

Важнейшая задача преподавателя в первый год обучения – создание и постоянное подкрепление мотивации, привитие интереса к изучению иностранного языка. От этого зависит успех дальнейшего обучения.

Преподаватель иностранного языка решает на каждом занятии определенные образовательные задачи. Он должен научить читать, писать, говорить на иностранном языке, решает воспитательные задачи, знакомит со страной изучаемого языка, нравами, обычаями народа, его культурой, старается привлечь внимание к получаемой в колледже профессии. И все это за 128-254 часа на весь период обучения.

Для решения этих непростых задач существует два пути: экстенсивный и интенсивный. Экстенсивный предполагает максимальное использование потенциала студентов. Ведь ни для кого не секрет, что иностранный язык один из самых трудоемких предметов. Именно поэтому очень небольшое количество студентов овладевает базовым уровнем, не говоря уже о стойком интересе к изучению иностранного языка. Необходимость многое заучивать, запоминать, соотносить разные языковые системы (родного и иностранного) часто оказывается непосильной для обучаемых с «безудержным» и «живым» типом высшей нервной деятельности.

Поэтому второй путь – интенсивный – предполагает интенсификацию деятельности преподавателя по организации учебного процесса: постоянный элемент новизны, нетрадиционные формы занятия, использование игровых технологий, видеофильмов, интернет-программ, сочетание фронтальной, парной, групповой и индивидуальной работы, что позволяет увеличить время активной речевой деятельности каждого студента, быстрый темп ведения занятия, концентрацию новой лексики в начале работы над темой, что позволяет затем больше времени и внимания уделять формированию собственно речевых умений.

Одним из эффективных средств создания коммуникативной направленности на занятии по иностранному языку и во внеклассной работе является **игровая деятельность**. Для студентов первого курса она необходимый компонент каждого занятия.

1. Игры для развития навыков аудирования и говорения.

При проведении игр, способствующих развитию навыков говорения, необходимо руководствоваться следующим. Речевое общение относится к наиболее сложным видам человеческой деятельности. Оно предполагает высокую степень развития речевой способности. Учебное же общение имеет свою специфику, поскольку, во-первых, происходит главным образом на занятии, т.е. в относительно искусственных условиях, во-вторых, носит довольно своеобразный характер, так как протекает в ограниченных рамках, при этом одновременно преследует цель – овладеть системой языка.

Диалогическое общение, как одна из основных форм общения, протекает, как правило, в определенных условиях. Эти условия - факторы предречевой ориентировки должны быть заданы и сформулированы достаточно полно, конкретно, чтобы вызвать мотив, коммуникативное намерение.

Анализ факторов, управляющих процессом речепорождения, позволил выделить три речевые группы предречевой ориентировки, которые следует рассматривать в системе: социальные, психологические и дидактико-методические.

К социальным факторам относятся:

- Социологические характеристики участников общения (общественный и социальный статус: пол, возраст, уровень образования, уровень компетентности).

- Конкретные условия общения: место, время.

- К психологическим факторам относятся: психологический климат общения, эмоциональный настрой, особенности характеров (пессимист - оптимист).

- К дидактико-методическим факторам относится четкая и конкретная формулировка коммуникативной задачи. Коммуникативная задача (сообщить, возразить, объяснить, убедить) дается обучаемому, как правило, в определенной ситуации (например: расспроси - кого? - где? - о чем? - зачем?), вызывает у него коммуникативное намерение и обуславливает то или иное речевое действие.

1) «**Interview**». Корреспондент опрашивает студентов, кто кем хочет стать и аргументировать свой выбор (Wer will was werden?)

- Ich will Computertechniker werden und in der Firma arbeiten.

- Ich will Kaufmann werden und im eigenen Betrieb arbeiten (Business haben).

При опросе используется схема:

Ich will werden.

Ich willarbeiten.

Затем подготавливается таблица социологического опроса (wir machen eine soziologische Umfrage)

Berufe	Mädchen	Jungen	Insgesamt
1. Computertechniker	-	5	5
2. Kaufmann Businessfrau	4	2	6
1. Buchhalter 2. Buchhalterin	6	3	9

Тема «Профессии», курс II, раздел IV

2) Чтобы научить студентов внимательно слушать, понимать не только основное содержание, но и детали, проводится игра: «**Rate mal!** Was für ein Land ist das? Was für eine Stadt ist das?»

Это рассказы-загадки, где используется материал данной темы. На продвинутом этапе студенты составляют подобные загадки самостоятельно, это может быть домашним заданием, затем по очереди задают их друг другу. Цель - совершенствование навыков говорения и аудирования, повторение языкового материала, развитие умения пользоваться им в устной речи.

Was für ein Land ist das?

Dieses Land liegt im Süden Mitteleuropas. Das ist ein neutraler Staat. Das ist eine Bundesrepublik, die aus 26 Kantonen und Halbkantonen besteht. Das Land ist klein, das ist ein Bergland. Die Staatsflagge ist ein weißes Kreuz auf rotem Feld.

(Die Schweiz).

Die Nachbarländer dieses Landes sind die BRD, Lichtenstein, die Schweiz, Italien, Slowenien, Ungarn, die Tschechische Republik. Die größten Städte sind Graz, Salzburg, Innsbruck, Linz, Eisenstadt. Die Hauptstadt ist die Stadt Wien.

(Österreich).

Was für eine Stadt ist das?

(предлагается ассоциограмма)

das Dürerhaus

das Verkehrsmuseum

der Handwerkerhof

das Spielzeugmuseum

?

die erste deutsche Eisenbahn

die zweitgrößte Stadt Bayerns

das Gebäude des Tribunals

(Nürnberg)

Тема «Немецкоговорящие страны», курс II, раздел I.

3). Конкурс на лучший перевод.

- Люди перестают мыслить, когда перестают читать. (Д. Дидро).
- Всем хорошим во мне я обязан книгам. (М. Горький).
- Без книг пуста человеческая жизнь. Книга не только наш друг, но и постоянный верный спутник. (Д. Бедный).
- Хорошая книга - просто праздник. (М. Горький).
- Книга - огромная сила. (В. Ленин).
- Все бледнеет перед книгами. (А. Чехов).
- Книги-дети разума. (Д. Свифт).

2. Игры для усвоения лексики и развития грамматических навыков.

Игры на занятиях планирую, руководствуясь содержательной основой и структурой учебников. Так при работе над темой «Unsere Wohnung» (I курс, раздел I) используется соответствующая игра.

1) Игра «**Домино**» для соотнесения родовых и видовых понятий. Цель игры - усвоение лексики по теме, употребление предлогов *in, an, auf, über, unter, neben, zwischen* в *Dativ* и *Akkusativ*.

Играют в «Домино» по группам, по 4 человека. На каждую группу дается 1 конверт с карточками (20). Выигрывает тот, кто первым в своей группе освобождается от карточек. Обычно для такой игры необходимо подготовить 3-4 комплекта.

das Bett	an der Wand
im Schlafzimmer	das Sofa
auf dem Tisch	der Bücherschrank
die Stehlampe	neben dem Stuhl
im Bett	der Sessel

2) Игра «**Квартет**». Цель игры - усвоение лексики соответствующих логических рядов. Для каждой темы готовятся 4 карточки (квартет), на каждой из которых отмечено только одно из четырех слов, карточки раздаются, задача играющих – собрать путем обмена как можно больше квартетов. (Gib mir bitte die Karte «der Sohn» Quartett «Meine Familie» und ich gebe dir die Karte «Schach spielen», Quartett «Mein Hobby»). Могут быть следующие квартеты: mein Beruf, mein Freund, die Freizeit, mein Studium, im Restaurant, im Warenhaus, im College (I курс, I раздел).

<i>Meine Familie</i>	<i>Mein College</i>	<i>Mein Hobby</i>
der Sohn	die Abteilung	Schach spielen
die Tochter	die Doppelstunde	das Lesen
die Schwester	der Computertechniker	Sport treiben
der Vater	die Messtechnik	Musik hören

3) Из опыта работы знаю, как интересно проходит тот этап занятия, когда предлагаю конверты с **плашками**. Задача обучаемых - собрать быстро и правильно из частей целое предложение и получить другой конверт. Плашки - это полоски бумаги с частями предложения для их соединения по смыслу при опоре на грамматическую форму глагола. Работа-игра с плашками позволяет организовать тренировку в употреблении новой лексики, применении новой грамматической информации. Изготовить плашки не сложно. Пишутся предложения на листе, разрезаются на части и эти части складываются в конверт. Обычно в конверте от 4 до 6 предложений. Плашки эффективны при работе над таким грамматическим материалом, как глагол sein, поведение глаголов laufen, essen, lesen, sehen в Präsens, образование Perfekt, Passiv и другим.

4) «**Неопределённый артикль**». «Ein» oder «eine»? Fülle die Lücken aus.

- Ist das (die)... Uhr?
- (Der)... Mann spielt gern Fußball.
- (Die)... Frau arbeitet viel.
- Das ist (das)... Fenster.
- *Wo ist (die)... Tür?*
- (Das)... Kind spielt oft.
- (Die)... Pflanze ist grün.
- Ist das (die)... Studentin?
- (Das)... Land ist groß.
- Berlin ist (die)... Hauptstadt.

5) «**Invertierte Wortfolge**» (порядок слов в предложении). Schreibe die Sätze anders. Beginne mit den kursiv geschriebenen Wörtern.

Beispiel: Ich gehe *heute* ins Kino. – Heute gehe ich ins Kino.

- Ich spiele *morgen* Tennis.
- Thomas war *gestern* faul.
- Jens kommt *heute Abend* nicht.
- Es regnet *hoffentlich* nicht.
- Das Wetter ist *heute* gut.

3. Игры при обучении письму.

- 1) Преподаватель записывает на доске или на карточке какое-либо слово, например (достопримечательность). Из букв этого слова учащиеся должны составить и записать новые слова. Выигрывает команда, которая составила больше слов. Команды по 3-4 человека.

Die Sehenswürdigkeit:

Eins	sein	deine	sind
drei	er	keine	werden
dieser	es	sehr	nie
diese	grün	gehen	ist
dieses	hier	ihr	Tee
gern	Ehe	stehen	Winter и другие

- 2) На доске схематически нарисована река. Две команды переходят реку в различных местах по камушкам, которые обозначены условно квадратами (6-7 для каждой команды. ~~Чтобы ступить на камушек, в квадрат нужно вписать слово по~~ V раздел). Если при вписании не соответствует заданию

Die Heimat

Die Berge

Moskau

Die Wolga

Krasnodar

Der Kreml

Das Schwarze Meer

Putin

3) Слоги перемешаны. Напишите существительные с артиклем:

- MEIS/HAUS/TER (m)
- GANG/ZIER/SPA (m)
- GE/UM/BUNG (f)
- SEN/BROT/PAU (n)
- LIN/ZEP/PE (m)
- LEH/ZIM/RER/MER (n)
- RE/TROPF/GEN/EN (m)
- SEN/FERN/DUNG/SEH (f)

Из опыта преподавания видно, что использование разнообразных форм, методов и игровых приемов во время занятий формирует навыки и умения диалогической речи, способствует речевой инициативе студентов, усиливает естественно-коммуникативную направленность занятия. В условиях игровой деятельности осуществляется непроизвольное запоминание нового лексического и грамматического материала, развивается и совершенствуется речемыслительная деятельность.

Живо, с большой активностью, в благоприятной психологической атмосфере проходят занятия с использованием игровых технологий. В тех группах, где применяются игровые технологии - результат налицо: студенты читают, пишут, переводят, владеют базовым грамматическим материалом, умеют сделать сообщение на иностранном языке по пройденным темам, показывают теоретические знания. Качественный показатель знаний в таких группах высок.