Идеи, которые я реализую при обучении

Учитель немецкого языка МБОУ «Богатищевская СОШ» г.о. Кашира

Бытейщикова Олеся Павловна

Ролевая игра для изучающих немецкий язык «На рынке»

для 5-7 классов

Игру как метод обучения, передачу опыта от старшего поколения младшему, люди использовали с давних времен. Игра является одним из активных методов обучения и в современной школе

Г.К. Селевко определяет игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову):

– свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

– творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;

– наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В отличие от игр вообще **педагогическая игра** обладает существенным признаком - четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве ее средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Исходя из целей и желаемых результатов игровой деятельности на уроке мною был выбран такой вид игры как ролевая игра – коммуникативная игра социально-бытовой или профессиональной направленности.

**Дидактическая цель игры:** совершенствовать первичные языковые навыки, формировать речевые умения, необходимые в практической деятельности.

Воспитательная цель: воспитать самостоятельность, общительность, умение работать в коллективе и сотрудничестве.

Развивающая цель: развивать внимание, память, речь, мышление, эмпатию, умение анализировать, повышать мотивацию учебной деятельности и изучению иностранного языка.

**Предметные результаты:** употребляет в устной речи лексические единицы, обслуживающие ситуацию общения в рамках темы «Фрукты. Овощи. Покупки на рынке»; ведет диалог в рамках отобранного тематического содержания речи с соблюдением норм речевого этикета, принятого в стране изучаемого языка (до 5 реплик со стороны каждого собеседника).

**Личностные результаты:** умеет осознавать эмоциональное состояние себя и других, умеет управлять собственным эмоциональным состоянием, умеет принимать себя и других, не осуждая; формирует свой навык рефлексии, признает свое право на ошибку и такое же право другого человека; проявляет интерес к практическому изучению профессий на основе применения изучаемого предметного знания.

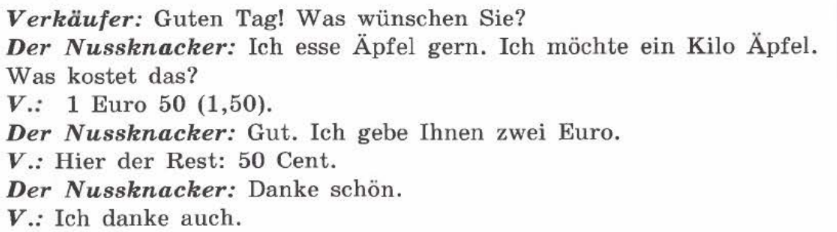
**Метапредметные результаты:** понимает и использует преимущества командной работы при решении учебной задачи,принимает цель совместной деятельности, планирует организацию совместной работы, определяет свою роль, распределяет задачи между членами команды, выполняет свою часть работы, обсуждает процесс и результат совместной работы.

**Технологическая схема ролевой игры**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап подготовки** | **Этап объяснения** | **Этап проведения** | **Этап анализа и обобщения** |
| Разработка сценария;  Составление плана;  Общее описание игры;  Характерные особенности действующих лиц. | Ориентация участников;  Определение режима работы;  Формулировка главной цели;  Постановка проблемы;  Выбор ситуации;  Работа с пакетом документов;  Психологическая подготовка участников. | Процесс игры. | Анализ, рефлексия;  Оценка и самооценка работы;  Выводы и обобщения;  Рекомендации. |

Этап подготовки

В основу ролевой игры положен диалог из учебника 6 класса УМК И.Л. Бим Немецкий язык (Kapitel II Draußen ist Blätterfall, Раздел 5 Говорение стр. 76 упр. 3).



На уроке дети прочитали диалог, выполнили упражнение на проверку понимания прочитанного, прочитали этот диалог несколько раз, заменяя названия покупаемых фруктов и цены на них при покупке.

Для игры были добавлены несколько фраз, чтобы объем высказываний соответствовал объему, который необходимо достичь согласно предметным результатам ФГОС 2021 (объем высказываний в диалоге до 5 фраз со стороны каждого участника диалога). Диалог происходит на рынке между покупателем и продавцом:

Käufer: Guten Tag, Herr Weibel.

Verkäufer: Guten Tag, Frau Müller. Was wünschen Sie?

K.: Ich esse Obstsalat gern. Ich möchte ein Kilo Äpfel und Pfirsiche. Was kostet das?

V.: 2 Euro.

K.: Gut. Ich gebe Ihnen 5 Euro.

V.: Hier der Rest: 3 Euro.

K.: Danke schön.

V.: Ich danke auch.

K.: Auf Wiedersehen, Herr Weibel.

V.: Auf Wiedersehen, Frau Müller.

В качестве подготовки к игре диалог был разбит на фразы, участники игры должны были восстановить диалог и иметь зрительную опору для озвучивания ролей продавца и покупателя.

Класс делится на пары по желанию участников (можно делить по жребию), далее каждая пара по жребию определяет, кто будет покупателем, а кто – продавцом. Можно использовать игральный кубик, у кого число больше, тот, к примеру, выбирает роль, или тот будет продавец. Можно заготовить две карточки с названиями ролей и предложить детям вытянуть карточку со своей ролью.

Далее дети вытягивают задание, которое определяет, какие фрукты или овощи нужно купить на рынке. В нашей игре на карточках с заданием записаны названия блюд, которые покупатель хочет приготовить: Obstsalat, Gemüsesalat, Vinaigrette, Borstsch, Stschi, Obstkuchen. Детям нужно подумать и составить свой список покупок, какие фрукты или овощи им нужно купить для приготовления данных блюд. Таким образом в диалоге меняются названия блюд и набор покупок. Для облегчения счета килограмм всегда стоит 1 евро. У покупателя на руках 10 евро (2 купюры по 5 евро). У продавца все купюры по 1 евро. Для усложнения задачи можно составить прейскурант с ценами на фрукты и овощи, добавить в игру монеты. Тогда каждая пара должна не только составить список покупок, но и посчитать стоимость своей покупки и сдачу. В качестве овощей и фруктов можно взять игрушечные овощи и фрукты или карточки с их изображение.

После игры обязательно нужно обсудить, что понравилось или не понравилось в игре, что было самым тяжелым или самым легким, что можно было бы изменить или дополнить. Каждый ребенок должен оценить свое участие в игре, что у него получилось хорошо, а что требует доработки. Хорошо использовать для подобного этапа рефлексии листы самооценки.

В заключении хотелось бы назвать плюсы и минусы подобных ролевых игр:

|  |  |
| --- | --- |
| Плюсы | Минусы |
| * Высокая мотивация; * Высокий эмоциональный уровень; * Имитация деятельности; * Послеигровое обсуждение. | * Высокая трудоемкость; * Большая напряженность; * Трудности с заменой участников. |

Список источников

1. Бим И.Л. Немецкий язык. 6 класс. В 2-х ч. Ч. 1. – М., Просвещение, 2019.
2. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т.1. – М.: Народное образование, 2005 – URL: <https://ddtks.ru/files/documents/metod/g-selevko_ehnciklopedija_obrazovatelnykh_tekhnolog.pdf> (дата обращения: 25.11.22).