

УДК 372.881.1

Гатауллина Э.М. учитель английского и немецкого языков, МАОУ "Гимназия №77" г. Набережные Челны, e-mail: gataullinaelvira@mail.ru

Страхова И.В., старший преподаватель, Набережночелнинский институт ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет», e-mail: istrahova@yandex.ru

ИГРА КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация: статья посвящена современным европейским тенденциям и наиболее актуальным и востребованным достижениям в отношении преподавания немецкого языка как первого или второго иностранного. В этом контексте производится анализ передового европейского опыта, в частности, подробно рассматривается феномен языковой анимации и его специфика. Статья также содержит многочисленные конкретные примеры использования языковой анимации в учебном процессе, которая может применяться не только при обучении немецкому, но также и другим иностранным языкам.

Ключевые слова: языковая анимация; изучение немецкого языка; современный европейский опыт в преподавании

Очевидно, что в современном глобальном мире, с его значительно возросшей академической и социальной мобильностью, уровень владения иностранным языком становится одним из ключевых факторов. Он является не только залогом построения успешной карьеры и условием выигрышной демонстрации профессиональных умений и навыков, но также может послужить оптимальной возможностью для самореализации личности в целом. Коммуникативный подход к обучению, прочно утвердившийся в европейской практике преподавания иностранного языка в восьмидесятих годах прошлого века, казалось бы, был призван разрешить извечную проблему, заключающуюся в наличии многочисленных нареканий в адрес недостаточной развитой коммуникативной компетенции изучающих иностранный язык в условиях школьной системы. Зачастую можно наблюдать, что побочным результатом овладения языком в подобном случае являются скованность обучающихся, их ярко выраженный языковой барьер, равно как и страх

совершить ошибку. Однако, несмотря на то, что развитие коммуникативной компетенции продолжает оставаться основополагающим принципом в процессе обучения, говоря о современном европейском опыте, можно отметить некоторые новые вызовы сегодняшней повседневной реальности, принимающие более или менее глобальный характер.

Если рассматривать преподавание немецкого языка как иностранного, применительно к современным наработкам коллег Федеративной республики Германии, то в первую очередь, это включение в образовательную среду значительного количества выходцев из семей мигрантов, беженцев и переселенцев. Этот процесс обуславливает мультиэтнический и неизбежно разноуровневый состав учебных групп, что создает существенные трудности при обучении и требует непременно привнесения межкультурного компонента в образовательный процесс.

Следующим важным фактором является на сегодняшний день широкое распространение английского языка, который в эпоху глобализации по умолчанию воспринимается как имеющий статус языка международного общения. В этой связи, для того, чтобы мотивировать учащихся к изучению других иностранных языков (в частности, немецкого), следует обеспечить его особую привлекательность и перспективность.

Очередной проблемой, приобретающей все более массовый характер, является активное использование учащимися многочисленных гаджетов и проведение большого количества времени в виртуальной среде, что зачастую становится причиной их обособленности и может привести к существенному снижению коммуникативных способностей обучающихся. С другой стороны, широкие возможности развлекательного спектра мобильных устройств, как правило, приводят к снижению мотивации к усвоению «классического» учебного материала. Поиск решения вышеперечисленных проблем привел к созданию такой востребованной на сегодняшний день зарубежной методики, как языковая анимация.

Целью данной статьи является обобщение зарубежного опыта и анализ специфики феномена языковой анимации как эффективного способа обучения языку.

Новизна данной работы состоит в том, что позволяет акцентировать внимание на современных европейских тенденциях и подходах к обучению в контексте глобализации и, применительно к Германии, функционирования мультикультурного образовательного пространства. Результаты зарубежного языкового опыта исследовались методами наблюдения, обобщения и анализа. Материалом для написания данной статьи послужили методические аспекты, рассмотренные на Всероссийском образовательном форуме «Немецкий – первый второй иностранный язык», который был проведен Немецким культурным центром имени Гете в ноябре 2016 года в Москве.

На данном форуме были представлены актуальные зарубежные инновационные методические разработки, направленные на создание внутренней мотивации обучающихся на изучение немецкого языка. Именно этой цели и служит языковая анимация, которая применима как изучению немецкого, так и других иностранных языков.

Игра, как показывает опыт педагогов и теоретиков, является одним из эффективных приемов обучения. Специфика игры, как точно подметил М.Н. Скаткин, заключается в том, что "учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются". "Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится" [1, с.58]. Именно эта особенность игры делает ее важнейшим средством развития умственных действий и средством развития произвольного внимания. Повсеместная увлеченность современных детей и молодежи компьютерными играми и пребыванием в виртуальной среде обусловила появление термина игрофикации или геймификации, применения игровых методик в самых различных сферах. Следовательно, методической задачей при обучении иностранному языку также может послужить использование развлекательности и привлекательного инструментария, типичного для компьютерных игр, для реализации типично учебных задач.

Использование игр на уроках иностранного языка позволяет достичь личностных, метапредметных и предметных результатов, в частности оно способствует:

- развитию познания (в сфере становления собственно языка);
- развитию речевых умений;
- развитию умения общаться;
- запоминанию речевого материала.

Методику языковой анимации можно также отнести к разновидности игровых технологий. Языковой аниматор выполняет те же задачи, что и аниматор в отеле, а именно, привлекает людей к совместной деятельности. Например, в ходе молодежной встречи он вдохновляет молодых людей вести беседу и активно общаться на чужом для них языке. Учитель тоже может выступать на уроке не только в типичной для него роли человека, передающего и проверяющего знания, но в роли языкового аниматора, способного привлекать учащихся к общению на иностранном языке.

Языковая анимация – это методика, объединяющая игру и естественную коммуникативную ситуацию. Она может с успехом применяться в качестве творческой методики для изучения иностранного языка в школе и ВУЗе, на занятиях дополнительного образования. Обучающиеся становятся более раскрепощенными и общительными, у них снимается языковой барьер. Благодаря языковой анимации удается уменьшить страх изучающих перед иностранным языком, таким образом, они приобретают большую уверенность в своих силах для применения иностранного языка в повседневном общении. В ходе языковой анимации непрерывно дается стимул для личной инициативы, творческого подхода и фантазии играющих. Она повышает способность восприятия себя самого, других участников и чужой культуры. Так, у детей возрастает интерес к чужой стране, к языку. Новые понятия быстро и легко запоминаются благодаря радости, которую дети получают в процессе игры.

Языковая анимация может служить дополнением к современному уроку иностранного языка и может применяться на начальном и продвинутом этапе обучения.

Цели языковой анимации:

- 1) Мотивация и преодоления трудностей общения.
- 2) Тренировка языка: игры на повторение и закрепление слов и выражений
- 3) Систематизация знаний

Далее представлены несколько примеров языковой анимации, которые были предложены на образовательном форуме. Большой своей частью они направлены на активизацию лексических навыков и могут быть эффективно использованы на уроке иностранного языка именно на этом этапе урока.

1. Языковая игра на закрепление правописания немецких букв "StillePost"

Дети делятся на две команды и садятся в ряд друг другу спиной. Последний игрок поочередно получает буквы и рисует их на спине впереди сидящего, тот в свою очередь проделывает тоже самое с игроком, сидящим впереди него. Самый первый игрок записывает буквы в слово, а потом вся команда пытается определить, какое слово было загадано. (Слово должно быть незнакомым, но являться интернационализмом, чтобы можно было догадаться о значении).

2. Языковая игра на закрепление лексических единиц "Wörtersalat".

Дети садятся в круг на стулья, один ведущий. На доске написаны новые слова. Каждый ребенок получает одно слово так, что одно и то же слово должно встречаться как минимум у двух человек. Ведущий называет одно слово из списка. Учащиеся, чье слово было названо, должны поменяться местами. Ведущий также стремится занять место. Тот, кому не хватило места, становится ведущим. Если ведущий говорит одну, заранее обговоренную фразу, например, *Wie heißt du*, все игроки должны встать и поменяться своими местами.

3. Языковая игра на закрепление лексических единиц "Buchstaben-Staffellauf"

Группа делится на две команды. На доске висит плакат с алфавитом для каждой команды. Участники каждой команды по очереди пишут слово на каждую букву. Кто быстрее?

4. Игра на закрепление лексических единиц по теме "Одежда"

Участники встают в круг. Ведущий стоит в центре круга и обращается к одному из игроков "Magst du deine Nachbarn?". Тот, к кому обращаются, отвечает „Ja, ich mag meine Nachbarn, aber nicht die mit einem Rock“. Те участники, которые одеты в юбку, меняются местами, ведущий, в свою очередь, пытается занять место одного из детей.

5. Игра "Портрет" на закрепление лексических единиц по теме «Внешность»

Участники садятся в круг, каждый получает карандаш и лист бумаги. Учитель называет какую-то часть тела, дети хором повторяют. Затем они ее рисуют и передают лист другому учащемуся по часовой стрелке, получая в свою очередь лист от соседа. Учитель называет другую часть тела и т. д. В итоге получают портреты, которые можно повесить в классе.

5. Игра на закрепление лексических единиц («MemoSpiel»)

Принцип игры такой же как с карточками, только в качестве карточек выступают сами участники. 2 ведущих выходят из класса. Остальные делятся на пары. Каждая пара загадывает для себя слово/словосочетание: один на русском, другой то же слово/словосочетание на немецком. Все участники становятся в два ряда. Ведущие по очереди "открывают карточки" - касаются двоих детей. Они называют свое словосочетание. Каждый ведущий имеет право за один ход открыть две карточки. Кто из ведущих угадает больше пар, тот победитель.

6. Игра на закрепление лексических единиц («Bingo»):

Участникам предлагается список слов на немецком языке, из которого они выбирают 5 самых трудных для запоминания или интересных слов и

записывают их. Затем учитель диктует все слова из списка на русском языке. Учащиеся отмечают в своем списке те слова, которые называет учитель. Кто отметит все свои 5 слов первым, кричит "Бинго" и считается победителем.

6. Игра на закрепление порядка слов в предложении.

Один учащийся выходит из класса. Каждый ребенок получает слово. Когда ведущий заходит в класс, участники непрерывно произносят свое слово до тех пор, пока ведущий не поставит их в правильном порядке в соответствии с местом слова в предложении.

7. Игра на внимательность "Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?"

Игрок, который изображает кайзера, стоит к остальным игрокам спиной. Игроки стоят позади в линию. Кайзер не оборачивается назад. Игроки поочередно спрашивают кайзера "Wie viele Schritte darf ich gehen?". Кайзер говорит "Drei kleine Schritte" oder "einen Sprung" usw. Игрок, прежде чем сделать шаг, должен удостовериться и спросить: "Darf ich?". Если игрок забудет переспросить, он возвращается на свое место и начинает игру сначала. Тот, кто первым доберется до кайзера, занимает его место, и игра начинается сначала.

8. Игра на систематизацию знаний.

Смысл игры заключается в том, чтобы соединить в предложение существительное, прилагательное и глагол. Для динамизма игры необходим мяч. Один игрок называет слово-существительное и бросает мяч любому игроку. Тот в свою очередь должен подобрать к нему подходящее прилагательное. Третий игрок подбирает глагол в нужной форме. Затем все начинается сначала.

Таким образом, если обобщить характерные особенности данных языковых игр, то можно заключить, что в них отчетливо проявляются тенденции к игрофикации, драматизации, анимации, познанию чужой культуры, которые на сегодняшний день являются ведущими принципами в процессе обучения иностранному языку за рубежом, и которые могут достаточно успешно применяться в отечественной практике преподавания, не только немецкого, но также и других иностранных языков.

Литература

1. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин — М.: Просвещение, 2001—370 с.
-

Gataullina E.M. teacher of English and German, gymnasium № 77 NaberezhnyeChelny, e-mail: gataullinaelvira@mail.ru
Strakhova I.V. senior lecturer, NaberezhnyeChelny Institute of Kazan (Volga region) Federal University, e-mail: istrahova@yandex.ru

GAME AS A MEANS OF ACTIVATION OF LEXICAL SKILLS IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Abstract: The article is devoted to modern European trends and the most relevant and popular achievements in the teaching of German as the first or the second foreign language. In this context, the analysis of the best European experience is carried out, in particular, the phenomenon of language animation and its peculiarities are examined in detail. The article also contains numerous definite examples of the use of language animation in the educational process, which can be used not only for teaching German, but also for other foreign languages.

Key words: language animation, learning German, European experience in teaching