



АНТИПЛАГИАТ
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАИМСТВОВАНИЙ

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Красноярский государственный
педагогический университет им.
В.П.Астафьева

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ ANTIPLAGIAT.VUZ

Автор работы: Вьюгова Оксана Алексеевна
Самоцитирование
рассчитано для: Вьюгова Оксана Алексеевна
Название работы: Применение ролевых игр на уроках немецкого языка для развития диалогической речи в в классе
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра ГРФ и ИО

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ОТЧЕТ О ПРОВЕРКЕ КОРРЕКТИРОВАЛСЯ: НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ДО КОРРЕКТИРОВКИ

ЗАИМСТВОВАНИЯ	17.2%	ЗАИМСТВОВАНИЯ	17.2%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	78.35%	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	78.35%
ЦИТИРОВАНИЯ	4.44%	ЦИТИРОВАНИЯ	4.44%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%	САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 21.06.2021

ДАТА И ВРЕМЯ КОРРЕКТИРОВКИ: 21.06.2021 06:26

Модули поиска: ИПС Адилет; Библиография; Сводная коллекция ЭБС; Интернет Плюс; Сводная коллекция РГБ; Цитирование; Переводные заимствования (RuEn); Переводные заимствования по eLIBRARY.RU (EnRu); Переводные заимствования по Интернету (EnRu); Переводные заимствования издательства Wiley (RuEn); eLIBRARY.RU; СПС ГАРАНТ; Модуль поиска "КГПУ им. В.П. Астафьева"; Медицина; Диссертации НББ; Перефразирования по eLIBRARY.RU; Перефразирования по Интернету; Патенты СССР, РФ, СНГ; Шаблонные фразы; Кольцо вузов; Издательство Wiley; Переводные заимствования

Работу проверил: Стехина Марина Васильевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

21.06.21

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Отзыв о выпускной квалификационной работе обучающегося группы Ю-Б16Б-01 Вьюговой Оксаны Алексеевны на тему **«ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКЕ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ В 6 КЛАССЕ»**

Настоящая выпускная квалификационная работа посвящена применению ролевых игр с целью развития навыков диалогического общения на уроках немецкого языка на среднем этапе обучения. Развитие диалогического навыка у школьников является важным моментом в процессе обучения иностранным языкам. В связи с этим, использование дополнительных приемов для проведения уроков в школе позволяет не только разнообразить урок, но и повысить уровень говорения на иностранном языке. Кроме того, это способствует повышению мотивации обучающихся к изучению иностранного языка, что зачастую является проблематичным для учителя. Этим обусловлена актуальность дипломной работы.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемых источников и приложений. Во введении автор обосновывает выбор темы ВКР, ее значимость для учебного процесса в средней школе, определяет круг проблем, подлежащих решению. В первой главе последовательно описаны методические принципы организации ролевой игры и требования к ее реализации на уроке немецкого языка.

Вторая глава представляет практические примеры упражнений с использованием ролевой игры, опираясь на УМК «Горизонты» для 6 класса, авторы: М.М. Аверин, Ф. Джин. Тема работы, заявленная к рассмотрению, полностью раскрыта. Сформулированная цель достигнута, поставленные задачи выполнены. Все вышесказанное свидетельствует о том, что обучающийся готов к профессиональной деятельности в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования (ОПК-4), а также способен осуществлять обучение и развитие с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей (ОПК-2).

Автор владеет средствами и методами профессиональной деятельности учителя иностранного языка, а также закономерностями преподавания иностранных языков (ПК-2)

Представленная на защиту выпускная квалификационная работа Вьюговой О.А, соответствует предъявляемым требованиям, а ее автор заслуживает оценки "Отлично".

Научный руководитель: к.филол.наук, доцент

Стеха Стехина М.В.

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Вьюгова Оксана Алексеевна
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ
РАЗВИТИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ В 6 КЛАССЕ

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями
подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык и
иностранный язык (немецкий язык и английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
и.о.зав. кафедрой, канд. филол. наук, доцент Стехина М.В.

«21» июня 2021 г. Стехи

Руководитель:
канд. филол. наук, доцент Стехина М.В.

«21» июня 2021 г. Стехи

Обучающийся Вьюгова О.А.

«19» июня 2021 г. [подпись]

Дата защиты «30» июня 2021 г.

Оценка отлично

Красноярск, 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Глава 1 Проблематика исследования ролевых игр на уроке иностранного языка	7
1.1 Психолого-педагогические особенности ролевой игры.....	7
1.2 Методические принципы организации ролевой игры и требования к ее реализации на уроке немецкого языка.....	11
1.3 Специфика обучения диалогической речи в 6 классе на уроке немецкого языка.....	13
1.3.1 Нормативно-правовые документы как обоснование для обучения диалогической речи на немецком языке в 6 классе.....	18
Выводы по главе 1	19
Глава 2 Практическое применение ролевых игр на уроке немецкого языка в 6 классе	22
2.1 Классификация ролевых игр для обучающихся 6 класса в соответствии с программой обучения.....	22
2.2 Методическая разработка ролевых игр к учебно-методическому комплексу «Horizonte. Deutsch als 2. Fremdsprache. 6 Klasse» по теме «Mein Zuhause» в 6 классе на уроках немецкого языка.....	24
2.3. Опытно-экспериментальная работа по применению ролевых игр на уроках немецкого языка.....	26
Выводы по главе 2	38
Заключение	39
Список использованных источников	40
Приложение А	44
Приложение Б	47
Приложение В	48

Приложение Г	49
Приложение Д	50
Приложение Е	52
Приложение Ж	53
Приложение И	54
Приложение К	55
Приложение Л	56
Приложение М	57

Введение

В настоящее время высокое развитие коммуникативной компетенции на иностранном языке является одним из самых ярких показателей успешности обучения. На практике большинство преподавателей пытаются добиться результативности посредством заучивания лексических и грамматических единиц, которые, как правило, представлены в монотонных и типичных заданиях. Вследствие такой деятельности у обучающихся наблюдается снижение мотивации и интереса к предмету, что приводит к падению успеваемости.

По мнению большинства методистов, педагогов и психологов, наиболее эффективным решением данной проблемы является введение в процесс обучения ролевых игр. Такие авторы, как И.Л. Бим, Н.Д. Гальскова, Р.П. Мильтруд, полагают, что применение ролевых игр в процессе обучения способствует повышению уровня мотивации обучающихся и прочному усвоению изучаемого материала.

Но, не смотря на очевидное преимущество ролевых игр перед стандартными методами обучения, в практической деятельности данный метод используется достаточно редко. Это связано с трудностями, возникающими во время подготовки к проведению ролевой игры и не соответствию потенциальных целей преподавателя и ученика.

Актуальность данного исследования заключается в необходимости акцентирования внимания на проблеме организации ролевой игры на уроке иностранного языка, а так же в представлении практического использования ролевых игр в процессе обучения немецкому языку.

Объект исследования – процесс обучения немецкому языку в 6 классе.

Предметом работы является ролевая игра в процессе развития диалогической речи на немецком языке у обучающихся 6 класса.

Цель работы заключается в обосновании эффективности практического использования ролевых игр в процессе развития диалогической речи у обучающихся 6 класса на немецком языке.

Для реализации этой цели решались следующие **задачи**:

- изучить психолого-педагогическую и научную литературу по теме исследования;
- рассмотреть понятия «игра», «ролевая игра», с учетом их использования на уроках немецкого языка;
- охарактеризовать особенности организации ролевых игр для развития диалогической речи на уроке немецкого языка в 6 классе;
- разработать и апробировать ролевые игры для проведения уроков немецкого языка в 6 классе.

Для решения поставленных нами задач были использованы следующие **методы исследования**: анализ психолого-педагогической и научной литературы по проблематике исследования; наблюдение; анкетирование; опытно-экспериментальная работа; статистический метод обработки результатов.

В качестве **теоретической базы** исследования нами были использованы работы Дьяченко Л.А., Ивановой В.А., Козлова С. В., Коньшиевой А.В., Мильтруд Р.П., Максимовой И.Р., Новиковой М.О., Паниной Т.С., Вавиловой Н.Л., Повякеля Н.И., Рычаговой О.В., Умаровой Д.К., Жабборовоной Д.Ш., Эйхман Т.П.

Практическая ценность нашей работы заключается в возможности использования материалов работы на уроках немецкого языка в основной школе.

Научная новизна исследования заключается в разработке авторского комплекса заданий по развитию диалогической речи на уроках немецкого языка в 6 классе с использованием ролевых игр (в дополнение к УМК «Horizonte. Deutsch als 2.Fremdsprache. 6 Klasse» (авторы: Аверин М.М., Джин Ф., Рорман Л.)

Апробация и этапы исследования: Изучение вопросов, связанных с темой исследования последовательно осуществлялось в период с сентября 2019 года по май 2021 года и включало этап педагогической практики, сбор фактического

материала, написание курсовой работы по применению ролевых игр на уроке немецкого языка в 10 классе, разработку собственного методического материала, оформление результатов исследования в выпускной квалификационной работе.

Результаты исследования прошли апробацию через выступление с докладом на XXII Международном научно-практическом форуме студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» в рамках конференции «Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики» (КГПУ им. В.П. Астафьева г. Красноярск, 2021) и были опубликованы для развития в качестве статьи «Применение ролевых игр для развития диалогической речи на уроке немецкого языка на среднем этапе» в сборнике по теме выпускной квалификационной работы (Приложение А).

Структура работы состоит из Введения, двух глав, Заключения, списка использованных источников и приложений. Работа изложена на 58 страницах машинописного текста.

Глава 1 Проблематика исследования ролевых игр на уроке иностранного языка

1.1 Психолого-педагогические особенности ролевой игры

Одним из требований Федерального Государственного Стандарта общего образования к предметным результатам освоения базового курса иностранного языка является сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации, как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире [Приказ Министерства образования..., 2012].

Эйхман Т.Н. представляет компетенцию, как совокупность знаний, умений и навыков, которые формируются в процессе обучения иностранному языку [Эйхман, 2015, с. 94].

Многие отечественные методисты под коммуникативной иноязычной компетенцией подразумевают способность и готовность обучающегося к реализации иноязычного общения с носителем изучаемого языка, восприятию и пониманию партнера по коммуникации, а также адекватному и своевременному выражению своих мыслительных намерений [Таюрская, 2015, с. 84].

В зарубежной методике данная компетенция трактуется вслед за Д. Хаймсом, который представляет ее как внутренне знание ситуационной уместности языка; как способности, которые позволяют быть полноценным участником речевой деятельности [Гез, Фролова, 2008, с. 180].

Одним из наиболее эффективных способов реализации коммуникативной компетенции на уроках иностранного языка является так называемая «геймификация учебного процесса». Суть геймификации заключается в

применении принципов игры в неигровых ситуациях с целью организации обучения и воспитания [Мильтруд, Максимова, 2019, с. 240]. По мнению М.В. Кларина, игровая деятельность наиболее близка детям, так как она является естественным способом познания мира. Игровая деятельность позволяет формировать мотивационную сферу ребенка, сознательное желание учиться, самостоятельность процессов познания [Новикова, 2015, с. 203-204]. Благоприятная атмосфера, которая возникает в процессе реализации игрового метода на уроках иностранного языка, способствует более глубокому запоминанию материала, развитию коммуникативной компетенции и оптимизации процесса социализации.

В методике преподавания иностранного языка существует множество определений понятию «игра». Так, Л. С. Выготского предлагает подразумевать под «игрой» - средство усвоения социальных установок [Иванова, 2012, с. 81]. Панина Т.С. и Вавилова Л.Н. характеризуют «игру» как уникальный механизм аккумуляции и передачи социального опыта – как практического (овладение средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях [Панина, Вавилова, 2008, с.67]. А.С. Макаренко видел сущность игры в том, что в ней важен не результат, а сам процесс переживаний, связанных с игровыми действиями.

Психологи относят игру к интрогенному поведению, т.е. поведению, детерминированному внутренними факторами личности, в отличие от экстрогенного поведения, определяемого внешней необходимостью. В процессе игры ребёнок ставит перед собой цель и задачи, для реализации которых необходимо выполнение соответствующих условий. Он стремится проявить инициативу, творческие способности. Таким образом, посредством игры ребенок занимается самовоспитанием своей личности.

По своей сути игра – это имитирование реальных или желаемых ситуаций, благодаря которому ребенок удовлетворяет свои потребности в общении и самовыражении.

Панина Т.С. и Вавилова Л.Н. видят преимущества реализации игрового метода обучения в предоставлении им возможности:

- сформировать мотивацию на обучение;
- оценить уровень подготовленности обучающихся;
- оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного состояния — знания — в активное — умение, и поэтому может быть эффективна в качестве метода практической отработки навыка сразу после обсуждения теоретического материала [Панина, Вавилова, 2008, с.67-68].

Одним из самых распространённых видов игровой деятельности, применяемой на уроках иностранного языка, является «ролевая игра», так как она включает в себе одновременно игровую, речевую и учебную деятельность.

Ролевая игра подразумевает воспроизведение реальной ситуации общения, при которой школьникам приходится использовать сформированные речевые навыки для организации конструктивного диалога или полилога в зависимости от условий, заданных педагогом [Новикова, 2015, с. 207].

С точки зрения учащегося ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность. Учебный характер школьниками не осознается [Дьяченко, 2015, с. 146]. В то время как преподаватель видит в ролевой игре форму организации учебного процесса.

Представители «теории интеракционизма», такие как Дж. Мид, Г. Блумер, Э. Гоффман, М. Кун, полагают, что каждый человек, живущий в обществе, исполняет одновременно несколько социальных ролей [Цит. по: Повякель, 2010]. Например, одна личность может играть роль ребенка, родителя, покупателя, юриста. Любое речевое и неречевое поведение человека определяется той или иной ролью. Например, юрист не сможет исполнять роль вашего ребенка, потому как его поведение не будет соответствовать вашим ожиданиям.

Имитация реальной практической деятельности людей обучающимися посредством ролевой игры создает условия реального межличностного общения.

Таким образом, ролевая игра выполняет свою ориентирующую функцию. Данная функция не только дает возможность обучающемуся ощутить себя на месте партнера по коммуникации, а так же позволяет ему проконтролировать свое речевое поведение и поведение собеседника, и объективно оценить поступки других.

Помимо ориентирующей, Скляренко Н.К. и Олейник А.В. выделяют такие функции ролевой игры как мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную и компенсаторную [Скляренко, Олейник, 1985, с. 29].

Мотивационно-побудительная функция является неотъемлемой частью не только ролевой игры, но и всего процесса обучения. Участие в ролевой игре позволяет личности удовлетворить потребность в самовыражении и саморегуляции, тем самым побуждая ее говорить на иностранном языке.

Но, не смотря на свободу в проявлении своей фантазии, обучающая функция ролевой игры ограничивает учеников в выборе языковых средств, вследствие чего они вынуждены моделировать свое общение и улучшать речевые навыки и умения.

Четвертая функция – воспитательная. Ролевая игра - это то упражнение, которое позволяет, не зависимо от уровня языковой подготовки, участвовать в коллективной работе. Нерешительные ученики обретают возможность проявить инициативу и самостоятельность. Они учатся отстаивать свою точку зрения и искать оптимальные пути решения проблемных ситуаций. Сильные же ученики, во время проведения игры, проявляют готовность поддержать партнера по коммуникации.

Компенсаторная функция проявляется по большей части в подростковом возрасте, когда ребенок стремится стать взрослым и доказать это окружающим. Это несоответствие между потребностью действия у ребёнка и невозможностью осуществить требуемые действием операции может быть разрешено только посредством игры, которая даёт обучающимся возможность, выйти за рамки своей деятельности и расширить ее [Умарова, Жабборова, 2018].

Козлов С.В. предлагает выделять помимо пяти основных функций ролевой игры шестую - рефлексивную функцию. Она осуществляется через аналитическую деятельность обучающихся, в процессе которой они оценивают адекватность используемого лексического материала и его эффективность при воздействии на собеседника [Козлов, 2012, с. 230].

1.2 Методические принципы организации ролевой игры и требования к ее реализации на уроке немецкого языка

Для успешной подготовки и реализации данного метода на уроке немецкого языка необходимо знать структуру, требования и этапы проведения ролевой игры.

Говоря о структуре ролевой игры, А.В. Конышевой предлагает придерживаться таких составляющих ролевой игры как:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспринимаемая в игре [Конышева, 2004, с. 30-31].

Рассмотрим некоторые из компонентов более подробно.

Роли, которые принимают обучающиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.). Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у учеников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки [Рычагова, 2011, с. 6].

Игровые действия помимо вербальных средств общения, выражающихся непосредственно через речевой акт, включают в себя так же невербальные и иногда даже бутафории.

Что же касается сюжета то, по нашему мнению, во время организации ролевой игры в классе следует обратить внимание не только на саму ситуацию, предлагаемую обучающимся, но и на реальные взаимоотношения между игроками. Учет фактора межличностных взаимоотношений позволит ученикам быстрее согласовать свои действия и создаст благоприятную атмосферу для проведения ролевой игры.

Но для успешной реализации этого метода недостаточно лишь знания структурных составляющих ролевой игры. Как и любой методический прием, ролевая игра имеет свою последовательность шагов, требующих особой подготовки. Только соблюдая данные этапы можно добиться желаемых результатов.

Большинство методистов, такие как Эйхман Т.П., Рычагова О.В., выделяют три основных этапа проведения ролевой игры: этап подготовки к игре, этап проведения игры и этап анализа и обобщения

Но мы предлагаем взять как основную «технология ролевой игры» Конышевой А.В., так как она методически обосновывает важность включения дополнительного этапа - «этапа объяснения».

1. Этап подготовки. Данный этап начинается с подготовки преподавателем сценария игры, в котором должны быть отражены действительная ситуация и положение объекта в этой ситуации. Описанный объект должен иметь не только общие очертания, но и эмоциональные и поведенческие особенности. В дальнейшем учитель составляет план, с помощью которого он может регулировать деятельность обучающихся и готовит общее описание игры, понятное для участников. Данный этап может быть опущен, в случае реализации на уроке иностранного языка свободного типа ролевых игр.

2. Этап объяснения. Обучающиеся должны хорошо понимать суть игры, для ее успешной реализации. Положительный исход ролевой игры зависит от доступности ранее подготовленного учителем описания игры, формулировки и объяснения цели проведения игры, а так же правильной постановки актуальной для обучающихся проблемы. Выбранная ситуация и пакет документов должны соответствовать ранее пройденной теме и содержать в себе языковые средства, являющиеся необходимыми для закрепления навыками и умениями.

3. Этап проведения. Данный этап предполагает разыгрывание предлагаемой ситуации, согласно выбранными обучающимися ролями. Задача учителя не вмешиваться в диалог обучающихся, так как любое нарушение хода игры нарушает идею самостоятельности участников. Все ошибки, на которых преподаватель хочет акцентировать внимание, следует вынести на этап анализа и обобщения.

4. Этап анализа и обобщения. На данном этапе учитель может прокомментировать совершенные в ходе игры обучающимися ошибки. Не следует делать акцент на каждом ребенке по отдельности. Лучшим вариантом будет выявление общих для всей группы или особо грубых нарушений, без перехода на личность. Это позволит ученикам объективно оценить свою работу и сделать выводы, которые помогут в дальнейшем улучшить качество диалогической речи на немецком языке [Коньшева, 2004, с. 31].

1.3. Специфика обучения диалогической речи в 6 классе на уроке немецкого языка

Основываясь на определения коммуникативной иноязычной компетенции, приведенные нами ранее, а так же на основные требования ФГОС (второго поколения) основного общего образования, мы пришли к выводу, что для успешной реализации данных требований и цели обучения приоритетной задачей

можно считать способность обучающихся к свободному общению на иностранном языке.

В связи с тем, что приоритетной формой общения является говорение, то мы считаем, что следует остановиться на нем более подробно.

Согласно Гальсковой Н.Д. и Гез. Н.И., говорение характеризуется как форма устного общения, через которую происходит обмен информацией, осуществляемый средствами языка, устанавливается контакт и взаимопонимание, оказывается воздействие на собеседника в соответствии с коммуникативным намерением говорящего [Гальскова, Гез, 2004, с. 190].

Психолог Зимняя И.А. считает, что под говорением следует подразумевать именно процесс иноязычного общения, как способа внешнего выражения формирования и формулирования мысли посредством языка [Зимняя, 1947, с. 69].

Согласно И.А. Бодуэну де Куртене и Ф. де Соссюру, иноязычное общение является совокупностью разнообразных форм отношений и взаимодействия между индивидами, принадлежащих разным культурам, в ходе которого каждый из них исключительно или поочередно является производителем или потребителем информации при использовании вербальных и невербальных знаков [Цит. по: Ефименко, 2014, с. 240].

Иноязычное общение включает в себя:

- а) язык, отражающий культуру народа и выступающий в виде определенной формы культурного поведения;
- б) культуру, передающую своеобразие общественно-исторических условий и специфику культурной жизни;
- с) личность коммуниканта, носителя языка и культуры [Ефименко, 2014, с. 240]

Азимов Э.Г. и Щукин А.Н. выделяют следующую структуру, характеризующую любой акт говорения:

- 1) побудительно-мотивационная фаза;
- 2) аналитико-синтетическая фаза;

- 3) исполнительная фаза;
- 4) контролирующая фаза [Азимов, Щукин, 1999, с. 59-60].

Побудительно-мотивационная фаза является причиной начала любого устно-речевого высказывания и является ответной реакцией на речевую интенцию. Согласно Н. Д. Гальсковой, под речевой интенцией следует понимать потребность осуществлять устно-речевой акт или намерение что-то решить с помощью речи; она определяет цель и мотив общения, а так же речевое поведение собеседника, а так же средства и их комбинации, которые будут использованы в процессе общения.

Речевая интенция подразделяется на внешнюю и внутреннюю. В качестве внутреннего стимула можно привести в пример необходимость реагирования на реплики собеседника. Внутренний стимул – потребность в сообщении информации, либо в ее получении.

Аналитико-синтетическая фаза включает себя отбор необходимых и адекватных языковых средств, для реализации коммуникативного намерения.

Исполнительная фаза представляет собой собственно озвучивание мыслей, ее фонетическое и интонационное оформление.

Контролирующая фаза является заключительной в акте речевого общения и предполагает сравнение озвученной фразы с неким эталонным образцом на предмет языковых и смысловых ошибок, которые могли возникнуть во время предыдущей фазы, и своевременное их исправление в случае необходимости [Гальскова, Васильевич и др., 2017, с. 217].

В связи с этим, мы полагаем, что это будет целесообразно, остановить свое внимание на диалогической речи, как главного источника получения и передачи информации.

И.Л. Бим подразумевает под данным видом речи процесс непосредственного общения двух и более лиц, характеризующийся репликами, которые поочередно сменяются и порождают друг друга [Цит. по: Истомин, 2013].

Но, на наш взгляд, данная формулировка не отражает суть диалогической речи в полной мере. По этой причине за основу мы решили взять определение Н.И. Мирошниченко, согласно которому диалогическую речь следует понимать как процесс устно-речевого общения, который характеризуется поочередно сменяющимися репликами двух и более лиц, а так же общностью ситуации и речевых намерений говорящих [Мирошниченко, 2015, с. 160].

Согласно А.А. Истомину, диалогическая речь характеризуется следующими признаками:

- Ситуативность проявляется в наличии логики в ситуации говорения и является источником порождения речи [Цит. по: Соловова, 2010, с. 186];
- Спонтанность и неподготовленность диалогического общения производит автоматизирование языковых средств. Спонтанность является одним из показателей сформированности умений в говорении [Цит. по: Тезекбаева, 2011, с. 77];
- Быстрая смена коммуникативных ролей слушающего и говорящего;
- Эмоциональность и экспрессивность диалога выражаемое в наличии пауз, образности, перестройки фраз, субъективно-оценочной окраски речи, образности, широкое использование невербальных средств [Цит. по: Низаева, 2016, с. 483];
- Высокая степень клишированности обусловлена наличием в речи слов, словосочетаний и предложений, которые используются в речи почти в неизменном виде, обеспечивая тем самым быстроту реакции и беглость речи [Цит. по: Трубицина, 2018, с. 221];
- Эллиптичность высказываний выражается на всех уровнях – фонетическом, лексическом и грамматическом [Истомин, 2013, с. 135].

Одним из наиболее подходящих приемом обучения для развития навыков диалогической речи на иностранном языке в 6 классе может считаться «ролевая игра», так как он подразумевает обыгрывание реальной ситуации общения, во время которой обучающимся необходимо использовать свои речевые навыки для

воспроизведения конструктивного диалога или полилога в зависимости от условий, заданных педагогом [Новикова, 2015, с. 204].

Сопоставляя приведенные ранее признаки диалогической речи с общепринятыми составляющими ролевой игры, которые выделяет А. В. Конышева, мы видим много общего. Так, например, ситуативность находит свое отражение в ролях, взятых на себя играющими, а так же в сюжете, который отражает привычные бытовые ситуации. Помимо этого игровые действия подразумевают под собой не только введение диалога, в которой происходит быстрая смена ролей, но и проявление большой эмоциональности и экспрессивности. Клишированность реплик обусловлена ограниченностью словарного запаса обучающегося и лексико-грамматических рамок, которые устанавливает тематика ролевой игры.

На первый взгляд ролевая игра кажется идеальным приемом для развития диалогической речи, но во время реализации его на практике педагоги часто сталкиваются с такой проблемой как однотипность диалога. Однотипный диалог сводит к минимуму спонтанность реплик и эмоциональность.

Допустим, мы хотим организовать ролевую игру с двумя действующими лицами «продавец» и «покупатель». В таком случае от каждой пары обучающихся мы получим примерно диалог такого характера:

«- *Guten Tag!*

- *Guten Tag!*

- *Ich möchte Quark kaufen. Wie viel kostet er?*

- *Er kostet 1,2 Euro.*

- *Es ist sehr gut. Ich kaufe ihn».*

Рассматривая диалог структурно можно заметить две детали, которые многие преподаватели упускают из виду.

Во-первых, использование невербальных средств общения. Под невербальными средствами общения подразумевается мимика и жесты, которые в обычной среде люди используют для передачи своих мыслей или показа своего

настроения. Так же невербальным средством общения можно считать и интонацию, с помощью которой люди в ситуации реального общения передают свои эмоции. Во время диалога обучающихся невербальные средства либо используются по минимуму, либо не представлены вовсе. Что приводит к тому, что ролевая игра начинает походить на разговор двух роботов, а не реальных людей.

Второй очень важный момент – это использование обучающимися собирательных образов персонажей, которых им предстоит изображать. При постановке задачи – организовать ролевую игру «продавец-покупатель» обучающиеся будут использовать основные характеристики своих ролей. Как в игре в ассоциации: продавец должен быть вежливым, спокойным и не эмоциональным. Но в реальной жизни каждый человек может иметь свои мотивы, желания и настроение. Так продавец может хотеть попасть скорее домой, или же наоборот быть слишком болтливым. В обоих этих случаях диалоги будут кардинально отличаться.

Но большинство обучающихся не готовы к самостоятельному выбору характеристики персонажа, по этой причине мы решили проверить эффективность учета двух данных факторов при проведении ролевых игр.

1.3.1. Нормативно-правовые документы как обоснование для обучения диалогической речи на немецком языке в 6 классе

В связи с тем, что объектом данного исследования является процесс обучения немецкому языку в 6 классе, при организации ролевой игры для развития диалогической речи за основу нами были взяты Федеральный государственный стандарт (второго поколения) основного общего образования, который был учрежден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 года № 1897.

ФГОС основного общего образования является совокупностью следующих требований, которые считаются обязательными при реализации основной образовательной программы основного общего образования имеющими государственную аккредитацию образовательными учреждениями:

1. Формирование дружелюбного и толерантного отношения к ценностям иных культур, оптимизма и выраженной личностной позиции в восприятии мира, в развитии национального самосознания на основе знакомства с жизнью своих сверстников в других странах, с образцом зарубежной литературы разных жанров, с учетом достигнутого обучающимися уровня иноязычной компетентности;
2. Формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции; расширение и систематизация знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой;
3. Достижение допорогового уровня иноязычной коммуникативной компетенции;
4. Создание основы для формирования интереса к совершенствованию достигнутого уровня владения изучаемым иностранным языком, в том числе на основе самообладания и самооценки, к изучению второго/третьего иностранного языка, к использованию иностранного языка как средства получения информации позволяющей расширять свои знания в других предметах областях [Приказ Министерства образования и науки...., 2010, с. 9].

Соблюдение данных требования необходимо для реализации главной цели обучения иностранному языку, а именно, развитию у обучающихся иноязычной коммуникативной компетенции в совокупности с ее составляющими:

- языковой компетенции, целью которой является овладение обучающимися языковыми средствами (грамматическими, лексическими, фонетическими и техническими навыками письма);

- речевой компетенцией, обеспечивающей развитие у обучающихся умений осуществлять речевую деятельность во всех четырех видах (аудирование, говорение, письмо и чтение);
- социокультурной компетенции, заключающей в себе знание национальных и культурных особенностей страны изучаемого языка и умение их использовать в процессе общения;
- компенсаторной компетенции, предполагающей умение адекватно выходить из положения при наличии дефицита языковых средств;
- учебно-познавательной компетенции – развитие у обучающегося умений к самостоятельному обучению [Воронова, Маевская, 2015, с. 74].

Выводы по главе 1

Основываясь на ФГОС (второго поколения) основного общего образования, целью обучения иностранным языкам является развитие коммуникативной иноязычной компетенции. На основании данного факта, мы считаем приоритетным – развитие диалогической речи на немецком языке.

Диалогическая речь, согласно Н.И. Мирошниченко, является процессом устно-речевого общения, который характеризуется поочередно сменяющимися репликами двух и более лиц, а так же общностью ситуации и речевых намерений говорящих [Мирошниченко, 2015, с. 160].

Одним из наиболее эффективных способов развития данного вида речи можно считать ролевую игру, так как ее составляющие отражены и в признаках диалогической речи, которые были выделены Истоминым А.А.

Ролевая игра – это особая форма организации коллективной учебной деятельности, имеющая своей целью формирование и развитие коммуникативной компетенции в условиях, максимально близких к условиям реального общения. Являясь одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных приемов обучения, ролевая игра призвана активизировать процесс обучения, сделать его

более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию к обучению [Рычагова, 2011, с. 4].

В структуре ролевой игры принято выделять такие компоненты, как роли, сюжет, игровые действия, игровое употребление предметов, реальные отношения между партнерами по коммуникации.

Так же нами было выявлено, что для успешной реализации метода ролевых игр на уроке иностранного языка, необходимо придерживаться основных этапов ее технологии:

1. Этап подготовки;
2. Этап объяснения;
3. Этап проведения;
4. Этап анализа и обобщения.

В ходе наблюдения, совершаемого в период практики, нами было выявлено, что диалоги обучающихся имеют следующие недостатки, обозначенные нами ранее: отсутствие невербальных средств общения и использование собирательных образов персонажей.

На основе данных наблюдений, мы выдвинули предположение касательно изменения формата ролевых игр, путем введения в них игровых карточек, сюжета и игровых предметов, для устранения выявленных нами недостатков.

Глава 2 Практическое применение ролевых игр на уроках немецкого языка в 6 классе на примере лексической темы «Mein Zuhause»

2.1 Классификация ролевых игр для обучающихся 6 класса в соответствии с программой обучения

В современной методической науке нет единой классификации, объединяющей в себе все виды ролевых игр. На основании этого факта, нами было принято решение использовать несколько классификаций ролевых игр для достижения наиболее эффективного результата на уроке немецкого языка в 10 классе.

Так Иванова В.А., предлагает классифицировать ролевые игры по таким критериям, как:

1. Тематическое насыщение:
 - a) социально-бытовые;
 - b) деловые;
 - c) профессиональные.
2. Грамматическое насыщение:
 - a) ролевые игры с простейшими, общеупотребительными грамматическими структурами;
 - b) ролевые игры, содержащие структуры повышенной сложности;
 - c) ролевые игры, позволяющие оперировать грамматическими структурами (в одном высказывании употребляются несколько структур на усмотрение говорящего).
3. Иерархия ролей:
 - a) при ведущей роли одного участника;
 - b) при ведущей роли нескольких участников;
 - c) роли всех участников одинаково распределены и взаимосвязаны.
4. Численность участников:
 - a) парная;
 - b) мини-группа;
 - c) групповая [Иванова, 2012, с. 83].

Так же следует обратить особое внимание на степень контроля со стороны учителя. Любая игра – это творческий процесс, в котором важно проявление собственного «я» учениками.

В данном вопросе мы предлагаем придерживаться разработанной Р.П. Мильруд и И.Р. Максимовой типологии ролевых игр по степени контроля со стороны преподавателя. Р.П. Мильруд и И.Р. Максимова выделяют пять типов ролевой игры.

Наиболее простой в исполнении является контролируемая ролевая игра, так как от учеников требуется только составить диалог по предложенным репликам. Такой вид игры является оптимальным для начального уровня обучения, по причине того, что он не требует от обучающихся большой мыслительной нагрузки.

Второй предлагаемый авторами вид игры – умеренно контролируемая ролевая игра. Ученики получают только общее описание своих ролей и в соответствии с ними самостоятельно выстраивают свою речь. Партнеры по коммуникации должны догадаться, какой линии поведения следует их оппонент, и в соответствии с этим адекватно отреагировать. Данный вид игры является промежуточным этапом между контролируемой и свободной ролевыми играми, но в практике преподавания иностранного языка он встречается достаточно редко. В связи с этим, можем предположить, что многие обучающиеся испытывают ряд трудностей во время реализации третьего вида ролевой игры.

Для организации свободной ролевой игры требуется только сообщить тему ученикам. Структура игры продумывается самими учениками в зависимости от их уровня владения иностранным языком.

2.2 Методическая разработка ролевых игр к учебно-методическому комплексу «Horizonte. Deutsch als 2.Fremdsprache. 6 Klasse» по теме «Mein Zuhause» в 6 классе на уроках немецкого языка

За основу нами был взят учебно-методический комплекс «Horizonte. Deutsch als 2.Fremdsprache. 6 Klasse», который предназначен для обучения немецкому языку как второму после английского.

УМК полностью соответствует требованиям ФГОС основного общего образования по иностранным языкам [Аверин, 2017, с. 4].

В состав данного УМК для обучающихся 6 класса входят следующие компоненты:

- Учебник (Lehrbuch);
- Рабочая тетрадь (Arbeitsbuch);
- Книга для учителя (Lehrhandbuch);
- Рабочие листы (Arbeitsblätter);
- Контрольные задания для 5-6 классов (Testheft);
- Аудиокурс (mp3) к учебнику, рабочей тетради и книге для учителя на сайте;
- Интернет-поддержка www.prosv.ru/umk/horizonte.

Учебник содержит 7 глав, 2 главы для повторения – «Маленькая перемена» и «Большая перемена», страноведческий блок о России, немецко-русский словарь [Аверин, 2017, с. 11].

Проанализировав данный учебно-методический комплекс на предмет достаточного количества упражнений направленных на развитие диалогической речи на немецком языке у обучающихся 6 класса, мы пришли к выводу, что в нем содержится достаточное количество заданий данного типа. Но при анализе типологии данных упражнений нами было выявлено, что они построены по вопрос-ответной форме и, согласно приведенным ранее составляющим ролевой игры, не являются ролевыми играми, так как в них отсутствует сюжет и игровая составляющая.

В связи с этим, нами были разработаны две ролевые игры в рамках темы «Mein Zuhause»: «Wie sieht dein Traumzimmer aus?» и «Wo ist meine Tasche?».

Основываясь на приведенные ранее типы ролевых игр, мы выбрали оптимальный вариант для обучающихся 6 класса.

Беря во внимание тот факт, что на момент проведения разработанных нами ролевых игр в классе темой обучения была «Mein Zuhause», по тематическому насыщению мы относим потенциальные ролевые игры к «социально-бытовом».

УМК «Horizonte. Deutsch als 2.Fremdsprache. 6 Klasse» предлагает на данном этапе в качестве грамматической темы «Präpositionen: Ort + Dativ », вследствие

чего наша потенциальная ролевая игра должна содержать структуры средней сложности.

Возвращаясь к двум основным проблемам, в связи с которыми, по нашему предположению, происходит создание обучающимися однотипных диалогов, мы останавливаем свой выбор на умеренно контролируемой ролевой игре, так как она позволит обучающимся лучше прочувствовать роль своего персонажа, что, согласно нашему предположению, приведет к непроизвольному использованию невербальных средств общения. Кроме того, большинство обучающихся 6 класса не готовы к самостоятельному выбору характеристики персонажа, вследствие чего нами так же были разработаны ролевые карточки, для облегчения поставленной перед обучающимися задачи и для создания внутреннего понимания сюжета предстоящих игр.

Эпизодическую и длительную ролевые игры, мы исключаем в связи с длительностью подготовки и отсутствием возможности их апробации в столь короткий курс практики.

Так как ролевые игры традиционно проходятся на заключительном этапе изучения темы, для данного эксперимента обучающиеся были поделены на две группы по 6 человек с примерно одинаковым уровнем знаний лексики и грамматики по теме «Mein Zuhause».

По итогу, нами была разработаны и апробированы на практике ролевые игры «Wie sieht dein Traumzimmer aus?» и «Wo ist meine Tasche?» с использованием игровых карточек в Красноярской Мариинской женской гимназии-интернат в 6 классе в рамках темы «mein Zuhause» из УМК «Horizonte. Deutsch als 2.Fremdsprache. 6 Klasse» (авторы: Аверин М.М., Джин Ф., Рорман Л.).

Реализация данных ролевых игр предполагает длительность в 60 мин на каждую. Первые пятнадцать минут предшествующего игре урока рассчитаны на подготовку учеников к ролевой игре и предполагает снятие лексических и грамматических трудностей.

2.3. Опытнo-экспериментальная работа по применению ролевых игр на уроках немецкого языка

В рамках четвертого урока по теме «Mein Zuhause» была апробирована ролевая игра «Wie sieht dein Traumzimmer aus?».

Перед началом проведения данной ролевой игры нами был организован ряд действий, материалы которого будут в дальнейшем служить в качестве вспомогательной опоры для обучающихся.

I. Этап актуализации знаний

Данный этап направлен на снятие лексических и грамматических трудностей у обучающихся во время проведения ролевой игры, для чего они должны были выполнить следующие упражнения:

1. Повторение моделей предложений из упражнения 6 на странице 8, для освежения в памяти знаний по теме предлогов (Приложение Б).
2. Повтор грамматической темы «Präpositionen: Ort + Dativ» через тест, разработанный нами в программе «LearningApps» (Приложение В).

Установка к первому из двух представленных заданий звучала следующим образом: «Öffnet eure Lehrbücher auf Seite 8 und macht die Übung 6».

Установка второго задания: «Klickt auf den Link, der auf der Tafel geschrieben wird, und macht die Übung».

II. Этап сбора данных для дальнейшей проверки

Данный этап необходим для наглядного сравнения двух диалогов, а именно изначального диалога и диалога с применением игровых карточек.

Перед обучающимися ставится задача, обыграть первый диалог между двумя друзьями, с конечной целью описания мебели в комнате.

Установка учителя на немецком языке: «Arbeitet zu zwei. Stellt einen Dialog zwischen zwei Freunden dar, um ein Zimmer zu beschreiben.»

III. Этап объяснения.

Обучающиеся, заранее поделенные на пары, получают один из трех вариантов ролевых карточек (Приложение Г), с помощью которых они должны составить второй диалог так, чтобы остальные ученики в классе догадались о том, какие роли они на себя взяли.

Установка: «Teilt euch in Paare auf. Jedes Paar nimmt einen Satz von Spielkarten. Lest die Rolle auf eurer Karte und macht einen Dialog».

IV. Этап проведения ролевой игры.

В ходе проведения ролевой игры пары обучающихся выступают в случайном порядке. После вступления каждой пары, остальные обучающиеся должны догадаться о ролях, которые они исполняли.

Установка: «Das Paar zeigt den Dialog. Die anderen müssen raten, welche Rollen sie hatten».

V. Этап анализа и обобщения.

Учитель комментирует наиболее часто совершаемые ошибки без перехода на определённую личность. Так же ученикам предлагается пройти анкетирование для рефлексии.

По итогам окончания данной ролевой игры, нами были отмечены следующие частотные ошибки, совершаемые обучающимися:

- Отсутствие логических связей между репликами партнеров (выражение согласия/несогласия, междометия и т.п.);
- Небольшие лексические и грамматические ошибки. Скорее всего, их наличие было связано с выходом в речь без опоры.
- Две пары обучающихся забыла о вступительной части диалога.

Согласно полученным данным мы наглядно можем сравнить диалог, который обучающиеся составили на втором и четвертом этапе.

Пример диалога второго этапа:

«- *Hallo!*

- *Hallo! Erzählst du mir über dein Zimmer?*

- *Ja, natürlich.*

- *Wo steht dein Computer?*
- *Mein Computer steht neben der Wand.*
- *Was liegt auf dem Computer?*
- *Meine Stifte liegen auf dem Computertisch.*
- *Was steht neben dem Computer?*
- *Neben dem Computer steht ein Schrank.*
- *Wo steht ein Bett?*
- *Ein Bett steht neben der Wand.*
- *Gibt es etwas an der Wand?*
- *Ja, An der Wand hängt ein Regal.*
- *Was liegt auf dem Regal?*
- *Auf dem Regal liegen Bücher».*

Пример диалога четвертого этапа:

- «- *Herzlich willkommen.*
- *Danke. Dein Zimmer sieht sehr gut aus! Ein sehr schönes Bild hängt an der Wand! Hast du es gemacht?*
- *Ja. Aber fass es nicht an.*
- *Malen wir zusammen? Wo liegen deine Stifte?*
- *Meine Stifte liegen auf dem Computertisch. Aber ich möchte nicht malen.*
- *Wo steht dein Computertisch? Spielen wir Computerspiele?*
- *Mein Computer steht neben der Wand. Aber er arbeitet nicht.*
- *Spielen wir Spielzeuge? Liegen sie in dem Schrank?*
- *Ja, sie liegen im Schrank. Aber es ist dort sehr schmutzig.*
- *Lesen wir Bücher? Stehen sie auf dem Regal?*
- *Ja, sie stehen auf dem Regal. Aber sie sind sehr hoch.*
- *Was werden wir da machen?*
- *Können wir auf den Stühlen sitzen?*
- *Wo stehen sie?*
- *Sie stehen neben dem Bett.»*

Как мы можем увидеть на примере данного диалога, помимо лексики и грамматики по теме, обучающиеся были вынуждены использовать дополнительную лексику для реализации поставленной ролевой игрой задачи. Во время презентации своей работы, обучающиеся неосознанно дополняли свою речь невербальными средствами общения, что может быть связано с тем, что они прекрасно могли представить чувства и эмоции своих персонажей, благодаря игровым карточкам с четко прописанными характеристиками.

В ходе проведения разработанной нами ролевой игры для отражения результатов исследования работа каждого обучающегося была оценена в соответствии с выведенной нами шкалой оценивания, на основании критерий оценки диалогических форм работы, предлагаемых Скрипниковой Т.И., и методикой выведения итоговой оценки Симонова В.П. и Черненко Е.Г. [Симонов, Черненко, 2002, с.14], которая определяет уровень обученности через процентное соотношение (Приложение Д).

В качестве критерий оценки диалогической формы работы были взяты:

- Логика диалогического общения в соответствии с коммуникативной задачей (умения речевого взаимодействия с партнёром: способен начать, поддержать и закончить разговор);
- Лексические единицы и грамматические структуры соответствуют поставленной коммуникативной задаче;
- Отсутствие лексико-грамматических ошибок;
- Понятная речь: практически все звуки произносятся правильно, соблюдается правильная интонация;
- Объём высказывания [Скрипникова, 2018, с. 37].

Согласно Симонову Т.И. и Черненко Е.Г. оценка «5» ставиться в зависимости от требований, выдвинутых учителем или организацией. Таким образом, беря за основу максимальный балл, который может быть получен исходя из выше приведенных критериев (50 баллов), и факт того, что изначальная шкала распределяет баллы от 1 до 10, то получаем максимальный балл 50, который

будет равен 100%. Следовательно, мы получаем следующие процентные соотношения для вывода итоговой оценки:

- оценка 5: 85-100% или 42,5-50 балла;
- оценка 4: 70-84% или 35-42 балла;
- оценка 3: 55%-69% или 27,5-34,5 балла;
- оценка 2 менее 54% или менее 27 баллов.

Таким образом, как мы можем увидеть на рисунке 1, нами было выявлено, что обучающихся полностью справившихся с заданием и получивших отметку «5» возросло на 36% и отметку «4» 24%. Обучающихся не справившихся с заданием не было.

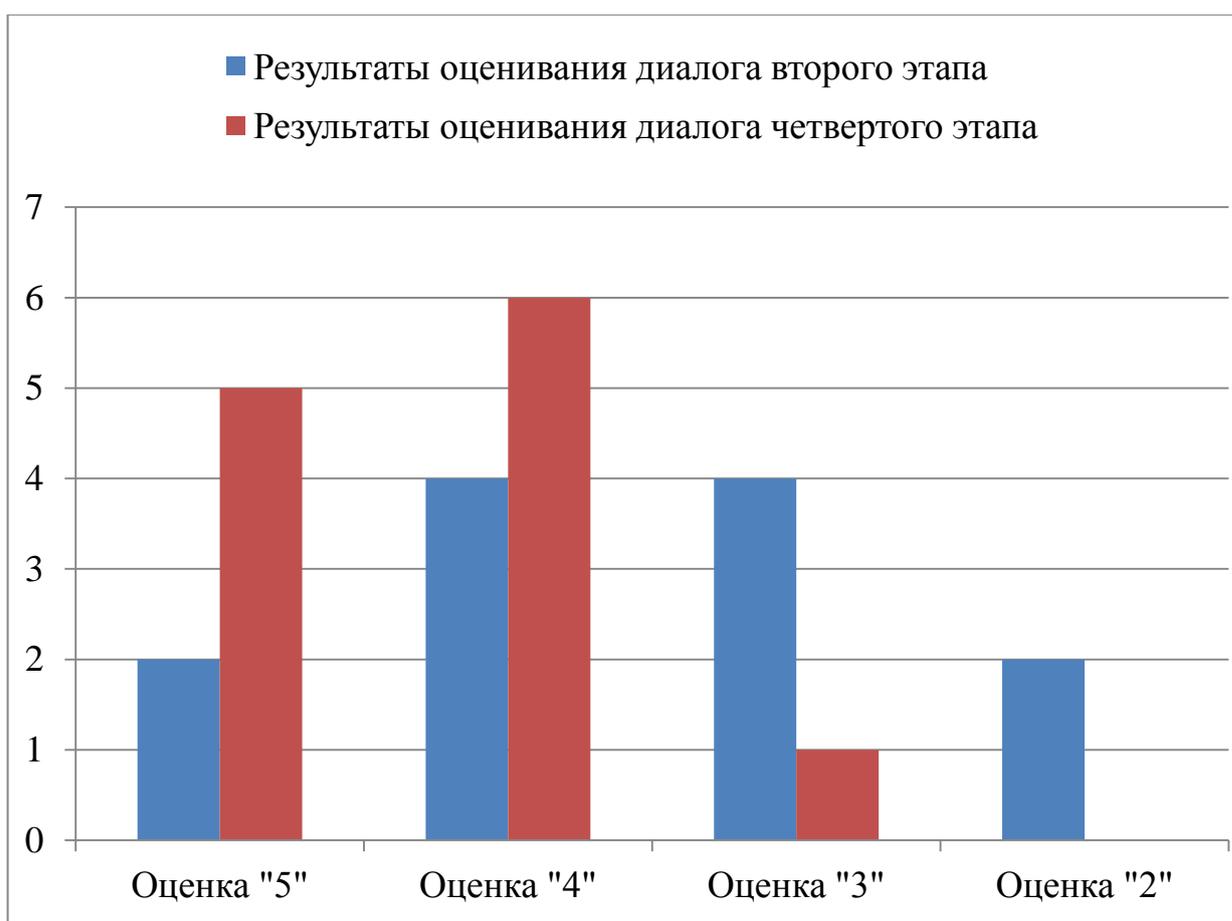


Рисунок 1 – изменение результатов обучающихся, после второго и четвертого этапов проведенной нами ролевой игры «Wie sieht dein Traumzimmer aus?»

По окончании ролевой игры обучающимся было предложено пройти анкетирование (Приложение Е). Проводя анкетирование, мы рассчитывали узнать о мнении самих учеников касательно игры. Так же данное анкетирование позволит обучающимся провести самоанализ своей деятельности.

Согласно результатам анкетирования, большинство обучающихся 6 класса отдают предпочтение игровым формам работы на уроке немецкого языка и хотели бы в дальнейшем, принимать участие в подобных играх (Рисунок 2).

Отношение к проведенной ролевой игре

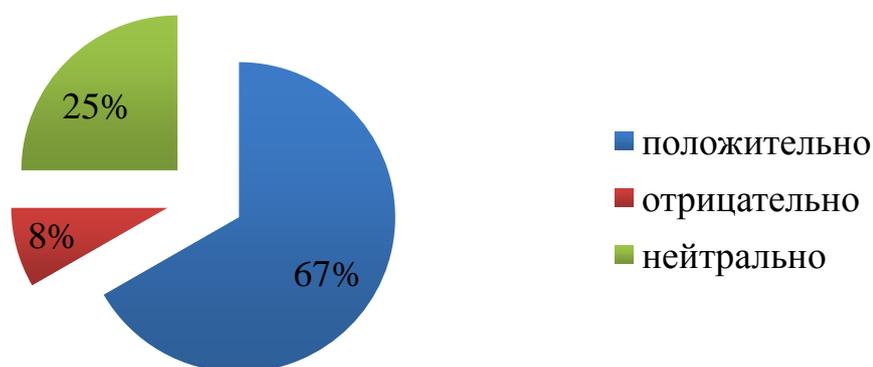


Рисунок 2 – отношение обучающихся к ролевой игре «Wie sieht dein Traumzimmer aus?»

Что касается трудностей, возникших при проведении игры, то лишь четверо обучающихся из 12 отметили, что вообще не испытывали трудностей во время проведения ролевой игры. У такого же количества обучающихся наблюдались сложности в использовании лексических и грамматических единиц без опоры на текст. Большинство испытывает дискомфорт во время выступления перед классом (Рисунок 3).

Какие трудности возникли во время инсценировки?

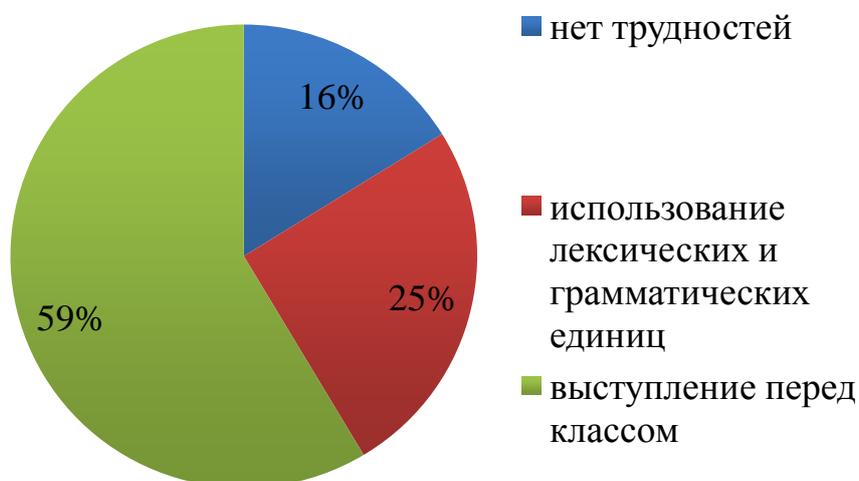


Рисунок 3 – результаты ответов обучающихся касательно возникших трудностей в ходе ролевой игры «Wie sieht dein Traumzimmer aus?»

Вторая разработанная нами ролевая игра под названием «Wo ist meine Tasche?» была апробирована в рамках седьмого урока той же темы и включала в себя четыре этапа. Этап сбора данных для дальнейшей проверки был исключен в связи отпавшей необходимостью. Для сравнения результатов предполагается использование материалов предыдущей и нынешней ролевых игр.

I. Этап актуализации знаний

Как и в предыдущей ролевой игре, данный этап направлен на снятие лексическо-грамматических трудностей, которые могут возникнуть при реализации данной игры, через следующие упражнения:

В качестве первого задания мы предлагаем упражнения 12 на странице 11, для освежения в памяти знаний по лексической теме данного блока (Приложение Ж). Обучающиеся должны построить мини-диалог на основе информативного диалогического единства, т.е. один задает вопрос как показано в примере, второй отвечает. Для выполнения этого задания каждый из обучающихся должен

заполнить таблицу опросив каждого своего одноклассника. Время, отводимое на данное задание 5-10 мин.

Установка: «Nehmt ein Blatt mit einer Tabelle. Gebt den Namen jedes eurer Klassenkameraden ein. Schreibt oben auf dem Blatt euren Namen. Auf Befehl müsst ihr aufstehen und alle eure Klassenkameraden befragen. Gebt die Ergebnisse in die Tabelle ein. Als Hilfe könnt ihr die Modelle aus Übung 12 auf Seite 11 verwenden» (Приложение Ж).

Так как данная формулировка очень длинная, она была продублирована на листах с таблицами (Приложение И).

Второе задание направлено на повтор, пройденной на прошлом уроке грамматической модели «Imperativ». Обучающимся показывается картинка, на которой изображено определенное действие. Они должны, используя фразы из прошлого упражнения, выбрать нужную и произнести ее хором в императивной форме (Приложение К).

Установка ко второму заданию звучала следующим образом: «Schaut euch das Bild an. Ratet, um welchen Satz es sich handelt. Wenn ich die grüne Karte hochziehe, sagt diesen Satz im Imperativ zusammen. Als Hilfe seht ihr die Imperativregel in Übung 13 auf Seite 11».

В качестве третьего задания было предложено к рассмотрению диалог-пример, так как задание существенно отличается предыдущей игры. Данная ролевая игра разделена на два акта, имеет четко продиктованный сюжет и предполагает использование в качестве игрового предмета – сумочку. Вследствие чего, обучающиеся должны были ознакомиться с диалогом-примером и прочесть его по ролям (Приложение Л).

Установка: «Schaut euch den Dialog an, der auf den Blättern dargestellt ist. Lest ihn nach Rollen».

II. Этап объяснения.

Каждая пара обучающихся получает свои игровые карточки, в которых указаны изменения сюжета каждого акта и роли участников (Приложение М).

Установка: «Teilt euch in Paare auf. Jedes Paar nimmt einen Satz von Spielkarten. Lest die Rolle auf eurer Karte und macht einen Dialog. Jeder Dialog enthält zwei Akte. Jeder Akt hat seine eigene Handlung, lest sie sorgfältig. Vergesst nicht, diese Handtasche zu verwenden, wenn ihr den Dialog anzeigen werdet».

III. Этап проведения ролевой игры.

В ходе проведения ролевой игры пары выступают в случайном порядке. После вступления каждой пары, остальные обучающиеся должны догадаться о ролях, которые они исполняли.

Установка: «Das Paar zeigt einen Dialog. Die anderen müssen raten, welche Rollen sie hatten».

IV. Этап анализа и обобщения.

Как и в случае с первой организованной нами ролевой игры, в заключении следовали обобщенный вывод по количеству совершенных ошибок. Кроме того обучающимся было снова предложено пройти анкетирование.

По итогу проведения второй ролевой игры нами было отмечено значительное снижение лексических и грамматических ошибок. Так же обучающиеся смогли построить более эмоциональный и содержательный диалог. Стабильной проблемой остается малое количество междометий, что, предположительно, может быть связано с отсутствием акцентирования на них внимания учителя, а так же не знакомство обучающихся с перечнем немецких междометий. Так же одна из обучающихся, которая была переведена в данную школу недавно и, следовательно, только начала изучение немецкого языка, смогла справиться с заданием на минимальном уровне.

Таким образом, мы приходим к следующим результатам оценки успешности выполнения обучающимися данной ролевой игры, изображенным на рисунке 4:

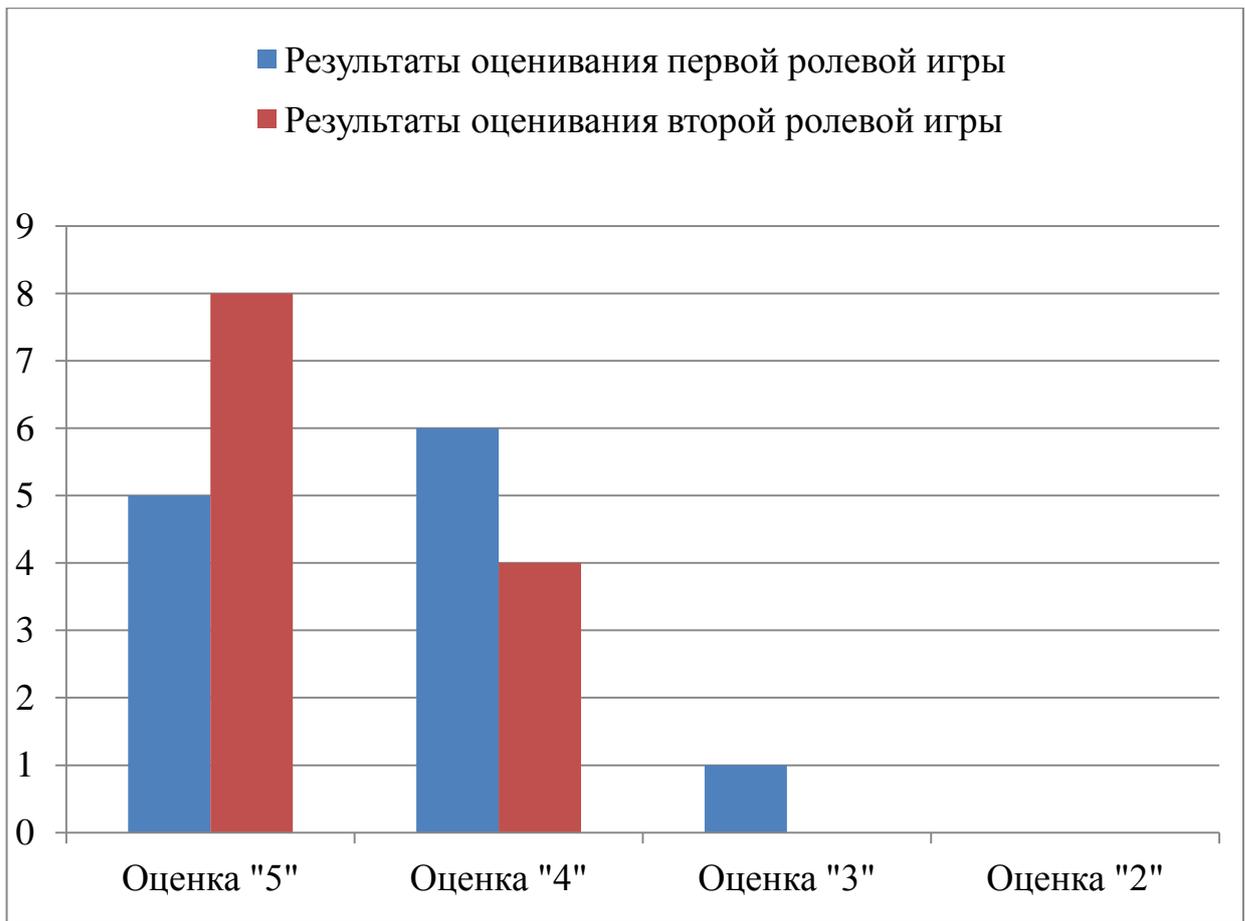


Рисунок 4 – сравнение результатов обучающихся, после проведения первой и второй ролевых игр «Wie sieht dein Traumzimmer aus?» и «Wo ist meine Tasche?»

Как и в случае с первой ролевой игрой, по окончании второй обучающимся снова было предложено пройти анкетирование (Приложение Е) для проведения собственного оценивания данной игры и своей работы. В итоге, результатом данного анкетирования стало полное удовлетворение обучающихся показателями своей работ (Рисунок 5).

Отношение к проведенной ролевой игре

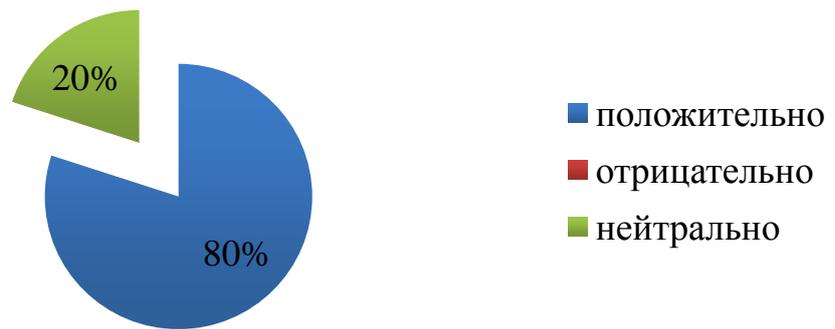


Рисунок 5 – отношение обучающихся к ролевой игре «Wo ist meine Tasche?»

Так же нами было отмечено значительное снижение количество обучающихся, которые испытывали трудности при воспроизведении диалога. Количество обучающихся, которые испытывали трудности из-за отсутствия опоры, осталось тем же. Только 30% обучающихся все так же испытывало дискомфорт во время выступления на публику (Рисунок 6).



Рисунок 6 – результаты ответов обучающихся касательно возникших трудностей в ходе ролевой игры «Wo ist meine Tasche?»

В ходе поведенного исследования было доказано, что применение ролевых игр на уроке немецкого языка в 6 классе способствует повышению эффективности закрепления грамматического и лексического материала и развитию диалогической речи на иностранном языке.

Согласно результатом наблюдения, диалогическая речь обучающихся на немецком языке по данной тематике после проведения ролевой игры улучшилась. В последующей работе ученики активно использовали лексический и грамматический материал, чувствовали себя более расковано во время устных ответов. Согласно Таблице 1 результаты лексико-грамматической контрольной проверочной работы после проведения ролевой игры значительно поднялись.

Выводы по главе 2

Обобщая все вышеизложенное, мы делаем вывод, что для успешной реализации данного метода помимо соблюдения технологии ролевой игры необходимо так же уделять большое внимание оптимальному ее подбору, в соответствии с указанными ранее критериями.

Так же нами было выявлено улучшение результатов построения диалогической речи на немецком у обучающихся 6 класса, после введения в ролевую игру игровых карточек, сюжета и игрового предмета.

В результате апробации разработанных нами ролевых игр «Wie sieht dein Traumzimmer aus?» и «Wo ist meine Tasche?» на уроках немецкого языка в 6 классе, нами было выявлено, что использование данного метода положительно влияет на развитие коммуникативной компетенции.

Так, после проведения анкетирования, нами было выявлено, что большинство обучающихся положительно относятся к реализации игровых методов обучения на уроке немецкого языка. Так же обозначенные учениками трудности при реализации данной ролевой игры дают перспективу, по которой может быть обозначен дальнейший план работы по их устранению.

Заключение

В результате изучения психолого-педагогической литературы, нами были рассмотрены подходы к определению понятий «коммуникативная иноязычная компетенция», «диалогическая речь», «игра», «ролевая игра».

Нами были выявлены основные психолого-педагогические и методические характеристики данного метода обучения иностранному языку: функции ролевой игры (мотивационно-побудительная, обучающая, воспитательная, ориентирующая, компенсаторная и рефлексивная), ее структуру (роли, сюжет, игровые действия, игровое употребление предметов и реальные отношения игроков) и технологию проведения (подготовительный этап, этап объяснения, этап проведения и этап обобщения и анализа). А так же установлены критерии, способствующие успешному внедрению ролевой игры в процесс обучения немецкому языку.

Так же мы в данном исследовании была подробно рассмотрена специфика обучения диалогической речи на немецком языке, как необходимом условии развития у обучающихся коммуникативной иноязычной компетенции.

В результате разработки и апробации ролевых игр «Wie sieht dein Traumzimmer aus?» и «Wo ist meine Tasche?» на уроках немецкого языка в 6 классе, мы пришли к выводу, что ролевые игры, подразумевающие использование игровых карточек, сюжета и игровых предметов, являются эффективным методом развития диалогической речи, так как выявленные нами несоответствия были полностью устранены.

Список использованных источников

1. Аверин М.М. Немецкий язык. Второй иностранный язык. Книга для учителя. 6 класс: учеб. пособие для общеобразоват. организаций. 3-е изд. // М.: Просвещение: Cornelsen. 2017. 160 с.
2. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Словарь методических терминов (теория и практика преподавания) // СПб: Златоуст. 1999. 472 с.
3. Воронова Л.С., Маевская А.Ю. Иноязычная коммуникативная компетенция и составляющие ее компетенции // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2015. № 2-2. С. 73-76.
4. Гальскова Н.Д., Васильевич А.П., Коряковцева Н.Ф., Акимова Н.В. Основ методики обучения иностранным языкам: учеб. пособие // Москва: КНОРУС. 2017. 390 с.
5. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: учеб. пособие для студентов лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений // М.: Академия. 2004. 336 с.
6. Гез Н.И., Фролова Г.М. История зарубежной методики преподавания иностранных языков // М.: Академия. 2008. 256 с.
7. Дьяченко Л.А. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку // Проблемы современной науки и образования, 2015. № 4. С.146-150.
8. Ефименко С.В. Психологические особенности профессионально-ориентированного иноязычного общения // Языкознание и литература // Известия Южного федерального университета. Технические науки. № 1. 2014. С 146-239.
9. Зимняя И.А. Основы теории речевой деятельности // М.: Наука. 1974. 187 с.

- 10.Иванова В.А. Использование ролевой игры при обучении взрослых на краткосрочных курсах иностранного языка (ККИЯ) // Сибирский педагогический журнал, 2012. №3. С.81-86.
- 11.Истомин А.А. Аспекты диалогического взаимодействия на уроке английского языка // Вестник ТГУ. № 8. 2013. С 133-136.
- 12.Козлов С. В. Обучение иноязычной лексике учащихся старших классов на основе ролевых игр проблемной направленности // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С.Пушкина. №3. 2012. С. 229-233.
- 13.Коньшева А.В. Современные методы обучения английскому языку: Изд. 2-е, стереотип. М.: ТетраСистемс, 2004. 176 с.
- 14.Мильтруд Р.П., Максимова И.Р. Игры, в которые играют учителя с учащимися: языковая педагогика в действии // Язык и культура. 2019. №45. С. 235-249.
15. Мирошниченко Н.И. Формирование элементарных диалогических умений на первом году обучения немецкому языку в общеобразовательной школе // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. №2. 2015. С. 159-165.
16. Низаева Л.Ф. Обучение диалогической речи в контексте профессионально-ориентированного обучения иностранным языкам // Молодой ученый. №15. 2016. С. 481-484.
- 17.Новикова М.О. Роль игровых форм деятельности на уроках английского языка // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. №43. 2015. С. 203-208.
18. Панина Т.С., Вавилова Н.Л. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим специальностям / под ред. Т.С. Паниной; Изд. 4-е, стер. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 176 с.
19. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 года № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» // Приложение. Федеральный

государственный стандарт среднего общего образования [Электронный ресурс]. URL: [file:///C:/Users/админ/Downloads/fgos_ru_osnov%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/админ/Downloads/fgos_ru_osnov%20(2).pdf) (дата обращения: 7.02.2021).

20. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 года № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (с изменениями и дополнениями)» // Приложение. Федеральный государственный стандарт среднего общего образования [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/70188902/> (дата обращения: 05.02.2021)
21. Повякель Н.И. Теория ролей // Международный центр новых медицинских технологий. 2010. [Электронный ресурс]. URL: <https://drego.ru/psychology/person/440> (дата обращения: 5.06.2020).
22. Рычагова О.В. Использование ролевых игр на уроках английского языка. Методические рекомендации в помощь преподавателям. Добрянка: КГАОУ СПО ДГТТ им. П.И. Сюзева, 2011. С. 110. URL: <https://base.garant.ru/70188902/8ef641d3b80ff01d34be16ce9bafcb6e0/> (дата обращения: 31.03.2021)
23. Симонов В.П., Черненко Е.Г. Десятибалльные шкалы оценки степени обученности по предметам: учебно-справочное пособие. 2-е издание, исправленное и дополненное // М.: ГрафПресс. 2002. 70 с.
24. Складенко Н. К., Олейник Т. И. Обучение диалогической речи с использованием ролевой игры в 6 классе // Иностранные языки в школе. 1985. №1. С. 28-33.
25. Скрипникова Т.И. Методика формирования речевой компетенции на иностранном языке: учеб. пособие для студентов языковых вузов // Дальневосточный федеральный университет. 2018. 112 с.
26. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Продвинутый курс. Пособие для студентов педагогических вузов и учителей // М.: Астрель. 2010. 273 с.

27. Таюрская Н. П. Иноязычная коммуникативная компетенция: зарубежный и российский опыт // Гуманитарный вектор. Серия: педагогика, психология. 2015. № 1. С. 83-87.
28. Тезекбаева Г.А. Спонтанная речь как объект лингвистики // Вестник ВГУ. №1. 2011. С. 76-79.
29. Трубицина О.И. Методика обучения иностранному языку. Учебник и практикум для академического бакалавриата: для студентов высших учеб. заведений // М.: Издательство Юрайт. 2018. 383 с.
30. Умарова Д.К., Жабборова Д.Ш. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Педагогика // Коллекция «Revolution». 2018. 25 марта [Электронный ресурс]. URL: https://revolution.allbest.ru/pedagogics/00914161_0.html (дата обращения: 1.06.2020).
31. Эйхман Т.П. Развитие коммуникативной компетенции посредством ролевой игры у студентов неязыковых факультетов // INSITU. №1. 2015. С. 94-96.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ НА УРОКЕ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ

THE USE OF ROLE-PLAYING GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF DIALOGIC SPEECH IN THE GERMAN LANGUAGE LESSON AT THE MIDDLE STAGE

О.А. Вьюгова, М.В. Стехина

O.A. Vyugova, M.V. Stekhina

Коммуникативная компетенция, диалогическая речь, диалог, ролевая игра, ФГОС, средний этап обучения.

В рамках данной статьи рассматривается развитие диалогической речи на уроке иностранного языка у обучающихся средней ступени образования. В качестве эффективного метода развития диалогической речи предлагается использование метода ролевых игр (на примере ролевой игры «Wie sieht dein Traumzimmer aus?»).

Communicative competence, dialogic speech, dialogue, role-playing game, FSES, middle stage of learning.

In the framework of this article the development of dialogic speech in a foreign language lesson among students of the secondary level of education was considered. As an effective method for the development of dialogic speech it is assumed to use the method of role-playing games (on the basis of the role-playing game «Wie sieht dein Traumzimmer aus?»)

Одним из требований Федерального Государственного Стандарта общего образования к предметным результатам освоения базового курса иностранного языка является сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации, как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире [Приказ Министерства образования...]. Диалогическая речь представляет собой компетенцию общения, будь то родной, или иностранный язык. И.Л. Бим характеризует данный вид речи как процесс непосредственного общения двух и более лиц, характеризующийся репликами, которые поочередно сменяются и порождают друг друга [цит. по Истомин, 2013]. В этой связи, мы считаем ролевую игру достаточно эффективным приемом обучения для развития навыков диалогической речи на иностранном языке.

Такая игра подразумевает «проживание» реальной ситуации общения, во время которой обучающимся необходимо использовать свои речевые навыки для воспроизведения конструктивного диалога или монолога в зависимости от условий, заданных педагогом [цит. По Новиковой, 2015]. Помимо этого, игровые действия подразумевают под собой не только введение диалога, в которой происходит быстрая смена ролей, но и проявление большой эмоциональности и экспрессивности. Клишированность реплик обусловлена ограниченностью словарного

запаса обучающегося и лексико-грамматических рамок, которые устанавливает тематика ролевой игры.

Рассматривая диалог структурно можно заметить две детали, которые многие преподаватели упускают из виду. Во-первых, использование невербальных средств общения, под которыми подразумевается мимика и жесты, которые в обычной среде люди используют для передачи своих мыслей или показа своего настроения. Второй очень важный момент – это использование обучающимися собирательных образов персонажей, которых им предстоит изображать. Однако, большинство обучающихся не готовы к самостоятельному выбору характеристики персонажа, по этой причине мы решили проверить эффективность учета двух данных факторов при проведении ролевых игр.

Учитывая вышесказанное, мы разработали ролевую игру по ситуации «Wie sieht dein Traumzimmer aus?» в рамках темы «Mein Zuhause». В данной игре представлены следующие нестандартными роли:

1) Первая пара обучающихся: «ein Kind, das es nicht mag, wenn andere Leute in sein Zimmer kommen und seine Sachen berühren, aber es ist gezwungen, seinen Freund in das Zimmer zu lassen» и «ein sehr neugieriges Kind, das in jeden Schlitz schauen möchte».

2) Вторая пара обучающихся: «ein Kind, das sehr viele Hobbys hat und alle Ergebnisse seines Hobbys zeigen will, die in seinem Zimmer sind» и «ein Kind, das zu Besuch kam, nur um den Regen abzuwarten und das nicht an den Hobbys seines Freundes interessiert ist».

3) Третья пара обучающихся, которая не получила установок по поводу ролей.

Первыми выступали пары с заданными характеристиками ролей, третьи пары учащихся имели время для доработки своих диалогов, что привело к составлению их собственного не стандартного диалога с характеристиками ролей, которые были придуманы ими самими.

Пример диалога первой пары обучающихся:

- Herzlich willkommen.
- Danke. Dein Zimmer sieht sehr gut aus! Ein sehr schönes Bild hängt an der Wand! Hast du es gemalt?
- Ja. Aber fass es nicht an.
- Malen wir zusammen? Wo stehen deine Stifte?
- Meine Stifte liegen auf dem Computertisch. Aber ich möchte nicht malen.
- Wo steht dein Computertisch? Spielen wir Computerspiel?
- Mein Computer steht neben der Wand. Aber er funktioniert nicht.
- Spielen wir Spielezeuge? Liegen sie in dem Schrank?
- Ja, sie liegen im Schrank. Aber es ist dort sehr schmutzig.
- Lesen wir Bücher? Stehen sie auf dem Regal?
- Sie stehen auf dem Regal. Aber sie sind sehr hoch.
- Was werden wir da machen?
- Können wir auf den Stühlen sitzen?
- Wo stehen sie?
- Sie stehen neben dem Bett.

Во время презентации своей работы, обучающиеся неосознанно дополняли свою речь невербальными средствами общения, что свидетельствует о том, что они без проблем могли представить чувства и эмоции своих персонажей, благодаря карточкам с четко прописанными характеристиками.

Таким образом, применение ролевых игр с не стандартными ролями на уроке немецкого языка в 8 классе способствует повышению эффективности закрепления грамматического и лексического материала и развитию диалогической речи на иностранном языке, т.е. формированию коммуникативной компетенции.

Библиографический список

1. Истомин А.А. Аспекты диалогического взаимодействия на уроке английского языка // Вестник ТГУ. № 8. 2013. С 133-136.
2. Конышева А.В. Современные методы обучения английскому языку: Изд. 2-е, стереотип. М.: ТетраСистемс, 2004. 176 с.
3. Новикова М.О. Роль игровых форм деятельности на уроках английского языка // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. №43. 2015. С. 203-208.
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 года № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (с изменениями и дополнениями)» // Приложение. Федеральный государственный стандарт среднего общего образования [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/70188902/8ef641d3b80ff01d34be16ce9bafc6e0/> (дата обращения: 31.03.2021)

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

1

Mein Zuhause

5 Mein Zimmer

Erfinde ein Zimmer oder zeichne dein Zimmer. Mach eine Wörterliste.

Was heißt auf Deutsch?

Das ist ein Vogelkäfig.

der Schreibtisch
der Computer
die Schildkröte im Terrarium

Da schläft meine Schwester.

Das ist unser Schrank.

Und das ist mein/meine ...

6 Wo ist was!

a Sieh das Bild an und ergänze die Verben in 1—11.



- | | |
|--|---|
| 1. Die Lampe ... auf dem Boden. | 6. Zwei Poster ... an der Wand. |
| 2. Der Stuhl ... auf dem Schreibtisch. | 7. Die Zeitschriften ... vor dem Bett. |
| 3. Der Papierkorb ... zwischen dem Bett und dem Sessel. | 8. Die Schultasche ... neben dem Bett. |
| 4. Die CDs ... im Papierkorb. | 9. Im Regal ... einige Bücher. |
| 5. Die Kleider ... unter dem Bett. | 10. Über dem Schreibtisch ... Bilder an der Wand. |
| | 11. Der Teppich ... hinter dem Sessel. |

CD 7 b Hör zu. Rudi beschreibt sein Zimmer. Er macht vier Fehler. Notiere und lies die richtigen Sätze vor.

7 Sprechen üben: korrigieren

CD 8 a Lies und hör die Beispiele.

Die Lampe steht auf dem Schreibtisch.
Falsch, die Lampe steht auf dem Boden.

Die Bücher stehen auf dem Boden.
Falsch, die Bücher liegen auf dem Boden.

b Hör zu und korrigiere. Betone wie in den Beispielen.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

1 / 16

Задание
Finden Sie passende Satz zu Bild

ein Kater unter dem Schreibtisch

ein Kater hinter die Schreibtisch

ein Kater neben die Schreibtisch

ein Kater in der Schreibtisch

OK

2 / 16



ein Hund hinter dem Stuhl

ein Hund unter dem Stuhl

ein Hunter auf dem Stuhl

ein Hunter auf den Stuhl

4 / 16



ein Poster auf der Wand

ein Poster an der Wand

ein Poster zwischen die Wände

ein Poster in der Wand

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Spielkarte 1.1.

«Du bist ein Kind, das es nicht mag, wenn andere Leute in sein Zimmer kommen und seine Sachen berühren, aber es ist gezwungen, seinen Freund in das Zimmer zu lassen»;

Spielkarte 1.2.

«Du bist ein sehr neugieriges Kind, das in jeden Schlitz schauen möchte».

Spielkarte 2.1.

« Du bist ein Kind, das sehr viele Hobbys hat und alle Ergebnisse seines Hobbys zeigen will, die in seinem Zimmer sind»;

Spielkarte 2.2.

« Du bist ein Kind, das zu Besuch kam, nur um den Regen abzuwarten und das nicht an den Hobbys seines Freundes interessiert ist».

Spielkarte 3.1.

«Du bist ein Kind, das gerne Computerspiele spielt und nur damit beschäftigt sein möchte. Dein Freund möchte etwas anderes machen, aber du willst es nicht. Ihr müsst zu einem Kompromiss kommen».

Spielkarte 3.2.

«Du bist ein Kind, das nicht gerne Computerspiele spielt, also fragst du deinen Freund, wo er Bücher oder Bleistifte hat, um zusammen zu lesen oder zu malen. Aber er will nichts tun, da er Computer spielen will. Ihr müsst zu einem Kompromiss kommen».

практически все звуки произносятся правильно, соблюдается правильная интонация;										
Объём высказывания										

- 1 – очень слабо;
- 2 – слабо;
- 3 – посредственно;
- 4 – удовлетворительно;
- 5 – недостаточно хорошо;
- 6 – хорошо;
- 7 – очень хорошо;
- 8- отлично;
- 10 – прекрасно.

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Анкета, разработанная для обучающихся 6 класса

1. Понравился ли Вам сегодняшний урок. Обоснуйте свой ответ в 2-3 предложениях.

2. Какие трудности у Вас возникли в ходе игры?

3. Чье исполнение роли Вам понравилось больше всего? Обоснуйте свой ответ в 2-3 предложениях.

4. Как Вы думаете, что бы следовало улучшить в Вашем исполнении?

5. Есть ли улучшения в вашей диалогической речи ?

6. Что больше всего вам понравилось в сегодняшнем уроке и что меньше всего?

7. Хотели бы Вы проводить такого рода игры в дальнейшем?

a. Да

b. Нет

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

12 Was musst du zu Hause machen?

a Lies die Liste und notiere.

Das muss ich *oft* (3), *manchmal* (2), *fast nie* (1), *nie* (0) tun.

Ich muss ...

- a) ... mein Zimmer aufräumen.
- b) ... die Wohnung sauber machen.
- c) ... einkaufen gehen.
- d) ... das Auto waschen.
- e) ... die Musik leise machen.
- f) ... das Mittagessen kochen.
- g) ... den Rasen mähen.
- h) ... Oma und Opa besuchen.
- i) ... mit dem Fahrrad zur Schule fahren.

*a 3
Ich muss oft mein Zimmer ...*

Musst du dein Zimmer aufräumen?

Ja, ich muss mein Zimmer oft aufräumen.

b Fragt in der Klasse. Berichtet.

Denk nach

müssen	ich/er/es/sie	m...ss
	du	m...sst
	wir/sie/Sie	müssen
	ihr	müsst

13 Anweisungen — Imperativ

a Lest die Beispiele. Schreibt dann die Sätze aus Aufgabe 12 als Anweisungen.

Räum bitte dein Zimmer auf.

Petra, Silke, räumt bitte euer Zimmer auf.

*Mach bitte die Wohnung sauber.
Macht ... Machen Sie ...*

Denk nach

Imperativ Повелительное наклонение

Du räumst auf.	Räum auf.
Du sprichst leise.	Sprich leise.
Wir räumt auf.	Räumt auf.
Wir sprecht leise.	Sprecht leise.
Sie sprechen leise.	Sprechen Sie leise.
! du wäschst/fährst	Wasch ... / Fahr ...

b Anweisungen in der Schule. Sammelt in der Klasse.

		Das können wir zum Lehrer / zur Lehrerin sagen:
Steh auf.	Steht auf.	Sprechen Sie bitte langsam.
Mach das Buch auf.	Macht ...	Wiederholen Sie bitte ...
Hör zu.	Hört zu.	...
Sprich ...	Sprecht ...	

Land und Leute

*Среднестатистическая квартира в Германии
В квартире проживают 2—3 человека. В ней 3 комнаты, кухня и ванная. У 80% детей есть отдельная комната размером в 10—20 м². Аренда такой квартиры площадью около 80 м² составляет 480 евро в месяц.*

ПРИЛОЖЕНИЕ К



ПРИЛОЖЕНИЕ Л

Akt 1:

Die Situation: „Zwei Zwillingsschwestern leben im selben Zimmer. Eine der Schwestern betritt das Zimmer und wirft ihre Handtasche neben ein Fenster. Die zweite Schwester liegt auf dem Bett“.

Dialog:

Die erste Schwester: „Unsere Mutter hat gesagt, dass du unser Zimmer aufräumen musst, und ich muss Mittagessen kochen“.

Die zweite Schwester: „Gut! Ich werde in einer Stunde aufräumen“.

Die erste Schwester: „Okay“.

Art 2

Die Situation: „Die zweite Schwester hat das Zimmer nicht aufgeräumt. Die erste Schwester will in den Laden kommen, aber sie kann nicht die Tasche im Chaos finden“.

Dialog:

Die erste Schwester: „Ich muss in den Laden gehen. Hast du meine Tasche gesehen?“.

Die zweite Schwester: „Nein. Vielleicht liegt sie auf dem Tisch?“.

Die erste Schwester: „Sie liegt nicht auf dem Tisch. Vielleicht hängt sie im Schrank“.

Die zweite Schwester: „Dort ist sie nicht. Hast du unter dem Bett geschaut?“.

Die erste Schwester: „Ja, ich habe gesehen. Warum hast du das Zimmer nicht aufräumen? Ich kann die Tasche nicht in so einem Chaos finden.“.

Die zweite Schwester: „Ich werde jetzt das Zimmer aufräumen. Nimm meine Tasche und geh in den Laden.“.

Die erste Schwester: „Okay. Wenn du meine Tasche gefunden hast, leg sie auf mein Bett.“.

ПРИЛОЖЕНИЕ М

Spielkarte 1

Akt 1:

Die Situation: „Die Mutter ist aus dem Laden zurückgekommen und die Tochter gebeten, ihre Tasche mitzunehmen. Dann bittet die Mutter sie, die Wohnung sauber zu machen, während sie die besucht“.

Akt 2

Die Situation: „Die Mutter muss eilig zur Arbeit gehen und sie ist nach Hause gekommen, um ihre Tasche zu nehmen. Aber die Tochter hat nicht die Wohnung sauber gemacht und erinnert sich nicht, wo sie die Tasche gelassen hat“

Die erste Rolle: „Du bist eine Mutter, die sehr aufbrausend ist und liebt, ihre Tochter zu bestrafen, indem sie ihr verbietet spazieren zu gehen“.

Die zweite Rolle: „Du bist eine Tochter, die gerne Computerspiele spielt und nicht gerne aufräumt. Du bist sehr launisch und weinst oft“.

Spielkarte 2

Akt 1:

Die Situation: „Der Sohn will mit dem Auto seines Vaters zur Party fahren. Der Vater hat erlaubt, das Auto zu nehmen, wenn der Sohn das Auto wäscht, wenn er von der Party zurückkehrt. Der Sohn stimmt zu“.

Akt 2

Die Situation: „Der Sohn wollte das Auto nicht selbst waschen, also fuhr er es zur Autowaschanlage. Aber als er nach Hause gekommen ist, sagte der Vater, dass seine Tasche, die im Auto lag, verschwunden war.“

Die erste Rolle: „Du bist der Sohn, der Angst hast, dass dein Vater nie wieder erlaubt, das Auto zu nehmen. Aus diesem Grund versuchst du, ihn von der Suche nach einer Tasche im Haus abzulenken, während deine Freundin auf der Suche nach ihr in der Autowaschanlage ist“.

Die zweite Rolle: „Du bist der Vater, der wichtige Dokumente in der Tasche gelegt hast. Du hast Angst, sie zu verlieren, also fängst du an, wütend auf deinen Sohn zu sein. Aber du warst noch nie streng, also du entschuldigst dich oft“.

Spielkarte 3

Akt 1:

Die Situation: „Die Mutter schickt ihre Tochter zum Einkaufen. Auf dem Rückweg ist sie zu einer Freundin gekommen und hat dort ihre Tasche mit ihrem Geld vergessen.“

Akt 2

Die Situation: „Die Tochter ist nach Hause zurückgekehrt und hat gemerkt, dass sie ihre Tasche verloren hat. Sie hofft, dass sie die Tasche bei ihrer Freundin gelassen hat. Sie ruft die Freundin an und versucht mit ihr per Telefongespräch, die Tasche zu finden“.

Die erste Rolle: „Du bist die Tochter, die Angst hast, dass ihre Mutter sie schimpfen wird, weil ihre Tasche mit Geld verschwunden ist, also rufst du in Tränen deine Freundin an, um sie zu finden“.

Die zweite Rolle: „Du bist die Freundin, die dem Mädchen helfen will, kann sich aber nicht erinnern, wo die Tasche geblieben ist. Du versuchst zu laufen und überall zuzusehen“.

Согласие
на размещение текста выпускной квалификационной работы,
научного доклада об основных результатах подготовленной
научно-квалификационной работы
в ЭБС КГПУ им. В.П. АСТАФЬЕВА

Я. Выюбова Оксана Алексеевна
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ ИМ. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу, научный доклад об основных результатах подготовленной научно-квалификационной работы (далее ВКР/НКР)
(нужное подчеркнуть)

на тему: Применение ролевых игр на уроках немецкого языка для развития диалогической речи в 6 классе

(название работы) (далее - работа) в ЭБС КГПУ им. В.П.АСТАФЬЕВА, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР/НКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на работу.

Я подтверждаю, что работа написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

19 июня 2021 г. дата

подпись 