

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра педагогіки та методики навчання іноземних мов

**Курсова робота з методики навчання
німецької мови на тему:
«ІГРОВІ ФОРМИ РОБОТИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ НІМЕЦЬКОМОВНОЇ
ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ГОВОРІННІ УЧНІВ
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ»**

студентки групи СОнім 20-20
філологічного факультету освітніх технологій
освітньо-професійної програми Іноземні мови та
літератури, методика навчання іноземних мов і
зарубіжної літератури (німецька мова і друга
західноєвропейська мова)
за спеціальністю 014 Середня освіта
Лотоцької Катерини Олександрівни

Члени комісії:

_____ проф. Зєня Л. Я.

_____ доц. Свиридюк В. П.

Науковий керівник: Кандидат педагогічних наук,
доцент Свиридюк Віра Петрівна

Національні шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЧЕРЕЗ ІГРОВІ ФОРМИ НАВЧАННЯ.	5
1.1 Сутність поняття та формування німецькомовної лексичної компетентності.....	5
1.2 Види ігрових форм роботи та їх роль у формуванні лексичної компетентності в говорінні.....	9
Висновки до розділу 1.....	12
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ РОБОТИ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ НІМЕЦЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ.....	14
2.1 Організація педагогічного дослідження впливу використання дидактичних ігор на формування лексичної компетентності в говорінні на уроках німецької мови.	14
2.2 Результати педагогічного дослідження.....	17
Висновки до розділу 2.....	21
ВИСНОВКИ	22
РЕЗЮМЕ	24
SUMMARY.....	25
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	26
ДОДАТКИ	28

ВСТУП

В сучасному світі знання іноземних мов визнані одними з ключових компетенцій, які необхідні для успішного функціонування у глобальному суспільстві. Зокрема, навчання німецької мови має велике значення, оскільки німецькомовний простір представлений не лише в Німеччині, а й у Швейцарії, Австрії, Люксембурзі, Ліхтенштейні та інших країнах. Тому вивчення німецької мови є актуальним завданням сучасної освіти.

Особливу важливість має вивчення іноземних мов серед учнів початкової школи. В цьому віці формується базовий рівень мовних навичок, а також створюється основа для подальшого вивчення мови на більш високих ступенях освіти. Саме тут необхідно розвивати у дітей інтерес до вивчення іноземних мов, відчувати комфорт під час спілкування та стимулювати їхнє бажання вивчати нові мовні структури та словниковий запас.

Враховуючи особливості розвитку молодших школярів, використання ігрових форм роботи для формування німецькомовної лексичної компетентності в говорінні стає надзвичайно важливим аспектом навчального процесу. Ігри зацікавлюють дітей, сприяють активному залученню до навчання та розвитку мовних навичок. Тому розробка та впровадження ефективних ігрових методик має велике значення для підвищення ефективності навчання німецької мови серед молодших школярів.

Актуальність теми полягає в тому, що в сучасному світі іноземна мова стає не лише засобом комунікації, але й ключовим компонентом культурного та професійного розвитку особистості. Оволодіння іноземною мовою на початковому етапі навчання має важливе значення для подальшого успішного вивчення мови та розвитку мовленнєвих навичок. Тому, розробка та впровадження ігрових форм роботи для формування німецькомовної лексичної компетентності в говорінні учнів початкової школи стає актуальною та необхідною завданням сучасного педагогічного процесу. Велике значення має вивчення та аналіз ігрових методик, які спрямовані на зацікавлення учнів

до навчання мови, створення комфортної мовної середовища та розвиток їхньої лексичної компетентності.

Об'єктом дослідження є процес дослідження ігрових форм для формування лексичної компетентності.

Предметом дослідження є вивчення процесу формування німецькомовної лексичної компетентності в говорінні учнів початкової школи за допомогою ігрових форм роботи.

Метою курсової роботи є дослідження та аналіз впливу ігрових форм роботи на формування німецькомовної лексичної компетентності в учнів початкової школи.

Також, виділено ряд **завдань**:

1. Провести теоретичний аналіз поняття лексичної компетентності та її формування в процесі вивчення німецької мови.
2. Дослідити види та функції ігрових форм роботи та їх роль у формуванні лексичної компетентності.
3. Зробити спостереження щодо ефективності використання ігор у вивченні німецької мови в початковій школі.

Методи дослідження:

1. Теоретичні методи (опрацювання та аналіз наукової літератури з досліджуваної проблеми)
2. Емпіричні методи (педагогічний експеримент, спостереження, анкетування, обробка та якісна інтерпретація одержаних результатів).

Обсяг і структура курсової роботи. Курсова робота складається з вступу, двох розділів, чотирьох підрозділів, висновків, резюме та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЧЕРЕЗ ІГРОВІ ФОРМИ НАВЧАННЯ

1.1 Сутність поняття та формування німецькомовної лексичної компетентності

Оволодіння іноземною мовою – складний та тривалий процес, який виходить за рамки простого вивчення граматичних правил, читання або фонетики. Для досягнення майстерності у володінні іноземною мовою необхідно розвивати та постійно вдосконалювати навички іншомовної компетентності. Адже влучне використання слів і виразів у типових та нестандартних ситуаціях сприяє не лише опануванню мови, але й формує навички ефективного спілкування в мовному середовищі.

Термін «компетентність», за словником Merriam-Webster, означає здатність або рівень володіння достатніми знаннями, уміннями та судженнями, необхідними для успішного виконання певних дій, завдань чи обов'язків у конкретній ситуації або з певним предметом (Merriam-Webster, 2020).

Це свідчить про те, що компетентність не обмежується тільки теоретичними знаннями, а також включає практичні навички. Тому вчителі акцентують увагу не лише на засвоєнні матеріалу, а й на розвитку вмінь ефективно діяти та розв'язувати проблеми в різних, навіть непередбачуваних, життєвих ситуаціях.

Поняття іншомовної лексичної компетентності охоплює не лише лінгвістичний аспект, але й психологічний, соціальний та культурний контексти. Термін «лексика» визначається як певний набір слів, що складають словниковий запас мови, її різні сфери та діалекти. Оволодіння лексикою є одним з ключових компонентів вивчення іноземних мов, оскільки це відкриває

шлях до інших навичок, таких як читання, аудіювання та мовлення (Cuddon, J. 2013).

Вчена С. В. Баранова під лексичною компетентністю має на увазі здатність особи, ґрунтуючись на лексичних знаннях, використовувати словниковий запас мови, миттєво відтворюючи з довготривалої пам'яті стандартні слова для вирішення конкретних мовних завдань та вживаючи відповідні вирази, приказки, прислів'я. Вона також наголошує на тому, що лексична компетентність включає в себе як лексичні, так і граматичні елементи (Баранова, 2017, с. 308-311).

У своїх дослідженнях Н. Сяська вказує на те, що лексичну компетентність можна описати як здатність миттєво викликати з тривалої пам'яті еталон слова відповідно до конкретного мовленнєвого завдання і використовувати його у мовленнєвому процесі (Сяська, 2014).

За думкою дослідниці О.М. Альошиної, лексична компетентність включає в себе знання та вміння використовувати мовну лексику (Альошина, 2012, с. 242-247).

С. Амеліна зауважує, що володіння лексичною компетентністю передбачає розуміння значень слів та вміння використовувати їх доречно та належним чином. Вона також підкреслює, що форма слова визначає його звукову форму, яка необхідна для правильного сприйняття слова на слух та його, власне, озвучення (Амеліна, 2014, с. 9-13).

Отож, можемо узагальнити та сформулювати власне визначення іншомовної лексичної компетентності. Насамперед, це здатність особи виразно і лаконічно формулювати свої думки, вербалізувати ідеї та розуміти мовлення інших. Ця здатність базується на комплексній і динамічній взаємодії відповідних знань, навичок, умінь та лексичної освіченості.

Лексична компетентність саме в початковій школі є важливою складовою мовної освіти, яка визначає рівень знань учнів щодо словникового запасу та їхню здатність ефективно використовувати цей запас у мовленні та розумінні текстів. Початковий етап навчання іноземної мови визначає основу

для подальшого розвитку мовленнєвих навичок, тому велика увага приділяється формуванню лексичної компетентності у молодших школярів.

Процес формування лексичної компетентності учнів початкової школи в німецькій мові включає в себе кілька ключових аспектів. Перш за все, це активне накопичення словникового запасу, яке базується на систематичному вивченні нових слів та виразів. Учні навчаються розпізнавати та запам'ятовувати нову лексику, використовуючи різноманітні методи, такі як мовні ігри, вправи на запам'ятовування, рольові ігри та тематичні вправи. На цьому етапі учні зустрічають нові слова, пов'язані з повсякденними ситуаціями, сім'єю, школою, хобі та іншими темами, які є актуальними для їхнього життя.

Подальшим важливим кроком є розвиток розуміння та вживання нових слів у контексті. Учні вчать не лише самі слова, а й їхні значення, правильне вживання та виразну вимову. Важливою складовою лексичної компетентності є не лише знання окремих слів, але й їхнє використання в реальних мовних ситуаціях, в яких учні можуть застосовувати набуту лексику в мовленні та розумінні текстів, наприклад, через рольові ігри або вправи на складання розповідей чи діалогів. Тому, крім запам'ятовування нових слів, велика увага приділяється формуванню мовленнєвих навичок, спрямованих на використання набутої лексики у власному мовленні.

Згідно з О.Б. Бігичем (2013, с. 223), формування лексичної компетентності відбувається в три етапи:

1) етап ознайомлення з новими словами, де вивчаються теоретичні аспекти лексичної системи іноземної мови, правила її використання, семантизація лексичних одиниць, а також їхнє практичне застосування;

2) етап автоматизації нових лексичних одиниць (формування навичок), який включає в собі оволодіння словоформами, словосполученнями, фразами/реченнями, а також вивчення мовної структури на рівні понадфрази (діалогічної та монологічної єдності) та мінітексту;

3) етап застосування, на якому розвиваються вміння розв'язувати комунікативні завдання, використовуючи вивчені лексичні одиниці, виконуються мовленнєві вправи і проводиться контроль рівня засвоєння слів.

Зокрема, велику увагу слід приділяти використанню слів в конкретних реченнях, оскільки контекст визначає правильне застосування лексичних одиниць у процесі мовлення. Без належного контексту використання слів у спілкуванні може стати складним завданням. Для успішного запам'ятовування та використання нових слів важливо, щоб кількість лексичних одиниць, які вивчаються, була приблизно або трохи більша, ніж середній обсяг короткочасної пам'яті людини (M. Manchon Rosa & S. Aquilino, 2007, с. 5). Більше того, систематичний підхід та постійне повторення слів відіграють не менш важливу роль у процесі навчання.

Отже, процес становлення лексичної компетентності учнів початкової школи є складним та має кілька ключових аспектів. Запам'ятовування лексичного матеріалу та відпрацювання практичних навичок з використанням спеціальних методів і прийомів є основою для успішного засвоєння нових слів та їх ефективного використання у мовленні. Важливо враховувати, що формування лексичної компетентності включає інтелектуальні зусилля, спрямовані на розуміння та вживання лексичних одиниць у відповідних ситуаціях. Крім того, розвиток лексичних навичок вимагає знання не лише формально-структурних аспектів мови, але й уміння враховувати ситуативні та культурні особливості. Цей комплексний підхід сприяє ефективному формуванню лексичної компетентності учнів та готує їх до успішного використання мовних навичок у реальних комунікативних ситуаціях.

1.2 Види ігрових форм роботи та їх роль у формуванні лексичної компетентності в говорінні

С.У. Гончаренко, в Українському педагогічному словнику, визначає педагогічну (навчальну) гру як «основний засіб відтворення реальних ситуацій взаємодії між вчителем і учнем у процесі навчання, як імітацію реальної діяльності в штучно відтворених педагогічних ситуаціях» (Гончаренко, 1997, с.251).

О.Я. Савченко (1997) дає визначення, що навчальна гра – це завдання, яке містить навчальну проблему (ситуацію), розв’язання якої спрямоване на досягнення певної мети навчання. Також, цей спеціаліст у сфері навчання молодших школярів структурує навчальну гру за шістьма компонентами: дидактичне завдання, задум гри, початок гри, ігрова дія, правила гри та підведення підсумків.

Навчальна гра виконує декілька функцій:

- навчальна функція сприяє засвоєнню знань і формуванню іншомовних умінь та навичок з однієї або кількох навчальних тем.
- мотиваційно-спонукальна функція стимулює навчальну діяльність і позитивно впливає на особистість учня, розвиває його мислення, творчість та розширює кругозір.
- орієнтуюча функція навчає учнів орієнтуватися в конкретних ситуаціях та використовувати необхідні засоби спілкування.
- компенсаторна функція допомагає компенсувати відсутність або брак практики та наближає навчальну діяльність до умов володіння іноземною мовою в реальному житті (Савченко, 1997, с.217-219).

Використання навчальних ігор є важливим засобом для подолання мовних та психологічних перешкод. Вони стимулюють зацікавленість у предметі та допомагають учням сконцентруватися на основному завданні - розвитку мовленнєвих навичок у природних умовах спілкування під час гри.

Застосування ігор на уроках іноземної мови не лише організовує процес спілкування, але й максимально наближає його до природного спілкування. Ігри повинні відповідати рівню підготовки учнів, їх віковим особливостям і бути відповідними для засвоєння певного граматичного чи лексичного матеріалу. Вони сприяють розвитку кращої вимови, активізації лексичного та граматичного матеріалу, а також розвитку навичок аудіювання та, що є важливим у нашому випадку, говоріння. За допомогою ігор можна зняти психологічну втому та мобілізувати розумові зусилля учнів, розвивати їх організаторські здібності, виховувати навички самодисципліни та створювати сприятливу дружню атмосферу в класі, забезпечити особистісне зростання кожного учасника гри та сприяння вдосконаленню навичок для активної взаємодії один з одним. Іншими словами, учням потрібно співпрацювати з однолітками для досягнення спільної мети, наприклад, у змагальних іграх, де перемога стає спільним бажанням. В навчальному контексті це спільне прагнення до перемоги спонукає учнів до співпраці, вчить їх приймати та поважати один одного, сприяючи взаємному навчанню. Ігри та ігрові ситуації на початковому етапі навчання дозволяють не лише зацікавити учнів до мови, а й реалізують індивідуальний підхід до цілеспрямованого навчання, формують позитивне ставлення до її вивчення та стимулюють самостійне мовлення.

Отож, гра в навчальному процесі має велике педагогічне значення, оскільки мотиваційний чинник є ключовим, адже дитина керується власними інтересами та мотивами. Використання ігрових технологій сприяє активізації різноманітних мотивів навчальної діяльності, таких як мотивація до спілкування, моральні та пізнавальні мотиви. Мотивація участі у грі забезпечується її добровільністю, можливістю вибору та елементами змагальності, що задовольняє потреби у самовираженні та самореалізації.

Український вчений Ю.І. Федусенко (2002, с 190–193), оцінюючи майстерність дидактичних ігор на основі власного досвіду та аналізу, прийшов до висновку, що термін "дидактична гра" можна розширити на дві підкатегорії:

1) дидактичні ігри, які готують до комунікативної діяльності (ігри, спрямовані на розвиток мовної компетентності);

2) дидактичні ігри, які сприяють комунікативній діяльності (сприяють формуванню мовної, соціокультурної та загальноосвітньої компетентностей учнів початкової школи).

У відмінні від загальних ігор, дидактична гра має ключову рису – чітко визначену навчальну мету та відповідний результат, які можна ретельно обґрунтувати та описати як навчально-пізнавальну спрямованість. Під час дидактичної гри гравці повинні отримати певні знання або навички через навчальні процеси, що відбуваються під час гри.

Г.Гейд (1990) розділяє дидактичні ігри на дві основні категорії:

- 1) ігри з мовним матеріалом;
- 2) мовні ігри або ігри "на язык".

Ігри з мовним матеріалом відповідають заняттям, спрямованим на семантизацію мовного матеріалу. Вони формально вводяться з навчальною метою і слугують як для закріплення мовних структур і граматичних правил, так і для автоматизації окремих мовленнєвих навичок. Такі ігри підходять для занять з іноземної мови і можуть включати різні формати, такі як лото, ігри в парах, настільні ігри, кросворди тощо. Вони сприяють систематизації іноземномовного матеріалу, зокрема поповнення словникового запасу.

Мовні ігри використовуються для практики навичок аудіювання, читання, говоріння та письма. Дидактичні комунікативні ігри передбачають організацію спільної комунікативної діяльності вчителя й учнів, під час якої розвиваються мовленнєва поведінка школярів і навички використання іноземної мови.

Рольові ігри також є ефективним методом вивчення іноземних мов. Хоча терміни «рольова гра» та «симуляція» часто використовуються як синоніми, насправді вони мають різне значення. Основна різниця між рольовими іграми та симуляціями полягає в правдивості ролей, які виконують учні. У рольових іграх учасники грають ролі, які вони не виконують у реальному житті

(наприклад, президент, дизайнер), що дозволяє їм розширити свої соціальні та культурні знання. Натомість, у моделюванні, учні можуть виконувати свої повсякденні ролі, такі як покупець в магазині тощо. Рольова гра може розглядатися як складова частина імітації, де акцент робиться на взаємодії між ролями, а не на відтворенні окремих ролей.

Рольова гра активно втілює різні комунікативні прийоми, що стимулює вільне мовлення та мотивацію. Головна увага під час рольових ігор приділяється мовленнєвій практиці, що допомагає покращити розмовні навички учнів у будь-яких ситуаціях. Важливо відмітити, що активним також є слухач, оскільки він повинен розуміти та запам'ятовувати відповіді партнера, порівнювати їх з контекстом гри та правильно реагувати на них.

Крім того, для сором'язливих учнів рольова гра служить засобом полегшення труднощів у спілкуванні, створюючи можливість весело та ефективно навчатися.

Висновки до розділу 1

Важливо враховувати, що процес формування іншомовної лексичної компетентності вимагає багатофакторного підходу та використання різноманітних методик навчання. При цьому, важливо не лише забезпечити учнів різноманітними знаннями, а й стимулювати їх активну участь у навчальному процесі. Досягнення цієї мети можливе за допомогою ігрових форм навчання, які дозволяють зробити процес вивчення мови цікавим та захопливим для учнів. Дидактичні гри, рольові ігри, імпровізації, моделювання – ці методи активізують мовленнєву практику та сприяють запам'ятовуванню нової лексики. Крім того, вони допомагають учням розвивати комунікативні навички, впевненість у собі та сприйняття мови як живого засобу спілкування.

Не менш важливою перевагою ігрових методів є їхня адаптивність до потреб різних груп учнів. Завдяки різноманітності ігор можна враховувати

індивідуальні особливості дітей та створювати унікальні ситуації для навчання. Таким чином, ігри не лише роблять навчання цікавішим, але й сприяють більш успішному формуванню лексичної компетентності учнів початкової школи.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ РОБОТИ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ НІМЕЦЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

2.1 Організація педагогічного дослідження впливу використання дидактичних ігор на формування лексичної компетентності в говорінні на уроках німецької мови

Як нам вже відомо, використання дидактичних ігор у навчанні є важливим з точки зору їхньої «функції навчання та сприяння навчанню». Цю функцію можна розбити на менші, але дуже значущі складові, такі як мотиваційна та комунікативна (Норре, 1983, с. 292). Мотиваційна функція гри полягає в пробудженні внутрішньої мотивації у учнів, що відволікає їх від зовнішньої мети навчання. Учасники відчувають більшу зацікавленість та ентузіазм під час навчального процесу, оскільки він відбувається в формі гри. Мотивація, що виникає під час участі в грі, автоматично переходить на навчання і сприяє добровільній та активній участі учнів у навчальному процесі. Комунікативна функція гри дозволяє розвивати мовленнєву компетентність учнів, в нашому випадку говоріння. Під час гри відтворюються різноманітні ситуації, що допомагають учням розвивати навички спілкування (Норре, 1983, с. 294), але ігрова взаємодія все ж розуміється як «автентична комунікація». У таких мовних ситуаціях, особливо без стресу, діти не тільки вчаться працювати з раніше вивченими засобами спілкування, але й діяти спонтанно якомога більше, заохочуючи до цього експериментувати з різними мовними структурами.

Не менш важлива функція — це сприяння когнітивному навчанню. Це означає шлях до отримання, обробки та, як наслідок, закріплення знань, для яких гра пропонує різноманітні можливості (Keller, 1998, с. 254). Таким чином гра не тільки сприяє набуттю нового, а й поглиблює вивчене.

В освітньому середовищі дослідження ефективності методів навчання є невід'ємною складовою педагогічної практики. Перед нами стоїть завдання

вивчити вплив використання дидактичних ігор на процес формування лексичної компетентності учнів під час навчання німецької мови. Це дослідження спрямоване на визначення ефективності використання ігрових методик у процесі навчання, зокрема їх вплив на розвиток саме лексичних навичок учнів.

Перш за все, це дослідження має на меті довести, що використання дидактичних ігор на уроках німецької мови сприяє активнішому засвоєнню лексичного матеріалу учнями. Аналізуючи результати дослідження, ми сподіваємося підтвердити, що ігрові методи дозволяють створити більш сприятливу атмосферу для вивчення мови, що в свою чергу збільшує зацікавленість учнів та підвищує їх мотивацію до навчання.

Окрім того, результати дослідження дозволять нам зробити висновки про те, які саме типи ігор є найбільш ефективними у формуванні лексичної компетентності учнів. Це дозволить вчителям та методистам з більшою точністю вибирати методику для своїх уроків, максимізуючи результативність навчального процесу.

Педагогічне спостереження відбувалось під час виробничої практики в Спеціалізованій школі I-III ступенів з поглибленим вивченням німецької мови м. Києва з учнями 4-А класу в період з 13.11.23р. по 08.12.23р. Дослідженням було охоплено 20 учнів школи.

Спостереження за навчальною діяльністю, успішністю навчання та мотивації учнів відбувалось у межах однієї теми «Meine Zeit» (підручник Die Deutschprofis A1 Kursbuch), затвердженої та рекомендованої Міністерством освіти на науки України.

Для проведення самого експерименту, тривалістю в чотири академічні години (45 хвилин) на уроках німецької мови було використано ряд дидактичних ігор для удосконалення лексичної компетентності, описаний нижче.

Одною з підтем була «Wie viel Uhr ist es?». Для активізації лексичного запасу учнів, на уроці було застосовано гру «Wie spät ist es?». Хід гри: учитель

розділяє клас на дві-три групи. Використовуючи макет годинника з певно встановленим часом, він ставить питання першому гравцю з кожної групи: "Wie spät ist es?" За правильну відповідь команда отримує два очки. Якщо перший гравець не може відповісти, інший гравець з тієї самої команди може спробувати. У цьому випадку команда отримує одне очко. Потім вчитель змінює час на годиннику і повторює процес із першим гравцем із наступної команди. Гра триває до завершення питань на всіх годинниках. Кожен учень має можливість відповісти на запитання та заробити для своєї команди очки.

Ця гра сприяє поглибленню знань учнів про вживання лексичних одиниць, пов'язаних з вираженням часу, а також розвитку навичок усного мовлення та сприйняття на слух. Крім того, вона створює стимулююче навчальне середовище, розвиває співпрацю та комунікацію між учнями, оскільки вони працюють у командах і спільно намагаються дати правильну відповідь. Завдяки конкурентному характеру гри, учні мають стимул активно взаємодіяти та змагатися за очки для своєї команди.

Для підтеми «Ich stehe um sieben auf» було обрано гру «Снігова лавина». Метою даної дидактичної полягає в тому, щоб надати учасникам можливість не лише практикувати та засвоювати іншомовні лексеми, але й розвивати здатність запам'ятовувати та відтворювати попередню інформацію. Участь у грі допомагає кожному учаснику удосконалити свої навички сприймання на слух та розуміння іншомовного мовлення. Постійне повторення та відтворення інформації, отриманої від попередніх учасників, допомагає закріпити іншомовні вислови та розвиває вміння вільно маніпулювати ними. Хід гри: перший учень називає вираз до теми, другий повторює ту ж саму інформацію і називає свій вираз, наступний учень відповідно повторює інформацію, отриману від своїх попередників, і називає свій вираз і т.д. Доцільно залучати не більше 7-8 учнів одночасно. Приклад:

Учень 1: «Ich stehe um halb sieben auf und ziehe mich an

Учень 2: «Ich stehe um halb sieben auf und ziehe mich an. Dann frühstücke ich um sieben Uhr mit meiner Familie.»

Учень 3: «Ich stehe um halb sieben auf und ziehe mich an. Dann frühstücke ich um sieben Uhr mit meiner Familie. Um Viertel vor acht gehe ich zur Schule.»

Під час вивчення підтеми «Zum Frühstück esse ich...» було застосовано дві гри: «П'ять слів» і «Більше слів». Хід першої гри: поки учень із одної команди рахує до п'яти, представник іншої команди повинен назвати п'ять слів до поданої теми. Учасник, який не впорався із завданням, вибуває із гри. Хід другої гри: клас ділиться на дві команди, кожна з яких повинна назвати якомога більше слів на задану їй літеру. Виграє команда, яка назве більшу кількість слів. Ці ігри мають спільну мету — сприяти автоматизації та закріпленню лексичних одиниць на рівні слова, що були вивчені на уроці або пов'язані з певною темою, сприяти розвитку швидкості мислення та здатності швидко асоціювати та генерувати лексичні одиниці, що є важливими навичками у вивченні іноземної мови.

Також, один з уроків був проведений без використання ігор. Новий лексичний матеріал було подано за допомогою візуальної семантизації, а закріплення відбувалось за допомогою виключно вправ з підручника.

Наприкінці експерименту було використано метод педагогічного спостереження та метод анкетування (закритого) для оцінювання його результатів.

2.2 Результати педагогічного дослідження

Для отримання результатів педагогічного дослідження було використано такі емпіричні методи, як метод анкетування та спостереження. Застосування цих методів виявилось надзвичайно корисним для збору даних та оцінки ефективності ігрових форм роботи в навчальному процесі.


Анкетування (закрите) залучило самих учнів до активної участі в дослідженні, дозволяючи їм висловити своє ставлення до ігор, які були застосовані на уроках, їх зацікавлення та мотивацію під час навчання. Вони могли чітко визначити, що їм сподобалося, що могло б бути поліпшено та які саме аспекти гри їх найбільше зацікавили. Такий підхід дозволив отримати глибше розуміння того, як учні сприймають ігрові форми навчання та їх вплив на їхню мотивацію та активність під час навчального процесу.

Для оцінки ігор та проведених уроків було створене таке анонімне анкетування (див. Додаток).

Як зазначалось у попередньому підрозділі, клас складався з 20 учнів. На всіх трьох уроках були присутні всі 20 учнів, тобто і в анкетуванні вдалось зібрати повну кількість відповідей. Питання та відповіді до анкети розглянуті нижче у Таблиці 2.2.

Таблиця 2.2

Результати анкетування учнів 4 класу

Питання:			
1. Чи сподобались вам ігри загалом?	20	0	0
2. Чи зацікавили вас проведені заходи?	20	0	0
3. Як вам гра «Wie spät ist es?»?	19	1	0
4. Як вам гра «Снігова лавина»?	17	3	0
5. Як вам гра «П'ять слів»?	16	4	0
6. Як вам гра «Більше слів»?	19	1	0
7. Після цих уроків ви краще запам'ятали слова?	19	1	0
8. Чи сподобалось вам працювати в команді?	18	2	0

9. Чи відчували ви себе ніяково?	0	3	17
10. Яка була атмосфера в класі?	19	1	0
11. Чи хотіли б ви мати більше уроків, де використовуються ігри?	20	0	0
12. Чи сподобався вам урок без використання ігор?	0	0	20

Підсумовуючи анкетування, можемо впевнено стверджувати, що учні оцінили уроки позитивно, оскільки на жодне запитання анкети не було дано негативної відповіді. Також, усім учням «дуже» сподобалися ігри та вони підтвердили, що їм цікаво (питання 1 і 2). За опитуванням, можемо бачити, що учням більше сподобались командні ігри, а ігри з обмеженим часом, мають менше прихильників (питання 3, 4, 5 та 6). Більшість учнів повідомили, що ігри були корисними для вивчення мови, і вони краще запам'ятовують лексику (питання 7). За результатами, 18 з 20 учнів подобається працювати в команді (питання 8). Результати також демонструють, що більшість, а саме 17 учнів, не відчували збентеження під час ігрових уроків (питання 9). Майже одноголосно було стверджено, що атмосфера в класі була позитивною та дружньою (питання 10). Та найважливіше те, що весь клас вподобав ігрові форми роботи на уроках німецької мови, та одноголосно підтвердив, що використання тільки вправ з підручника є неефективним та демотивуючим способом проведення уроку (питання 11 і 12).

З іншого боку, спостереження за процесом навчання надало можливість вивчити реакцію учнів на ігрові форми роботи та оцінити їхню активність та взаємодію під час проведення уроків. Спостереження дозволило зафіксувати конкретні ситуації взаємодії між учнями під час гри, їхні спроби використовувати нову лексику та вирази, а також реакцію на виклики та завдання, що виникали під час ігор. Такий підхід надав можливість отримати глибше розуміння динаміки навчального процесу під час застосування ігрових

форм роботи та виявити їхній вплив на формування лексичної компетентності в говорінні учнів початкової школи.

Працюючи в команді, було видно, що діти беруть активну участь в грі і відчувають себе більш впевнено. Також, для команд ми не обирали лідерів, тому всі учні були на рівні та всі мали можливість показати свої знання. Атмосфера у класі була цікавою та сприятливою для навчання. Учні брали участь в іграх з інтересом, при цьому відчувався дух змагання та бажання перемогти. Протягом трьох уроків діти повторили і вивчили нову лексику, таким чином, вони досить швидко засвоїли та автоматизували навички вживання і використання лексичних одиниць на рівні слова та у понадфразовій єдності.

Порівняно зі звичайними уроками, використання ігор несе за собою більшу залученість учнів, що збільшує обсяг використання слів, демонструючи вагомий вплив на формування німецькомовної лексичної компетентності. Змагальні ігри можуть сприяти розвитку всіх основних мовних навичок та додати розваги до навчального процесу. Крім того, вони можуть заохочувати навіть тих учнів, які зазвичай більш сором'язливі або мають слабші мовні навички. Особливо для молодших школярів ігри є популярним методом, оскільки вони роблять уроки більш інтерактивними. Проте важливо мати добре організовані ігри на уроці, оскільки в іншому випадку вони можуть сприйматися учнями як час для відпочинку, а не для навчання.

Однак ігри мають свої недоліки, якими не можна просто знехтувати. Наприклад, вони вимагають більше часу як на підготовку, так і на проведення, ніж звичайні уроки. Оцінювання під час ігор є проблематичним, оскільки не завжди можна визначити результати в процесі гри. Тому іноді немає можливості використовувати ігри на заняттях. Важливо зазначити, що під час проведення ігор, інколи було важко підтримувати дисципліну тому, що більшість дітей могли говорити одночасно.

Висновки до розділу 2

У другому було проведено педагогічне дослідження щодо впливу використання ігрових форм роботи на формування німецькомовної лексичної компетентності в говорінні учнів. Результати дослідження показали, що застосування дидактичних ігор сприяє покращенню вивчення німецької мови учнями початкових класів. Учні проявляли більше інтересу та активності під час уроків, відчували себе вільніше та комфортніше у процесі говоріння, а також залучалися до навчання у більш активний спосіб.

Однак, слід зазначити, що використання ігрових форм роботи також має свої обмеження та недоліки. Наприклад, це може вимагати більшої кількості часу для підготовки та проведення уроків, а також проблем з оцінюванням результатів гри. Також, ефективність ігор може залежати від професійної підготовки вчителя та організації уроку.

ВИСНОВКИ

Підсумовуючи все вище описане, можемо сказати, що ми відповіли проблемі теми курсової роботи, тобто, дослідили явище формування німецькомовної лексичної компетентності за допомогою ігрових форм роботи, а саме дидактичних ігор.

Також, можемо бути певні, що мета та головні завдання курсової роботи виконані, а саме: ми провели теоретичний аналіз поняття лексичної компетентності, дослідили види ігрових форм та визначили їх роль у вивченні німецької мови та провели педагогічне спостереження щодо ефективності використання ігор у процесі вивчення німецької мови у початковій школі.

Що найголовніше, це те, що ми визначили основні функції ігрових форм: навчальна, мотиваційно-спонукальна, орієнтуюча, компенсаторна та комунікативна, які дійсно впливають на розвиток лексичної компетентності, що було підтверджено на уроках. Ігри активізують повторення вже вивченого матеріалу та сприяють запам'ятовуванню нової лексики.

Аналіз зібраних даних результатів педагогічного дослідження підтверджує, що більшість учнів описали ігри як корисні та цікаві, а також вказали, що хотіли б їх повторити. Майже всі учні вважають атмосферу в класі позитивною і в цілому описують її як приємну та дружню, також ігри створили позитивне середовище, яке було водночас ігровим і стимулюючим. Дійсно, ігри виявилися цінними для стимулювання як конкуренції, так і співпраці. З одного боку, учні були залучені в гру і намагалися досягти її мети, тобто змагалися один з одним. З іншого боку, вони працювали разом: грали в командах і допомагали один одному, поєднуючи свої зусилля для досягнення перемоги.

Як висновок, ігрові форми займають важливе місце в освітньому процесі, широкий вибір ігор дозволяє використовувати їх в будь-якій частині навчальної програми. Вони забезпечують позитивний емоційний стан учнів та комунікативну спрямованість уроку. Також, сприяють розвитку таких якостей,

як самостійність, ініціативність та вміння працювати в команді. Тому, гра на уроці німецької мови не тільки організовує процес вивчення лексики, але й наближає до природного спілкування.

РЕЗЮМЕ

В курсовій роботі на тему «Ігрові форми роботи для формування німецькомовної лексичної компетентності в говорінні учнів початкової школи» основний акцент зроблено на дослідженні впливу ігор на навчання німецької мови у 4 класі, а також увага приділена теоретичному аналізу досліджуваної літератури з теми.

Метою курсової роботи є дослідження та аналіз впливу ігрових форм роботи на формування німецькомовної лексичної компетентності в учнів початкової школи.

Робота складається з 23 сторінок основного тексту і налічує 18 джерел використаної літератури.

Ключові слова: німецькомовна лексична компетентність, ігрові форми роботи, дидактичні ігри, педагогічне дослідження.

SUMMARY

In the coursework on «Game forms of work for the formation of German lexical competence in the speech of elementary school students» the main emphasis is placed on the researched effects of games on the learning of the German language in the 4th grade, attention is also paid to the theoretical analysis of the researched literature on the topic.

The aim of the course work is to research and analyze the influence of game forms of work on the formation of German lexical competence in primary school students.

The work consists of 23 pages of the main text and includes 18 sources used literature.

Key words: German lexical competence, game forms of work, didactic games, pedagogical research.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ




1. Альошина О.М. (2012). Сучасні методи та технології викладання іноземних мов у ВНЗ. Проблеми та перспективи формування національної гуманітарнотехнічної еліти. вип. 30, с. 242-247.
2. Амеліна С.М. (2014). Методика формування лексичної компетенції майбутніх філологів. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія: Педагогіка і психологія. Вип. 2, с. 9-13.
3. Баранова С. В., Джим А. Ю. (2017). Особистісно-орієнтований підхід на заняттях з іноземної мови. Науковий журнал «Молодий вчений». Видавничий дім «Гельветика». Вип. 5, с. 308-311.
4. Бігич О.Б., Бориско Н.Ф., Борецька Г.Е. (2013). Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів. загальн. ред. С.Ю. Ніколаєвої. Ленвіг.
5. Василенко М. (2003). Граючись – виграємо: Використання гри як основного методу навчання іншомовного спілкування на початковому етапі. Іноземні мови в навчальних закладах.
6. Гончаренко С. У. (1997). Український педагогічний словник. Либідь.
7. Горбач Л. (2012) Новітні технології на уроках німецької мови./ упоряд. Л. Горбач. Редакції газет гуманітарного циклу.
8. Кудикіна Н. (2003). Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності. Шлях освіти.
9. Полонська Т. К. (2018). Особливості навчання компетентісно орієнтованого читання іноземною мовою учнів молодшого шкільного віку. Лінгводидактичні засади навчання іноземних мов у закладах вищої педагогічної та загальної середньої освіти: монографія.
10. Савченко О. Я. (1997). Дидактика початкової школи : підруч. для студ. пед. ф-тів. Абрис.

11. Сяська Н. В. (2014). Формування англомовної лексичної компетентності майбутніх учителів засобами автентичних поетичних текстів.
12. Федусенко Ю. І. (2002). Особливості організації ігрової діяльності на уроках іноземних мов у початковій школі. Педагогічні науки : зб. наук. праць. – Вип. 32. ХДПУ, с. 190–193.
13. Cuddon, J. A. (2013) A dictionary of literary terms and literary theory – 802p.
https://www.academia.edu/7012145/A_Dictionary_of_Literary_Terms_and_Literary_Theory
14. Heyd G. (1990) Teaching German. – Frankfurt am Main, - 208 p.
15. Hoppe, Hans (1983). Spiel im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht - Begründungen und Kriterien für die fächerspezifische Spielauswahl und -verwendung. In: Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 2. Düsseldorf: Schwann, 285-304.
16. Kalantzis, Theresa (2008). Spiel und Spracherwerb - Symbiose oder Gegensatz? Von der Bedeutung des Spiels im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht mit erwachsenen Lernenden. Diplomarbeit: Wien
17. Keller, Monika (1988). Spiel und kognitives Lernen, ein Widerspruch? In: Daublebsky, Betina: Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum. Stuttgart: Klett, с. 252-283.
18. M. Manchon Rosa, Sanchez Aquilino (2007). Research on Second Language Vocabulary Acquisition and Learning, International Journal of English Studies. - Vol. 7 (2). - pp. 7-16.
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/2582/1/2595023.pdf>
19. Merriam-Webster's 11th Collegiate Dictionary (2020)
<https://www.merriamwebster.com/>.
20. Olga Swerlowa (2015). Die Deutschprofis A1 – Kursbuch mit Audios und Clips online. Ernst Klett Sprachen, 89-98.

ДОДАТКИ

Додаток

Анкета для оцінювання ігор та уроків

Питання:			
1. Чи сподобались вам ігри загалом?			
2. Чи зацікавили вас проведені заходи?			
3. Як вам гра «Wie spät ist es?»?			
4. Як вам гра «Снігова лавина»?			
5. Як вам гра «П'ять слів»?			
6. Як вам гра «Більше слів»?			
7. Після цих уроків ви краще запам'ятали слова?			
8. Чи сподобалось вам працювати в команді?			
9. Чи відчували ви себе ніяково?			
10. Яка була атмосфера в класі?			
11. Чи хотіли б ви мати більше уроків, де використовуються ігри?			
12. Чи сподобався вам урок без використання ігор?			

*Для заповнення анкети потрібно залишити позначку на одному з пустих полів, навпроти певного питання.



так, мені сподобалось



складно відповісти



ні, мені не сподобалось