

*Дзанарова М.К.,
преподаватель немецкого языка
Северо-Кавказского суворовского военного училища
Россия, г. Владикавказ*

РОЛЬ НАГЛЯДНОСТИ И ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ В ОБУЧЕНИИ НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ

***Аннотация:** статья посвящена возможности показать пользу и роль изучения немецкого языка игровыми приемами. Рассмотрены подходы к проблеме определения игры, которые активизирует познавательную деятельность учащихся в процессе обучения и таким образом представляет собой средство интенсификации учебного процесс. В статье раскрывается роль наглядности в обучении немецкому языку. Проанализированы виды наглядности.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, влияние игровых методик на эффективность образования, наглядность, языковая наглядность, немецкий язык, цель игровых методик.*

***Key words:** gaming technology, influence of game methods on the effectiveness of education, visualization, linguistic visualization, German language, the goal of game methods.*

***Annotation:** the article is devoted to the possibility of showing the role of learning the German language with the help of game techniques. The approaches to the problems of educational games are considered, which activate the cognitive activity of students in the learning process and thus represent a means of intensifying the educational process. The article reveals the role of visualization in teaching the German language. The types of visualization are analyzed.*

Издавна философы и педагоги думали о том, как облегчить познавательную деятельность. Применяли наглядные пособия как средство, облегчающее обучение. Разработка теории наглядного обучения в России связана с именами русских ученых и педагогов: М.В. Ломоносова, Н.И. Пирогова, К.Д. Ушинского.

В дальнейшем методика применения наглядности развивалась в различных направлениях и была связана с использованием стремительно развивающихся видов технических средств обучения [2].

В настоящее время тенденцией процесса обучения иностранным языкам является коммуникация.

Проблеме наглядности при коммуникативном обучении уделяли внимание известные педагоги: А.Я. Каменский и К.Д. Зелинский. Е.И. Пассов рассматривал термин «наглядность» как «глядение на что-то». Обучить курсанта мыслить гораздо важнее, чем сообщать те или иные знания. Когда значение слова вводится показом картинки с его изображением, это бывает недостаточно. Ведь закреплению подлежат языковые явления, а не предметы, о которых мы говорим.

Важно отметить еще два вида наглядности: содержательную и смысловую. Первая направляет внимание обучаемых на содержание того или иного отрезка действительности. Второй вид наглядности формирует отношение обучаемых к тому, что изображено на картинке, то есть актуализирует личностный смысл, что очень важно для обучения на коммуникативной основе [3]. Внешняя наглядность может обеспечивать только тогда коммуникативную мотивацию и создание внутренней наглядности, если она является смысловой. В ее основе должны находиться проблемы, так как они являются средством активизации мышления. Следовательно, внешняя наглядность должна быть обязательно проблемной. Внешняя наглядность служит не только стимулом к созданию коммуникативной мотивации, но и обеспечивает управляемое формирование

внутренней наглядности и тем самым стать основой управления процессом формирования речевых навыков и умений.

В обучении немецкому языку всё многообразие видов наглядности можно свести к двум основным [2]:

- I. Языковая наглядность
- II. Неязыковая наглядность.

Языковая наглядность - это вид наглядности, связанный с непосредственной демонстрацией языка, в виде воспринимаемой на слух речи, либо ее зрительного отображения. [1].

Первый вид наглядности включает в себя:

1. Коммуникативно-речевую наглядность, наглядную демонстрацию коммуникативно-смысловой функции языкового явления в речи (устной и письменной).
2. Демонстрацию языковых явлений в изолированном виде (фонем, морфем, слов, предложений и др.) в устной или письменной форме.
3. Лингвистическую и грамматическую схемную наглядность (схемы, таблицы и др.).

К неязыковой наглядности относятся все способы предъявления экстралингвистических факторов окружающей действительности естественная, изобразительная наглядность (картины, диафильмы, фильмы).

В процессе обучения немецкому языку применяются различные виды наглядности и, соответственно, различные наглядные пособия. Важное место занимает изобразительная наглядность. Изобразительная наглядность по Я.А. Коменскому - один из основных педагогических принципов, согласно которому учебный материал лучше воспринимается учащимися на конкретных примерах (фотографии, рисунки, картины).

К изобразительным средствам наглядности относят и технические средства - учебные видеофильмы, аудиозаписи, радио- и телепередачи. Эти

наглядные средства называют аудиовизуальными, позволяющими использовать в учебном процессе звук и изображение.

В современных условиях в методике преподавания иностранного языка в школе, становятся актуальными вопросы применения в обучении учащихся информационно-коммуникационных технологий.

Использование ИКТ на уроках иностранного языка школе помогает учащимся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладеть практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Применение на уроках ИКТ помогает:

- сделать урок эмоционально насыщенным и полноценным, наиболее наглядным;
- сокращению времени для контроля и проверки знаний учащихся;
- обучающиеся учатся навыкам контроля и самоконтроля.

Современные ИКТ реализуют важнейший дидактический принцип – принцип наглядности. Объекты, представленные посредством ИКТ, становятся более информативными, красочными, позволяют рассмотреть процессы разносторонне.

Теоретическое изучение проблемы определило необходимость проведения анализа данного вопроса в реальном учебном процессе. В ходе исследования нами были проведены констатирующий и формирующий эксперименты. Экспериментальной базой исследования явились учащиеся 10 класса МОУ СОШ № 41 и суворовцы 9 класса СК СВУ г. Владикавказ. Им было предложено ответить на вопросы анкеты. Рассмотрим полученные в ходе эксперимента данные.

Сравнивая полученные результаты ответов на вопрос «Интересны ли вам занятия с использованием наглядных материалов к уроку?», мы видим, что произошли заметные изменения, процент учащихся экспериментальной

группы, которым нравится посещать уроки иностранного языка, достиг 95 % и только 5 % опрошенных затруднились ответить на данный вопрос. При этом количество учащихся контрольной группы, интересующихся иностранным языком, увеличилось лишь на 10 %, 15 % опрошенных затруднились ответить на данный вопрос, 2 % ответили отрицательно.

Сопоставив полученные результаты опроса экспериментальной и контрольной групп на констатирующем и формирующем этапах, мы видим, что у учащихся экспериментальной группы возрос интерес к использованию интерактивной доски на уроке (93 %) и мультимедийных презентаций (94 %), что является очень хорошим показателем по сравнению с первоначальными результатами. При этом в контрольной группе лидирует мультимедийная презентация (90 %), карточки с изображением выбрали 30% опрошенных и интерактивную доску - 45 % учащихся.

При повторном опросе, значительно уменьшился процент учащихся экспериментальной группы (3 %), которые затрудняются ответить на вопрос, и в контрольной группе снизился процент учащихся, которые не хотят создавать мультимедийные проекты для уроков по заданной теме (8 %). Можно предположить, что учитель данной группы реже использует ИКТ.

По результатам опроса, можно отметить, что использование инновационных средств наглядности (ПК, видео, интерактивная доска и т.д.) учащиеся экспериментальной группы считают необходимым (98 %), тогда как в контрольной группе только 89 % считают так же. Более низкий показатель контрольной группы может свидетельствовать о том, что в группе менее используются инновационные формы работы.

Сопоставив полученные результаты опроса экспериментальной группы, мы видим увеличение интереса учащихся (до 97 %) к изучению школьного предмета «Немецкий язык», в то время, как показатели контрольной группы практически не изменились. В обеих группах лишь 3 % и 2 % учащихся не проявляют повышенный интерес к изучению предмета «Немецкий язык».

Таким образом, проанализировав результаты анкетирования, мы можем прийти к выводу о том, что учащимся нравится использование наглядности на уроках немецкого языка. Этот подход повышает уровень мотивации учеников, делает материал более красочным и доступным. Опорные схемы помогают им при изучении нового материала. Благодаря наглядности учащиеся лучше и в большем объеме усваивают материал урока. Новые слова и грамматика запоминаются быстрее, если на уроке используются карточки, видеофрагменты, презентация. Также немаловажен тот факт, что учащимся нравится самим создавать презентации к уроку и смотреть презентации одноклассников. Мультимедийная презентация и интерактивная доска являются наиболее интересными для школьников и позволяют учителю добиться максимального интереса и результатов на своих уроках.

Сегодня существуют разные способы стимулирования учащихся к активности, но самыми эффективными являются игровые методы, которые оказывают плодотворное влияние на механизмы всех познавательных процессов таких, как внимание, память, мышление, воображение. При этом учителю важно обращаться к пособиям по психологии для учета возрастных изменений в данных механизмах творчество и любопытство.

С психологической точки зрения, игровая деятельность является ведущей у младших школьников, хотя и отходит постепенно на второй план, уступая это место учебной деятельности, поэтому совмещение двух данных типов деятельности положительно влияет на процесс обучения. Урок иностранного языка на младшем этапе обучения наиболее насыщен играми в сравнении со средним и старшим этапами.

По мнению многих опытных авторов книг и методических пособий, игры - это не только времяпрепровождение, но и большое воспитательное значение. В. Р. Ли придерживается мнения, что в отношении языка «большинство игр вводит язык в действие вместо того, чтобы обучаться правильным формам языка» [5]. По его словам, «игры должны не выходить за

рамки программы иноязычного обучения, а, наоборот, занимать важное место». Именно эту мысль поддержал Ричард Амато, отметив, что «игры — это развлекательное мероприятие, однако не следует пренебрегать педагогическим значением языка, особенно в обучении немецкому языку. Есть много преимуществ использования игр. Игры предотвращают обезвоживание и облегчают обучение». Они воодушевляют застенчивого ученика в передаче его чувств и мыслей, ведь игры имеют большое значение для развлечения человека, для придания ему духа. Они также позволяют обучающимся получать новые горизонты вместе с иностранным языком, что не всегда возможно на характерных уроках. Если мы обратим внимание на слова Ричарда Амато, «игры выходят из класса, но используются, чтобы преодолеть барьер и представить новую мысль». Проще говоря, в атмосфере, созданной играми, учащиеся быстрее и лучше сохраняют прочитанное [7].

А. Эрсоз также подтвердил эту мысль, заявив, что «обучающиеся тренируют язык через игру, чтобы они могли использовать язык в своей будущей жизни» [6].

«Аккуратно и гармонично подобранные игры должны использоваться на всех уровнях лекций», -советует он. В зависимости от игры на разных этапах урока цели учителя могут варьироваться. Игры служат хорошим подспорьем в повторных упражнениях обучающегося, напоминая о прочитанном в веселом и приятном направлении. При изучении иностранного языка овладение грамматикой является важнейшим вопросом. Поэтому необходимо рассмотреть все пути, чтобы сосредоточить внимание и усилия ученика на грамматике [8].

Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящий характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;

- игра - свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;

- игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

- в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

- обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностное значение;

- состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;

- в игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;

- игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

Все это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности.

Игра относится к активным методам обучения и является одной из самых признанных и распространенных видов работы и в студенческой аудитории. Игровая деятельность позволяет активизировать познавательную и творческую активность студентов [5], развивать их мотивацию к изучению иностранного языка [6].

Все игры на занятие по немецкому языку можно разбить на пять групп:

1) Предметные игры. Данные игры используют при знакомстве с новым девайсом, инструментов. Преподаватель просит студентов описать предмет, его форму, цвет. Свойства. При этом интерес обучающихся заметен, они вовлечены в ход занятия.

2) Творческие, сюжетно-ролевые игры. Данные игры хороши при развитии монологической и диалогической речи у студентов. Они применимы к занятиям по страноведению. Студенты знакомятся с местами, странами, достопримечательностями изучаемого языка. Данные игры можно проводить в форме диалога. Студенты примеряют на себя роль гида и путешественника. Они могут задавать вопросы, фантазировать.

3) Дидактические игры. Как правило, сюда мы может отнести: викторины, кроссворды, олимпиады, головоломки, ребусы, шарады. Обучающимся нравится видеть урок в ином амплуа. Занятие-викторина - это отличный способ для закрепления грамматического и лексического материалов.

4) Строительные и технические игры. Данный вид игр применим, когда студент определился с профессией и введен в курс. Здесь преподаватель предлагает игры в виде проектов. Студенту необходимо выбрать (в строительной игре) определенный предмет и рассказать о его устройстве и функциях. Данный вид игр характерен для развития монологической речи.

5) Интеллектуальные игры. К данным играм следует отнести: «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы». Данный вид игр основан на соревновании между группами, парами студентов. В данных видах игр обучающие показывают свой уровень владения иностранным языком.

Важно стимулировать интерес у студентов к этой дисциплине. Использование активных методов обучения, к которым относятся и игровые формы обучения, активизирует мыслительную деятельность студентов. Активные методы обучения делятся на имитационные и неимитационные.

Имитационные включают в себя игровые и неигровые. К игровым методам относятся деловые и учебные игры, игровые ситуации, проектный метод.

В игре моделируется жизненная ситуация, закрепляются способности и качества, необходимые для выпускника и будущего специалиста для выполнения определенных социальных, профессиональных и творческих функций.

Одно из предназначений игровой методики - создание проблемно-познавательной ситуации, а так же управление процессом познавательной деятельности студентов с учетом их индивидуальных особенностей.

Использование игровой методики при обучении немецкому языку способствует созданию психологической готовности студентов к речевому общению, спонтанности речевой деятельности. Существует определенная классификация игр, которая включает интеллектуальные и ролевые игры. По характеру игровой методики игры делятся на предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и другие.

Ролевая игра способствует формированию сотрудничества и партнерства у студентов, а так же развитию памяти, внимания, командного духа (Teamgeist). В работе анализируется опыт использования игровой методики в обучении немецкому языку у студентов технического вуза. Использование игровых методик на занятиях по немецкому языку [7] устанавливает доверительные отношения между обучающимися и преподавателем.

В процессе игры, обучающиеся проигрывают жизненные ситуации, входят в рабочую обстановку. Данные виды игровых занятий способствуют гармоничному становлению личности. Главной задачей преподавателя является добиться логически выстроенного занятия, и усвоение и закрепления материала обучающимися.

Таким образом, использование различных игровых приемов и ситуаций на уроках способствует формированию дружного коллектива в классе, так как

каждый ученик в игре имеет возможность взглянуть на себя и своих товарищей со стороны. Использование игр на различных ступенях обучения не только помогает в изучении иностранного языка, но и выполняет определенную роль в переходе учащегося на новую, более высокую ступень психического развития.

Список литературы:

1. Жданова Т.В. «Игровые технологии в изучении немецкого языка»/ Жданова Т.В. [Электронный ресурс]. URL: <https://compedu.ru/publication/igrovye-tekhnologii-v-izuchenii-angliiskogo-iazyka.html> (дата обращения: 24.10.2021).
2. Мигунова Е.И. Статья «Использование игровых технологий на уроках немецкого языка на начальном этапе обучения»/ Мигунова Е.И. [Электронный ресурс]. URL: <https://multiurok.ru/files/ispolzovanie-igrovyykh-tekhnologii-na-urokakh-ang-1.html> (дата обращения: 24.10.2021).
3. Визуализация (значения) [Электронный ресурс]. — URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/ВНЗуаННЗaura_\(ЗНа4еН™\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/ВНЗуаННЗaura_(ЗНа4еН™)) (дата обращения: 24.10.2021).
4. Айдан Эрсоз. Обучение иностранному языку с помощью игровых моментов (ELT through games) // The Internet TESL — June 2000. — Vol. VI. — № 6. — С. 34.
5. G.S. Bikenova, A.A. SadakbaevafThe effectiveness of computer games in teaching english in elementary grades). — MATERIALS of the 1st International scientific and practical conference «Sultangazin readings» May 17-18,2019
6. Малышева А.Д., Лучинина А. О. Использование игровых технологий для развития лексических навыков на уроках иностранного языка / А. Д. Малышева, А. О. Малышева // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2017. Т. 29. С. 359-363 [Электронный ресурс] - URL: <http://ekoncept.ru/2017/770879.htm> (дата обращения: 24.10.2021).

7. Самарин А.В. К вопросу о показателях познавательного интереса младших школьников в учебном процессе / В сборнике: Образование. Наука. Карьера. Сборник научных статей Международной научно-методической конференции. В 2-х томах. Ответственный редактор А.А. Горохов. 2018. С. 57-60.

8. Щербакова И.В., Тимашова М.В. Социальная сеть Вконтакте при обучении лексике и грамматике немецкого языка // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9. № 2 (31). С. 317-321.