им не нужно.

П: Ich nehme einen Anzug.

О: Ich auch.

О: Ich nehme meine Katze.

У: Und ich nehme keine Katze.

2. Игры с алфавитом

Данный вид игр также служит формированию фонетических и лексических навыков, так как в процессе их реализации тренируются механизмы звуко-буквенного соответствия.

«Знатоки»

Преподаватель выдает каждой команде карточку, на которой написаны слова на каждую букву алфавита. Команда должна пронумеровать слова в той последовательности, в какой начальные буквы слов расположены в алфавите (и зачитать).

Задание обратное первому. Имея перед собой буквы алфавита, команды должны вспомнить и написать слова, начинающиеся на эти буквы (исключить буквы С, Q, X, Y).

Преподаватель пишет на доске какое-либо слово столько раз, сколько команд. Задача команд состоит в том, чтобы придумать другие слова, которые начинаются на буквы, входящие в состав данного слова, и записать их на доске. Например:

Педагог:	W O H N N U N G	W O H N N U N G
Дети:	e h a u f a e	e k u a h u a
	s r u m e m m	r t n t r t s
	t s m r e ü	k o d u z t
	e e s	b r e
	n r e	e n
		r
	1-я команда	2-я команда

Преподаватель пишет на доске слово, ученики должны построить лесенку из слов, используя последнюю букву одного слова как первую другого. Кто построит самую длинную лесенку за определенное время ?

Например: **HAUS**

O

N

N

ELEFANT

I

E

RAD

Преподаватель дает командам какую-либо букву, на которую они должны придумать как можно больше слов за определенное время, но так, чтобы последующее слово было на 1 букву больше предыдущего:

E

ER

EIS

ECKE

ERNST

EISBÄR

EISBAHN

Командам могут быть даны другие аналогичные задания: за определенное время придумать как можно больше слов,

– которые начинаются на определенную букву,

– которые начинаются на 2 определенные буквы, например, **НА**:
HAUS, HAND, HABEN, HAAR...

– которые заканчиваются на конкретную букву,

– которые имеют одинаковую вторую букву,

– в которых встречается один и тот же гласный звук, например, [a]
Land, Wand, Klasse... [a:] Nase, Hase, malen...

– в которых встречается один и тот же согласный звук, например,
[t] Wort, Tat, Wand...

«Карточки с буквами»

Преподаватель выставляет карточки с буквами у доски по алфавиту, но так, чтобы 1 или 2 буквы оказались пропущенными. Ученики должны сказать, каких букв не хватает. Кто быстрее? Усложняя задание, преподаватель убирает несколько букв, меняет буквы местами, ставит карточки с двумя одинаковыми буквами в разные места алфавита.

Группа делится на две команды. Каждая команда получает карточки. По команде преподавателя обучающиеся составляют алфавит или какое-нибудь слово. Кто сделает быстрее и правильнее.

«Живая азбука»

Группа делится на две команды. Преподаватель называет любую букву, каждая команда, взявшись за руки, должна построиться в форме этой буквы.

«Глазной врач»

Один из обучающихся становится глазным врачом, он выходит к доске, берет указку и начинает «проверять зрение»: показывая какую-либо букву, он просит «пациента» назвать ее. Если другой обучающийся не может сказать, какая эта буква, он получает от «врача» рецепт со следующей рекомендацией:

«Вам следует повторить буквы алфавита!»

«Образованный мяч»

Преподаватель называет первую букву алфавита и кидает мяч одному обучающемуся. Он должен назвать следующей букву и кинуть мяч снова преподавателю (или другому обучающемуся). Игра заканчивается, как только будет назван весь алфавит. Как вариант, преподаватель может называть любую букву алфавита, обучающийся называет следующую.

3. Игры с числами

Was die Zahlen machen

Die ... fährt nach Mainz

Die ... isst ein Ei

Die ... kocht Brei

Die ... malt einen Stier

Die ... hat bunte Strümpf'

Die ... ist eine Hex'

Die ... ist geblieben

Die ... hat gelacht

Die ... geht Blumen streun

Die ... muss gehn

1. Группа делится на 2 команды, команды рассчитываются по порядку номеров. Преподаватель называет какое-либо число, и члены команд с этим номером должны прибежать к столу и взять определенный предмет. Кто быстрее это сделает?

2. Все обучающиеся должны быстро разбиться на группы по 3 человека. Кто остался один или вдвоем, выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 2-3 победителя.

3. Задача группы посчитать от 1 до 33, но при этом не называть чисел, кратных 3 и чисел, содержащих 3. Считать нужно по цепочке, вместо запретного числа обучающийся называет свое имя. Кто ошибся, выходит из игры или получает штрафное очко, которое потом нужно будет отработать.

4. Преподаватель показывает обучающимся красивую книгу и просит угадать, сколько в ней страниц. При этом он подсказывает, больше или меньше. Кто угадал, получает право полистать книгу.

5. Группа делится на 2 команды. Преподаватель выдает командам сигнальные карточки, затем называет число, которое команды должны построить из этих карточек. Какая команда справится быстрее?

6. Преподаватель раздает обучающимся различные номера (16, 27, 4). Ведущий запускает волчок и называет номер, участник с этим номером бежит и останавливает волчок, если успел, то сам становится ведущим.

7. Группа встает в круг и рассчитывается по порядку номеров. Ведущий называет номер, обучающийся с этим номером быстро говорит свое имя. Если ведущий назвал два номера, то они меняются местами, ведущий старается занять свободное место.

4. Грамматические игры

«Рекорды Гиннеса или 3 степени сравнения прилагательных»

Преподаватель предлагает обучающимся издать собственную книгу рекордов Гиннеса в группе. Дело встало занемногим, всего лишь за рекордами. Совсем нетрудно узнать, кто учится хорошо, кто лучше, а кто лучше всех. Кто самый высокий, кто маленький, кто старше всех, кто младше, у кого с собой больше тетрадей, кто лучше декламирует стихи, у кого длиннее всех волосы... Так всей группой можно выявить претендентов попасть в книгу рекордов.

«Прятки»

Преподаватель вешает на доску большую картину комнаты и, посчитавшись, выбирается обучающийся, который будет прятаться. Он выходит к доске и загадывает то место на картине, где он спрячется. Группа должна найти его, задавая вопросы типа:

Bist du unter dem Tisch?

Bist du auf dem Schrank?

Кто нашел, тот прячется следующим.

«Жмурки»

Галящему завязывают платком глаза, он должен найти обучающихся, которые могут передвигаться на ограниченной территории. Поймав кого-либо, он должен угадать, кто это и спросить: Bist du Lena? (например). Получив утвердительный ответ, галящий становится игроком, а получив отрицательный, продолжает галить.

Играть могут 2 ученика. Одному завязывают глаза, и он ищет второго, задавая вопрос: Wo bist du, Peter? Второй же ученик, отвечая «Ich bin hier!», должен уйти от первого.

«Цепочка»

1. Преподаватель пишет на доске несколько предложений, но так, чтобы слова стояли слитно, например:

Wirgehenindieschule.

Wirsindfleißigeschüler.

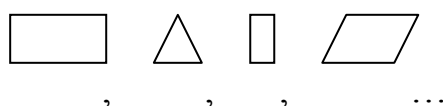
Затем преподаватель объясняет, что слова, чтобы не растеряться, взялись за руки, но обучающимся надо разбить эту цепочку и написать существительные с большой буквы.

2. Преподаватель раздает обучающимся карточки, на которых написаны отдельные слова. Кто быстрее составит из этих слов предложение?



Geburtstag

3. Преподаватель предлагает обучающимся поиграть в члены предложения. Он вызывает несколько человек к доске и говорит, кто каким членом предложения будет, затем раздает каждому соответствующие карточки.



Преподаватель говорит предложения, а обучающиеся тут же встают в ряд, так, чтобы получилась схема предложения.

«Веселые старты»

Группа делится на команды (желательно, чтобы в команде было не более 6 человек). Команды выстраиваются в проходах, их задача – проспрягать глаголы, например: helfen (1 команда), schreiben (2 команда). По сигналу преподавателя первые участники команд подбегают к доске и пишут соответственно:

ich helfeich schreibe

и так, пока команды не проспрягают данные им глаголы. При подведении итогов учитывается не только скорость, но и качество. По такому же принципу можно проверять, как обучающиеся усвоили склонение существительных по падежам и т. д.

«Кому что?»

1. Преподаватель предлагает узнать, кто в группе самый внимательный. Для этого он читает предложения или текст, а обучающиеся, сидящие на первом ряду, выписывают существительные, на втором ряду – глаголы, на третьем – прилагательные. Победит тот, кто напишет все слова правильно и ни одного не пропустит.

Также преподаватель может читать глаголы, тогда обучающиеся выписывают:

- 1 ряд – сильные глаголы
- 2 ряд – слабые глаголы
- 3 ряд – неправильные глаголы

или:

- 1 ряд – глаголы движения
- 2 ряд – глаголы перемены состояния
- 3 ряд – глаголы исключения

2. Преподаватель читает текст, а обучающиеся должны внимательно слушать и узнавать грамматические формы (например, существительные в дательном падеже или прилагательные в сравнительной степени...). Тот, кто узнал, поднимает руку.

«Perfekt»

1. Один обучающийся выходит к доске и придумывает, что он вчера делал. Группа его спрашивает: «Was hast du gestern gemacht?» На что он отвечает: «Ich habe das gemacht» и изображает задуманное действие. Обучающиеся должны угадать, задавая ему вопросы:

Hast du gearbeitet? Hast du geschrieben? Hast du gesungen?

На что он дает соответствующий ответ:

Nein, ich habe nicht gearbeitet.

Ja, ich habe gesungen.

Тот, кто правильно угадал, какое действие изобразил обучающийся у доски, становится на его место.

2. Один обучающийся выходит к доске, внимательно смотрит на группу и отворачивается. Преподаватель показывает, кому, что надо сделать; так в группе происходят некоторые перемены. Затем галящий поворачивается и называет, что изменилось:

Du bist aufgestanden.

Du hast eine Jacke angezogen.

Du hast das Buch aufgemacht.

3. Преподаватель дает группе ситуацию, например, показывает картинку, на которой изображена плачущая девочка и спрашивает у группы:

Warum weint das Mädchen? Was ist ihr passiert?

Группа должен угадать, из-за чего плачет девочка. Для этого обучающиеся задают вопросы:

Hat sie eine schlechte Note bekommen?

Ist sie vom Fahrrad gefallen?

Побеждают два человека: кто назовет причину правильно и тот, кто придумает больше всего причин.

ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ЧТЕНИЮ

Цель: тренировать обучающихся правильно читать слова, предложения, тексты; в предложениях соблюдать интонацию; повторить правила чтения данных слов.

«Конкурс теледикторов»

Необходим экран телевизора (рамка) и микрофон. Обучающиеся читают текст, например, о погоде. Кто это сделает выразительнее?

«Составь слово»

Педагог пишет на доске слово, например «representative». Обучающиеся составляют из букв данного слова новые слова, которые педагог или сами обучающиеся записывают на доске.

Выигрывает предложивший последнее слово.

«Две первые буквы»

Педагог просит обучающихся придумать слова, у которых первые буквы одинаковы с написанным на доске слогом. Например:

Be Sa

Beat Saw

Been Sat

Bee Same

Belong Salt

Beast Sack

«Суперсекретарь»

Группа делится на две команды. По одному игроку выходят от каждой команды к доске и записывают предложение, которое им диктует педагог. Это предложение надо правильно еще и прочитать. Игра заканчивается, когда все игроки во всех командах вышли к доске по одному разу.

Правильное предложение: 5 очков. За каждую ошибку вычитается по 1 очку.

«Active Bingo»

Данная игра может осуществляться в двух вариантах: упрощенном на начальном этапе работы с повышением уровня владения лексико-грамматическим навыком, и усложненном на этапе контроля усвоения навыка. В упрощенном варианте преподаватель делит группу на несколько команд и раздает им карточки, представляющими слова из предложения, которое он будет читать. У каждого обучающегося в группе одна карточка с одним словом из предложения. После знакомства с карточками, преподаватель объясняет: «На доске приведен текст, в котором есть ваши предложения. Вам необходимо составить предложение из слов, данных на карточке, и найти его в тексте, а затем перевести». По итогам составления предложений та команда, которая быстрее всех завершает задание, кричит «Bingo!». После того, как команда завершила свое задание, они выделяют предложение в тексте, читают его и переводят. После этого происходит чтение всего текста. Для обучающихся с низким уровнем развитости лексико-грамматического навыка приемлемо использовать данное упражнение с максимальным числом разбитых предложений от 2-4. Для обучающихся с более высокими показателями можно расширить предложения, выдав каждой команде по 4 предложения, которые нужно составить и найти в тексте.

«Найди слово»

Обучающиеся делятся на две команды. Преподаватель раздает им комплекты карточек с записанными на них словами. На интерактивной доске представлены два комплекта картинок, каждая из них в соответствии с полученными карточками. Обучающимся дается время на работу в группе: им необходимо прочесть все слова и подобрать к ним карточки на мультимедийной доске. После того, как время на выполнение задания

истекло, обучающиеся выбирают спикера, который будет работать у доски. Двое обучающихся размещают изображения в соответствии с последовательностью слов в карточке и последовательно читают каждое.

Затем происходит закрепление непосредственно навыка поиска слова в предложении: преподаватель представляет на доске объемный текст, в котором представлены слова, имеющиеся на карточке. Требуется по истечении ограниченного временного промежутка подсчитать, сколько раз встречается слово, которое есть у обучающегося на карточке. Для обучающихся с низкими показателями сформированности лексико-грамматического навыка время на выполнение упражнения: до 40 секунд, для обучающихся с удовлетворительными показателями: до 30 секунд, для обучающихся с высокими/хорошими показателями: до 20 секунд. После этого преподаватель задает вопрос: «How many words have you found?». Используя англоязычные числительные, обучающиеся представляют свои результаты.

«Визуальная игра»

Одним из наиболее эффективных способов при повышении уровня умений чтения является составление схемы или плана текста с выделением наиболее значимой информации. С этой целью используется такой вид деятельности как визуальная игра на составление блок-схемы.

Работа организуется в соответствии со следующими условиями: обучающиеся получают текст и читают его два раза. Первый раз – ознакомительный, необходимо уловить основное содержание текста. Второй раз – поисковое чтение в соответствии с конкретными вопросами, зафиксированными преподавателем. После отбора необходимого материала студенты составляют блок-схему, выделяя ключевые смысловые опоры и подкрепляя их краткой информацией из текста. Таким образом происходит составление наглядного плана или схемы текста, где

обучающиеся фиксируют основное содержание и одновременно учатся отбирать только основную информацию.

Приведем пример применения визуальной игры на основе текста «Ann and her family». Стимульными вопросами, отвечая на которые студенты отбирают необходимую информацию из текста и помещают ее в блок-схему, могут быть:

1. Where does Ann live?
2. What are Ann's parents?
3. What's Ann's sister's name? How old is she?
4. Where do Ann's grandparents live?
5. Does Ann have any animals? What is it's name?

Обучающимся необходимо ответить на поставленные вопросы и внести полученные данные в блок-схему.

Резюмируя вышеизложенное, можно отметить, что весь комплекс дидактических игр на формирование умений чтения включает в себя следующие уровни:

- уровень работы с отдельным словом;
- уровень работы с отдельной фразой, предложением;
- уровень работы с текстом и его частями;
- уровень работы с партнером по общению.

«Методика кластеров»

В аудитории организуется беседа на тему «Weather». После обсуждения была определена тема «Seasons of the year». На интерактивной доске представляется облако тэгов, в которых присутствуют разнообразные англоязычные слова. Обучающиеся должны прочитать слова на английском языке, входящие в облако тэгов, а затем выделить из них те, которые могли бы входить в данную тематику. Далее преподаватель использует интерактивную доску, а обучающиеся – свои тетради. Обучающиеся ищут на интерактивной доске и называют те слова,

которые, на их взгляд, входят в выделенную тему. Вскоре на доске получается кластерная система слов и выражений, объединенная одной тематикой.

Затем обучающиеся должны прочитать текст первый раз. Им раздаются индивидуальные карточки с текстом, и дается время для самостоятельного чтения (до 5-8 минут).

Seasons

There are four seasons in a year: autumn, winter, spring and summer. In autumn it is rainy. I wear a coat. In winter it is snowy. I wear a hat. In spring it is not cold. I don't wear a coat. In summer it is hot. I wear a T-shirt. Many flowers, fruits and vegetables grow in summer and in autumn.

Для того чтобы проверить правильность своего прогноза перед чтением текста, обучающиеся обращаются к кластер-схеме в своей тетради и отмечают те слова, которые присутствовали в ней перед чтением. Вопросно-ответным методом преподаватель узнает, насколько верно обучающимся удалось приблизиться к значению слова, сколько слов они верно предположили на начальном этапе работы. В соответствии с ответами обучающихся преподаватель на интерактивной доске отмечает те слова, которые были верно употреблены в тексте.

Преподаватель может задавать сначала общие вопросы по содержанию текста, а затем демонстрировать «неправильные» иллюстрации к тексту. Обучающиеся должны внести свои корректировки. Они, с опорой на текст, исправляют допущенные ошибки, формируя вариант приведенного текста на интерактивной доске.

После этого текст может быть поделен на смысловые разделы, каждый раздел может быть озаглавлен. Обучающиеся могут использовать при этом иллюстрации на интерактивной доске. Они могут по желанию выходить к доске и преобразовывать текст.

ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ АУДИРОВАНИЮ

Цель: научить обучающихся понимать смысл однократного высказывания; научить их выделять главное в потоке информации; развивать слуховую память.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее приготовленных вопросов и т. д. Это игры на развитие аудитивной памяти. Педагог читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста педагог предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем педагог читает текст еще раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы. После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста. Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по английскому языку или придуманные самим педагогом. Главное превратить элементарный текст в интересную игру.

«Повтори» или «Эхо»

Педагог произносит предложения. Обучающиеся повторяют. Побеждает тот, кто не сделает ни одной ошибки.

«Если слышишь – сядь»

Игра начинается стоя. Педагог просит играющих сесть, если они услышат слова, начинающиеся на определенный звук.

«Пожалуйста»

Игру можно проводить после того, как обучающиеся научились понимать и выполнять команды. Команд становится все больше и больше, и необходимо продолжать тренировку. По условиям этой игры обучающиеся должны выполнять команды только в том случае, если ей предшествует слово «please». Обучающийся, сделавший ошибку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто не сделал ни одной ошибки.

«Снежный ком»

Обучающиеся повторяют за педагогом удлиняющиеся фразы в ускоренном темпе. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним.

«Найди правильный ответ»

Педагог читает текст или звучит запись текста. После прослушивания даются вопросы и варианты ответов. За каждый правильный ответ играющий получает очко или фишку.

«Simon says»

Это хорошая и интересная игра, в которой нужно проявлять внимание и активность. Преподаватель говорит на английском, какое движение нужно сделать, начиная каждое предложение со слов «Simon says», но сам при этом иногда делает то, что говорит, а иногда – совершенно другое движение. Задача обучающихся – выполнить именно то движение, которое было озвучено, не обращая внимание на то, какое движение выполняет педагог.

ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ

Цель: помочь обучающимся правильно выразить свое мнение, не бояться делать высказывания на иностранном языке.

«Прокомментируй, что услышал»

Педагог предлагает водящему сказать несколько предложений на одну из устных тем. Водящий говорит, например: «My name is Mike Orlov. I am twelve. I go to school» и т.д.

Педагог вызывает по очереди представителей обеих команд с просьбой прокомментировать сообщение водящего. Например:

1. His name is Mike Orlov.
2. He is twelve.
3. He goes to school.

«Составь предложение»

Педагог называет слово, например «a pencil-case», и бросает мяч кому-либо из обучающихся. Участник, поймавший мяч, должен придумать предложение с этим словом и бросить мяч педагогу. Когда все обучающиеся придумали по одному предложению с данным словом, педагог называет другое слово и игра продолжается. Участник, который не смог придумать предложение или допустил в нем ошибку, выбывает из игры.

ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ПИСЬМУ

«Лесенка»

Педагог делит игроков на две команды. Контрастным мелом в левом верхнем углу доски он пишет по вертикали слово из пяти букв, например:

g

r

a

s

s

Ход проведения. Игроки команды «А» дописывают по горизонтали к каждой букве этого слова другие пятибуквенные слова, выделяя последнее контрастным мелом, примерно так:

g r e a t

r o u n d

a b o u t

s u g a r

s m a l l

Затем игроки команды «В» также, в свою очередь, приписывают по вертикали к каждой букве последнего слова команды «А» пять слов из пяти букв, не забывая при этом выделить последнее контрастным мелом, допустим так:

g r e a t

r o u n d

a b o u t

s u g a r

s m a l l

h o g i e

e u a g m

e t i h o
p h n t m

Далее игроки команды «А» снова дописывают слова по горизонтали, предположим так:

g r e a t
r o u n d
a b o u t
s u g a r
s m a l l
h o g i e n j o y
e u a g m o n t h
e t i h o f t e n
p h n t n u r s e

После этого, вновь наступает очередь игроков команды «В» приписать свои слова по вертикали, например, так:

g r e a t
r o u n d
a b o u t
s u g a r
s m a l l e a r n
h o g i e n j o y
e u a g m o n t h
e t i h o f t e n
p h n t n u r s e
o n i h m
i e v o p
s l e r t
e e r t y

И т.д.

Проигрывает команда, не сумевшая дописать в свою очередь нужные слова.

СМЕШАННЫЕ ИГРЫ

«Животные»

Узнайте лишнее слово и назовите его порядковый номер. Например:

1.Dog. 2.Cat. 3.Sheep. 4.Cheetah. 5.Cow. (Cheetah, because...)

1.Hunt. 2.Hide. 3.Write. 4.Run. 5.Live. (Write, because...)

Объясните свой выбор.

«Угадай»

Группа делится на две команды. Обучающийся одной команды уходит из аудитории, тем временем вторая команда задумывает название предмета. Когда обучающийся возвращается, его команда помогает ему отгадать задуманное слово, подсказывая признаки предмета. Затем команды меняются. Подсказки: It is white. We use it at the lesson. We write it on the blackboard. It is a chalk.

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

Данные игры способствуют осуществлению следующих задач:

- научить обучающихся выражать мысли в их логической последовательности;
- обучать их речевой реакции в процессе коммуникации;
- развивать компенсаторные умения (умение при дефиците языковых средств выходить из трудного положения за счет использования синонима, перифраза и т.д.)

«Угадай город»

Водящий задумывает название какого-либо города. Играющие задают ему вопросы, например:

«Is it in Great Britain (the USA, Russia)?»

«Is it the capital of Russia?»

«Is it on the river Volga?»

«Is it an industrial city?» и т.д.

«Закончи рассказ»

Педагог предлагает обучающимся прослушать начало рассказа. На самом интересном месте он останавливается и дает обучающимся 2-3 минуты на обдумывание концовки рассказа. Педагог вместе с обучающимися определяет победителя.

«Достопримечательности»

Группа делится на две команды: туристов и гидов. Туристы задают вопросы о достопримечательностях того или иного города, гиды отвечают. Через некоторое время команды меняются ролями.

«Да и нет»

Обучающиеся по очереди задают своим оппонентам вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет». За каждый правильный вопрос и за каждый верный ответ – очко. Отвечая на вопрос, обучающийся получает право задать вопрос тому, кто только что спрашивал его.

«Безголосый постоялец»

Предварительная подготовка. Распечатайте и вырежьте карточки с проблемами, которые могут ожидать гостя в номере отеля.

Непосредственная подготовка. Разложите карточки на своем столе лицевой стороной вниз.

Ход проведения. Игрок «А» выходит и, взяв любую карточку, читает про себя ее содержание. Далее он изображает из себя постояльца отеля, у которого пропал голос, и он пытается мимикой объяснить

администратору свою проблему. Игроки «в зале» поочередно выдвигают свои гипотезы типа: *Is there no hot water in the shower?* и т.п. Угадавший игрок сам вытягивает затем карточку и т.д. Упражнение продолжается до тех пор, пока все карточки не будут обыграны.

Карточки:

The shower in your room doesn't work.
The toilet in your room doesn't work.
The basin in your room doesn't work.
The hairdryer in your room doesn't work.
The air-conditioner in your room doesn't work.
The TV in your room doesn't work.
The fridge in your room doesn't work.
The safe in your room doesn't work.

One of the plugs in your room doesn't work.
One of the night-lights in your room doesn't work.
There is no hot water in your room.
There is no shampoo in your room.
There is no soap in your room.
There is no toilet paper in your room.
There are no towels in your room.
There is no blanket in your room.

«Рассеянный покупатель»

Непосредственная подготовка. Разложите карточки на своем столе лицевой стороной вниз. Выпишите на доску имена участников игры.

Ход проведения. Игрок «А» выходит к столу, берет любую карточку и, никому не показывая, читает ее. Далее он изображает из себя

покупателя, который пришел в магазин, но забыл название нужной ему вещи. Его диалог с одноклассниками в роли продавцов может выглядеть так:

Игрок А: *Have you got one of those things that we need for camping at night?*

Игрок В: *Would you like a tent?*

Игрок А: *No, I wouldn't.*

Игрок С: *Would you like a sleeping bag?*

Игрок А: *Yes, I would.*

Таким образом, по номеру попытки игрок «С» получает 2 очка, которые педагог фиксирует на доске напротив его имени. Затем в роли рассеянного покупателя выступает игрок «В» и т.д. За использование пантомимы и однокоренных слов «покупатель» дисквалифицируется! Игра продолжается до тех пор, пока каждый ее участник не проведет свой раунд. В финале заработанные баллы суммируются и определяется победитель игры.

Карточки:

candle	doorbell
fish tank	handkerchief
kite	lipstick
rope	screwdriver
skateboard	sleeping bag
tin-opener	torch

«Интервью»

Такое задание подойдет и для взрослых, и для детей. Несколько студентов в группе, а может и каждый студент должен получить задание провести опрос своих сокурсников с целью получить необходимую информацию, а потом представить ее всей группе. Это задание хорошо

подходит при изучении времен. Таким образом, каждый может задавать вопросы типа «Have you ever broken a leg? Have you ever travelled by plane etc». В ходе игры можно свободно перемещаться по классу, проводя мини-интервью с участниками.

«Разговорная речь»

Непосредственная подготовка: Запишите на доске имена игроков (4-8 человек).

Ход проведения. Каждый участник игры по очереди рассказывает свой любимый анекдот. Игрок, который его знает, прерывает рассказчика и заканчивает сам. Если ему удалось это сделать, он зарабатывает 1 очко, которое преподаватель фиксирует на доске напротив его имени. Если рассказчика никто не прервал, и он закончил свой анекдот, то 1 очко зарабатывает он. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ее участник не расскажет свой любимый анекдот. В финале полученные баллы суммируются, и определяется победитель игры.

Вариации. В мини-группе каждый участник может рассказать по 2 анекдота.

Список литературы:

1. Английская лексика в играх. 43 Vocabulary Games [Текст] / под ред. Т.И. Предко. – Москва : Иностраный язык, 2015. – 126 с.
2. Банникова, Л.С. Методика преподавания иностранных языков и технические средства обучения: Часть I [Текст] / Л.С. Банникова. – Гомель : УО «ГГУ им. Ф. Скорины», 2016. – 82 с.
3. Белик, А.А. Теория «Я» Дж.Г. Мида и психологическая антропология [Текст] / А.А. Белик // Социальная психология и общество. – 2011. – Т. 2. – № 1. – С. 31–43.
4. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / В.П. Беспалько. – Москва : Педагогика, 1989. – 192 с.
5. Богданова, О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения [Текст] / О.А. Богданова // Вестник МГПУ. – 2014. – № 4. – С. 61–65.
6. Борцов, Ю.С. Образование в век информации: человек и новые информационные технологии обучения [Текст] / Ю.С. Борцов. – Москва : Педагогика, 2007. – 126 с.
7. Бочарова, Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения [Текст] / Л.П. Бочарова // Иностранные языки в школе. – 2006. – № 3. – С. 13–18.
8. Бурмакина, Л. Ролевые игры на уроках английского языка [Текст] / Л. Бурмакина. – Москва : Педагогика, 2014. – 326 с.
9. Волков, И.П. Цель одна – дорог много: проектирование процессов обучения [Текст]: книга для учителя / И.П. Волков. – Москва : Просвещение, 1990. – 159 с.
10. Гаврилова, Е.Д. Дидактические игры как средство развития креативного мышления учащихся : Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 [Текст] / Елена Дмитриевна Гаврилова. – СПб., 2002. – 155 с.
11. Григорьева, М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка [Текст] / М.Б. Григорьева // Иностранные языки в

школе. – 2011. – № 10. – С. 47–48.

12. Данилова, Г.В. Английский язык 5–9 классы. Обучающие игры [Текст] / авт.-сост. Г.В. Данилова. – Волгоград : Учитель, 2008. – 93 с.

13. Дьяконова, О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике [Текст] / О.О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182–185.

14. Евдокимова, М.Г. Проблема использования компьютерных языковых игр в работе над рецептивной лексикой (английский язык, неязыковой вуз): Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 [Текст] / Мэри Георгиевна Евдокимова. – Москва, 1992. – 27 с.

15. Журавлев, А.П. Языковые игры на компьютере. Книга для учащихся старших классов средней школы [Текст] / А.П. Журавлев. – Москва : Просвещение, 2014. – 144 с.

16. Иванова, Н.В. Билингвальное образование дошкольников [Электронный ресурс] / Н.В. Иванова // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 4. – URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=9987> (дата обращения: 25.05.2020).

17. Иванцова, Т.Ю. Игры на английском языке [Текст] / Т.Ю. Иванцова // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 4. – С. 52–54.

18. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения [Текст] / Д.Н. Кавтарадзе. – Москва : Педагогика, 2012. – 327 с.

19. Кананыкина, Е.С. Система управления образованием Германии [Электронный ресурс] / Е.С. Кананыкина // Административное право и практика администрирования. – 2013. – №7. – С. 100-136. – DOI: 10.7256/2306-9945.2013.7.686. – URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=686 (дата обращения: 25.05.2020).

20. Коньшева, А.В. Игра в обучении иностранному языку. Теория и практика [Текст] / А.В. Коньшева. – Москва : ТетраСистемс, 2008. – 288 с.

21. Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку

[Текст] / А.В. Кобышева. – СПб. : КАРО, 2006. – 192 с.

22. Кулясова, Н.А. Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка [Текст] / Н.А. Кулясова. – Москва : «ВАКО», 2011. – 256 с.

23. Левитас Д.Г. Автодидактика [Электронный ресурс] / Д.Г. Левитас // Школьные технологии. – 2016. – № 5. – С. 101–106. – URL: <https://rucont.ru/efd/589600> (дата обращения: 25.05.2020).

24. Лихачев, Б.Т. Философия воспитания [Текст]: спец. курс / Б.Т. Лихачев. – Москва : Гуманитар. изд. центр «ВЛАДОС», 2010. – 335 с.

25. Монахов, В.М. Методологические основания разработки технологий построения систем образования с заданными свойствами [Текст] / В.М. Монахов // Технологии построения систем образования с заданными свойствами : мат-лы Междунар. науч.-практ. конф. – Москва : РИЦ МГГУ им. М.А. Шолохова, 2010.

26. Мухина, С.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении [Текст]: учеб. пособие для студ. средних профтехучилищ / С.А. Мухина, А.А. Соловьева. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2014. – 384 с.

27. Назарова, Т.М. Активизация учебно-познавательной деятельности младших школьников средствами дидактических игр (На примере учебного предмета «Иностранный язык»): Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 [Текст] / Татьяна Михайловна Назарова. – Москва, 2002. – 158 с.

28. Олешков, М.Ю. Интенция как основа коммуникативной стратегии в институциональном дискурсе [Текст] / М.Ю. Олешков // Русский язык: исторические судьбы и современность: мат-лы II Междунар. конгресса исследователей русского языка. – Москва, 2007. – С. 401–402.

29. Олешков, М.Ю. Педагогическая технология: проблема классификации и реализации [Текст] / М.Ю. Олешков // Профессионально-педагогические технологии в теории и практике обучения: Сб. науч. трудов. – Екатеринбург : РГППУ, 2005. – С. 5–19.

30. Педагогика [Текст]: учебник / Л.П. Крившенко, М.Е. Вайндорф-Сысоева [и др.]; Под ред. Л.П. Крившенко. – Москва : ТК Велби, Изд-во Проспект, 2010. – 432 с.
31. Петринчук, И.И. Еще раз об игре [Текст] / И.И. Петринчук // Иностранные языки в школе. – 2008 – № 2. – С. 37.
32. Протасова, Е.Ю. Интерактивные игры в обучении второму языку дошкольников [Текст] / Е.Ю. Протасова, А.А. Райхштейн // Иностранные языки в школе. – 2016. – № 4. – С. 23–29.
33. Сапух, Т.В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета [Текст] / Т.В. Сапух // Вестник ТГПУ. – 2016. – № 8. – С. 30–34.
34. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. – Москва : Педагогика, 2012. – 237 с.
35. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М.Ф. Стронин – Москва : Просвещение, 2001. – 370 с.
36. Худобина, О.Ф. Культурно-коммуникативная инверсность российского билингвального педагога [Текст] / О.Ф. Худобина // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2013. – № 11-2. – С. 128-129.
37. Чернилевский, Д.В. Дидактические технологии в высшей школе [Текст]: учеб.пособ. для вузов / Д.В. Чернилевский. – Москва :Юнити-Дана, 2002. – 437 с.
38. Шарафутдинова, Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка [Текст] / Т.М. Шарафутдинова // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 8. – С. 46–48.
39. Шишова, Е.О. Психологические факторы формирования двуязычия как оптимальная среда условия эффективного билингвального образования дошкольников [Текст] / Е.О. Шишова // Общее и особенное в культурах и традициях народов: мат-лы Междунар. науч.-практ. конф.

(Москва, 28-29 сентября 2017 г.). – Москва :МОиН РФ, РАО, 2017. – С. 389-392.

40. Юферева, О.Р. Эдьютейнмент, он окружает нас повсюду или/и почему наших детей нужно учить по-другому [Электронный ресурс] / О.Р. Юферева // nsportal.ru : социальная сеть работников образования. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2015/12/04/edyuteynment-on-okruzhaet-nas-povsyudu-ili> (дата обращения: 7.03.2017).

41. Burmeister, P. Ich kann zwei Sprachen. Sprachen lernen mit Immersion in zweisprachigen Krippen, Kitas und Schulen [Text] / P. Burmeister, H. Wode, Th. Piske, K. Kersten. – Kiel: FMKS; Verein für frühe Mehrsprachigkeit an Kindertageseinrichtungen und Schulen, 2012. – 56 s. – URL: https://www.nifbe.de/pdf_show.php?id=203 (дата обращения: 25.05.2020).

42. Kielhöfer, B. Zweisprachige Kindererziehung [Text] / B. Kielhöfer, S. Jonekeit. – Tübingen : Stauffenburg-Verlag, 1983. – 100 s.

43. Krüger-Potratz, M. Interkulturelle Bildung: Eine Einführung (Lernen für Europa) [Text] / M. Krüger-Potratz. – Münster : Waxmann, 2005. – 304 s.

44. Wenzel, S. Macaronic Sermons: Bilingualism and Preaching in Late-Medieval England [Text] / S. Wenzel. – Ann Arbor : University of Michigan Press, 1994. – 361 p.

45. White Paper on the Future of Europe: Reflections and scenarios for the EU27 by 2025 [Text]. – URL: https://ec.europa.eu/commission/sites/beta-political/files/white_paper_on_the_future_of_europe_en.pdf (дата обращения: 25.05.2020).

Учебное издание

**РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ
ПЕДАГОГОВ К СОЗДАНИЮ
БИЛИНГВАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ
КАК ФАКТОРА РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА
В ПЕРИОД ДОШКОЛЬНОГО ДЕТСТВА**

учебное пособие

ISBN 978-5-93162-356-6

**Елена Борисовна Быстрой
Лариса Александровна Белова
Борис Александрович Артеменко**

Объем 2,88 уч.-изд. л.

Тираж 500 экз.

Формат 60x84/16

Подписано в печать 10.08.2020

Бумага офсетная

Заказ №

Печать на ризографе. Гарнитура Times New Roman

Издательство ЗАО «Библиотека А. Миллера»

г. Челябинск, ул. Свободы, 159

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии

ЮУрГГПУ

454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69