

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «КІРОВОГРАДСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ
ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СУХОМЛИНСЬКОГО»

Руслана ГРИНЮКОВА

Комунікативні завдання та ігри на уроці німецької мови

Навчально-методичний посібник

*Друкується за рішенням вченої ради комунального закладу
«Кіровоградський обласний інститут післядипломної
педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського»
(від 6 квітня 2021 року, протокол № 2)*

Кропивницький
2021

Гринюкова Р. А. Комунікативні завдання та ігри на уроці німецької мови: [навчально-методичний посібник] / Р. А. Гринюкова. – Кропивницький: КЗ «КОШПО імені Василя Сухомлинського», 2021. – 48 с.

Посібник містить всебічне дослідження та розкриття сутності поняття «комунікативна компетентність». Автор пропонує сучасні методичні поради щодо організації навчання і комунікації на уроці, а також підбірку ефективних завдань та ігор (групових, рухливих, рольових та ін.), які вчитель може використовувати на уроках німецької мови як у початковій, так і в профільній школах. Частину ігрових та комунікативних завдань вибрано з підручників видавництва Hueber та Ernst Klett Sprachen. Поєднання на уроці гри та комунікації допоможе учням відчувати емоційне задоволення не тільки від досягнення результатів, але й у процесі мовленнєвої діяльності. Під час відтворення автентичних ситуацій значно акцентовано увагу на використанні сценічної гри.

Комунікативні завдання та ігрові прийоми, представлені в посібнику, мають універсальний характер та можуть використовуватися для вивчення інших іноземних мов.

Рецензенти:

- Токарева Т.С. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри німецької мови та методики її викладання Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка;
- Кендюхова А.А. – доцент кафедри педагогіки, психології і корекційної освіти, комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», кандидат педагогічних наук.

Відповідальна за випуск – ЛЮДМИЛА Корецька

Зміст

Вступ	4
Розділ 1. Навчання у грі – сучасний погляд на комунікацію на уроці	5
1. Особливості навчання комунікації у початковій школі.....	7
Сучасні методичні підходи початкового етапу навчання іноземної мови.....	8
Усна комунікація при переході від слухання до говоріння.	9
2. Навчання комунікації через сценічну гру.....	10
3. Спонтанне говоріння на уроці: проблеми та поради.....	12
Комунікаційні та компенсаторні стратегії.....	16
«Історії» як ситуації для спілкування. Діалоги з пропусками.....	17
4. Малюнок як вид комунікативної гри.....	18
Розділ 2. Комунікативні завдання та ігри (на формування навичок соціального спілкування)	20
1. Для початкової школи	20
Partnerarbeit.....	20
Gruppenarbeit.....	23
Frontalunterricht.....	27
Einzelarbeit.....	29
Bewegungsspiele.....	30
2. Комунікативні ігри для підлітків	32
Partnerarbeit.....	32
Gruppenarbeit.....	34
Bewegungsspiele.....	38
Szenische Spiele.....	40
Висновки	43
Додаток	44
Використані джерела	45
Додаткові електронні джерела комунікативних ігор	47

Вступ

«У грі людина відчуває таку насолоду від вільного виявлення своїх здібностей, яку художник відчуває під час творчості».

Фрідріх Шіллер

Сучасна методика викладання іноземної мови надає особливого значення комунікації. Під час планування уроку слід створювати максимальні умови для спілкування між учнями, оскільки воно є головним компонентом людської взаємодії, який слід тренувати разом з навичками слухання, читання та письма. Гра на уроці є тим засобом навчання, завдяки якому учні відчувають емоційне задоволення не тільки від досягнення результатів, але й від процесу. Позитивні емоції, зацікавленість на уроці іноземної мови підвищують рівень мотивації, а це зі свого боку сприяє міцному засвоєнню і закріпленню навчального матеріалу. Щоб зацікавити учнів, підвищити рівень певних знань з іноземної мови, вчителі використовують гру як найефективніший метод у досягненні мети, яка полягає в розвитку навичок і вмінь використовувати мовленнєві функції для реальних комунікативних цілей спілкування в ситуаціях, що наближені до життєвих.

Мета посібника – допомогти вчителю перетворити уроки німецької мови у 5-11 класах з *мовних* на *РОЗмовні* через використання не тільки комунікативних ігор, але також і комунікативних завдань. Комунікативні завдання та ігрові прийоми, представлені у виданні, мають універсальний характер, є прикладами систематизованого зарубіжного досвіду викладання німецької мови, а також можуть одночасно використовуватися і для навчання інших іноземних мов. Більшість вправ узято з підручників Tamburin, Geni@1, Tangram, Wir, Themen aktuell, Lagune, Motive, а також з німецькомовних сайтів та збірників ігор.

Посібник адресований вчителям німецької мови закладів освіти.

Розділ 1. Навчання у грі – сучасний погляд на комунікацію на уроці

Комунікативно-ігровий метод навчання – це один із найцікавіших способів вивчення іноземної мови, який забезпечує дійове, зорієнтоване на особистість навчання іншомовному спілкуванню. Вважаючи головним напрямом у навчанні іноземної мови «навчання із задоволенням», ми маємо на увазі атмосферу радості, хорошого настрою, розкнутості, активності, зацікавленості, ситуативної мотивації на кожному уроці, оскільки шлях до досягнення мети не менш важливий, ніж сама мета.

Поняття «**комунікативна компетенція**» найчастіше означає сукупність знань та навичок, які допомагають учню висловити свої думки. Особливо важливими є взаємодія між учнями в процесі спілкування та техніки, які допомагають підтримувати розмову і досягати мети комунікації, навіть якщо при цьому використовують прості фрази. На сучасному комунікативно спрямованому уроці розвивають 5 навичок: **Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben, Hör-Seh-Verstehen** [3, с.19]. Найважливішим умінням є комунікативна компетентність, яка найчастіше сполучається з аудитивними вміннями (в діалозі) а також з письмом (якщо учні готують усне повідомлення або роблять нотатки під час телефонної розмови [24, с.19].

«**Завдання**» в сучасній методиці означають усі мовні дії, які є в реальному житті, тобто відтворюють автентичні ситуації спілкування, тому їх ще називають **комунікативно-навчальною метою** уроку [7, с. 11]. **Вправи** натомість є підготовчим етапом перед завданнями. Їх головним призначенням є тренування словникового запасу, вимови, граматичних структур або окремих мовних умінь [7, с.14].

За наступними параметрами можна визначати рівень ефективності вправ та завдань.

- **Завдання:**

- мають зв'язок з реальним життям;
- допомагають учням вирішити мовні завдання, ідентичні тим, що існують у щоденному житті;
- враховують інтереси та потреби учнів;
- готують до виконання автентичних мовних дій;
- спонукають до опрацювання відповідних тем;
- роблять можливим продукування змістовного мовлення.

- **Вправи:**

- сприяють виконанню завдань;
- тренують використання автентичної мови;
- тренують спонтанне мовлення;
- спонукають до використання мовних форм;
- орієнтовані на успіх;
- містять ігрові елементи [9, с.44].

Гра – це природне навчання. Ігрове навчання робить можливим засвоєння стратегій розуміння й артикуляції через використання дослідних форм

навчання, таких як римування, діалоги, сценки, пісні й танці. Поняття «гра» у вивченні іноземних мов є досить багатозначним. Це можливість:

- спробувати щось через дію, зіграти певну роль;
- перебороти свій страх;
- застосовувати свої знання та уміння;
- задіювати під час навчання всі органи чуттів;
- багато виражати при відносно невисокому рівні знань;
- співдіяти з іншими і, відповідно до цього, покращувати кооперативне навчання та здатність до концентрації;
- влаштовувати змагання та створювати уявну напругу [6, с.12].

На першому плані для учнів є саме участь у грі й ті емоції, які вони отримують від неї, а не навчальний матеріал. Доведено, що учень бере участь у грі **через цікавість до неї**, а не до мови.

Критерії вибору гри:

- 1) чи є правила гри достатньо простими та зрозумілими для всіх учнів;
- 2) чи є частини мови автентичними;
- 3) чи будуть учні спілкуватися під час проведення гри;
- 4) ця гра є мотивуючою чи лише прихованою мовною вправою;
- 5) чи є гра відповідною до теми, чи її треба адаптувати.

«Ігрова діяльність» визначається в методиці викладання іноземних мов як одна із сучасних технологій навчання. Хоча вчителям прийоми цієї діяльності давно відомі, своєї привабливості та актуальності вона не лише не втрачає, а навпаки, розширює можливості вдосконалення процесу оволодіння учнями іншомовною комунікативною компетенцією.

Гра, як складна та захоплююча діяльність, вимагає великої концентрації уваги, тренує пам'ять, розвиває мислення та мовлення, сприяє процесу соціалізації особистості. Гра захоплює учнів навіть пасивних та з низьким рівнем підготовки, завдяки чому їхні навчальні досягнення значно покращуються.

Дослідники проблеми використання ігор у процесі оволодіння учнями іншомовним спілкуванням визначають ряд їхніх функцій, які реалізуються в діяльності [3, с. 7]:

- *навчаюча* (формування мовних та мовленнєвих навичок, розвиток мовленнєвих умінь);
- *комунікативна* (створення атмосфери іншомовного спілкування, об'єднання колективу учнів, установа нових емоційно-комунікативних відносин);
- *розвивальна* (розвиток пам'яті, уваги, загальнонавчальних навичок та вмінь, загострення мисленнєвої діяльності, вміння приймати рішення, сприйняття інформації);
- *виховна* (виховання уважного, толерантного ставлення до партнера по грі, почуття взаємодопомоги та взаємопідтримки, виховання ввічливості);
- *психологічна* (психотренінг та психокорекція різних якостей особистості, які проявляються в ігрових моделях, що наближаються до життєвих ситуацій);

- *релаксаційна* (зняття емоційного напруження, психологічного бар'єра, який виникає під час вивчення іноземної мови).

Гра завжди передбачає певне напруження емоційних та розумових дій, уміння прийняти рішення, стимулює мисленнєву діяльність, наповнює процес навчання для учнів глибшим змістом. Значення використання гри в навчальному процесі важко переоцінити завдяки таким її якостям:

– вона активізує пізнавальну діяльність кожного учня, є ефективним засобом управління навчальним процесом;

– навчання у грі здійснюється завдяки особистій діяльності учнів, при цьому засвоюється до 90% інформації;

– така діяльність дає можливість вибору, самовираження, саморозвитку;

– гра має певний результат та стимулює учнів до досягнення цілей та усвідомлення шляхів до них;

– процес навчання набуває особистісного значення для кожного учня;

– гра займає особливе місце в системі активного навчання: вона є одночасно і методом, і формою організації навчального процесу [3, с. 7].

Отже, ми можемо дійти висновку, що ігрова діяльність сприяє комунікативній спрямованості навчального процесу, активізації мисленнєвих дій учнів при опануванні іноземною мовою як засобом спілкування, підвищенню мотивації учіння, індивідуалізації навчання.

1. Особливості навчання комунікації у початковій школі

Головна мета навчання іноземній мові у початковій школі полягає у формуванні в учнів комунікативної компетенції, що забезпечується лінгвістичним, мовленнєвим і соціокультурним досвідом, узгодженим з віковими психо-фізіологічними особливостями учнів цього віку, а саме бажанням навчатися, гратися і рухатися одночасно. Саме у початковій школі важливо зацікавити учнів вивченням іноземної мови.

У Німеччині навчання у початковій школі відбувається під девізом «Рух – це ворота для знань» [7, с. 124]. Доведено, що знання, набуті під час руху, запам'ятовуються краще. Учні цього віку легко захоплюються навчальним матеріалом, якщо він їх цікавить і пов'язаний з їх особистими інтересами. За результатами дослідження Тюрінгського інституту удосконалення вчителів розроблено низку порад для побудови уроку німецької мови **як другої іноземної:**

- урок мусить спонукати учня відкривати для себе щось нове, випробовувати його та розуміти взаємозв'язки в навчальному матеріалі;

- учень мусить відчувати, що звертаються особисто до нього;

- треба враховувати інтереси, попередній досвід та світ знань учня;

- не слід перевантажувати;

- учні не повинні боятися уроку;

- треба враховувати короткочасність концентрації уваги та потребу в русі;

- необхідна емоційна прихильність (до вчителя, інших учнів, предмету);

- навчання повинне мати ігрову форму, активну роботу з можливістю рухатися;
- під час виконання вправ слід задіяти якомога більше органів чуттів;
- учні повинні отримати якомога більше якісної мовної інформації;
- не слід змушувати дитину говорити та враховувати «фазу мовчання»;
- контроль розуміння можна проводити за допомогою фізичних реакцій (виконання певних дій, наприклад щось показати, намалювати тощо) [7, с. 125].

Сучасні методичні підходи початкового етапу навчання іноземної мови

Методичні підходи початкового етапу навчання іноземної мови базуються на усній комунікації, а саме на навичках **аудіювання** та **говоріння**. На відміну від традиції 90-х у 21 сторіччі провідного значення надають здатності розуміти мову на слух), тому «...навчання починають з навчання розумінню почутого, і лише потім дозволяється навчати говорінню» [17, с. 5]. Для НІМ у початковій школі використовують таку послідовність методичних підходів:

1) **«розуміння»** (verstehenbasiertes Ansatz): учні концентруються на сприйнятті і розумінні акустичної інформації й демонструють розуміння за допомогою жестів та міміки, але не розмовляють; цю фазу називають «період мовчання» (Silent Periode);

2) **«мовне занурення»** (Sprachbad, метод імєрсії): ввід якісної мовної інформації у великому обсязі (мовні, граматичні та фонетичні зразки). Якщо для опанування рідної мови 6-річній дитині потрібно 10 000 годин мовної інформації, то для вивчення іноземної теж треба не менше, тому вчитель на цьому етапі розмовляє виключно іноземною мовою і використовує жести, міміку, наочність та реквізит. Цей метод практикується сьогодні в усьому світі. Учні вивчають слова та структури природнім шляхом;

3) **«фізична реакція»** (TPR) – учні реагують на мову вчителя за допомогою **рухів**. Американський психолог Д. Ашер назвав **поєднання мови з жєстами** «провідною стратегією навчання ІМ, яка підвищує її ефективність» [17, с.9];

4) **«співпраця»** (Ko-Konstruktion): навчання відбувається через співпрацю, а в центрі уваги учнів – спілкування одне з одним з метою дослідження значень мовних явищ;

5) **«взаємодія»** (Ko-Aktion): найважливішим фактором є взаємодія учнів одне з одним, через неї «...здійснюється схильність багатьох дітей до участі у спільних акціях, під час неї діти чують мову, експериментують з говорінням і виробляють власну мовну стратегію: навчають одне одного і розширюють свої знання» [23, с.14].

Усна комунікація при переході від слухання до говоріння

«Слухання є основною компетенцією при вивченні другої іноземної мови. Важлива інформація та лексика подаються іноземною мовою і в усній формі. На уроці слід розвивати **свідоме** слухання» [7, с. 47]. На цьому етапі дуже важливо згідно з методом імерсії вводити якомога більше мовної інформації, а саме: формулювати всі вказівки німецькою, супроводжувати свої дії мовним коментарем, використовувати жести й міміку, пантоміму, гру пальців, римування, пісні, малюнки, співати разом з дітьми рухливі пісні, ставити їм запитання, розігрувати з наручною лялькою міні-діалоги, проводити диктанти-малювання тощо.

Як від **слухання** перейти до **говоріння**? За останні роки формування навичок говоріння знову набуває важливого значення, але ця сфера вважається найбільш проблемною: «неможливо сформувати фонетичні та гнучкі комунікативні навички за короткий час лише через слухання» [15, с.10].

Поширеною однак залишається думка, що розуміння почутого та побаченого є фундаментом для говоріння (але все ж бажано заохочувати, а не змушувати учнів говорити). Цей процес поділяють на такі етапи: введення мовної інформації (sprachlicher Input) – підтримка її розуміння – закріплення розуміння – говоріння. Особливо важливо забезпечити підтримку через повільний перехід до вільної комунікації:

СЛУХАННЯ – ІМІТАЦІЯ – ВІДТВОРЕННЯ – ГОВОРІННЯ – ВІЛЬНЕ ГОВОРІННЯ

Важливо усвідомлювати, що процес говоріння слід будувати **крок за кроком**: від окремих слів та сталих словосполучень до все правильніших власних висловлювань. Лише сильні учні можуть пропустити фази 1 та 2 і вільно заговорити. Усім іншим потрібна достатня кількість підготовчих вправ. У підручниках відсутній такий вид роботи як «Розмовляйте самі з собою!» („**Sprecht mit euch selbst!**“). Але з досвіду відомо, що учні часто формулюють свої повідомлення пошепки або подумки. При цьому тренується також вимова, а часу для цієї вправи потрібно небагато [7, с. 47]. Деякі учні також охоче використовують іграшку як співрозмовника. Альтернативний крок на шляху до вільного говоріння – **імітація або повторення** пісень, історій та римувань. Незамінним на шляху до вільного говоріння залишається **принцип підтримки**: учні здатні користуватися новими структурами самостійно лише після того, як вони навчаться їх відтворювати.

Цікавий ритуал підготовки учнів до прослуховування аудіотексту використовують у деяких школах Німеччини: всі діти масажують собі вуха, що сигналізує про початок роботи з аудіо записами та позитивно впливає на сам процес прослуховування, а саме на підвищення концентрації уваги, оскільки на вухах розташовано біля 200 акупунктурних точок [7, с.100].

2. Навчання комунікації через сценічну гру

Останніми роками у дидактиці іноземних мов активно поширюються драматично-педагогічні методи, які допомагають будувати урок на принципах дії та взаємодії [6], учні виробляють власні стратегії, щоб позбутися помилок [13], у них активується уява, вивчений матеріал пов'язується з емоціями, зростає комунікативна компетенція [10].

Є різноманітні підходи для роботи з театральними методами на уроках, але їм усім притаманні фізична активність та гра з уявою. У такий спосіб фіктивні ситуації стають подіями, що немов близькі до реальності. Навчання відбувається у русі, всім тілом та через враження, які під час вистави надходять від інших органів чуттів. Учителі іноземних мов можуть, наприклад, тренувати у сценках граматичні структури та мовні правила. Сценічна гра стимулює процес мислення і спонукає до творчості, допомагає учням розвивати та застосовувати на практиці мовленнєві вміння, підвищує інтерес до занять, а головне – робить їх навчання цікавим, змістовним і творчим. Цей сучасний і ефективний метод не вимагає ні від вчителя, ні від учнів сценічного досвіду.

У повсякденному житті ми постійно імпровізуємо з мовою та спонтанно реагуємо на події, а на уроці відтворити автентичну ситуацію часто буває важко. Сценічна гра дає можливість учням відчувати таку ситуацію та програти її. Це дозволить їм використати саме той словниковий запас і ті структури мови, які вони вже опанували. Згідно з принципом персоналізації вчитель повинен слідкувати за тим, щоб учні більше говорили від себе, а не від імені персонажу. Учителям у школі пропонують таку можливість застосування цього методу: із 45 хвилин уроку використовувати 25 хвилин на пояснення, а інші 20 хвилин на практику мовлення, яку можуть проводити найкращі учні.

Отже сценічна гра на уроці має багато **переваг**:

- сприяє підвищенню мотивації до читання іноземною мовою;
- вчить уважно слухати та говорити правильно, виразно, щоб донести зміст та емоції до слухачів;
- формує навички комунікації, взаємодії, співпраці в команді, вчить моделювати різні комунікативні ситуації, обирати стратегії спілкування, імпровізувати;
- розвиває емоційний інтелект: учні вчаться розуміти та відчувати літературних персонажів, зображувати їх, співпереживати їм та висловлювати свої почуття;
- дає можливість мислити креативно: так, основою для одного героя може стати пляшечка з-під шампуню чи кефіру, для іншого підійде тубус від туалетного паперу, ще одного можна зробити з паперової тарілки чи стаканчика, ложки, шкарпетки (як персонаж німецького серіалу для молодших учнів „Deutsch mit Socke“) тощо. Коли діти колективно створюють міні-виставу, то що різноманітніші матеріали використано для виготовлення її героїв, то краще [7, с. 139].

В залежності від віку учня, вивчення німецької мови на **моделі театральної педагогіки** має свої особливості. Так, для організації сценічної

гри в початковій школі потрібні лише простирadlo та лялька (найпопулярнішими є Hans Hase та Socke) [7, с. 140]. З досвіду відомо, що будь-яка дитина готова грати ролі в казках, сценках, і тому використання під час уроку театральних технологій може стати сильним стимулом для вивчення іноземної мови.

Існує багато варіантів сценічної гри на уроці: **пантоміма, дзеркальна пантоміма, театральна оповідь, „Mitmachgeschichte“, сценічні діалоги, „Spiel mit der Handpuppe“.**

Найпростішою формою імпровізації є **пантоміма**, коли учень входить в роль і розігрує ситуацію, не використовуючи вербальних засобів. Пантоміма є досить популярною і використовується для ігрового введення лексики (наприклад, дієслів руху), для показу ситуацій (індивідуально чи в групі), не потребує сценарію, не залежить від рівня освіченості і знання діалогів напам'ять, доступна усім дітям, незалежно від віку, з будь-якими уміннями. Її різновид – «**дзеркальна пантоміма**» за заданою темою (два учні стоять навпроти один одного, перший показує рух, а інший одночасно його повторює). Пантоміма дозволяє залучити дітей з малим словниковим запасом чи з дефектами мовлення. Деякі вчителі використовують пантоміму на початку уроку для налаштування на німецьку мову як у молодших, так і в старших класах. При цьому можна використовувати музичний супровід. Ось кілька ідей для цього:

1) „**Heute fühle ich mich himmelblau**“: учні мовчки рухаються по класу і кожен намагається зрозуміти, якого кольору у нього настрій, потім вони розповідають і пояснюють, чому [11];

2) „**So-tun-als-ob-Spiele**“: «Уяви собі, що ти рослина. Покажи, де і як ти ростеш, чи маєш ти квіти та плоди, чи ти на сонці чи під дощем...»; «Уяви, що ти дорослий і працюєш: ким, де, як?...». Гра триває 2-3 хвилини, після чого вчитель дає звуковий сигнал (гонг, дзвоник) і запитує: „*Wie hat dir dieses Spiel gefallen? Was hast du dabei erlebt? Wie hast du dich gefühlt?*“. Учні охоче беруть участь у таких іграх [11].

Театральна оповідь (комбінація пантоміми та руху): вчитель читає вголос історію, а учні ходять у класі по колу і відтворюють жестами те, що чують. Критеріями вибору текстів є відсутність незнайомої лексики та опис певних рухів.

Mustertext:

1) „*Eine alte Frau kann nicht gut laufen, deshalb hat sie einen Stock. Sie läuft langsam. Jetzt stolpert sie und fällt hin. Sie steht wieder auf. Sie sieht unten am Boden einen schönen Pilz und schneidet ihn mit dem Messer ab. Sie riecht am Pilz. Er riecht gut. Und jetzt sieht sie einen Apfelbaum mit wunderschönen Äpfeln. Sie streckt die Arme in die Luft und stellt sich auf die Zehenspitzen. Aber der Apfel hängt zu hoch...*“ [7, с. 143].

Міні-діалоги з тексту: з прочитаної розповіді виділяють міні-діалог у формі окремих речень, які розподіляють між учнями. Вони ходять по класу і читають своє речення вголос іншим. Вкінці гри вони знаходять свого партнера по діалогу (вчитель може їм допомогти) і грають його перед класом. Для цього

вони можуть переодягнутися в костюми та використовувати справжні або намальовані реквізити.

На окрему увагу заслуговує гра з лялькою-бібабо („**szenisches Spiel mit Handpuppe**“), яку учні можуть зробити з кольорової шкарпетки або дерев'яної ложки. Вона має багато переваг: для дитини є другом, з нею можна вільно говорити, інсценувати діалоги і не боятися помилок, тому що їх робитиме лялька (а не учень). Це допомагає уникнути страху, оскільки *помилки вигаданого персонажу сприймаються не так особисто* [7, с.144].

Існує кілька універсальних варіантів вправ та ігор, які можна використовувати з учнями будь-якого віку: „**3 Statuen**“, „**Geschenke weiter geben**“, „**Ja, laß uns...!**“, „**Parkbank**“ [21, с. 3], які у профільній школі використовують для підготовки до сценічної гри. Корисним є попереднє розвантаження або укладання списку окремих слів. Взагалі театральні блоки варто попередньо добре спланувати. Правила мови вчитель може пояснювати до або після цього. Під час самого блоку він може робити нотатки в тому разі, якщо певні помилки постійно повторюються, а під кінець зупинитися на них детальніше. Певні нові слова, які з'являються під час роботи, можуть бути записані так, щоб їх бачили всі. Якщо заняття має завершитися грою „Parkbank“, у якій дві особи у ролі фіктивних персонажів зустрічаються на сцені та ведуть короткий імпровізований діалог, важливо, щоб учні перед цим пропрацювали ролі та потренували структуру діалогу.

Отже, сценічна гра є яскравим і ефективним методом навчання іноземних мов, і тому її слід частіше використовувати на уроках для розвитку комунікативних здібностей учнів, що актуально і для їх успіху в майбутньому. «Захоплюючий світ вистав, пісень, ігор, імпровізацій, імітацій може надати вчителю неоціненну допомогу у формуванні та розвитку мовної компетенції, вирішенні завдань естетичного виховання, у розвитку творчих здібностей дітей» [10, с. 4]. Учень, як і дорослий, потребує живого співрозмовника, відчуває, дивує, страждає і радіє. Учні мають бути цікаво, а залучення театральної педагогіки при вивченні іноземної мови є цікавим у рівній мірі і для учнів, і для вчителя. Уроки, пов'язані з залученням театральних засобів, атрибутів та їх елементів, допомагають не тільки вивчати, закріплювати та узагальнювати програмний матеріал, але і вносять в учнівські будні атмосферу свята, піднесений настрій, що суттєво підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови.

3. Спонтанне говоріння на уроці: проблеми та поради

Однією з актуальних проблем сучасного уроку є те, що вчитель говорить набагато більше за учнів. В Німеччині учні часто жартують: „Wenn alles schläft und einer spricht, so nennt man das dann Unterricht“ [3, с.88]. За статистикою кожен учень говорить на уроці лише 1 хвилину, що за 3 роки при кількості 20 учнів в класі становить 3,5 години [25, с. 49]. Цього замало щоб сформувати комунікативну компетенцію. Для вирішення цієї проблеми пропонують організувати роботу учнів у групах або парах.

Спонтанне говоріння є складним процесом, під час якого одночасно та автоматично відбуваються багато мініпроцесів: знайти потрібне слово і вимовити його вголос правильно і без страху, вжити правильну структуру, дотримуватись інтонації та знати, як до кого звернутися тощо. Говорінню передують підготовчі вправи, метою яких є автоматизація мовних засобів, які потрібні учню для вільної комунікації.

Одним із завдань вчителя є створити можливість спілкування для ВСІХ учнів. Для цього він пропонує так посадити учнів, щоб вони бачили одне одного і щоб кожен учень міг спілкуватися з іншими. Schatz пропонує також викликати учнів не за алфавітним списком чи місцем, а визначати послідовність відповідей за допомогою м'яча (учні кидають його один одному самі) [25, с. 51]. Мотивація учнів до говоріння передбачає також уникання постійного виправлення помилок і створення дружньої позитивної атмосфери спілкування на уроці [25, с. 49-50].

Schatz зазначає, що досягнути невимушеного природного спілкування на уроці вдається дуже рідко, оскільки всі комунікативні ситуації є все ж таки штучними [25, с. 15]. Для успішного формування комунікативної компетентності в школі Schatz [25, с. 43] та Janikova [13, с. 86-88] пропонують використовувати таку **сучасну типологію вправ**.

1. Підготовчі вправи (**vorbereitende Übungen**) – репродуктивні завдання імітаційного характеру, які спрямовані на розвиток та закріплення комунікаційного словника та покращення вимови (з. В. *Wortigel, Mindmap, Kettenübungen, Vokabelkartei*).

2. Вправи на побудову (**aufbauende Übungen**) – учень починає сам будувати висловлювання. Ці вправи орієнтуються на граматику, продукування правильних речень, реконструкцію діалогів за зразком, самостійне конструювання діалогів на основі тексту, підготовку до висловлювання власних думок у дискусії, а також сприяють введенню в тему (з. В. *Bildbeschreibung, Schaubild*).

3. Вправи на структурузацію (**strukturierende Übungen**). Учні використовують їх, щоб сказати те, що вони хочуть, наприклад: *інтерв'ю, дискусія, переказ текстів, побудова розповіді за ключовими словами, опис малюнків та фото*.

4. Імітаційні вправи (**simulierende Übungen**): учні вирішують самі, що і як їм сказати (цей тип вправ представлений у першу чергу рольовими іграми, які створюють ситуації реального спілкування) [24, с.150].

5. Комунікативні вправи та завдання (**kommunikative Aufgaben und Übungen**) спрямовані на виконання реалістичних завдань, під час виконання яких відбувається реальне спілкування, тобто: *соціальна взаємодія під час уроку (напр. прохання, перепитування), підготовка бесіди до завдань та тем, формування гіпотези до та під час обговорення тексту тощо*.

На окрему увагу заслуговує і модель Літтлвуда «**5 кроків до “реальної” комунікації**» [17, с.131]:

1 – некомунікативна вправа;

2 – передкомунікативна вправа;

3 – комунікативна вправа;

4 – структуроване завдання;

5 – «реально-комунікативне» завдання. Комунікативна завантаженість цих вправ зростає крок за кроком і веде від активного тренування мовних структур до обміну думками, як це відбувається у щоденному спілкуванні.

При створенні блоку вправ важливо пам'ятати, що модель «5 кроків до реальної комунікації» є досить **гнучкою**. Єдиним критерієм визначення того, до якого ступеня (1-5) слід віднести ту чи іншу вправу, є її **комунікативний потенціал**. Щоб зробити цю модель зрозумілою, наведемо кілька прикладів. Дуже часто вчитель при виборі вправ з підручників не може визначити одразу, чи приведе виконання конкретної вправи до комунікації. Так, граматична вправа, призначена для індивідуального опрацювання, може швидко перетворитися на комунікативне завдання, якщо учні обговорять відповіді усно німецькою мовою [18, с.133].

Характеристика вправ кожного ступеня та приклади [18, с.131-134]:

1 ступінь: «некомунікативна вправа» – призначена лише для ізольованого тренування мовних структур, зв'язок між словами відсутній.

Material aus *Hören, Sprechen, S.52*.

Aufgabe: Hören Sie und sprechen Sie nach!

fällt bellt

oben Ofen

Fieber Biber

2 ступінь: «передкомунікативна вправа» – слова мають контекстуальний зв'язок, їх значення стає важливим.

Material aus *Lagune 2, Kursbuch, S-94*. „Der große nasse Fisch...“

Aufgabe: Hören Sie die Reime und sprechen Sie nach!

Ist er denn auch frisch,

der große nasse Fisch?

Ein großer nasser Fisch

ist doch immer frisch!

Macht sie sehr viel Durst,

die lange scharfe Wurst?

Eine lange scharfe Wurst

macht doch immer Durst!

War es heute brav,

das kleine weiße Schaf?

Ein kleines weißes Schaf

ist doch immer brav!

До другого ступеня можна віднести також вправи, які тренують певне граматичне явище, наприклад:

Material aus <http://www.grammatiktraining.de/dativakkusativ>

Aufgabe: Ziehen Sie das richtige Wort in die Lücke.

„Dir“ oder „dich“?

1. In dieser Frage hat man ___ falsch informiert.

2. Hat man __ nicht auf dieses Gesetz hingewiesen?
3. Wie ist es __ bei dem Seminar ergangen?
4. Hat __ der Film gefallen?
5. Da hat man __ ein Märchen erzählt.
6. Ich habe mein neues Buch __ gewidmet.
7. Er hat __ nicht einmal angesehen.
8. Ich möchte __ etwas sagen...

3 ступінь: «комунікативні вправи». Завдання: замінити слова у фразі, що спонукає учнів до комунікації, яка є обмеженою.

Material aus *Wir, Lehrbuch A1, S-15.*

Aufgabe: Übt zu zweit!

		Uhr					Uhr
Gehört	der	Roller	Stefan	Ja	das ist	sein	Roller
Gehören	die	Walkman	Tina	Nein	das ist nicht	seine	Walkman
	das	Anorak	Markus		das sind	ihr	Anorak
	die	Jeans	Anna		das sind	ihre	Jeans
		Handy			das sind		Handy
		Sportschuhe			nicht		Sportschuhe
		Sweater					Sweater
		T-Shirt					T-Shirt

4 ступінь «структуроване завдання / комунікація»: в центрі уваги – значення мовних структур; використання учнями опорних матеріалів (напр., списку мовних виразів, які слід вжити). Інколи комунікативна ситуація є вже структурованою, і учням треба креативно виконати лише деякі аспекти. Вирішальним фактором є часткова невизначеність кінцевих відповідей учнів.

Material aus *Themen aktuell 3, Kursbuch, S.82.*

Aufgabe: Ihre jüngere Schwester findet keinen Freund. Geben Sie ihr ein paar gute Ratschläge.

Körperhaltung: Setz dich doch einmal geradehin. Zeig den Jungen, daß du

Kleidung: Zieh dich anders an...

Ausdruck: Mach doch mal ein fröhliches Gesicht! Sei nicht so...

Taktik: Warte nicht, bis einer zu dir kommt...

5 ступінь «реальна комунікація»: будь-які мовні опори відсутні, учні мусять опрацювати завдання **творчо**, використовуючи свої знання та навички.

Material aus *deutsch.com 2, Kursbuch, S.18. „Ich habe Grippe!“*

Aufgabe: Schaut die Fotos an. Überlegt: Was passiert im Hörtext?

Важливу роль тут відіграє **принцип персоналізації** навчального матеріалу. Наприклад, граматична вправа може швидко перетворитися на комунікативне завдання, якщо вона має зв'язок з особистими інтересами учнів і викликає їх цікавість. Учні разом обговорять правильні відповіді німецькою і запам'ятають зміст вправи. При неврахуванні цього принципу учні швидко забувають не тільки граматичні структури, але й лексичні одиниці, оскільки

вони не мають для них важливого значення. Прикладом вдалої справи з персоналізацією є „Wünsche“.

Завдання: «Скажіть, яку професію ви ніколи б не обрали»:

ALS Straßenkehrer WÜRDE ich NIE arbeiten!!!

BERUFE:

Briefträger Gärtner Koch Zahnarzt Boxer Lehrer
Taxifahrer Verkäufer Sänger Fotograf
Metzger Bäcker Chirurg Zugbegleiter
Straßenkehrer Schumacher Arzt Journalist

Комунікаційні та компенсаційні стратегії

При плануванні комунікативно спрямованого уроку значну роль відіграють **стратегії**, оскільки вони полегшують процес говоріння, допомагають структурувати висловлювання та підтримують саморефлексію. Найбільш поширеними є *комунікаційні* та *компенсаційні* стратегії [4, с.5].

Комунікаційні стратегії поділяються на кілька категорій, в залежності від того, коли їх використовують:

1. **Стратегії, які готують учнів до говоріння.** Це планування висловлювання, яке включає збір виразів, думок, ідей та асоціацій до теми (Mindmap); складання плану тексту; пошук потрібної інформації та повідомлення про готовність до виступу.

2. Стратегії, які підтримують говоріння:

а) опрацювання прочитаного чи прослуханого тексту, проговорювання тексту вголос, повторення;

б) реконструкція тексту (виписування дієслів, візуальні нотатки, символи, ескізи, малюнки-асоціації, виділення маркером важливих слів та виразів у тексті, читання з передбаченням змісту наступного речення (абзацу);

с) відтворення тексту: переказ за нотатками, в разі необхідності використання рідної мови, описів, синонімів, «порожніх» слів (SIMSALABIM), вигадкування слів, звернення по допомогу, використання потрібної інтонації, жестів та міміки.

3. **Метакогнітивні стратегії** (стратегії після говоріння) полягають у оцінці власних висловлювань, щоб у майбутньому вдосконалити свої навички говоріння: слухати висловлювання в записі, шукати помилки, обговорювати результат на пленумі / в (малих) групах / з викладачем; пояснювати мовні та лексичні нюанси мови (за допомогою довідників), вести статистику помилок.

Компенсаційні стратегії допомагають спілкуватися з іншими, коли *знань мови не вистачає* [8, с. 155]. В цій ситуації співрозмовники намагаються використати всі можливі засоби, щоб порозумітися: *міміку, жести, дефініції* тощо.

До основних компенсаційних стратегій належать такі [5, с.75]:

1) щоб зрозуміти незнайомі слова у тексті чи висловлюванні, слід робити припущення про їх значення та перевіряти їх, використовуючи свої знання мови, контекст, логіку та знання про світ;

2) користуватися всіма можливими засобами, що при говорінні є особливо ефективним.

Janikova виділяє наступні різновиди компенсаційних стратегій [13, с. 6]:

1) уникання (Vermeidungsstrategien: Themenwechsel, Schweigen). Якщо учні відчувають, що їм не вистачає знань для обговорення певних тем чи ситуацій, то їм слід знати, як непомітно, без пауз, перевести розмову на інші теми.

2) вирішення проблем (Problemlösungsstrategien: Paraphrasieren, Generalisieren) – вміння замінити потрібні слова, які вони не знають, іншими (синонімами: Baum замість Eiche, Vogel замість Möwe, Stift замість Kugelschreiber), перефразувати свою думку (дефініції, „Was man braucht, um die Haare zu waschen“), або просто вигадувати нові слова (наприклад, Schneideding für Messer).

3) кооперативні стратегії (kooperative Strategien: den Gesprächspartner um Hilfe bitten) – вживання так званих «порожніх слів» є особливо доцільним у неформальній розмові. Учні натякають на те, що вони мають на увазі, використовуючи слова SIMSALABIM, DINGSDA чи DINGSBUMS, а їх співрозмовник часто сам називає потрібне слово [12, с. 27].

Але слід зазначити, що не всі стратегії є завжди продуктивними – використання рідної мови чи вигадування слів може призвести до непорозуміння, тому різні елементи компенсаційних стратегій доцільно комбінувати (наприклад, міміку і жести з описом).

«Історії» як ситуації для спілкування. Діалоги з пропусками

До комунікативних відносять насамперед **рольові** та **імітаційні** ігри. Рольові ігри базуються на історіях. В комунікативних іграх завдання мають проблемну орієнтацію, вимагають від учнів більшої самостійності, процес гри є непередбаченим і неконтрольованим, вирішення поставленого завдання має індивідуальний характер.

Слід зазначити, що **єдиної класифікації ігор** до сих пір **не існує**, і що методисти пропонують різні класифікації, але з практичного погляду та для зручності використання вчителем можна поділити комунікативні ігри та завдання в залежності від того, яка **соціальна форма** потрібна для їх проведення: **Frontalunterricht, Einzelarbeit, Gruppenunterricht, Partnerarbeit.**

Через використання **рольових ігор** вчитель може відтворити в класі різноманітні **ситуації для спілкування**. Кожний гравець отримує роль, щоб пережити певну ситуацію та характер обраної особи через взаємодію з іншими. Існує багато різних варіантів, але серед них можна виділити 3 найбільш поширені [3, с. 97–98]:

1) «розмова по телефону»: клас ділять на 2 групи (А і В), які отримують свої ігрові картки. Кожна група підбирає мовні вирази до своєї теми. Потім

учень з групи А «телефонує» учню з групи В – і починається діалог. Інші учні в цей час програють свою версію. Щоб зробити діалоги різноманітними, слід підготувати багато різних рольових карток або надати учням можливість вибрати теми діалогів самостійно.

2) «телеінтерв'ю»: учні утворюють групи (по 4-6 осіб) і готують інтерв'ю: „Ideale Klasse“, „Idealen Ausflug“, „Ideale Familie“ (теми можуть бути різноманітними). Потім у кожній групі хтось інший бере інтерв'ю. Учасники групи можуть змінювати свої ролі як хочуть. Такі інтерв'ю можна проводити у формі токшоу, а «глядачі» можуть ставити різні запитання.

3) «обмін інформацією» (Tauschhandel): кожен учень отримує рольову картку, на якій написано щось, чим цікавляться учні, наприклад, „Sie sammeln die berühmten Schauspieler, da sie sich für den Film interessieren“. Потім школярі починають ходити по класу і намагаються з'ясувати, хто чим цікавиться і чи може щось запропонувати для обміну.

Діалоги з пропусками. Багато сучасних підручників містять численні короткі діалоги з повсякденного життя зі структурами та виразами, які можна використати у рольовій грі. Просто читання вголос не допоможе їх швидко запам'ятати, краще використати метод *Dialoge mit Lücken*:

вчитель записує діалог на дошку і після кожного прочитування учнями вголос «прибирає» важливі літери (частини слова, основні слова). Таким чином, кожна наступна пара учнів мусить відновлювати пропуски в діалозі по пам'яті, а ті, хто їх слухають, робитимуть це автоматично. В кінці переважна частина фраз запам'ятається більшості учнів без заучування напам'ять!

Переказ – ще один відомий вид мовної активності, але варто додати, що переказувати можна не лише казки та оповідання, а й «**легенди повсякденності**» (*Legenden des Alltags*), коли учні розповідають про реальні чи вигадані події зі свого життя. При цьому важливо навчити учнів вмінню привертати увагу слухачів. Переказ можна поєднувати, наприклад, з діалогічною грою „**Wir haben Besuch**“ або „**Lügendgeschichten**“, які спрямовані на розвиток розуміння та закріплення мовних виразів та кліше: після того, як учні навчаться розповідати про свій день, учитель пропонує одному з них пофантазувати, а іншим – послухати, повірити – не повірити і відреагувати.

4. Малюнок як вид комунікативної гри

Одним із найбільш ефективних засобів у вивченні іноземної мови є **дитячий малюнок**, який у перші дні навчання стає унікальним наочним посібником і робить процес захоплюючим і творчим. Він дозволяє дітям жити в уявному світі, відчувати, співпереживати та створювати власні розмовні сюжетні лінії, ситуації тощо; виступає як: опорний конспект, який забезпечує опосередковане запам'ятовування нового матеріалу; частково або повністю відтворює сюжетну ситуацію; сприяє кращому засвоєнню лексико-граматичного матеріалу; викликає позитивні емоції. За допомогою малюнка

можна вивчити слова, організувати монологічне й діалогічне мовлення, перевірити розуміння повідомлення, що було сприйняте на слух [1, с.3].

Особливою популярністю користується **технологія «малюнок-диктант»**: учитель диктує німецькою мовою сюжети, а діти замальовують і одночасно промовляють один за іншим мовні кліше, іноді варіюючи їх. Основним завданням використання зазначеної технології є стійке засвоєння мовних кліше, закріплення й розширення запасу лексики, створення позитивної мотивації до вивчення іноземної мови.

Технологія «Ментальна карта». Цей метод вчителі та учні використовують, на жаль, нечасто, хоча серед інших прийомів та методів він відзначається особливою ефективністю (див. навчальне відео:

<https://www.youtube.com/watch?v=cGQcT7uKdC0>).

За допомогою ментальних карт можна не тільки вивчати слова з певної теми, а й встановлювати зв'язки з іншими темами. Слова також бажано зображувати у вигляді малюнків, особливо при введенні нової лексики. Класичний варіант **Mind-map** має чотири основних гілки:

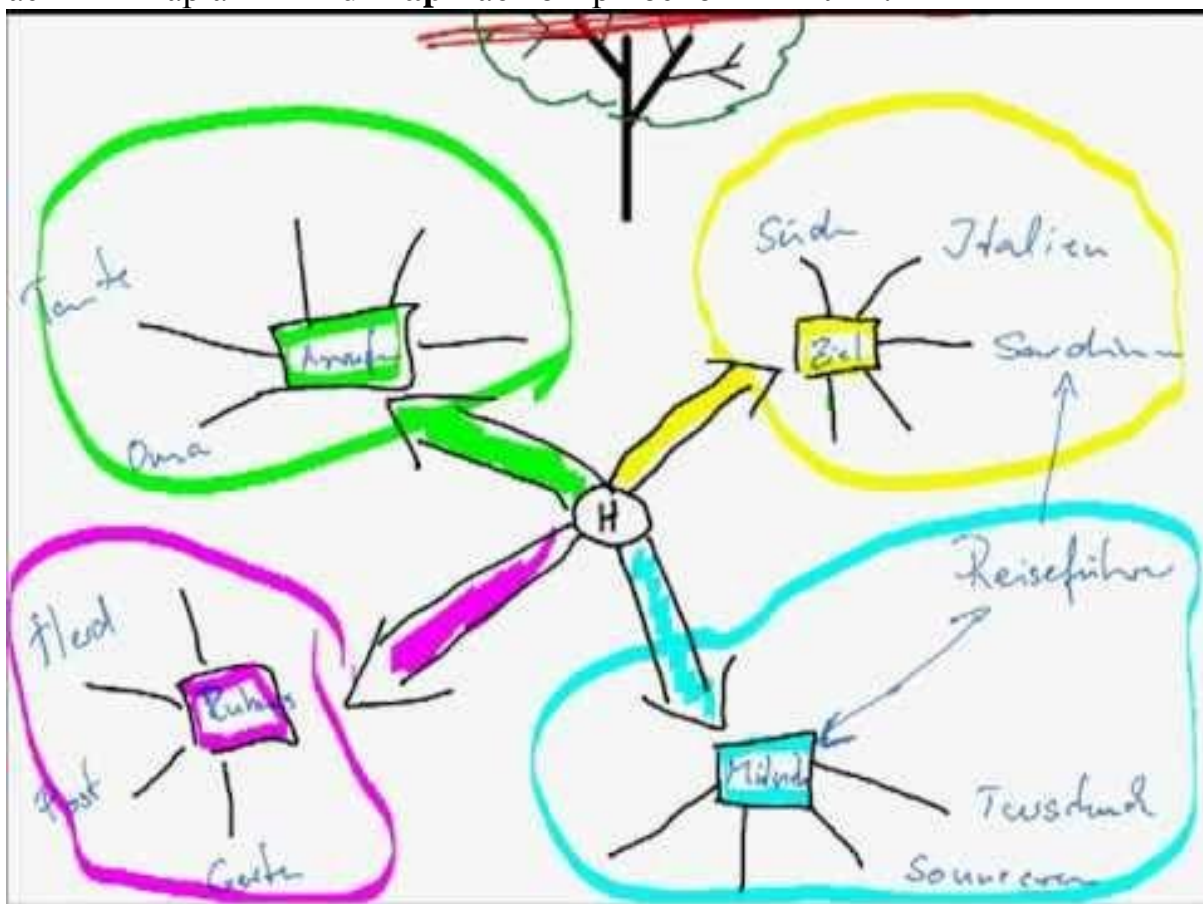


Рис. 1. Приклад структури ментальної карти [35]

Коли робота з однією гілкою закінчена, переходять до наступної і так далі. Якщо під час роботи з якою-небудь із них виникають ідеї з приводу іншої, то їх одразу записують чи замальовують. Асоціації, які виникають при створенні карт, значно покращують процес запам'ятовування лексики.

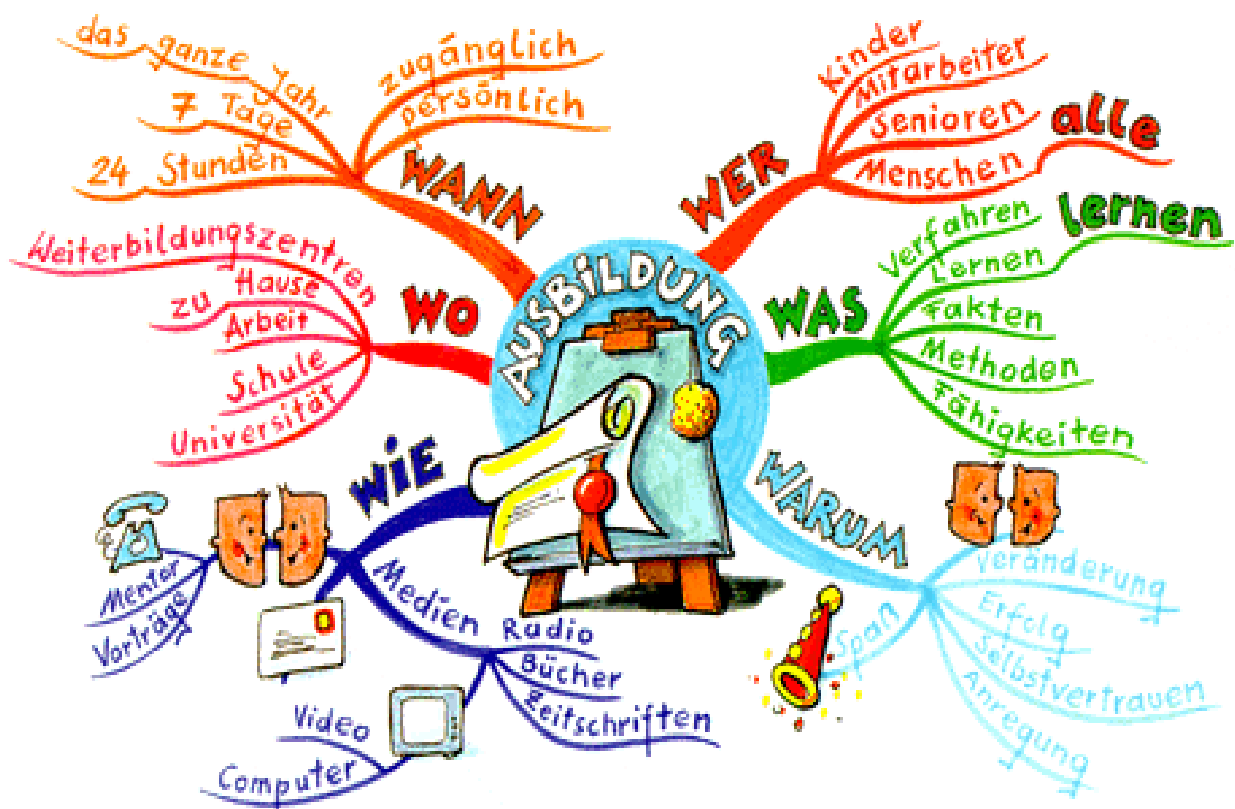


Рис. 2. Ментальна карта на тему «Ausbildung» [36]

Розділ 2. Комунікативні завдання та ігри (на формування навичок соціального спілкування)

1. Для початкової школи

Partnerarbeit



Приклади міні-діалогів

учителя з учнями під час фази мовчання

Мета: викликати реакцію на звернення вчителя у вигляді окремих слів. Такі міні-діалоги можна легко варіювати і закріплювати за їх допомогою структури типу „mag ich“/ „mag ich nicht“ тощо, що сприяє формуванню

навичок спонтанного говоріння у майбутньому. Вчитель може продемонструвати цей діалог за допомогою наручної ляльки Socke [7, с. 50].

Beispiel 1.

L. – Holst du bitte die Blume da drüben?

S. – Ja! (holt die Blume)

L. – Danke! Was trinkt die Blume: Limonade oder Wasser? (zeigt zwei Flaschen mit Limonade und Wasser)

S. Das! (oder zeigt auf die Wasserflasche)

L. – Kannst du die Blume bitte gießen?

S. – Ja!

Beispiel 2.

Die Lehrkraft führt einen kleinen Dialog mit der Handpuppe:

L. – Magst du Karotten?

P. – Ja, hmmm, Karotten mag ich gerne. Und magst du Gras?

L. – Gras? Liih, Gras mag ich nicht! Aber Salat mag ich.

P. – Salat mag ich auch.

Beispiel 3.

L.: Magst du Nudeln?

S1. Nein, mag ich nicht.

L (fragt noch einen S): Und du, magst du Nudeln?

S2: Hmmm, Nudeln. – Mag ich.

Гра „Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?“

Alle: Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut? (Lehrerin zeigt auf Martin.)

Martin: Wer? Ich? (zeigt auf sich selbst)

Alle: Ja, du. (alle zeigen auf Martin)

Martin: Niemals. (Er wedelt mit der Hand / dem Finger für NEIN)

Alle: Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?

Martin schlägt ein anderes Kind vor.

Ratespiel „Hast du einen?..“

Мета: використання **Akkusativ** та заперечного артикля **kein**.

Хід гри. Усі діти сидять у колі. В центрі кола лежать різні речі (3 ручки, 5 олівців, 4 гумки, 3 яблука тощо). Один учень стоїть в центрі і заплющує очі, а інші беруть по одному предмету. Потім ведучий розплющує очі – і гра починається:

Ведучий: Hast du einen Apfel?

Учень 1: Tut mir leid, ich habe keinen Apfel. Ich habe einen Füller.

Ведучий: Hast du einen Apfel?

Учень 2: Ja, ich habe einen Apfel.

Ведучий: Du bist dran!

Lügendgeschichten erzählen

Діалог на задану тему з додаванням *абсолютно неправдивих фактів* та висловленням відповідної реакції (здивування, недовіри, захоплення тощо) для тренування структур.

Приклад:

Учень 1: Ich erzähle über meinen Tagesablauf. Ich stehe um 4 Uhr auf.

Учень 2: Wirklich? Das kann nicht sein...

У1: Nun gut. Ich lüfte das Zimmer und mache Morgengymnastik.

У2: Klasse! So eine Überraschung!

У1: Ich wasche mich, putze mir die Zähne und kämme mich.

У2: Natürlich mache ich das auch! Was machst du danach?

У1: Um 8 Uhr frühstücke ich. Ich esse nur eine Zitrone.

У2: Kaum zu glauben. Sie ist doch so sauer!

У1: Dann gehe ich in die Schule und komme immer rechtzeitig!

У2: Was du nicht sagst!

Das Kimspiel

Цю гру можна проводити з усім класом, але ефективніше у парах. Вчитель розкладає на своєму столі різні предмети (або закріплює малюнки чи фото на дошці; в Німеччині популярністю користується варіант, коли вчитель виймає предмети з кошика чи коробки) і дає учням час, щоб вони їх запам'ятали. Потім він каже: „Augen zu!“, ховає один предмет і дає команду: „Augen auf!“. Потім учні можуть грати в парах і збирати бали.

Körperteile am falschen Platz

Мета: повторення та закріплення лексики з теми „**Körperteile**“ через багаторазове повторення. Виконання рухів активує мозок та сприяє запам'ятовуванню слів. Niveau: A1-A2. Ця гра вимагає від учнів уважності та концентрації, але приносить багато задоволення.

Хід гри.

1. Намалюйте на дошці обриси людської постаті та надпишіть кілька відповідних назв (**der Kopf, der Hals, die Hand**). Попросіть учнів назвати та записати інші назви. Тепер запросіть одного учня вийти до дошки та продемонструйте, як буде відбуватися гра (вчитель – А, учень – В):

А – торкається, наприклад, руки учня і говорить: „Das ist die **Nase!**“

В – реагує на це і торкається свого носа: „Das ist die Nase!“.

Потім В у свою чергу показує на голову А та каже: „Das ist der **Fuß!**“, на що А відповідає, показуючи на свою ногу: „Das ist der Fuß!“.

2. Поділіть учнів на пари та визначте час, за який їм треба знайти якомога більше кумедних ситуацій та розіграти їх [16].

Zerbrochene Tassen

Хід гри. Вчитель готує листок паперу, на якому намальовано чашки. Вони розрізані на 2 половини. Кожен учень отримує одну половинку. На ній написане слово, і треба знайти до нього відповідну пару. Завдання для учнів –

скласти половинки кожної чашки. Вони мусять ставити один одному питання типу „Was suchst du? – Ich suche Zucker für meinen Tee...“ „Was bist du? Arzt? Ich habe Fieber“. Усе залежить від теми уроку [16].

Was war auf dem Bild?

Хід гри. Вчитель пропонує учням малюнок (на дошці, в інтернеті). Учні розглядають його 2 хвилини, і потім вчитель його прибирає. Учня треба по пам'яті описати, що вони бачили. Можна поділити клас на 2 групи і влаштувати змагання. Також можна використати для роботи в парі.

Kreisspiel „Armer schwarzer Kater“

Ziel: die Teilnehmer zum Lachen zu bringen.

Spieleranzahl: ab 8 Spieler Alter: ab 8 Jahre.

Der Kater geht auf den Knien durch den Kreis. Bei manchen Teilnehmern bleibt er sitzen und sagt: „Miau“. Der Angesprochene muß ihn am Kopf streicheln und dabei „**armer schwarzer Kater**“ sagen. Lacht er dabei, ist er der neue schwarze Kater [27].

Onkel Otto ist krank

Spieleranzahl: ab 8 Spieler Alter: ab 8 Jahre

Die Spieler sitzen im Kreis und jeder hat ein aufgerichtetes Streichholz zwischen den Zähnen. Der Spielleiter versucht nun seinem rechten Nachbarn mitzuteilen, daß Onkel Otto krank sei und was er habe: „Onkel Otto ist krank und hat Zahnschmerzen“ [27].

Gruppenarbeit



Abzählreime

Мета: повторення лексики з теми «Одяг».

Хід гри. Учні підходять до шафи з одягом. Один учень виходить вперед, інші хором кажуть: „**1, 2, 3. Du bist dran. Zieh doch den Mantel AN!**“. Учень надягає названу річ і стає в сторону. Наступні школярі роблять те саме, але

одягають різні речі (die Mütze, den Pullover, die Jacke, die Handschuhe...). Потім весь клас звертається до кожного «одягненого» учня та виголошує іншу команду: „1, 2, 3. Du bist raus! Ziehe schnell den Mantel AUS!“ [30, с.9].

Spiel „Schwarzer Peter“

Мета: ставити загальні запитання та давати „ja/nein“ – Antworten.

Хід гри. Вчитель заховує наручну іграшку Socke за дошкою і звертається до неї із запитаннями типу: „Schläfst du?“ / „Siehst du fern?“ / „Spielst du?“ / „Singst du?“ / „Malst du?“. На одне з питань Socke відповідає стверджувально. Потім роль Socke перебирає на себе 1 учень, потім цей діалог відтворюють 2 учні, один з яких за дошкою показує дії за допомогою пантоміми. Потім учитель читає вголос питання, а учні хором – відповідь. Після цього кожен учень пише КАРТКИ для гри: «картка-запитання» та «картка-відповідь» [29].

Nullen und Kreuzchen

Універсальна вправа для закріплення будь-яких *граматичних структур*.

Хід гри. На дошці креслять чотирикутник (3 на 3). Учні утворюють 2 групи: «Хрестики» та «Нулики». Учасники з першої групи називають речення з потрібною структурою. Якщо помилок немає, за кожне речення ставлять «Х» чи «0». Якщо помилка є – право утворювати речення переходить до іншої групи.

Was hast du bekommen?

Мета: використання структури в перфекті.

Хід гри. На столі розкладені картки із зображеннями предметів (перевернути, щоб не було їх видно).

Учень 1: Ich wünsche mir einen Walkman (і бере картку).

Учень 2: Was hast du bekommen?

Учень 1: Einen Walkman

Учень 1 може грати ще раз, а якщо не вгадав – перехід ходу [32, с. 21].

Geburtstagsgeschenke

Мета: повторення словникового запасу у знахідному відмінку.

1 учень: Ich habe ein Buch bekommen.

2 учень: Ich habe ein Buch UND eine Hose bekommen

3 учень: Ich habe ein Buch, eine Hose UND einen Paragei bekomme [32, с. 27].

Streichholzmännchen

Мета: опис простих дій (A1).

Опис гри: сірники (6 на кожную групу).

1. Учні утворюють групи по 3-4 особи, з 6 сірників 4 сірника обережно згинають (щоб не зламати), а 2 ламають на 3 частини. 6 сірник залишають цілим. Складають чоловічка, голову роблять з монети. Фігурка має зображувати якусь дію або рух.

2. Потім групи вгадують, що саме роблять чоловічки інших груп: „Er rennt schnell.“ – „Ich glaube, er tanzt.“

3. Більше можливостей для говоріння учні отримують тоді, коли кожна група показує, як два чоловічки вступають у взаємодію, і розповідає про них історію [29].

Ich backe einen Kuchen

Мета: повторення лексики на тему «Їжа» та використання прийменників **MIT / OHNE**.

Хід гри. Учні утворюють групи по 5-6 осіб та готують 12-14 карток із лексикою до теми, наприклад: „Fleisch“ / „Fisch“ / „Kohl“ / „Äpfeln“ / „Sahne“ / „Käse“ тощо, і додають до них іменники типу „Schuhe“ / „Münzen“ / „Papier“ / „Sehenswürdigkeiten“ / „Überraschungen“.

1 Person – Möchtest du einen Kuchen backen?

2 Person nimmt die Karte und sagt:

– Ich backe einen Kuchen **MIT** Kohl.

– Ich backe einen Kuchen **OHNE** Pfeffer.

Ratespiel „SIMSALABIM“

Мета: активізація використання у мовленні певних слів (іменників з певної теми, модальних дієслів тощо). Замість потрібного слова учні вимовляють „SIMSALABIM“ і таким чином уникають паузи та зберігають структуру речення.

Хід гри.

Варіант 1. Тема «Модальні дієслова». Кожний учень складає і записує в зошит одне речення за допомогою слів:

springen

laufen Löwe

tanzen Bär

Ich kann schlafen wie ein (eine) Vogel

fliegen Clown

...Rad fahren Katze...

Варіант 1.

1 учень: Ich kann springen wie ein **SIMSALABIM**.

2 учень: Wie ein Löwe?

1 учень: Ich kann **SIMSALABIM** wie ein Pferd.

2 учень: Kannst du **laufen** wie ein Pferd?

Варіант 2. Тема «Одяг». Один учень виходить наперед, вибирає картку зі словом або загадує його і каже: „**Ich habe die SIMSALABIM**“ (увагу на артикль!). Весь клас починає ставити питання типу „Hast du **die** Bluse? / **die** Jacke? / **die** Handschuhe?...“. Коли слово буде вгадане, учень каже: „**Ja, richtig. Du bist dran!**“, і цей учень загадує інше слово [31, с. 20].

Mehr oder weniger?

Мета: повторення числівників.

Хід гри. Учні виготовляють ігрові гроші. 1-й гравець бере стільки «грошей», скільки хоче, і розкладає на столі, на якому стоїть ширма з папки, щоб інші НЕ БАЧИЛИ. Відбувається наступний діалог:

- Ich habe SIMSALABIM!
- 20 Euro?
- Mehr.
- 22 Euro?
- Weniger.
- 21 Euro?
- Ja, richtig. Du bist dran [32, с. 32].

Ein Hund hat KEINE Flügel

Мета: використання заперечного та нульового артиклів та повторення лексичного запасу.

Хід гри. Учні пишуть на одних картках назви тварин, на інших – назви їх частин тіла. Картки розкладають у 2 купи чистою стороною догори. Учні працюють у парах або групах, беруть по черзі по 1 картці з кожної купи і отримують певну комбінацію, наприклад:

- Katze, Pfoten. – і учень каже: „Eine Katze hat Pfoten. Ich darf zeichnen“.
- Hund, Flügel – у цьому випадку учень каже: „Ein Hund hat keine Pfoten! Du bist dran!“ [31, с. 57].

Das Scheibenspiel mit Quatsch

Мета: веселе тренування структур на тему „Wohin gehst du?“ та кліше „Um wieviel Uhr?“.

Хід гри. Учні виготовляють 3 круга з картону діаметром 20, 16 та 12 см та ділять на 8 секторів. На великому пишуть: „ins Kino, in die Schule, in den Zoo...“; на меншому „um drei / um halb vier /...“ і на найменшому – „heute / am Montag / am Abend...“.

Круги з'єднують по центру – і отримують **Scheibenspiel**. На окремих картках пишуть короткі речення: „Wir schlafen.“ „Wir sehen fern.“ „Wir essen Pizza.“ тощо.

Хід гри: клас ділиться на 2 групи. Перша група крутить Scheibenspiel, а друга обирає навздогад речення. Отримують комбінацію типу:

- „Ihr geht am Montag um 3 Uhr in den Zoo. Was macht ihr denn da?“
- „Wir schlafen!“ [32, с.65].

Wort beschreiben und raten

Мета: активізація уваги учнів, якщо урок з німецької мови є першим у розкладі.

Хід гри. 3 стільці ставлять перед дошкою. Учні сідають спиною до дошки. Вчитель пише слово на дошці, перший учень обертається, дивиться на

слово і потім намагається описати його значення іншому, щоб той зрозумів. Другий гравець повторює опис третьому, який мусить голосно назвати слово, наприклад „Kaffee“. Клас слідкує за процесом і оцінює результат.

Frontalunterricht



Alles über Rolf

Мета: опис осіб та надання особистої інформації. Рівень A1, перші тижні навчання.

Хід гри.

1. Напишіть великим літерами „Rolf“ на дошці і запропонуйте учням щось про нього сказати – „Sagen Sie etwas über Rolf.“

2. Учні описують Рольфа 2-3 хвилини за допомогою вигаданих речень: „Er ist fünfundvierzig.“ – „Er hat drei Kinder.“ – „Zwei Mädchen und einen Jungen.“ – „Er ist geschieden.“ – „Aber er hat eine Freundin!“ – „Er arbeitet bei VW.“ – „Sein Hobby ist Fußball.“ – „Und Kochen.“ – „Er ist fast zwei Meter groß!“

3. Наступного разу можна запитати: „Wie geht es Rolf?“ і вислухати запропоновані учнями варіанти. Часто цей вигаданий персонаж стає улюбленцем класу, і учні із задоволенням висловлюють припущення щодо різних ситуацій з життя Рольфа та вигадують самі.

4. Поради вчителю:

- не треба змушувати говорити тих учнів, які не знають, що сказати;
- помилки занотовують і аналізують після гри [26].

Katze im Sack

Хід гри. Ein Ding aus dem Sack beschreiben, die anderen müssen raten. Man beachtet dabei 2 Fragen („Wie sieht das aus?“, „Was kann man damit tun?“).

Berühmte Person

Хід гри. З використанням м'яча: учень ловить його, називає відому/популярну особу і каже одне речення про неї, потім кидає м'яч іншому

учню, який називає своє речення. Так кожен по черзі бере участь у розповіді. Для ускладнення завдання кожен повторює всі попередні речення.

Pfannkuchengeschichte

Мета: спонтанне продукування історій.

Хід гри. Учні утворюють коло, кожен тримає чистий аркуш паперу. Вчитель називає 5 запитань типу „Wer?“ / „Was?“ / „Wo?“ / „Warum?“ / „Wann?“. Учні пишуть короткі відповіді і після кожної з них згинають листок паперу, щоб не було видно написану відповідь, і передають його іншому. В кінці учні розгортають аркуші та читають історії, які можуть бути досить кумедними.

„Kim-Spiel“ № 1

Хід гри. На столі лежать предмети (картки зі словами або малюнками). Учні стоять навкруги, заплющують очі, і в цей час учитель щось змінює та ставить питання: „Was hat sich verändert?“ „Was ist neu?“ „Was fehlt?“

„Kim-Spiel“ № 2

Мета: повторення лексики на тему „Kleidung“.

Хід гри. Вчитель кріпить на дошці малюнки з предметами одягу і групує їх по вертикалі за родом та формою множини (der / das / die / Plural). Учні дивляться 1 хвилину на малюнки і потім заплющують очі. Вчитель в цей час прибирає один малюнок і каже: „Augen auf! Was ist weg?“

Ich sehe was, was du nicht siehst...

Мета: повторення лексики.

Хід гри.

1. Der Lehrer sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und es ist... (z.B. klein, blau, rund, usw.)“
2. Die Schüler stellen Fragen zum Gegenstand, die der Lehrer nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten darf.
3. Die Schüler versuchen zu raten, welcher Gegenstand gemeint ist.
4. Derjenige, der den Gegenstand geraten hat, macht weiter.

Interview nehmen

Мета: знайомство, повторення та закріплення виразів.

Хід гри.

1. Усі учні сидять чи стоять один навпроти одного і розмовляють на певну тему. Їх діалог починається з вітання та закінчується прощанням. Головне, що один з учнів, який буде потім пересідати на інший стілець, розпитує свого співрозмовника і нотує собі 1–2 факти про нього.
2. Після визначеного часу (наприклад, через 5 хвилин) учні із зовнішнього кола пересідають вправо на сусідній стілець.
3. Після того як всі учні поспілкуються, кожен «журналіст» розповідає свою «історію» [16].

Spiel „Kofferpacken”

Мета: повторення лексики.

Хід гри.

Das erste Kind sagt: Ich möchte die Hose.

Das zweite Kind sagt: Ich möchte die Hose und den Pulli.

Das dritte Kind sagt: Ich möchte die Hose, den Pulli und das Hemd.

Das vierte Kind sagt: ...

Einzelarbeit



Rate, was ist das?

Мета: тренування структури „Das ist...”

Хід гри. Треба зав'язати учню очі. Він бере з кошика будь-яку річ, на дотик відгадує, що це, і називає німецькою „Das ist ein / eine... Ich kann DAMIT z.B. ESSEN”. Якщо він відгадав, то отримує фант.

Heiß oder kalt?

Мета: тренування мовних структур „Es ist kalt. Es ist warm. Es ist heiß.”

Ця гра всім добре відома, тільки грати треба німецькою мовою.

Хід гри. Один учень виходить з класу, і учні ховають якусь річ (наприклад, м'яч). Учень повертається та запитує: „Wo ist der Ball?”. Вчитель: „Das weiß ich nicht.”. Учень: „Aber ich weiß das.” – і лише після цього починає шукати. Інші допомагають йому, повторюючи: „Es ist kalt.”/ „Es ist warm.”, а коли знайде – „Es ist heiß.”

Rate, was ist in der Hand?

Мета: повторення вивченої лексики.

Хід гри. Вчитель тримає за спиною картку із зображенням предмета. Учень може до 5 разів запитувати: „Ist das ein/ eine...?”. Якщо вгадає, то стає ведучим.

Das launische Kind

Мета: тренування вживання заперечення NICHT.

Хід гри. Попросіть учня щось зробити, і він повинен відмовитися:

„Komm her, bitte. – Ich komme nicht.“

„Trink, bitte. – Ich trinke nicht. Ich will nicht.“

Esel spielen

Мета: тренування вживання заперечного артикля KEIN / KEINE.

Хід гри. Один учень виходить до дошки. Інші називають речення типу „Das ist eine Katze”. Він заперечує: „Nein, das ist keine Katze.”

Bewegungsspiele



Pantomime “Was machst du?”

Мета: тренування питальних речень з питальним словом та відмінювання дієслів у теперішньому часі.

Хід гри: до дошки виходять двоє учнів; один за допомогою жестів показує якусь дію, а інший ставить запитання класу: „Was macht Anna?”, інші висловлюють припущення: „Sie turnt (tanzt, singt, telefoniert...)”. Той, хто вгадав, показує свою пантоміму. (Її можуть показати і двоє учнів – якщо вони правильно відгадали) [32, с. 28].

Hörgeschichte „Mein Wort”

Мета: повторення лексики.

Хід гри. 10 учнів (кількість кратна 2) утворюють коло. Кожен тримає картку зі словом (чи малюнок). Важливо, щоб ці картки були ПАРНІ, і щоб учні з парними картками стояли один навпроти одного. Потім звучить аудіо запис історії. В цей час учням треба почути «своє» слово та помінятися місцем з однокласником, який має те саме слово чи малюнок) [32, с.18].

Alle gehen... tragen...

Мета: розвиток фонематичного слуху та відпочинок.

Хід гри. Всі учні йдуть по класу по колу і за допомогою рухів виконують вказівки вчителя. Наприклад:

Alle gehen müde, alle gehen traurig, alle tragen schwere Einkäufe nach Hause.

Spiel 1, 2, 3 oder 4?

Мета: тренування та закріплення використання неозначеного артикля у знахідному відмінку та роду іменників.

Хід гри. Спочатку учні бачать картки на дошці і грають у гру „SIMSALABIM“:

- Ich wünsche mir einen SIMSALABIM. Ratet mal!
- Einen Gameboy?
- Nein
- Einen Hund?
- Ja, richtig. Du bist dran.

Потім 6 дітей стають ланцюжком перед дошкою, на якій прикріплені картки у 4 ряди (1 – чоловічого роду, 2 – середнього, 3 – жіночого та 4 – іменники у множині):

Ich wünsche mir			
малюнок 1 einen	малюнок 2 ein	малюнок 3 eine	малюнок 4 _____

Спочатку вони уважно дивляться та запам'ятовують, з яким артиклем використовуються іменники. Через 2–3 хвилини вчитель перевертає картки зображенням до дошки. Один учень стає ведучим і каже речення „**Ich wünsche mir... Puppe. 1, 2, 3 oder 4?**“. 6 учнів перестрибують на відповідну лінію [32, с.19].

Interview-Spiel

Мета: тренування та закріплення використання неозначеного артикля у знахідному відмінку та роду іменників [32, с.21].

Was möchtest du?			
einen 1 Gameboy 2 Hund	ein 6 Fahrrad 7 Buch	eine 11 Puppe 12 Krone	4 _____ 16 Rollschuhe 17 Farbstifte

Хід гри. Кожен з 6 учнів пише на листочку одне речення, наприклад: „Ich möchte ein Buch“, нікому його не показує. Потім всі ходять по класу з олівцем та папером і запитують інших: „Was möchtest du?“. На своєму листочку вони зазначають ім'я учня та номер слова, яке той собі вибрав, наприклад:

Ich möchte einen Hund

Flirian 7

Julia 9

Jens 4...

Chunks weitergeben

Мета: повторення сталих виразів.

Хід гри. Всі учні ходять по класу. Кожен звертається до інших зі «своєю» завченою фразою (з тексту чи діалогу). Завдання для інших – відповісти так, як у підручнику [34].

2. Комунікативні ігри для підлітків

Partnerarbeit



Echofragen

Meta: тренування побудови підрядних речень та використання їх у мовленні в міні-діалогах «на слух» для активізації лексичних та граматичних умінь.

Співрозмовники часто використовують такі питання, а саме: повторюють їх у формі підрядного додаткового речення без використання головного речення, наприклад:

– Was machst du denn am Wochenende?

– Was ich am Wochenende mache? – Ich weiß noch nicht genau. Vielleicht fahre ich nach Kiew [33, с. 17].

Dialogisches Spiel „Warum?“

Schüler schreiben auf den Karten eine Frage und eine Antwort, die nicht paßt, z.B.: „**Warum regnet es heute?**“ – „**Weil ich ein Auto gekauft habe**“. Karten werden gemischt, jeder zieht eine Karte, sitzt im Kreis. Und liest eine Frage. Antwortet der, wer eine passende Antwort hat.

Наприклад:

Warum hast du keinen Hunger? – **Weil ich einen Kuchen und 3 Pizzas gegessen habe.**

Warum bist du so müde? – **Weil ich die ganze Nacht getanzt habe.**

Warum bist du heute so glücklich? – **Weil mein Freund seine Schlüssel nicht finden kann.**

Warum kaufst du Milch für deine Katze? – **Weil sie gegen Schokolade allergisch ist.**

Was hat er gemacht?

(Perfekt)

Мета: використання перфекту в запитаннях та відповідях.

Хід гри. До дошки виходять двоє учнів. Один за допомогою жестів показує якусь дію, а інший стає до нього спиною і ставить запитання класу: „Hat er gemalt?“. Він відповідає: „Nein, er hat nicht gemalt“. Ведучий може поставити лише 3 запитання. Якщо він не називає правильний варіант, діти хором дають правильну відповідь, а інший учень стає ведучим.

Wortfamilien

Мета: закріплення словникового запасу та використання його в мовленні.

Хід гри. Клас ділиться на пари (або на групи). Ведучий називає іменник, наприклад, der Tisch. Інші учні називають складні слова з цим словом (der Tischnachbar, die Tischdecke, das Tischchen) або словосполучення (am Tisch sitzen, um den Tisch herum, um den Tisch sitzen) і утворює з ними речення. За слово команда отримує 1 бал, за словосполучення – 2 бали, а за речення – 3 бали.

Das ist MEINE Mütze!

(інсценування прослуханого діалогу на основі тексту з пропусками)

Мета: розвиток навичок спонтанного мовлення, використання наказового способу та активізація лексичних одиниць з теми „Kleider“.

Хід гри. Учні прослуховують діалог і відпрацьовують вимову фраз. Потім розігрують цей діалог, але називають інші предмети одягу та кольори, використовуючи текст діалогу з пропусками (1) та таблицю з варіантами (2) [31, с.61]:

- 1) 1S Hier ist eine Mütze.
2S Gib her! Das ist meine Mütze!
1S Nein, das ist meine Mütze!
3S Deine Mütze ist doch blau!
1S Ja.
3S Und deine Mütze ist auch blau.
2S Ja.
3S Aber die Mütze ist doch schwarz!
- 2)

ein – mein der	ein – mein das	eine – meine die	----- – meine die
Mantel Anorak Pulli	Turnhemd Hemd T-Shirt	Turnhose Jacke Bluse	Socken Turnschuhe Handschuhe

Gruppenarbeit



Einladung zur Party

Meta: закріплення інфінітивної структури з часткою ZU.

Хід гри. Учні діляться на групи по 5 осіб та обирають ведучого. Інші обирають картки з надписами: „*keine Zeit haben*“, „*einen Termin haben*“, „*zu Besuch zur Großmutter kommen*“, „*Party machen*“.

S1 fragt alle: Hast du Lust, zur Party zu kommen?

S2 Nein, leider kann ich nicht. Ich gehe zu Besuch zur Großmutter.

S3 Nein, leider kann ich nicht. Ich habe keine Zeit.

S4 Nein, leider kann ich nicht. Ich habe einen Termin.

S5 Ja, gerne! Ich komme gern mit!

Vor und nach der Grillparty

(з використанням ментальних карт)

Meta: активізація словникового запасу, складання ментальної карти та обговорення підготовки до вечірки.

Хід гри.

1. У групах сортують ідеї та розробляють ментальні карти (на 2 гілки: „**vor der Grillparty**” та „**nach der Grillparty**“) з фразами:

Gemüse auf dem Markt kaufen, Grillfleisch bestellen, Stühle und Tische ausleihen, Sonnenschirme aufstellen, Kuchen backen, Geschirr abwaschen, Salate anmachen, Gartenmöbel wegräumen, Grillkohle besorgen, Plastikgeschirr kaufen

2. Потім ідеї обговорюють у міні-діалогах:

A.: Das Grillfleisch muß bestellt werden.

B.: Das machen wir **vor** der Party.

A.: Die Gartenmöbel müssen weggeräumt werden.

B.: Das machen wir **nach** der Party.

3. Потім кожна група обирає доповідача, який розповідає про підготовку до вечірки [20, с.175].

Розповідь з використанням Mind-map

Клас ділиться на групи. Кожна обирає тему та складає **Mind-map**, дотримуючись наступних правил:

- 1) кожний учень обирає свою ситуацію та записує назву в центрі листка паперу;
- 2) потім він визначає, що відбувається ДО та ПІСЛЯ, і записує свої ідеї до першого пункту ВГОРІ, а інші – ВНИЗУ;
- 3) листок передає сусіду справа, поки всі не запишуть чи не замалюють свої ідеї до цієї ситуації, так що на листку буде 6-8 ідей;
- 4) потім кожен учень записує свої ідеї щодо наступної ситуації;
- 5) після того, як кожна група підготує 4-5 ментальних карт, вони міняються ними і пишуть короткі тексти на їх основі, які потім переказують [20, с.175].

Goldener Fisch

Ziel: über seine Gefühle und Wünsche sprechen.

Spielablauf. Sie haben den goldenen Fisch gefangen und er kann einen Wunsch erfüllen. Wählen Sie diesen Wunsch aus der Tabelle und begründen Ihre Wahl.

Reichtum Gesundheit Auto Freunde Haus Erfolg

Familie Lottogewinn Freiheit Schönheit Entspannung

Das wird in der Gruppe besprochen und jeder muß eine Antwort geben, z. B.:

1 – Was bedeutet Glück für Sie?

2 – Am wichtigsten ist für mich die Gesundheit. Was nützt mir Geld, wenn ich krank bin?

Dann macht jede Gruppe eine Liste mit 5 Begriffen des Glücks, man hängt sie an die Tafel und sucht zusammen DEN, der am häufigsten kommt. Z.B. „Familie“ [3, с. 102].

Prophezeihung

Spielablauf. Gruppen bilden und jeder schreibt eine Prophezeihung für seinen Nachbarn.

„Was wird in den Ferien / am Geburtstagstag / in 5 Jahren“. Dann werden diese Zettel laut gelesen und eigene Meinung wird gesagt, z.B.:

– „Ich fahre in den Winterferien in die Türkei und schwimme jeden Tag im Meer“. Das finde ich echt toll!

– „Zu meinem Geburtstag bekomme ich als Geschenk eine weiße Katze“. Das finde ich echt schrecklich, denn ich mag keine Katzen!!! Ich bin allergisch gegen sie!“

Faltspiel

Мета: закріплення зворотного порядку слів у реченні.

Хід гри: учні сідають колом (або можуть залишитися на своїх місцях). На дошці вчитель пише питання зі словами WANN / WAS MACHT / WER / WOHIN. Кожен бере листок паперу і пише відповідь на перше питання, згортає листок і передає іншому. Потім вони відповідають на інші питання аналогічно.

На листку таким чином утворюється певне речення, яке може бути і безглуздим і смішним:

WANN, 1 учень: Heute abend;

WAS MACHT, 2 учень: kauft;

WER, 3 учень: mein Bruder;

WAS, 4 учень: ein Auto.

Найкумедніші речення зачитують вголос [33, с.21].

Die einsame Insel

Мета: використання означеного та неозначеного артиклів у розмовних структурах.

Хід гри. Клас ділять на групи з 5 осіб. Кожен учасник отримує картку з текстом, читає його і потім від імені цього персонажу відповідає на питання: „**Was nehmen Sie auf die einsame Insel unbedingt / nie mit?**“

Henke, 40: Ich bin sehr praktisch. Auf der Insel mochte ich auf die Jagd gehen und die Natur erforschen. Und ich will draußen schlafen.

Arthur, 22: Ich studiere Musical- und Theaterregie, ohne Musik kann ich also nicht leben. Hauptsächlich höre ich Klassik. Aber auf ein gutes Buch mochte ich auch nicht verzichten. Regisseure finde ich besonders interessant.

Simon, 19: Ich muß Post von meinen Freunden bekommen. Das ist wichtig für mich. Und ich verbringe viel Zeit vor dem Computer.

Philipp, 37: Ich bin Pizza-abhängig. Trotzdem mochte ich fit bleiben. Ich brauche also ein Sportgerät auf der Insel. Vielleicht lerne ich surfen.

Dennis, 29: Ich gehe oft ins Kino und mag Spielfilme. Beim Fernsehen kann ich entspannen. Auf der Insel möchte ich auch mit meinen Freunden reden können.

Використовувати слова:

das Jagdmesser, das Feuerzeug, der Kühlschrank, der Basketball, die Hanteln, das Handy, der Fernseher, der Computer, der Videorecorder, das Saxophon, die Filmkamera, der Walkman, die CD von Bach.

У відповідях обов'язково слід вживати ці структури:

Ich nehme einen/ein/eine... mit.

Ohne meinen/mein/meine... kann ich auf der Insel nicht leben.

Einen/Ein/Eine... stecke ich unbedingt in den Rucksack.

Einen / ein / eine stecke ich immer in den Rucksack.

Auf keinen Fall nehme ich den/ die/ das mit, lieber einen/ ein / eine...

Ein / eine ist sehr wichtig.

Mein / meine... soll auf jeden Fall dabei sein!

Після обговорення кожна група презентує свої результати на пленумі [28, с.5].

Gruppenumfrage

Ziel: Fragen stellen, über Hobbys erzählen.

Spielablauf. Jeder Student / jedes Paar sucht eine Bildkarte aus dem Material zum Spiel aus und schreibt dazu Fragen auf, die ihn/sie interessieren, z.B.:

1. – Wie finden Sie Tattoos?
2. – Tanzen Sie gern?
3. – Was/wo/wann/mit wem/seit wann...?

Der Lehrer kann Ideen für Fragen auf Karten vorbereiten und diese an die Tafel kleben. Die Studenten gehen herum, befragen alle Mitspieler und notieren ihre Antworten. Am Ende entscheiden sie, wie sie das Ergebnis präsentieren bzw. was sie im Plenum erzählen möchten.

Variante „Star-Interviews“

Die TN zeichnen einen Stern mit 5 Spitzen. Sie schreiben zu jeder Spitze eine Frage zum Thema „Hobby“ und in der Mitte des Sterns den Namen einer Person, die sie interviewen wollen. Sie stellen dieser Person die 5 Fragen. Zu jeder Frage können die TN noch weitere Fragen stellen (warum, wie, wo, seit wann...?), um weitere Informationen zu bekommen. Wer mit einem Interview fertig ist, kann noch beliebig viele Sterne zeichnen und weitere TN befragen. Im Plenum stellen die TN die interessantesten Informationen vor.

Über Ferien sprechen

Мета: розвиток навичок спонтанного мовлення.

Хід гри. Клас ділиться на групи. В кожній групі один учень розповідає історію про своє канікули (або щось інше), інші намагаються запам'ятати її і потім ВСІ РАЗОМ переказують почуте в «ich-Form».

Nicht alt, nicht hoch, nicht dick

Варіант 1. Вчитель готує фотографії різних людей та вивішує їх на дошку чи на стіну. Учні працюють у парах: один учень описує малюнок, використовуючи лише заперечні речення, і обирає загальні поняття, властиві більшості фотографій. Інший вгадує.

Варіант 2. Вчитель готує, якщо є можливість, пари однакових малюнків. Кожен учень уважно роздивляється свій малюнок, перевертає його. Всі учні починають ходити по колу (Klassenspaziergang) та ставити питання про малюнок іншим, щоб знайти того учня, який має такий самий малюнок.

WER-WO-WAS-Spiel

Мета: ставити W-Fragen та давати відповіді.

Хід гри. Учні пишуть на окремих листочках одне питання для окремого однокласника з групи „*Mariya, was machst du am Sonntag?*“, „*Mischa, wann hast du Geburtstag?*“. Всі листочки ведучий кладе до коробки, перемішує і пускає коробку «по колу». Учні зачитують запитання вголос, той, до кого це питання адресоване, відповідає. Потім він обирає і читає наступне запитання і так далі.

Mein Name: mein Profil

Мета: спілкування та обмін інформацією про себе.

Хід гри. Кожен учень пише своє ім'я у стовпчик і на кожен літеру записує слово чи фразу, яка пов'язана з його життям та інтересами:

- D E U T S C H (unterrichte ich);
- R E I S E N (mache ich auch gerne);
- N E T T (bin ich);
- M U S I K (höre ich gerne);
- S I N G E N (mache ich in meinem Auto).

Якщо учні добре знайомі, то можна написати слова-асоціації з минулим літом.

Наступний етап гри передбачає 2 можливі варіанти.

1. Листочки перемішують та роздають іншим учням, які шукають власника і ставлять питання іншим („Reist du gern?“)

2. В парах обмінюються листочками та через питання-відповіді дізнаються більше інформації (Was singst du im Auto?), щоб потім розповісти одне про одного.

Варто зазначити, що це хороша вправа для **об'єднання класу**. Крім того, відомо, що легше розповідати про інших, ніж про себе [34].

Bewegungsspiele



Dialog-Pantomime

Мета: розвиток навичок спонтанного мовлення та відпочинок.

Хід гри. Звучить музика, і всі учасники гри ходять по колу. Через 1 хвилину музика припиняється, учні, які стоять поряд, утворюють пару. Пари отримують картки з надписами: „Im Zug“ / „Beim Arzt“ / „Im Hotel“ тощо. Обидва учні вигадують короткий діалог, який відбувається в цьому місці, та показують його за допомогою пантоміми. Інші вгадують, де він відбувається, після чого вони озвучують свій діалог [34].

Pätze tauschen

Ziel: sagen, was man gern macht / nicht mag, Sätze verstehen.

Zeit: 10-20 Minuten.

Spielablauf. Die TN sitzen im Stuhlkreis, ein Schüler steht in der Mitte und hat keinen Stuhl. Der SL fängt mit einem Beispiel an: „*Alle tauschen die Plätze, die gern Krimis lesen*“. Den ersten Teil spricht er langsam und er kann ihn auch an die Tafel schreiben. Dann bittet der SL die TN, die gern Krimis lesen, aufzustehen und die Plätze zu tauschen. Dabei versucht er schnell einen Stuhl für sich zu finden und sich hinzusetzen. Dann geht das Spiel immer schneller weiter. Wer sich nicht hinsetzen kann, kommt in die Mitte und wird der neue Spielleiter. Wenn die TN den zweiten Satzteil nicht von sich aus variieren, soll der SL versuchen, wieder in die Mitte zu kommen, so kann er neue Ideen einführen: die nicht gern ..., die ... mögen / nicht mögen, die... blöd / interessant / schwierig... finden, die... haben [16].

Richtig oder falsch?

Мета: повторення ступенів порівняння прикметників та розвиток фонематичного слуху.

Хід гри. Кожен учень пише на листок одне правильне речення типу „*Ein Pferd ist schneller als eine Schnecke*“ або одне неправильне: „*Eine Katze ist kleiner als eine Maus*“. Всі листочки збирають та перемішують. Потім учні починають ходити навколо ряду стільців. Для ведучого стільця немає. Один учень стає ведучим і читає перше речення вголос.

Якщо речення правильне, учні НЕ сідають, а продовжують ходити. Якщо речення неправильне – всі намагаються сісти на стілець, і ВЕДУЧИЙ також. Той, хто не сяде – стає ведучим [33, с.26].

Wie komme ich zu...?

Мета: тренування структур на тему „Orientierung un der Stadt“.

Хід гри. Для проведення цієї гри треба клас «перетворити» на місто: парти – на «вулиці», а стільці – на «будинки» (на них треба покласти папірці з написами „die Post“, „das Kino“, „der Supermarkt“, „das Hotel“).

Один учень-«турист» обирає картку з зазначеним «пунктом призначення», а інші пояснюють йому, як туди дістатися [33, с.33].

Szenische Spiele

(рольова гра, вправа або ігрова ситуація)



Geschenke weiter geben

Мета: ця вправа призначена для повторення та поглиблення словникового запасу та закріплення вживання артикля та відмінків.

Хід гри. Група утворює коло. Учні по черзі формують уявний предмет і «дарують» його сусіду зі словами „Das ist ein Ball. Ich gebe dir einen Ball”. Цей учень дякує і переформує подарунок: „Das ist kein Ball. Das ist ein Luftballon. Ich gebe dir einen Luftballon”. В кінці гри треба сказати, що саме дарував кожний учень.

У варіантах цієї гри можна тренувати *вживання прикметників* („Das ist ein Ball.” – „Das ist ein großer Ball.” – „Das ist ein großer, leichter Ball.” – „Das ist kein Ball! Das ist eine rote Blume”) та *знахідного відмінка* („Das ist ein großer Ball. Ich gebe dir den großen Ball” – „Danke. Das ist kein großer Ball. Das ist eine rote Blume. Ich gebe dir die große rote Blume”) [22].

<https://www.goethe.de/resources/files/pdf100/geschenke-weitergeben.pdf>

Lass uns..!

Мета: гра-пантоміма призначена для повторення та вживання словникового запасу.

Хід гри.

Варіант 1. Весь клас ділиться на пари. Кожна пара працює самостійно: „Lass uns staubsaugen!”, каже один. „Ja, lassunsstaubsaugen!”, відповідає інший і вони показують цю дію.

Варіант 2. «Вигадай історію». Учні по черзі пропонують щось класу, всі разом це показують, потім кажуть: „Und?” – і наступний учень робить пропозицію: “Lass uns an den Strand gehen!” – „Und?” – “Und dann essen wir ein Eis!” [22]. <https://www.goethe.de/resources/files/pdf100/ja-lass-uns.pdf>

3 Statuen

Мета: гра є *підготовчим етапом* перед проведенням **сценічної гри**. Її використовують для швидкого підбору асоціацій з теми, повторення та поглиблення словникового запасу, а також для «розігріву» перед сценічною грою.

Хід гри. Учні утворюють коло, троє учасників стають в центрі у різних позах і називають те, що показують: „Ich bin ein Baum“ / „Ich bin ein Hund“/ „Ich bin das Herrchen des Hundes“. Після цього перший учень повертається в коло і забирає з собою іншого учня. Один учень залишається в центрі кола. Гра продовжується [22].

<https://www.goethe.de/resources/files/pdf100/3-statuen.pdf>

Deutsche Version

Sprachliche Ziele: Schnelles freies Assoziieren zu einem Thema, Wortschatz wiederholen und erweitern. Weitere Ziele: Körperliches Aufwärmen (z.B. vor szenischen Spielen), schnelle Reaktion, gemeinsames Erschaffen von Bildern.
Zielgruppe: Für alle Sprachniveaus und Altersstufen geeignet.

Zeitaufwand: ca. 10-15 Minuten.

Spielablauf. Die Gruppe steht im Kreis. Eine Person stellt sich in einer bestimmten Pose als Standbild in die Mitte und sagt mit lauter und klarer Stimme, was sie darstellt. Zum Beispiel stellt sie aufrecht mit den Armen in die Höhe gestreckt und wie zu einem „Y“ geöffnet hin und sagt: „*Ich bin ein Baum.*“ Eine zweite Person stellt sich als etwas anderes dazu. Zum Beispiel mimt sie ein Tier, das dem „Baum“ ans Bein pinkelt und sagt: „*Ich bin ein Hund.*“ Nun stellt sich noch eine dritte Person ergänzend hinzu. Zum Beispiel als Hundebesitzer mit einer imaginären Leine in der Hand und sagt: „*Ich bin das Herrchen.*“ Die erste Person in der Szene (hier der „Baum“) entscheidet, wer mit ihr wieder zurück in den Kreis tritt. Sie sagt z.B. den Satz „*Ich nehme das Herrchen.*“ In diesem Falle gehen „Baum“ und „Herrchen“ zurück in die Gruppe. Die Person, die jetzt noch steht (in unserem Beispiel der „Hund“) bleibt unverändert in ihrer Pose stehen.

Nun beginnt das Spiel von Neuem: Die Person, die in der Mitte steht, sagt noch einmal mit lauter und klarer Stimme, was sie ist. Bei diesem Beispiel: „Ich bin ein Hund.“ Nacheinander stellen sich wieder zwei Personen als Statuen daneben und assoziieren nun frei zu diesem „Hund“. Am Schluß ist es der „Hund“, der eine Person mit hinaus nimmt, etc. Varianten: Kopieren.

Anstatt das Bild der ersten Person zu ergänzen, kann die zweite Person auch die gleiche Körperhaltung wie die erste Person einnehmen, aber etwas anderes sagen. Wenn die erste Person z.B. wie oben beschrieben als „Baum“ da steht, kann sich eine zweite Person in genau gleicher Pose dazustellen und sagen: „Ich bin ein Leuchtturm.“ Eine dritte Person könnte sich nun hinstellen und sagen: „Ich bin ein Ypsilon“. Die erste Person (hier der „Baum“) entscheidet dann wieder, wen sie mitnimmt. Achtung: Wenn nun z.B. das „Ypsilon“ übrig geblieben ist und eine zweite Person sich dazustellen, kann wieder mit der Grundform des Spiels begonnen werden. Zum Beispiel könnte sich ein „X“ oder ein „Z“ sich daneben stellen. Sonst läuft das Spiel Gefahr, daß die Ideen zu einer Körperhaltung schnell ausgehen. Vereinfachen – Je nach Sprachniveau kann der Satz, den die Person sagt, wenn sie andere „mitnimmt“ angepaßt werden. Wenn die Satzkonstruktion „Ich nehme mit“ wegen des geforderten Akkusativs danach zu kompliziert ist, kann z.B. auch einfach „Komm mit..!“ gesagt werden. Wortfelder – Das Spiel kann zu bestimmten Wortfeldern gespielt werden, zu denen im Vorhinein eine Entlastung gemacht wird. Bei Kindern zum Beispiel „Märchen“ bei Jugendlichen „Umweltschutz“ etc [21].

Parkbank

Meta: формування компетенції вільного говоріння (тому їй повинні передувати «Bibidi, bibidi, Bob!» (вимова), «3 Statuen» (асоціації) und «Ja, lassuns...!») (Міні-діалоги).

Хід гри. 3 стільці ставлять поруч. Кожен з двох учнів має якийсь уявний предмет (наприклад, *букет квітів, морозиво, собака на ланцюжку* тощо). Вони по черзі виходять, роблять щось зі своїм предметом, сідають на лавку, розігрують коротку сценку у *стилі вільної імпровізації* і розходяться. Гру продовжують інші. Вчитель може сказати пошепки кожному учню перед початком одне речення або дати прислів'я. Крім цього він не повинен нічого більше казати, але може повторювати стільки разів, скільки схоче. Якщо заняття має завершитись грою «Лавка у парку», важливо, щоб учні перед цим пропрацювали ролі та потренували структуру діалогу. Взагалі, театральні блоки варто попередньо добре спланувати.

Deutsche Version

Sprachliche Ziele: Freies Sprechen bzw. Sprechen im Allgemeinen üben.

Weitere Ziele: Fördern der Imagination, Spontaneität und Performanz.

Zielgruppe. Für alle Sprachniveaus und Altersstufen geeignet, je nach Variante.

Zeitaufwand: ca. 15-20 Minuten.

Hilfsmittel. Drei Stühle als „Bank“ Raum: Gruppe muß im Halbkreis vor der „Bank“ stehen können.

Beschreibung. Drei Stühle werden als „Parkbank“ in einem Bereich aufgestellt, der als „Bühne“ definiert wurde. Die Gruppe steht im Halbkreis davor. Auf der Parkbank sollen sich zwei imaginäre Charaktere treffen, die sich nicht kennen und zwar immer nach diesem Muster: Zuerst tritt eine Person auf, führt eine Aktion mit einem imaginären Objekt aus (z.B. führt sie einen Hund an einer Leine spazieren) und setzt sich auf die Bank.

Auf ein Zeichen tritt eine zweite Person von der anderen Seite auf, die ebenfalls ein imaginäres Objekt mit dabei hat und eine Aktion damit ausführt. Beide sehen sich, interagieren kurz miteinander (mit oder ohne Sprache) und beenden selbständig die Szene, indem sie beide abgehen. Danach sind die nächsten zwei Personen dran.

Varianten.

1. Eingesagte Sätze. Die beiden Spielenden bekommen, bevor sie auf die Bühne gehen, von einem anderen Teilnehmer einen Satz ins Ohr geflüstert. Dieser Satz ist der einzige, den sie auf der Bühne benutzen dürfen. Sie dürfen ihn allerdings sooft sagen, wie sie wollen. (Man kann gut dadurch Zeit sparen, daß sich jede Person der Gruppe einen Satz im Vorhinein überlegt und ihn schon parat hat, wenn es ums Einsagen geht. Damit kann man längere Wartezeiten vermeiden.)

2. Sprichwörter. Anstatt der Sätze können auch Sprichwörter auf Zettel geschrieben werden, die vorher an die Teilnehmenden ausgegeben werden. Das Sprichwort ist nun der einzige Satz, den sie auf der Bühne sagen dürfen. Freie Improvisation – Die beiden Spieler entscheiden spontan, was sie sagen, wie lange die Szene dauert und was passiert. [21].

Висновки

Сучасна методика викладання німецької мови, яку пропонує програма «Deutsch lehren lernen», а саме: використання на уроці виключно іноземної мови, жестів, міміки, відсутність перекладу, робить окремий акцент на актуальності **навчання комунікації через сценічну гру**. Використання цікавих комунікативних ситуацій на уроках німецької мови є однією з умов вільного володіння мовою.

На сучасному етапі існують різноманітні підходи для роботи з театральними методами, яким притаманні фізична активність та гра з уявою. Активізується творча діяльність школярів, розвивається культура мовлення, мислення, спілкування. Таким чином стає зрозумілим, що вчитель повинен так спланувати урок, щоб вистачило часу і на цілеспрямоване мовне продукування, і на тренування спонтанного говоріння.

Оскільки **говорінню можна навчити лише через говоріння**, на уроці слід дати учням можливість висловлюватися якомога більше і брати активну участь в організації процесу спілкування. Короткі сценки сприяють вивченню мови, створюють передумови для навчання за власною ініціативою, швидкого подолання мовного бар'єру, а також для позитивних емоцій у навчальному процесі, підвищенню самооцінки учня та покращенню психологічного клімату в класі. Театральна гра дає можливість звільнитися від необхідності бути самими собою і сприймати помилки, які робить вигаданий персонаж під час гри, не так особисто. Виконання вигаданої ролі усуває блокаду для вільного мовлення, підсилюючи гру. Різноманітність мовленнєвих ситуацій, які можуть бути створені в класі, сприяє формуванню в учнів стійкого інтересу до навчання та підвищенню внутрішньої мотивації до опанування іноземної мови.

Додаток
So-tun-als-ob-Spiele

Diese Kärtchen können als Partnerspiel eingesetzt werden. Ein Kind zieht eine Karte und spielt dem anderen einen Vorschlag **nonverbal** vor.

Erinnern Sie die Kinder langsam und genau zu zeigen was sie tun. Es muß an der Haltung und Gestik sichtbar werden, ob ich z.B. aus einem Glas oder aus einer Schüssel trinke, ob es heiß oder kalt ist, was ich trinke. Größe, Schwere und Beschaffenheit der Dinge sollten erkennbar werden.

<p>Du trinkst etwas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • süßen Saft • heißen Kakao • Sprudel aus der Flasche • etwas, was du nicht kennst... 	<p>Du ißt etwas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein Würstchen • eine heiße Suppe • eine Kugel Eis ohne Löffel • einen dicken Burger 	<p>Du kaufst etwas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Fahrkarte im Bus • einen Karton Eier • einen Beutel Kartoffeln • einen neuen Füller
<p>Du verschenkst etwas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • einen Ball • ein Skateboard • eine Zeitschrift • ein Bonbon 	<p>Du wartest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • an der Haltestelle • an der Supermarkt-Kasse • beim Arzt 	<p>Du pflegst dich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haare kämmen • Zähne putzen • Gesicht waschen • Zehennägel schneiden
<p>Du zeigst dein Hobby.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sport ausüben • Lesen • am Computer/ Handy • Instrument spielen • Musik hören 	<p>Du zeigst Heimliches.</p> <ul style="list-style-type: none"> • etwas verstecken • etwas klauen • dich anschleichen • jemanden belauschen 	<p>Du zeigst Aktivität.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rad fahren • rudern • Trampolin springen • Fußball spielen • schwimmen
<p>Du zeigst Alltag.</p> <ul style="list-style-type: none"> • aufräumen • dich langweilen • Freunde treffen • etwas suchen • Schultasche packen 	<p>Du zeigst Schule.</p> <ul style="list-style-type: none"> • an die Tafel schreiben • ein Gedicht aufsagen • ein Bild mit Wasserfarben malen • große Pause 	<p>Du zeigst Feste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tannenbaum schmücken • Ostereier suchen • Lieder singen • Geburtstagskerzen ausblasen

Використані джерела

1. Аргинская И. И. и др. Обучение по системе Л. В. Занкова / И. И. Аргинская. Москва: МАЛЮНОК, 1991. 156 с.
2. Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО; Мн.: Четыре четверти, 2008. 192 с.
3. Aufgaben, Übungen, Interaktion. Hermann Funk, Christina Kuhn. Goethe Institut, München. 2014. S.184.
4. Baliuk, Natallia / Buda, Filippa / Rösler, Dietmar / Würffel, Nicola (2018): Einführung Sprechen. In: DAAD (Hrsg.), Dhoch3-Studienmodule Deutsch als Fremdsprache. Online unter: moodle.daad.de. URL: https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_4856/objava_36636/fajlovi/Sprechen_Einfu%CC%88hrungstext_Template.pdf
5. Bimmel, Peter; Rampillon, Ute; Meese, Herrad. Lernerautonomie und Lernstrategien. [Nachdr., Dr. 6]. Berlin: Langenscheidt (Fernstudienprojekt zur Fort- und Weiterbildung im Bereich Germanistik und Deutsch als Fremdsprache Teilbereich Deutsch als Fremdsprache, Fernstudieneinheit. 2008. S. 23.
6. Birnbaum, Theresa. Die Rolle von kooperativem Lernen und Dramapädagogik in Bezug auf das fremdsprachliche Handeln – Aktionsforschung zum DaF-Theaterprojekt. In: *Scenario Journal* 7. Jg., H. 1. 2013. S. 40–59.
7. DaF für Kinder. Angelika Lundquist-Mod, BeateWidlok, Goethe-Institut. München. 2015. S 152.
8. Dusemund-Brackhahn, Carmen: Sprechen im DaZ-Unterricht. In: Kaufmann, Susan/ Zehnder, Erich/ Vanderheiden, Elisabeth/ Frank, Winfried (Hrsg.): Fortbildung für Kursleitende Deutsch als Zweitsprache. 1. Aufl. Ismaning: Hueber, 2008. S. 142–179.
9. Fremdsprachenunterricht (pdf) 128. URL: <http://www.die-bonn.de/doks/2002-fremdsprachenunterricht-01>
10. Funk, Hermann, Kuhn, Christina. Aufgaben, Übungen, Interaktion. Klett-Langenscheidt. München. 2014. S.184.
11. Grundschulblog: Was spricht für das szenische Spiel im Unterricht. Gemeinsam Unterricht gestalten. URL: <https://grundschul-blog.de/szenische-didaktik>
12. Haftner, Magdalena / Kuhfuß, Anne-Marie: Ich habe gar nicht gemerkt, dass ich Deutsch spreche – Wie die theatrale Erfahrung des Improvisationstheaters freies und authentisches Sprechen erlebbar macht und die kommunikative Kompetenz fördert. In: Bernstein, Nils/ Lerchner, Charlotte (Hg.): Ästhetisches Lernen im DaF-/DaZ-Unterricht. 2014. S. 159.
13. Janikova. 2011, 88f. Zitiert in Edrova 2015, 40f. URL: https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_4856/objava_36636/fajlovi/Sprechen_Einfu%CC%88hrungstext_Template.pdf
14. Johnstone, Keith. Improvisation und Theater. Berlin: Alexander Verlag. 2010. S. 112.
15. Kirsch, Dieter. Szenisches Lernen. Theaterarbeit im DaF-Unterricht. Ismaning: Hueber Verlag. 2013. S. 67.

16. Klett Tipps Sprachenservice. Fertig in 5 Minuten Aktivitäten. URL: <https://docplayer.org/39585785-Klett-tipps-sprachenservice-erwachsenenbildung-fertig-in-5-minuten-5-minuten-aktivitaeten-fuer-ihren-unterricht-inhalt-nr.html>
17. Littlewood, William. Kommunikative and Task-based Language Teaching. In: East Asian classrooms. Language teaching. Heft 40. S. 243–249. In: Lehrkompetenz und Unterrichtsgestaltung. Langenscheidt. München 2012, S. 198.
18. Lehrkompetenz und Unterrichtsgestaltung. Michael Schart, Michael Legutke. Klett-Langenscheidt, München. 2012. S. 198.
19. Literatur – Theater – Bildende Kunst – Musik – Film. Universitätsverlag Göttingen, 2014. S. 217-233.
20. Motive B1. Kompaktkurs DaF. Hueber Verlag GmbH&Co. KG, München, Deutschland. 2016. S.252.
21. Riedmüller Alexander.: – Magazin Sprache – Goethe-Institut – Theaterspiel im Fremdsprachenunterricht. 2007. URL: www.goethe.de/magazinsprache.
22. Seiten mit Lernmaterialien von Goethe-Institut. URL: <https://www.goethe.de/resources/files/pdf100/3-staturen.pdf>
<https://www.goethe.de/resources/files/pdf100/geschenke-weitergeben.pdf>
<https://www.goethe.de/resources/files/pdf100/parkbank.pdf>
<https://www.goethe.de/resources/files/pdf100/ja-lass-uns.pdf>
23. Sambanis Michaela. Verstehensbasierte Ansätze im frühen Fremdsprachenunterricht – Weg oder Irrweg? Landau: Verlag Empirische Pädagogik. In: Beiträge zur Fremdsprachenvermittlung 43/2005. S. 157.
24. Sambanis Michaela. Sprechen im Anfangsunterricht oder ist Schweigen Gold? In: Materialien für die Lehrerfortbildung in Nordrheinwestfalen. Modul 5: Sprachliches Handeln-Sprechen. Detmold 2008. S. 114.
25. Schatz, Heide. Fertigkeit Sprechen. Fernstudieneinheit 20. München: Langenscheidt. 2006. S. 87.
26. Scherling Theo / Hans-Friedrich Schuckall: Mit Bildern lernen. Berlin und München, Langenscheidt, 1992. URL: [/Users/admin/Downloads/Deutsch%20macht%20Spaß%20mit%20Spielen.pdf](http://Users/admin/Downloads/Deutsch%20macht%20Spaß%20mit%20Spielen.pdf)
27. Spielesammlung. URL: <https://bayern.dlrg-jugend.de/global/Apps/Asset/assetService/0210000/00000075/fn/AH-Spielesammlung.pdf>
28. Swerlowa Olga. Grammatik & Konversation. Arbeitsblätter für den Deutschunterricht für die Niveaustufen A1, A2, B1. Langenscheidt. 2015. C. 126.
29. https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQKPewEs9BNqeMxpWpyJKNfmAh89TPD_UfKyg&usqp=CAU
30. Tamburin 1. Deutsch für Kinder. Max Hueber Verlag. 2004. S.89.
31. Tamburin 2. Deutsch für Kinder. Max Hueber Verlag. 2004. S.89.
32. Tamburin 3. Deutsch für Kinder. Max Hueber Verlag. 2004. S.89.
33. Tangram. DaF. Kursbuch 2. Max Hueber Verlag. 2004. S.134.
34. <http://www.angenehmdeutsch.de/wordpress/deutsch-lehren>
35. <https://naurok.com.ua/zbirka-igor-z-inozemno-angliysko-movi-4581.html>
36. Mind- map 1. URL:

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRjRNYo1UTkuq6dawvrZr5AYHc4u80gLIvTvw&usqp=CAU>

37. Mind- map 2. Der Weg zu Ihrem persönlichen Erfolg. Tony Busan / Wanda North. 2008. URL:

https://1.bp.blogspot.com/_qw7g7_nqpJk/TNk701jYkII/AAAAAAAAACY/VtleY5UOabM/s1600/MindMap.gif

Додаткові електронні джерела комунікативних ігор

1. Arbeitsblätter für Kommunikation im Unterricht. URL:

<https://sprachkulturkommunikation.com/deutsch-unterrachten/kopiervorlagen-arbeitsblaetter-daf/>

2. Arbeitsblätter und Aufgaben zur Nachhaltigkeit. URL:

<https://www.goethe.de/ins/pl/de/spr/ueb/oeko.html>

3. 99 Arbeitsblätter von Schubert Verlag mit Ideen für Kommunikation. URL:

https://www.schubertverlag.de/aufgaben/arbeitsblaetter_a1_z/arbeitsblatt001-099.pdf

4. Die Stadt der Wörter. URL: <http://lernox.de/deutsch-daf-daz/aktivitaetspiel/artikelspiel-online-rsr1794>

5. Energie sparen. URL:

https://www.goethe.de/resources/files/pdf208/energie_33.pdf

6. Märchenland (Entdeckungsqwiez) (Eine Reise durch die Märchenwelt. Ziel: Entwicklung der Lesekompetenz, Vermittlung von landeskundlichen Informationen). URL: <http://maerchen.warschau.goethe.org/>

7. Mobilität. Autos. Verkehrsmittel. URL:

<https://www.goethe.de/resources/files/pdf208/mobilitt22.pdf>

8. Mülltrennung 1. URL:

<https://goethe-aufgaben.waw.pl/umwelt/muelltrennung/index.html>

9. Mülltrennung 2 und Plastikmüll. URL:

https://www.goethe.de/resources/files/pdf208/nachhaltigkeit_plastikmull_verse3.03.pdf und interaktiv <https://goethe-aufgaben.waw.pl/umwelt/muelltext/index.html>

10. Swerlowa Olga. Grammatik & Konversation . Arbeitsblätter für den Deutschunterricht für die Niveaustufen A1, A2, B1. Langenscheidt. 2015. C. 126.

11. Spiel «Zimmer schmücken». URL:

<https://goethe-aufgaben.waw.pl/interaktiv/zimmer/index.html>

12. 30 Sprachspiele: spielerisch Deutsch lernen. URL:

<https://lernox.de/blog/2018/06/30-sprachspiele-spielend-sprachen-lernen/>

13. Verpackung Plastik. URL:

https://www.goethe.de/resources/files/pdf208/verpackung_plastik12.pdf

14. Wasser sparen, aber wie? URL:

<https://www.goethe.de/resources/files/pdf208/wasser.sparen3.pdf> und interaktiv <https://goethe-aufgaben.waw.pl/umwelt/wasser/index.html>

15. Wie spät ist es? URL:

<https://goethe-aufgaben.waw.pl/interaktiv/uhrzeiten/index.html>

16. Zimmer lüften. URL:

<https://goethe-aufgaben.waw.pl/dhkl/lueften/index.html>

Руслана ГРИНЮКОВА

Комунікативні завдання та ігри на уроці німецької мови

Навчально-методичний посібник

Підписано до друку 19.05.2021 р.
Формат 60x84 1/16. Папір офсетний. Гарнітура «Times New Roman».
Друк – принтер. Тираж – 100 прим.
Зам. № 355

КЗ «КОШПО імені Василя Сухомлинського», вул. Велика Перспективна,
39/63, Кропивницький, 25006

Віддруковано в лабораторії інформаційно-методичного забезпечення
освітнього процесу КЗ «КОШПО імені Василя Сухомлинського»,
вул. Велика Перспективна, 39/63, Кропивницький, 25006