

детство, отрочество: учеб. для студентов вузов / В. С. Мухина. – Москва: Академия, 2003. – 456 с.

11. Павелков Р. В. Дитяча психологія: навч. посіб. // Р. В. Павелков, О. П. Цигипало. – Київ: Академвидав, 2008. – 432 с.

12. Савчин М. В. Вікова психологія: навч. посіб / М. В. Савчин, Л. П. Василенко. – К.: Академвидав, 2009. – 360 с.

**УДК 372.881.111.22**

**В. О. Устінова,**

канд. пед. наук, старший викладач,

*Криворізький державний педагогічний університет*

*м. Кривий Ріг*

## **СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

***Устінова В. О. Специфіка застосування ігрових технологій на уроках німецької мови в початковій школі.***

*У статті схарактеризовано специфіку застосування ігрових технологій на уроках німецької мови в початковій школі, наведено приклади ігрових вправ. Установлено, що ігрові технології допомагають збагачувати лексичний запас молодших школярів, розвивають навички письмового й усного мовлення, тренують пам'ять, а також сприяють зниженню напруги на уроці, створюють позитивний емоційний настрій, забезпечують культурознавчу спрямованість уроків, включаючи дітей до діалогу культур.*

***Ключові слова:*** інноваційні технології, ігрові технології, лексичні ігри, початкова школа, урок німецької мови.

***Устинова В. А. Специфика использования игровых технологий на уроках немецкого языка в начальной школе.***

*В статье охарактеризована специфика использования игровых технологий на уроках немецкого языка в начальной школе, приведены примеры игровых упражнений. Установлено, что игровые технологии помогают обогащать лексический запас младших школьников, развивают навыки письменной и устной речи, тренируют память, а также способствуют снижению напряжения на уроке, создают позитивное эмоциональное настроение, обеспечивают культуроведческую направленность уроков, включая детей в диалог культур.*

***Ключевые слова:*** инновационные технологии, игровые технологии, лексические игры, начальная школа, урок немецкого языка.

***Ustinova V. O. Specificity of the gaming technologies' application in german lessons in primary school.***

*The article characterizes the specificity of the gaming technologies'*

*application in German lessons in primary school and gives some examples of game exercises. It is found that the application of gaming technologies in the process of teaching German leads to enriching the vocabulary of primary school-age children, developing the skills of writing and oral speech, training memory, reducing stress in the classroom, creating a positive emotional mood, providing the culturological orientation of the lessons with including children to the dialogue of cultures.*

**Keywords:** *innovative technologies, gaming technologies, lexical games, primary school, German lesson.*

На сучасному етапі розвитку суспільства визнано провідну роль науки та освіти як рушія прогресивних змін, загального розвитку людського соціуму. Слушно зазначав А. Сахаров: «У ХХІ столітті роль у вирішенні глобальних проблем належить освіті» [8, с. 73]. Це ставить принципово нові вимоги до вчителя, оскільки він, як творча особистість, має бути готовим до роботи у творчому, інноваційному режимі, до оновлення процесу навчання.

У Національній доктрині розвитку освіти в Україні у ХХІ столітті наголошено, що суспільство без високого рівня освіти не має майбутнього. Актуальність проблеми полягає також у тому, що нова ситуація в суспільстві диктує нові завдання, насамперед культурно-освітні. Головна мета сучасної освіти – «забезпечення можливостей самовдосконалення особистості, формування інтелектуального потенціалу як найвищої цінності нації» [4, с. 6], всебічний розвиток розумових і творчих здібностей дитини.

Складовою частиною системи сучасної початкової освіти є дисципліни гуманітарного циклу, серед яких – і шкільний курс «Іноземна мова». Саме у процесі вивчення зазначеного предмета можливо найповніше реалізувати завдання гуманітарного виховання дітей, залучення її до багатств світової духовної культури, духовного і морального зростання особистості, естетичного виховання. «Вивчення іноземної мови покликане сформувати таку особистість, яка здатна і бажає брати участь в міжкультурній комунікації. Але таку особистість неможливо сформувати без знань про соціокультурні особливості країни, що вивчається. Вивчення мови і культури одночасно забезпечує не тільки ефективне досягнення практичних, загальноосвітніх і розвиваючих цілей, а й містить значні можливості для виклику і подальшої підтримки мотивації учнів» [7]. Отже, завдання вчителя іноземних мов у початковій школі – не лише навчити дітей читати і писати іноземною мовою, але й формувати їх мовні, мовленеві, комунікативні вміння та навички, виховувати толеранту, креативну, інтелектуально та духовно розвинену особистість. Як це зробити найкраще?

У педагогічній теорії та методичній практиці продовжуються дослідження щодо вдосконалення навчального процесу, передусім, шляхом упровадження різноманітних інноваційних технологій, які дозволяють комплексно вирішувати освітні та соціально-виховні завдання, забезпечують сприятливі умови для всебічного розвитку особистості, оптимально використовувати наявні ресурси тощо. Пошуки ефективних технологічних підходів до навчання здійснюються багатьма науковцями, серед них: В. П. Беспалько, П. Я. Гальперін, В. Г. Колосов, С. В. Кульневич, М. І. Махмутов, Н. Ф. Талізінна,

Л. В. Шмелькова та інші. Уведення інновацій у навчальний процес початкової школи – це нагальна проблема освіти, тому що саме у цьому віці у дітей закладаються основи їх подальшого всебічного розвитку. Розв'язанню цієї проблеми присвячено чимало науково-методичних і практичних розвідок (І. М. Досяк, М. Ю. Кірик, О. В. Кобакова, О. О. Паршикова, В. В. Химинець та інші [2; 3; 6; 10]). Але, як свідчать практичні результати багатьох сучасних досліджень, освітній процес у школі дуже часто залишається на стадії переходу до інновацій, перевага віддається традиційним методикам викладання.

**Мета** статті – схарактеризувати специфіку застосування ігрових технологій на уроках німецької мови в початковій школі.

У довідковій літературі термін «інновація» тлумачиться наступним чином: «створення, розповсюдження та застосування нового засобу», «діяльність із пошуку та отримання нових результатів, способів їх отримання» [1, с. 150]; «кінцевий результат впровадження нововведень з метою покращання об'єкта управління та одержання економічного, соціального, екологічного, науково-технічного, навчального та інших видів ефекту» [9, с. 26]. Отже, інноваційні технології – це набір методів, засобів і заходів, що забезпечують інноваційну діяльність.

Сьогодні у початковій школі застосовуються різноманітні інноваційні технології, як-от: технології розвивального навчання, технології проблемного навчання, технологія поетапного формування розумових дій, технології програмованого навчання, технології модульного навчання, технології проектного навчання, ігрові технології тощо. У багатьох регіонах України апробовані з позитивним результатом щодо всебічного розвитку учнів і набули розповсюдження такі освітні технології: технологія розвивального навчання «Росток» Т. Пушкарьової; технологія розвитку критичного мислення М. Липмана, що ґрунтується на введенні спеціального філософського курсу на основі казок; технологія «Читання та письмо для розвитку критичного мислення», розроблена науковцями Бостонського центру розвитку етики та виховання (Д. Стіл і К. Мередіт [5]) та ін. Ці інновації потребують від учителя високої професійної культури.

Учителі початкової школи активно застосовують інноваційні технології у власній педагогічній діяльності. Наприклад, Т. С. Шкарупа таким чином описує досвід упровадження інновацій: «Застосовую прийом «Так» – «Ні» (Так – діти плещуть в долоні, або показують картки, Ні – мовчать, або показують картки) при перевірці розв'язаних прикладів, написання словникових слів, написанню правильно побудованих речень на предметах «Я і Україна», «Основи здоров'я» «Правильно – неправильно» при демонстрації на картині, на екрані. При закріпленні, відпрацьованих знань, умінь і навичок звертаюсь до прийому «Спіймай помилку». Учні, виконавши завдання порівнюють із записом на дошці. Домашнє завдання намагаюсь розподілити між учнями за допомогою прийомів «Три рівні», «Три кольори» «Особливе завдання». Школярі мають змогу обрати завдання у відповідності до своїх можливостей» [11].

Отже, практичний досвід учителів свідчить, що інноваційні технології підвищують ефективність пізнавальної діяльності дітей. Ігрові та проблемні

прийоми створюють проблемні ситуації, викликають у дітей здивування, подив, інтерес до знань і процесу їх отримання. Оскільки діти молодшого шкільного віку мають певні психологічні особливості, то методи і прийоми на уроках повинні мати специфічний характер. Зокрема на уроках іноземної (німецької) мови необхідно поєднувати різні види діяльності учнів, вводити елементи гри, що сприяє підвищенню інтересу до уроку, цікавість самих уроків. Зауважимо, що технології ігрового навчання (Й. Гензерг) – це така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення учня в навчальну гру (ігрове моделювання явищ, «проживання» ситуації). *Мета дидактичної гри* – зацікавити предметом, що вивчається, процесом навчання, іноземною мовою, а також надати учневі можливості самовизначитися, розвивати його творчі здібності. Ігри (навчальні, тренувальні, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвивавальні; репродуктивні, продуктивні, творчі), безумовно, сприяють емоційному сприйманню змісту навчання.

Основним завданням комплексних ігрових вправ є управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів і формування у них лексичних та граматичних навичок. Ігрові технології також допомагають інтенсифікувати самотійну роботу, спрямовану на формування комунікативних умінь і навичок молодших школярів.

Гра на уроці німецької мови допомагає формувати фонетичне сприйняття слів та орфографічну зіркість, збагачує дитину новими відомостями, активує розумову діяльність, розширює словниковий запас, стимулює розвиток мовлення.

Так, основною практичною метою навчання лексичного матеріала іноземної (німецької) мови на початковому етапі є формування в учнів лексичних навичок як найважливішого компонента експресивних (говоріння, письмо) і рецептивних (аудіювання, читання) видів мовленнєвої діяльності. Тому, вважаємо, в 2 класі доцільно використовувати такі лексичні ігри:

#### **Гра «Якого зображення не вистачає?».**

Правила гри: учитель пояснює правила гри українською мовою і розкладає на столі малюнки, що ілюструють нові слова. Він пропонує дітям уважно подивитися на малюнки, запам'ятати і заплющити очі, а тим часом міняє малюнки місцями і ховає один або два. Учні розплющують очі та називають німецькою мовою зображення, яке зникло.

#### **Гра «Memory».**

Правила гри: учні на уроці або задалегідь удома вирізають із додатка до робочого зошита картки і грають, використовуючи всю вивчену лексику. Учитель розкладає всі картки на столі малюнком донизу. Учні по черзі перевертають по 2 картки і називають німецькою мовою зображені там предмети. Якщо малюнки на обох картках однакові, учень говорить, наприклад: «Tim und Tim – Ja!» і продовжує гру доти, доки не візьме різні картки. Тоді він кладе їх назад малюнками донизу, перемішує всі картки, що залишились, і передає хід наступному гравцеві із словами «Du bist dran!». Виграє той, у кого збереться найбільше парних карток.

### **Гра «Лото».**

Правила гри: використовують два кубики, малюнок у підручнику і фішки (їх готує вчитель). Кожний гравець отримує фішки одного кольору. Мета гри – якнайшвидше накрити зображення усіх маленьких фігурок на великій фігурі такими самими фігурами-фішками. Але накривати фігури потрібно в такому порядку, як вони розташовані на малюнку, і лише тоді, коли сума вічок на двох кубиках, кинутих учнем, збігається з числом, написаним на тій фігурі, яку накривають. Першою є трапеція з цифрою 2, отже на двох кубиках, які кидають учні по черзі, має бути лише по одному вічку. Якщо ж випадає інша сума, то цей учень говорить, наприклад: «Zwei plus vier ist sechs. Du bist dran!» І передає хід іншому. До наступної фігури можна переходити лише тоді, коли будуть накриті всі попередні.

Коли черга дійде до прямокутників, то правило змінюється. Їх можна накривати в будь-якому порядку. Спочатку може бути накрита наприклад: фігурка з цифрою 11, а потім – з цифрою 7. Виграє той, хто покладе найбільше своїх фішок на фігури.

### **Гра з картками «Rate mal» (Угадай-но!).**

**Правила гри:** картки розкладають на столі зображенням униз. Хтось з учнів бере одну з них і, не показуючи її іншим, каже: «Ich la – la – la». Вони повинні з трьох разів угадати дію, зображену на картці, ставлячи запитання, наприклад: «Schreibst du? Schneidest du?» Якщо хтось угадає, то перший учень говорить: «Du bist dran!» – і передає хід іншому. Потім учні вживають нову лексику з мовленнєвими зразками in der Stunde, in Mathe тощо, виконуючи вправи з підручника та із зошита.

### **Гра «Хто це? Що це?».**

Правила гри: одного з учнів із зав'язаними очима учитель підводить до когось із класу. Той повинен сказати: «Wer ist das?» Учень із зав'язаними очима має відгадати по голосу, хто це, і сказати: «Das ist...» або «Ich weiß nicht!» Якщо ж він відгадує, то діти гуртом говорять: «Ja, das ist richtig». Якщо ж він помиляється, то всі кажуть: «Nein, das ist falsch!».

Таку гру можна проводити й під час закріплення вивченої лексики, наприклад, назв шкільного приладдя, ялинкових прикрас або дитячих іграшок. Учень із зав'язаними очима торкається предмета, а інший запитує: «Was ist das?» Діти говорять: «Ja, das ist richtig», якщо предмет названо правильно, і «Nein, das ist falsch», якщо учень помиляється.

### **Гра «Яка це тварина?» (гра на повторення назв тварин та їхніх дій).**

Правила гри: перший учень виходить до дошки, говорить: «Ich bin eine Katze. Ich kann klettern», – і супроводжує свої фрази відповідними діями. Другий учень, який раніше за інших зрозумів, про кого йдеться, стає поряд і підтверджує: «Ja, das ist eine Katze, du bist eine Katze. Die Katze kann klettern». Увесь клас повторює те саме. Потім цей же учень говорить свою фразу і показує свої дії: «Ich bin ein Vogel. Ich kann fliegen». Гра триває, доки не будуть повторені назви і дії всіх тварин.

Цю саму гру можна використати й для повторення «мови» тварин. Один учень говорить, наприклад: «Ich bin eine Kuh. Ich kann muhen». Інший підтверджує: «Ja, du bist eine Kuh / Das ist eine Kuh. Die Kuh muht».

### **Гра «Карнавал тварин».**

Правила гри: учитель кладе на стіл «обличчям» донизу маски кількох тварин. Кожна дитина підходить до столу, вказує на якусь маску, запитує, наприклад: «Ist das ein Hase?», бере цю маску і сама відповідає: «Nein, das ist kein Hase / Ja, das ist ein Hase». Розібравши всі маски, діти сідають у «потяг» і вирушають на карнавал, співаючи пісеньку (її можна співати на будь-який мотив):

Ein Elefant, ein Bär, ein Löwe,  
ein Tiger, ein Hase und ein Fuchs,  
ein Krokodil, ein Wolf, ein Zebra,  
ein Nilpferd, eine Maus und eine Katze  
alle sitzen in einem Zuge  
und fahren froh nach Bremen ab.

### **Гра «Школа тварин».**

Правила гри: учитель ставить 5 стільців, кожний з яких означає клас (кількість «класів» можна поступово збільшувати). У кожному класі навчаються різні тварини, наприклад: у першому – кішки, у другому – мишки, у третьому – хом'яки, у четвертому – жабки, у п'ятому – вівці. Щоб потрапити до цієї школи, учні повинні «стати» тваринами, тобто сказати, наприклад: «Ich bin eine Maus / ein Frosch/ein Schaf...». Учитель торкається кожного «чарівною паличкою», діти відповідають, наприклад: «Ich kann piepen / miauen / springen / blöken...» і виконують відповідні дії.

Потім учитель дякує дітям за те, що вони так добре навчалися у школі тварин, і пропонує їм знову перетворитися на дітей. Кожен тричі стукає по спині стільця і каже: «Eins, zwei, drei. Ich bin ein Junge. Ich heiße Mykola / Ich bin ein Mädchen. Ich heiße Nina».

Отже, за допомогою таких лексичних ігор повторюється та закріплюється лексика за пройденими темами, засвоюються значення слів, розвиваються не тільки лексичні навички, але й комунікативні вміння.

При навчанні лексиці важливу роль відіграє наочність, так як в умовах відсутності іншомовного середовища наочні засоби допомагають моделювати об'єктивний світ і створювати умови максимально наближені до природних. Наприклад, **гра «Подорож вулицями»**, в якій учням пропонується здійснити віртуальну прогулянку містом, організується за допомогою серії картинок, що зображують дії та об'єкти. Зробивши таку прогулянку, діти описували її, згадуючи і називаючи різні деталі, що характеризують цю подорож. Під час цієї гри здійснюється тренінг лексико-граматичного оформлення висловлювань називного, описового та роз'яснювального типу.

Міцному засвоєнню лексики допомагають лічилки, які діти вчать на пам'ять. Наприклад:

1. Punkt, Punkt...

Punkt, Punkt, Komma, Strich –

Fertig ist nun das Gesicht.  
Körper, Arme, Beine dran –  
Fertig ist der Hampelmann.  
Hände, Füße und ein Hut.  
Ist der Hampelmann nicht gut? Oder  
2. Eins, zwei, Polizei,  
drei, vier, Offizier,  
fünf, sechs, alte Hex,  
sieben, acht, gute Nacht,  
neun, zehn, auf Wiedersehn,  
elf, zwölf, böse Wölf,  
dreizehn, vierzehn, kleine Maus  
ich bin drin, und du bist raus! Oder  
3. Eins, zwei, drei,  
auf der Stiege liegt ein Ei,  
wer darauf tritt,  
spielt nicht mit.

Отже, цінність застосування ігрових технологій у процесі навчання німецької мови полягає в тому, що вони збагачують лексичний запас молодших школярів, розвивають навички письмового й усного мовлення, тренують пам'ять, а також сприяють зниженню напруги на уроці, створюють позитивний емоційний настрій.

Ігрові технології суттєво збагачують й урізноманітнюють викладання німецької мови, тому що стимулюють творчий пошук, у процесі формується активна, цілеспрямована особистість нового типу, орієнтована на постійну самоосвіту та саморозвиток.

Таким чином, застосування ігрових технологій на уроках іноземної (німецької) мови в початковій школі сприяє перетворенню учнів на активних суб'єктів навчального процесу, а також забезпечує культурознавчу спрямованість уроків, краще усвідомлення школярами культури, історії та літератури власної країни та різних країн світу, включення їх до діалогу культур.

### **Список використаної літератури**

1. Гребенюк О. С. Общие основы педагогики: учеб. для студ. высш. учеб. заведений / О. С. Гребенюк, М. И. Рожков. – Москва: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2004. – 160 с.

2. Досяк І. М. Нестандартні уроки з використанням інноваційних технологій. 1–4 класи / І. М. Досяк. – Харків: Вид. група «Основа», 2012. – 160 с.

3. Колпакова О. В. Інноваційні технології навчання на уроках в початкових класах: методичні рекомендації [Електронний ресурс] / Олена Володимирівна Колпакова // Початкова школа. – 02 серпня 2016. – Режим доступу: <http://teacherjournal.in.ua/shkilni-predmeti/mladshaya-shkola/8130-metodychni-rekomendatsiyi-innovatsiini-tekhnologii-navchannia-na-urokakh-v-pochatkovykh-klasakh3>

4. Національна доктрина розвитку освіти в Україні у XXI столітті //

Вісник Київської обласної державної адміністрації. – 2002. – №8. – С. 3–4.

5. Ноэль-Цигульская Т. О критическом мышлении [Электронный ресурс] / Татьяна Ноэль-Цигульская. – Режим доступа : <http://noelrt.com>.

6. Паршикова О. О. Комунікативно ігровий метод навчання іноземної мови учнів початкової загально освітньої школи (теоретико методологічний аспект) / О. О. Паршикова. – Донецьк : Видавництво «Вебер» (Донецька філія), 2009. – 296 с.

7. Пахомова Т. Г. Викладання іноземної мови в початковій школі: методичні рекомендації [Електронний ресурс] / Т. Г. Пахомова, Г. І. Савицька // English Together. – 16 серпня 2012. – Режим доступа : <http://helename.ucoz.ua>

8. Сахаров А. Д. Мир через полвека / А. Д. Сахаров // «Saturday Rev Тревога и надежда» – Москва : Интер-Верса, 1990. – 19 с.

9. Тимощенко З. І. Болонський процес в дії : словник-довідник основних термінів і понять з організації навчального процесу у вищих навчальних закладах / З. І. Тимощенко, О. І. Тимощенко. – Київ : Вид-во Європ. ун-ту, 2006. – 58 с.

10. Химинець В. В. Інновації в початковій школі / В. В. Химинець, М. Ю. Кірик. – Тернопіль : Мандрівець, 2012. – 312 с.

11. Шкарупа Т. С. Сучасний урок: інноваційні технології в початковій школі [Електронний ресурс] / Шкарупа Тетяна Сергіївна // Початкова школа: Учительський журнал on-line. – 27 січня 2016. – Режим доступа: <http://teacherjournal.in.ua/shkilni-predmeti/mladshaya-shkola/4377-suchasnyi-urok-innovatsii-v-pochatkovii-shkoli>