

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Кафедра немецкой филологии**

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА НА  
НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ**

Работу выполнил (а): \_\_\_\_\_ М. Н. Марченко  
(подпись, дата)

Факультет романо-германской филологии 4 курс

Направление 44.03.05 Педагогическое образование

Научный руководитель  
канд. филол. наук, доцент \_\_\_\_\_ Н. А. Таранец  
(подпись, дата)

Нормоконтролер  
канд. филол. наук, доцент \_\_\_\_\_ Н. А. Таранец  
(подпись, дата)

Краснодар 2017

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	3
1 Теоретическое обоснование применения обучающих игр на начальном этапе обучения .....	5
1.1 Общие методы и средства обучения иностранным языкам .....	5
1.2 Характеристика игры как вида деятельности. Особенности перехода от игровой к учебной деятельности .....	12
1.3 Педагогические игры. Классификация педагогических игр .....	15
Выводы по первой главе .....	17
2 Использование обучающих игр на уроках немецкого языка в начальной школе .....	18
2.1 Понятие обучающей игры.....	18
2.2 Функции и структура обучающих игр .....	20
2.3 Использование обучающих игр .....	24
2.3.1 Фонетические игры .....	24
2.3.2 Грамматические игры.....	26
2.3.3 Лексические игры .....	27
2.3.4 Орфографические игры .....	28
2.3.5 Творческие игры на примере ролевой игры.....	29
Выводы по второй главе .....	30
Заключение .....	31
Список использованных источников .....	33

## ВВЕДЕНИЕ

В современном мире изучение иностранных языков приобретает всё большее значение. Соответственно, в школах такой предмет как иностранный язык вводят в программу уже на начальном этапе со второго, а в некоторых школах и с первого класса. Хотя детей нередко начинают знакомить с иноязычной речью ещё на дошкольном этапе, непосредственно обучение начинается в школе.

Таким образом, преподаватели обращают большое внимание на средства и методы учебной деятельности, повышающие эффективность обучения. Причем в условиях обучения иностранному языку, как в школах, так и в средних специальных и высших учебных заведениях, в новой современной концепции образования на первый план выходит формирование коммуникативной компетенции. Тем не менее, говорение и аудирование, представляющие собой процесс устной коммуникации, являются самыми сложными видами речевой деятельности, и для их освоения ребенок должен находиться в благоприятном психологическом климате и принимать активное участие в учебной деятельности. Более того, преподавателю необходимо тщательно отбирать средства и методы обучения, среди которых важное место занимает игра, с тем, чтобы его занятия становились максимально эффективными.

Игра представляет собой сложный социокультурный феномен, которому посвящено множество философско-культурологических, психологических и методических исследований. Среди них особое место принадлежит вопросу об использовании игры в учебных целях. Об обучающей функции игры известно уже давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Игровые формы работы способствуют созданию на уроке благоприятного психологического климата и активизируют деятельность учащихся. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Итак, актуальность данного исследования определяется необходимостью изучения и применения эффективных средств обучения на начальном этапе обучения для формирования и поддержания высокой мотивации и заинтересованности обучающихся.

Целью работы является изучение роли обучающих игр на уроках немецкого языка на начальном этапе обучения.

Следующие задачи необходимо решить для достижения поставленной цели:

- проанализировать содержание понятия «обучающая игра»;
- рассмотреть основные виды обучающих игр;
- обозначить психологические особенности детей младшего школьного возраста;
- определить эффективность обучающих игр на начальном этапе обучения;
- проанализировать виды обучающих игр на немецком языке для использования их на практике.

Объектом исследования является процесс обучения иностранному языку на начальном этапе обучения.

Предметом исследования является эффективность применения обучающих игр на уроках немецкого языка на начальном этапе обучения.

# 1 ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХ ИГР НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ

## 1.1 Общие методы и средства обучения иностранным языкам

В различных источниках по истории методики термин «метод» используется для названия способа, пути обучения или изучения иностранных языков, выдвинутого каким-либо лицом или коллективом (метод Коменского, метод Берлица и т.д.), а также как обозначение более или менее значительной группы принципов обучения, находящейся в основе множества частных способов обучения (синтетический, аналитический, грамматико-переводной и др.). В последнем случае можно говорить о существовании определенных школ в методике или даже методических направлений (Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций. Ч. 1. Уфа: БГПУ, 2008).

Итак, если метод – путь или способ обучения языку, то под методическим направлением следует понимать группу методов, имеющих общие принципы (Бабаева, В. Т. История методов обучения иностранным языкам. Наука. Мысль, 2014, №3).

Далее мы кратко рассмотрим историю и эволюционирование методов обучения иностранным языкам.

В сущности, история методов обучения иностранным языкам начиналась с переводных методов.

Грамматико-переводной метод – метод, ориентированный на изучение грамматики, обучение письменному переводу и чтению. При этом обычно составляются тексты на отработку определённых грамматических правил, и далее идёт работа с этими текстами. В основе – заучивание всего материала наизусть и практика посредством письменного перевода грамматически насыщенных текстов. Одним из ярких представителей данного метода является автор «Практической французской грамматики...» Иоганн Мейдингер

(Левченко, О. Ю. Методы обучения иностранным языкам в российской образовательной системе (Конец XIX начало XX в.). Интеграция образования, 2010, №3).

К концу XVIII века возникает другая разновидность переводного метода – текстуально-переводной, или лексико-переводной метод. В его основе была лексика. Словарный запас учеников сформировывался путем заучивания наизусть оригинальных произведений. Грамматику изучали бессистемно как комментарий к тексту. Лексико-переводной метод обеспечивал развитие навыков чтения и перевода. Представители этого метода Ш. Туссен, Г. Лангеншейд, Ж. Жакото, Н. Векерс, Г. Робертсон считали, что основная цель обучения – общеобразовательная, понимая под этим общее умственное развитие обучаемых на основе изучения подлинных художественных произведений. Лексико-переводной метод считался более передовым в отличие от грамматико-переводного по причине использования литературных текстов, отражавших норму изучаемого языка, и отсутствия схоластического изучения грамматики (Демьяненко, М. Я. Основы общей методики обучения иностранным языкам: теоретический курс. Киев: Вища школа, 1984).

Натуральный метод широко использовался в XIX веке. Обучение устной речи, что, по мнению его последователей М. Берлица, М. Вальтера, Ф. Гуэна являлось основной задачей, должно происходить таким же путем как в жизни ребенок овладевает родным языком. Так, основное внимание уделялось диалогической речи, а значение письменной речи недооценивалось, для семантизации и обучения лексике использовали внешнюю наглядность (Миролюбов, А. А. Натуральный метод. ИЯШ, 2002, №5).

Прямой метод образовался на базе натурального метода. Его последователи В. Фиетор, П. Пасси, Н. Суит, О. Есперсен, Г. Вендт и др. старались ассоциировать слова и грамматические формы иностранного языка непосредственно с их значением, не затрагивая родной язык учащихся. Основной целью считалось обучение устной речи, то есть практическому владению иностранным языком. Особое внимание уделялось произношению,

слова изучались в контексте, а грамматика – индуктивно (Бабаева, В. Т. История методов обучения иностранным языкам).

Устный метод обучения языкам Г. Пальмера предполагает практическое свободное овладение всеми видами речевой деятельности (устной речью, чтением, письмом), начиная с устной речи (Миролюбов, А. А. Метод Пальмера. ИЯШ, 2003, №1). Первая попытка усовершенствовать процесс обучения состояла в отчетливом делении всего курса обучения на три уровня: элементарный, промежуточный, продвинутый.

Пальмер основательно улучшил процесс обучения иностранным языкам и привнес в методику достаточно много того, что эффективно используется и сейчас, например, отбор лексики на основе как лингвистических, так и методических признаков (Бабаева, В. Т. История методов обучения иностранным языкам).

Около 60-х годов XX века во Франции разрабатывается аудиовизуальный, или структурно-глобальный метод, создаваемый как устный метод обучения иностранцев французскому языку. Обучение разговорной речи считалось основной целью. Весь языковой материал преподносится продолжительное время только на слух и семантизируется в основном с использованием зрительной наглядности при помощи современной техники. Наиболее целесообразными приемами являются упражнение слухового восприятия и слуховой памяти, интенсивная отработка точно отобранных образцов, тренировка интонационных образцов речи (Миролюбов, А. А. Аудиовизуальный метод. ИЯШ, 2003, № 5).

В конце 50-х – начале 60-х годов 20 века в США и других странах распространяется аудиолингвальный метод (метод Фриза – Ладо). Изначально он создавался для обучения взрослых, но положения данного метода так же повлияли и на школьную методику. Предварительное устное овладение языком осуществляет затем обучение чтению и письму (Миролюбов, А. А. Аудиолингвальный метод. ИЯШ, 2003, № 4). Отбор материала основывается на сопоставлении изучаемого и родного языков для определения типологии

сложностей. Родной язык и перевод исключаются из процесса обучения. Обучение лексике и грамматике осуществляется в контексте, а не изолированно. Материал усваивается вследствие подражания, многочисленных повторений, образований по аналогии, заучивания наизусть. Большая часть учебного времени отводится практике языка. Переводу обучают после того, как учащиеся овладеют изучаемым языком (Демьяненко, М. Я. Основы общей методики обучения иностранным языкам: теоретический курс).

Сознательно-сопоставительный метод был распространен в Советском Союзе. Основой для него послужили идеи М. В. Ломоносова, К. Д. Ушинского и др. В основе метода – осмысление действия, а не механическое оттачивание навыка, осознаваемое, а не интуитивное овладение языком (Миролюбов, А. А. Сознательно-сопоставительный метод. ИЯШ, 2003, №6). Сознательное овладение ИЯ как средством общения подразумевает осознание языковых явлений и действие в речи языкового материала в соответствии с ситуацией общения, получение практических знаний как основы самоконтроля и самокоррекции.

С развитием методики и необходимостью интенсификации учебного процесса возникают новые методы обучения ИЯ. Учитель может и должен выбирать оптимальные методы обучения, которые будут соответствовать его личностным характеристикам, а также удовлетворять потребности учащихся в каждом конкретном классе. К современным эффективным методам обучения ИЯ относят коммуникативный, интенсивные и методы активного обучения.

Основной целью коммуникативного метода обучения является развитие коммуникативной компетенции. Также значительное место в контексте данного метода отводится учету личностных особенностей ученика, коммуникативной мотивированности процесса обучения (Пассов, Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. М.: Русский язык, 1989). Отношения между учителем и учениками основаны на сотрудничестве и равноправном речевом партнерстве.



Язык – элемент культуры, поэтому формирование страноведческой компетенции также считается одним из важнейших условий данного метода. Каждый ученик должен понимать, что лично ему даст практическое владение языком. В основе коммуникативного метода лежат 2 вида упражнений: условно-речевые (формирования навыка, решение речевой задачи) и речевые (решение речемыслительной задачи).

Интенсивные методы обучения ИЯ основаны на теории деятельности Г. Лозанова «Основы суггестопедического метода обучения» (Хамдамова, Г. Интенсивные методы преподавания иностранных языков. Наука. Мысль, 2014, №10).

А. А. Леонтьев и Г. А. Китайгородская утверждают, что интенсивное обучение иностранному языку направлено на освоение общения на иностранном языке, опирающееся на не используемые в стандартном обучении психологические резервы личности и деятельность учащихся, преимущественно – на управление социально-психологическими процессами в группе и управление общением преподавателя с учащимися и учащимися между собой, и обычно реализуемое в сжатые сроки (Китайгородская, Г. А. Содержание и границы понятия интенсивное обучение. М.: НИИ содержания и методов обучения АПН СССР, 1981).

Методы активного обучения, максимально улучшающие уровень познавательной активности учащихся, побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. К активным методам обучения относятся применение игр и игровых ситуаций, введение проблемной ситуации в урок, метод проекта, использование ИКТ и другие (Сидорова, Е. С. Активные методы обучения на уроках иностранного языка. Актуальные вопросы современной педагогики, Уфа, 2012).

Родоначальниками идей активизации считают Я. А. Коменского, Ж.-Ж. Руссо, Г. Гегеля, Ф. Фрёбеля, Дж. Дьюи, К. Д. Ушинского и др.

Проблемное обучение вырабатывает подход к активизации творческой деятельности учащихся при помощи предъявления проблемно

сформулированных заданий. В теории также существует положение о научении школьников решению проблемных задач, но оно основывается на базе традиционных методик (Маслыко, Е. А. Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск: Вышэйшая школа, 1999). Значительным преимуществом считается самостоятельное приобретение знаний благодаря собственной творческой деятельности. Однако присутствует сложность привлечения в обсуждение учеников со слабой языковой подготовкой и риск перехода от дискуссии к спору между отдельными учащимися (Сафонова, В. В. Проблемные задания на уроках английского языка в общеобразовательной школе. Воронеж: ВГУ, 1987).

Программированное обучение основано на индивидуализации обучения с помощью специально построенных учебных курсов индивидуального пользования, значительно улучшившихся с развитием компьютерных технологий и появлением дистанционного обучения. Всё обучение осуществляет не учитель непосредственно, а оно самореализуется на основе обучающих программ, представленных в двух видах: безмашинном (программированные учебники, комплекты карт, перфокарты и т.д.) и машинном (преимущественно с использованием компьютера) (Девтерова, З. Р. Возможности новых технологий информационных для формирования познавательной самостоятельности в обучении иностранному языку в неязыковом вузе. Гуманизация образования, 2009, №6).

Игровое обучение подтвердило высокую эффективность применения игровых, соревновательных, командных методов обучения.

Стоит отметить, что на современном этапе развития методической науки учителя довольно часто используют смешанные методы преподавания, поскольку ни один из методов не является универсальным, а при оптимальном совмещении и вариации методов можно осуществить больше возможностей и сделать обучение продуктивнее.

Средствами обучения (СО) можно считать все вещественные предметы, которые могут помочь в организации и проведении учебно-воспитательного

процесса. Средства обучения – это технические и нетехнические орудия труда учителя и учащихся. Говоря о СО, мы отвечаем на вопрос: с помощью чего учить?

Существуют две группы СО в зависимости от их значения в учебно-воспитательном процессе: основные и вспомогательные. К основным СО причисляют все средства, которые входят в учебно-методический комплекс (УМК) (книга для учителя, учебник, книга для чтения, программа, фонозаписи, набор учебно-наглядных пособий, набор грамматических таблиц), а к вспомогательным СО – те средства, которые можно эффективно применять в определенных ситуациях, но они не входят в УМК (различные методические пособия для учителя, периодическая литература, классная доска, указка, цветные карандаши, фломастеры, игрушки, предметы, раздаточный материал и др.). Учителю настоятельно рекомендуется использовать основные СО для того, чтобы не нарушалась методическая система обучения, заложенная в учебнике (Солонцова, Л. П. Современная методика обучения иностранным языкам (общие вопросы, базовый курс). Павлодар: ПГПИ, 2009).

Стоит также отметить, что к современным вспомогательным СО относятся аудио- и видеоманитофон, компьютер. Сегодня видео и аудио считаются неотъемлемой частью методики обучения иностранным языкам, так как они дают возможность компенсировать отсутствие естественной иноязычной среды, широко использовать визуальную и аудиальную наглядность, а также выполнять большое количество разнообразных упражнений с привлечением всей группы обучающихся. Все СО обладают своими особенностями и функциями. Они должны соответствовать современным методическим представлениям и базироваться на наиболее прогрессивных методических положениях (Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций. Ч. 3. Уфа: БГПУ, 2008).

## 1.2 Характеристика игры как вида деятельности. Особенности перехода от игровой к учебной деятельности

Исследованием детской игры занимались многие ученые: С. А. Шмаков, Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин и др. Исследователи единодушны в том, что игра – это внутренняя потребность детей в активной деятельности, средство познания мира. С точки зрения психологии игра считается ведущей развивающей деятельностью в детском возрасте, в пределах которой появляются основные новообразования данного возраста.

Рассмотрим понимание термина «игра» некоторыми учеными.

С точки зрения Д. Б. Эльконина «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» (Эльконин, Д. Б. Психология игры. М.: Владос, 1999, С. 21].

Л. С. Выготский определяет игру как деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности (Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, №6).

С. Л. Рубинштейн писал, что «Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» (Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии. СПб: Питер, 2002, С. 650].

По мнению многих ученых игровая деятельность осуществляет следующие функции (Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998):

- развлекательную;
- коммуникативную;

- функцию самореализации в игре как в области человеческой практики;
- игротерапевтическую (преодоление различных препятствий, существующих в других сферах жизнедеятельности);
- диагностическую (обнаружение отклонений от нормативного поведения, самопознание в ходе игры);
- функцию коррекции;
- межнациональной коммуникации;
- социализации.

С. А. Шмаков выделяет четыре главные черты, характерные для большинства игр (Шмаков, С. А. Игры учащихся. М.: Новая школа, 1994):

- свободная развивающая деятельность, осуществляемая только по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- присутствие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности включены целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности гарантируется ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации (Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии).

В школьный период игра получает наиболее развитую форму и помогает развитию учебно-познавательной деятельности младших школьников.

Начальным, или младшим этапом образования принято считать 1 – 4 классы общеобразовательных учреждений. Под начальным, или младшим этапом школы подразумевают период изучения ИЯ, который позволяет положить начало развитию коммуникативной компетенции, для чего необходим довольно продолжительный отрезок времени, поэтому важно как можно раньше ознакомить учеников с ИЯ как средством общения.

О. А. Федосеева отмечает, что учебно-познавательная деятельность с самого начала не является ведущей у учащихся младших классов. Необходимость постепенного перехода от игровой деятельности к учебной обусловлена возрастными особенностями развития младших школьников. Именно через игру продолжают реализовываться их потребности в общении, движении, приобретении новых знаний, а также освоение новых видов деятельности (Федосеева, О. А. Использование игры как средства развития произвольной памяти младших школьников с нарушениями интеллекта. Молодой ученый, 2013, №9).

Так как учение постепенно становится ведущим видом деятельности и по сравнению с игрой носит обязательный, целенаправленный, общественно значимый и систематизированный характер, то в ходе обучения в начальных классах игра объединяется с задачами учения, меняются ее цели, виды, условия организации.

Индивидуальность ребенка к этому возрасту выражается в познавательных процессах. Как следствие происходит значительное расширение и углубление знаний, совершенствуются умения и навыки ребенка. Основными мотивами становятся мнения друзей, коллектива. Формируются нравственные чувства и волевые свойства личности, ребенок постепенно начинает управлять эмоциями (Проект «Инфоурок»: [сайт]. URL: <https://infourok.ru/perehod-ot-igrovoy-deyatelnosti-k-deyatelnosti-uchebnoy-754109.html>).

В. В. Давыдов считает, что самое интенсивное развитие протекает до 7-9 лет ребенка, поэтому в данном возрасте особенно сильна потребность в игре. В

ней формируются личностные качества ребенка, его отношение к действительности, к людям (Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения. М.: Просвещение, 1972).

Исходя из этого, можно заключить, что разумно при обучении детей младшей школы уделять достаточное внимание игровой деятельности. При этом стоит учитывать, что в это время игра начинает подчиняться учебной деятельности. Поэтому условия и содержание игры должны гарантировать, как усиление познавательного интереса и познавательной активности, так и содействовать выработке определенных умений и навыков. В тех случаях, когда происходит значительное ограничение игровой деятельности, развитие учебной становится затруднительным.

### 1.3 Педагогические игры. Классификация педагогических игр

Существенной особенностью педагогической игры в отличие от игр вообще служит наличие четко установленной обучающей цели и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть четко выделены и обоснованы. Они определяются учебно-познавательной направленностью.

Осуществление игровых ситуаций и приемов при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям (Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии):

- дидактическая цель представляется учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал применяется в качестве ее средства,
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное осуществление дидактического задания объединяется с игровым результатом.

Исследователи выделяют множество классификаций педагогических игр. Рассмотрим некоторые классификации, представленные Г. К. Селевко (Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии).

Во-первых, различают игры по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

Во-вторых, по характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Также педагогические игры можно классифицировать на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По характеру игровой среды выделяют следующие игры: с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Преподаватель должен выбирать игры в зависимости от цели урока с тем, чтобы применение игровых ситуаций в ходе урока осуществляло активизацию познавательного интереса школьников, а также формировало умение решать проблемные ситуации.

Формирование проблемной ситуации осуществляется через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается учащимися в ее игровом исполнении, часть деятельности учеников происходит в условно-игровом плане.

Школьники придерживаются определенных игровых правил. Игровая обстановка также модифицирует и позицию учителя, который находится в равновесии между ролью организатора, ассистента и соучастника общего действия (Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995.).



Существенная роль в данной модели принадлежит финальному обсуждению, в котором обучающиеся вместе с учителем анализируют ход и результаты игры, соотношение имитационной модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. Педагогика начальной школы охватывает игры, содействующие обогащению и закреплению у детей бытовой лексики, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

### Выводы по первой главе

В этой главе кратко рассматривается история развития методов обучения иностранным языкам, к которым относятся: переводные (грамматико-переводной и лексико-переводной), натуральный, прямой, устный (метод Пальмера), аудиовизуальный, аудиолингвальный, сознательно-сопоставительный. К современным эффективным методам обучения ИЯ относят: коммуникативный, интенсивные и методы активного обучения.

В методике выделяют основные и вспомогательные средства обучения.

Далее мы анализируем игру как вид деятельности, при этом определяя ее основные функции. Вслед за Д. Б. Элькониным мы утверждаем, что «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» (Эльконин, Д. Б. Психология игры. С. 21).

В соответствии со спецификой нашего исследования мы анализируем особенности перехода от игровой к учебной деятельности в младшем школьном возрасте. Установлено, что в начальной школе у учеников игровая деятельность продолжает занимать важное место в познании окружающего мира и в установлении межличностных отношений.

## 2 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ИГР НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

### 2.1 Понятие обучающей игры

Вершиной эволюции игровой деятельности является обучающая игра, по определению Л. С. Выготского «мнимая ситуация».

Невозможно точно установить исторический момент, когда появилась обучающая игра. Он может отличаться у разных народов в зависимости от условий их жизни и форм перехода на более высокую ступень развития. На ранних этапах развития человечества дети входили в жизнь взрослых, овладевая орудиями труда и всеми отношениями, принимая непосредственное участие в труде взрослых. На более высокой ступени развития включение детей в значимые области трудовой деятельности требовало специальной подготовки.

Следовательно, важнейшее для теории обучающей игры положение звучит так: обучающая игра появилась в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Обучающая игра, таким образом, социальна по своему происхождению, так как ее появление связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе (Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций. Ч. 3)

В словаре методических терминов Э. Г. Азимова и А. Н. Щукина приводится следующее определение:

«Обучающая игра – особым образом организованное на занятиях по языку ситуативное упражнение, при выполнении которого создаются возможности для многократного повторения речевого образца (образцов) в условиях, максимально приближенных к условиям реального речевого общения (с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого акта)» (Азимов, Э. Г. Новый словарь

методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Икар, 2009. С. 166–167).

Т. В. Иванова и И. А. Сухова пишут, что обучающая игра – это один из видов организации речевой ситуации, применяемый в учебных целях. Основой обучающей игры служит организованное речевое общение учеников в соответствии с данными им ролями и игровым сюжетом (Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций. Ч. 3).

По мнению М. Ф. Стронина, игра – это особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил (Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М.: Просвещение, 2001).

Игры при обучении языку помогают решению таких методических задач как:

- формирование психологической готовности ученика к речевому общению;
- предоставление естественной необходимости многократного повторения языкового и речевого материала;
- тренировка учащихся в выборе подходящего речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи.

М. Ф. Стронин классифицирует обучающие игры следующим образом (Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка):

- подготовительные, способствующие формированию речевых навыков: лексические игры; грамматические игры; фонетические игры; орфографические игры;
- творческие игры, цель которых сводится в дальнейшем развитии речевых навыков и умений.

Большое распространение получили ролевые игры, в которых ученики включаются в моделируемые ситуации, требующие от них принятия решения на основе анализа ситуации.

Игра всегда подразумевает принятие решения. Но для детей игра, в первую очередь, – увлекательное занятие. В игре все равны, и она посильна

даже самым слабым учащимся. Атмосфера увлеченности и радости, чувство равенства и посильности заданий позволяют школьникам побороть стеснительность, которая, как правило, часто является барьером для свободного употребления в речи слов чужого языка. Соответственно, это положительно влияет на результаты обучения.

Место игр на уроке и время, отводимое игре, обусловлены рядом факторов: уровнем подготовки учащихся, изучаемым материалом, целями и условиями урока и т.д. Например, если использовать игру для закрепления изученного материала, то на нее следует затратить меньше времени, чем при первичном закреплении материала. Одну и ту же игру можно использовать на различных этапах урока. Однако при всей привлекательности и эффективности игр важно проявлять чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Обучающая игра эффективно используется на уроках иностранного языка при учете основных положений теории ведущей деятельности и содержания возрастных периодов развития школьников, исследований проблем общения и речевой деятельности (Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций. Ч. 3):

- младший школьный возраст: сюжетная ролевая игра сказочного содержания;
- средний школьный возраст: сюжетная ролевая игра бытового содержания;
- старший школьный возраст: имитационная ролевая игра познавательного содержания; имитационная ролевая игра мировоззренческого содержания; имитационная деловая игра; ролевая игра обиходного содержания.

## 2.2 Функции и структура обучающих игр

Обучающая игра осуществляет в учебном процессе четыре основные функции (Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций. Ч. 3):

- мотивационно-побудительную;
- обучающую;
- воспитательную;
- ориентирующую.

Будучи примером межличностного общения, обучающая, или ролевая игра вызывает необходимость общения на иностранном языке, таким образом, она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Обучающая игра устанавливает выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, допускает моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в обстоятельствах межличностного общения. В этом плане игра обеспечивает обучающую функцию.

Велико и воспитательное значение обучающей игры, как и ее всестороннее влияние на ребенка. В играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, готовность входить в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Обучающая игра создает у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, обучающая игра выполняет ориентирующую функцию (Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка).

В структуре обучающей игры выделяют следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Роли, реализуемые учащимися на уроке, могут быть социальными и межличностными. Социальные роли определены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-

демографические). Межличностные роли устанавливаются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.).

Исходная ситуация выступает как способ организации игры. В обучении иностранному языку используются речевые ситуации, т. е. такие, которые вызывают речевую реакцию учащихся. Следует учитывать также различие между естественными речевыми ситуациями, которые возникают сами по себе, и учебно-речевыми ситуациями (УРС), которые создаются искусственно. М. В. Ляховицкий и Е. И. Вишневецкий выделяют следующие компоненты ситуации (Ляховицкий М. В. Структура речевой ситуации и ее реализация в учебно-воспитательном процессе. ИЯШ, 1984, №2):

- субъект;
- объект (предмет разговора);
- отношение субъекта к предмету разговора;
- условия речевого акта.

Обучающие действия как разновидность игровых действий неразрывно связаны с ролью – главным компонентом обучающих игр – и представляют собой основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры (Эльконин, Д. Б. Психология игры). Они включают вербальные и невербальные действия.

Игре также присущи большие обучающие возможности (Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций. Ч. 3).

Её можно расценивать как самую точную модель общения, так как она подразумевает подражание действительности в ее наиболее значимых чертах. Также как и в реальной жизни речевое и неречевое поведение партнеров переплетается теснейшим образом.

Обучающая игра располагает большими возможностями мотивационно-побудительного аспекта. Учителю необходимо обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, мотив, которые в свою очередь, побуждают учащихся к выражению мыслей. К тому же, обучающая игра подразумевает увеличение личностной сопричастности к происходящему.

Ученик включается в ситуацию, хотя и не через свое «я», но через «я» определенной роли. И таким образом проявляется весьма типичное отношение актера к персонажу, которого он играет.

Обучающая игра способствует увеличению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как игровая ситуация предполагает описание обстановки, характера действующих лиц, их отношений.

Обучающая игра помогает развитию учебного сотрудничества и партнерства. Так как ролевая игра основывается не только на базе диалога, но и полилога, то учащиеся должны слаженно взаимодействовать, верно учитывать реакции друг друга, помогать друг другу. При распределении ролей необходимо обращать внимание как на языковые, так и на «актерские» возможности учащихся. Таким образом, игру можно рассматривать как организационную форму, помогающую созданию сплоченного коллектива, в чем проявляется ее воспитывающее значение.

Обучающая игра обладает образовательным значением. Так появляется место для изобретательности и поощряется всякая выдумка. Само же перевоплощение способствует пониманию других людей.

Для того, чтобы игра была эффективной, существуют определенные требования (Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии):

Во-первых, игра должна служить стимулом к мотивации учения, возбуждать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание; ее надо реализовывать на основе адекватной реальной ситуации общения.

Во-вторых, обучающая игра должна быть хорошо подготовлена, как с точки зрения содержания, так и формы, должна быть четко организована. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль.

К тому же, обучающая игра должна быть принята всей группой, и непременно проводиться в доброжелательной творческой атмосфере, порождать у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее ощущает себя ученик в обучающей игре, тем инициативнее он будет.

Игра формируется таким образом, чтобы ученики могли с максимальной эффективностью употреблять обрабатываемый речевой материал.

Учитель сам непременно верит в обучающую игру и ее эффективность. Только при этом условии он может добиться хороших результатов. Огромное значение имеет умение учителя установить контакт с учащимися. В процессе игры учитель иногда может исполнять какую-либо незначительную роль, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством.

Таким образом, обучающие игры могут быть эффективно использованы на уроках с учащимися разного возраста, если учитываются основные положения теории ведущей деятельности, исследования проблем общения и речевой деятельности. Обучающая игра располагает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях.

### 2.3 Использование обучающих игр

Существует огромное количество обучающих игр по немецкому языку, среди них как подготовительные, включающие в себя лексические, грамматические, фонетические, орфографические игры; так и творческие, например, ролевые.

Рассмотрим некоторые игры, которые могут быть использованы для обучения младших школьников немецкому языку.

#### 2.3.1 Фонетические игры

Фонетические игры преследуют следующие цели:

- тренировать учащихся в произнесении иноязычных звуков;
- научить школьников громко и четко читать;
- обучить восприятию различий между звуками.

Проанализируем, как осуществляются данные цели в определенных фонетических играх.



Цель игры “Welcher Laut?” заключается в том, чтобы научить детей различать конкретный звук или сочетание звуков в небольшом отрывке текста или стихотворения.

Учитель читает вслух фонетическое стихотворение, в котором доминирует какой-либо звук или звукосочетание, а ученики должны назвать этот звук/звукосочетание.

Например, сочетание звуков [ʃp]:

Spannende Spiele,

Sport und Spaß,

Wie schon ist das!

Следующая игра развивает навык понимания на слух, а также помогает научиться различать похожие звуки.

Итак, у каждого ученика есть 2 карточки (на каждой написан один из контрастных звуков). Можно попросить учеников раскрасить каждую из двух карточек, например, звуки [e:] и [ɛ:], со звуком [e:] карточки будут синего цвета, со звуком [ɛ:] – красные, таким образом, цветовой контраст поможет учителю правильно подсчитывать поднятые карточки. Далее класс делится на две команды. Учитель читает вслух слова, в состав которых входит либо один, либо другой звук (wehen, leben, leer, See / gären, Bär, fähig, spät), а учащиеся поднимают ту карточку, на которой обозначен соответствующий звук. Команда, которая подняла больше карточек правильно, получает 1 очко в этом раунде.

На карточках можно разыграть любые два звука, которые учащиеся затрудняются различить на слух.

Используя игру “Und so weiter!” можно продемонстрировать ученикам важность произнесения правильных звуков, как, отличаясь лишь одним звуком, слово может иметь совсем другое значение. Сущность игры заключается в том, чтобы превратить одно слово в другое, изменяя лишь одну букву, все слова при этом записываются цепочкой на доске. Например:

Mund – Mond – Mohn – Lohn – Sohn ...

### 2.3.2 Грамматические игры

Грамматические игры предполагают следующие цели:

- научить школьников применять речевые образцы, содержащие определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Цель игры «Вопрос-ответ» состоит в том, чтобы отработать общие вопросы. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Вся группа участвует в игре. Пытаясь отгадать предмет, учащиеся задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает только „ja“ или „nein“. Ученики могут задавать такие вопросы, как: „Ist es ein Gegenstand?“, „Kann ich es sehen?“, „Kann ich es essen?“, „Ist es eine Tafel?“ Также, класс можно разделить на две команды. Одна будет загадывать, а другая отвечать. Побеждает та команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

Цель игры “Bekanntschaft” заключается в отработке речевого образца “Ich heiÙe..” и усвоении количественных числительных.

Учитель предлагает всем сесть в круг и объясняет, что ребята пришли на вечер, где никто никого не знает и им надо познакомиться: “Wollen wir uns bekannt machen! Wir machen es so: Ich heiÙe Mascha, Nummer 1. Ich heiÙe Sonya, Nummer 2. Ich heiÙe...usw.” Дети садятся и знакомятся. Один ученик, которому не хватило стула, становится ведущим. Он ходит по кругу и говорит с играющими:

V: Nummer 3.

U3: Ich heiÙe Dascha.

V: Dascha. Setz dich. Nummer 8. usw...

Едва ведущий «притупил бдительность игроков», как вдруг сказал: “Nummer 4 und Nummer 6, steht auf!” Названные ученики выполняют команду,

а ведущий пытается быстро занять место одного из них. Оставшийся без места становится ведущим.

В игре “Modalverben” основной целью является автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи. Образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение. С этой целью задаются вопросы типа: Kannst du ...? Musst du...? Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

### 2.3.3 Лексические игры

Данные игры преследуют цели:

- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать учеников в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию.

В лексических играх особенно рекомендуется использование различных средств наглядности (картинки, презентации), так как они помогают связать определенные значения иностранного языка с образами.

Одним из примеров лексической игры может служить такая: на столе лежат картинки с изображениями предметов или действий из новой темы. Учащиеся смотрят на них 2-3 минуты и пытаются запомнить. Затем учитель просит детей закрыть глаза и:

- переворачивает карточки. Дети пытаются вспомнить слова и называют их в единственном и множественном числе;
- убирает одну или несколько карточек. Дети, открыв глаза, должны вспомнить все карточки и найти недостающие.

Вместо карточек можно использовать настоящие предметы.

В другой игре на отработку лексических единиц преподаватель задает ситуацию одним – двумя словами, например *am Morgen, die Bibliothek, bei Freunden, Tiere* и т.д. Потом один из учеников пантомимой старается изобразить действие или действия, присущие заданной ситуации. Все остальные должны угадать, что он показывает. Например: *er lüftet sein Zimmer, er liest das Buch, wir tanzen, die Katze isst usw.*

Целями игры “Familie” выступают повторение и закрепление изученных лексических единиц по теме «Семья/Родственные отношения». Необходимо, чтобы каждый ученик имел ручку и карандаш. Ученики разделяются на пары и опрашивают друг друга. Например:

У1: *Johann ist Angelas Onkel. Wer ist Angela?*

У2: *Angela ist Johanns Nichte.*

У2: *Andrea ist Susans Mutter. Wer ist Susan?*

У1: *Susan ist Andreas Tochter.*

#### 2.3.4 Орфографические игры

Цели орфографических игр:

- формировать навык установления адекватных звуко-буквенных соответствий;
- тренировать учеников в написании иноязычных слов.

Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании слов. Большинство игр можно использовать как проверку домашнего задания.

Целью игры «Вставь букву» является проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала. Для проведения игры необходимо образовать две команды и разделить доску на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово. Например: *g...t, schle..ht.*

### 2.3.5 Творческие игры на примере ролевой игры

Творческие игры приближают учеников к тому, что они уже похожи на реальную ситуацию общения, позволяют им применять те языковые образцы, которые они выучили, не в отрыве, а в коммуникации.

В настоящее время огромное значение приобрели ролевые игры, поскольку они могут быть очень разнообразными и продуктивными для обучения речевым навыкам. Таким образом, их основной целью является обучение межличностному общению и взаимодействию в условиях совместной учебной деятельности или рамках реально существующих социальных ситуаций взаимодействия.

Эффективность таких игр во многом зависит от креативности учителя, а также его организаторских способностей, так как он должен разработать игру, распределить роли, учитывая особенности и умения учеников, следить за ходом игры и создавать положительную атмосферу.

Для ролевых игр, как правило, могут использоваться различные учебно-речевые ситуации. Например, «Поход к доктору», «Поход в театр», «Экскурсия» и т.д.

Как правило, ролевые игры используются на этапе закрепления изученных языковых образцов.

Например, после изучения темы «Продукты» можно предложить детям игру «Овощной магазин». Класс можно разделить на несколько групп, и распределить роли продавца, покупателя, возможно даже, инспектора по качеству или человека, который ничего не покупает, а только спрашивает у всех продавцов про их товары.

Следовательно, дети закрепят и научатся использовать в речи лексику по данной теме, отработают грамматический материал, например, различные типы вопросов и числительные, и при всем этом учителем будет использована реальная ситуация.

Подобную игру можно провести и по теме «Одежда», закрепляя лексику по названию предметов одежды, цветов и т.д.

Таким образом, обучающие игры предоставляют преподавателю огромную свободу творчества, а ученикам дают возможность получить удовольствие от изучения немецкого языка, приобретая и расширяя при этом навыки владения иностранным языком.

#### Выводы по второй главе

Обучающая игра – это один из видов организации речевой ситуации, применяемый в учебных целях. Исторический момент её появления точно не определен. На сегодняшний день обучающая игра является вершиной эволюции игровой деятельности. Обучающая игра – это один из видов организации речевой ситуации, эффективно применяемый в учебных целях. Методическая наука называет четыре функции обучающей игры: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую. Обучающие игры носят подготовительный и творческий характер. Структура обучающей игры включает в себя роли, исходную ситуацию, ролевые действия.

В процессе обучения используют фонетические, грамматические, лексические и орфографические игры, а также творческие игры, основным видом которых служат ролевые игры.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Наше исследование посвящено роли обучающей игры при обучении немецкому языку младших школьников. В работе рассматривается проблема использования обучающих игр на начальном этапе школьного образования при обучении иностранному языку. В ходе исследования, проанализировав методы обучения иностранным языкам, мы установили, что в современной методике преподавания ИЯ наиболее эффективными считаются коммуникативный метод, интенсивные методы и методы активного обучения.

Игра описывается как вид деятельности, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности (Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка). Вслед за Д. Б. Элькониным мы утверждаем, что «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» (Эльконин, Д. Б. Психология игры. С. 21). Также перечисляются основные функции и черты игры.

Учебно-познавательная деятельность с самого начала не является ведущей у учащихся младших классов. Игра всё ещё продолжает играть важное значения для учеников начальной школы, и, соответственно, при обучении детей младшей школы рекомендуется уделять достаточное внимание игровой деятельности.

Обучающая игра является вершиной эволюции игровой деятельности. Обучающей игрой создаются возможности для многократного повторения речевого образца. При этом условия ситуации приближены к условиям реального общения. То есть, оно характеризуется эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого акта.

В курсовой работе отмечаются мотивационно-побудительная, обучающая, воспитательная и ориентирующая функции обучающей игры. Структура обучающей игры включает следующие компоненты: роли, исходная ситуация,

ролевые действия. Также обучающая игра обеспечивает увеличение личностной сопричастности ученика к происходящему и помогает развитию учебного сотрудничества и партнерства. Она способствует увеличению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как игровая ситуация предполагает описание обстановки, характера действующих лиц, их отношений.

В процессе обучения возможно использование фонетических, грамматических, лексических и орфографических игр, а также творческих, основным видом которых выступают ролевые игры.

Таким образом, используя обучающие игры, преподаватель располагает огромной свободой творчества, а ученики могут получить удовольствие от изучения немецкого языка, приобретая и расширяя при этом навыки владения иностранным языком.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) [Текст] / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М.: Икар, 2009. – 448 с.
- 2 Бабаева, В. Т. История методов обучения иностранным языкам [Текст] / В. Т. Бабаева, Н. И. Ахмедова // Наука. Мысль: эл. период. журнал. –2014 – №3. – С. 18 – 29.
- 3 Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 62 – 77.
- 4 Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения [Текст] / В. В. Давыдов. – М.: Просвещение, 1972. – 260 с.
- 5 Девтерова, З. Р. Возможности новых информационных технологий для формирования познавательной самостоятельности в обучении иностранному языку в неязыковом вузе [Текст] / З. Р. Девтерова // Гуманизация образования. – 2009. – №6. – С. 142 – 146.
- 6 Демьяненко, М. Я. Основы общей методики обучения иностранным языкам: теоретический курс [Текст]: учеб. пособие / М. Я. Демьяненко, К. А. Лазаренко, С. В. Мельник; под ред. М. Я. Демьяненко. – 2-е изд., перераб. и доп.– Киев: Вища школа, 1984. – 256 с.
- 7 Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций [Текст]: учеб. пособие / Т. В. Иванова, И. А. Сухова. – Ч. 1., 2-е изд., дораб. – Уфа: БГПУ, 2008. – 101 с.
- 8 Иванова, Т. В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций [Текст]: учеб. пособие / Т. В. Иванова, И. А. Сухова. – Ч. 3., 2-е изд., дораб. – Уфа: БГПУ, 2008. – 95 с.
- 9 Китайгородская, Г. А. Содержание и границы понятия интенсивное обучение [Текст] / Г. А. Китайгородская, А. А. Леонтьев // Психолого-педагогические проблемы интенсивного обучения. М.: НИИ содержания и методов обучения АПН СССР, 1981. – С. 3 – 10.

10 Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта) [Текст] / М. В. Кларин. – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с.

11 Левченко, О. Ю. Методы обучения иностранным языкам в российской образовательной системе (Конец XIX начало XX в.) [Текст] / О. Ю. Левченко // Интеграция образования. – 2010. – №3. – С. 51 – 56.

12 Ляховицкий М. В. Структура речевой ситуации и ее реализация в учебно-воспитательном процессе [Текст] / М. В. Ляховицкий, Е. И. Вишневский // Иностранные языки в школе. 1984. – №2. – С. 18 – 23.

13 Маслыко, Е. А. Настольная книга преподавателя иностранного языка [Текст]: справочное пособие / Е. А. Маслыко и др. – 5-е изд., стереотип. – Минск: Вышэйшая школа, 1999. – 522 с.

14 Миролубов, А. А. Аудиовизуальный метод / А. А. Миролубов // Иностранные языки в школе. – 2003. – №5. – С. 22 – 23.

15 Миролубов, А. А. Аудиолингвальный метод / А. А. Миролубов // Иностранные языки в школе. – 2003. – №4. – С. 42 – 44.

16 Миролубов, А. А. Метод Пальмера / А. А. Миролубов // Иностранные языки в школе. – 2003. – № 1. – С. 47 – 49.

17 Миролубов, А. А. Натуральный метод [Текст] / А. А. Миролубов // Иностранные языки в школе. – 2002. – №5. – С. 26 – 28.

18 Миролубов, А. А. Сознательно-сопоставительный метод / А. А. Миролубов // Иностранные языки в школе. – 2003. – № 6. – С. 39 – 41.

19 Пассов, Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению [Текст]: учеб. / Е. И. Пассов. – М.: Русский язык, 1989. – 276 с.

20 Проект «Инфоурок» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/perehod-ot-igrovoy-deyatelnosti-k-deyatelnosti-uchebnoy-754109.html> (дата обращения 13.05.2017).

21 Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – 2-е изд., перераб. и доп. – СПб: Питер, 2002. – 720 с.

22 Сафонова, В. В. Проблемные задания на уроках английского языка в общеобразовательной школе [Текст]: учеб. пособие / В. В. Сафонова. – Воронеж: ВГУ, 1987. – 174 с.

23 Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии [Текст]: учеб. пособие. / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

24 Сидорова, Е. С. Активные методы обучения на уроках иностранного языка [Текст] / Е. С. Сидорова // Актуальные вопросы современной педагогики. Материалы II международной научной конференции г. Уфа. Июль 2012 г. / Уфа, 2012. – С. 82 – 84.

25 Солонцова, Л. П. Современная методика обучения иностранным языкам (общие вопросы, базовый курс) [Текст]: учеб. для студ. / Л. П. Солонцова. – Ч. 1. – Павлодар: ПГПИ, 2009. – 248 с.

26 Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка [Текст]: учеб. пособие. / М. Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 2001. – 370 с.

27 Федосеева, О. А. Использование игры как средства развития произвольной памяти младших школьников с нарушениями интеллекта [Текст] / О. А. Федосеева // Молодой ученый. – 2013. – №9. – С. 411 – 415.

28 Хамдамова, Г. Интенсивные методы преподавания иностранных языков [Текст] / Г. Хамдамова, М. Ниязова, Г. Ишанкулова // Наука. Мысль: эл. период. журнал. – 2014. – №10. – С. 17 – 22.

29 Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.

30 Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст]: учеб. / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – 360 с.