

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ШКОЛА КИТАЙГОРОДСКОЙ»**

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Генеральный директор

АНО ДПО  
«Школа Китайгородской»



О.Г.Фере

«7 июня» 2018 г.  
Одобрено на Общем собрании учредителей  
Протокол № 2 от 07.06.2018

**Программа**

**дополнительного профессионального образования**

**(повышение квалификации)**

**«Языковые игры в обучении**

**грамматике, лексике и работе над произношением»**

Авторы программы: **Л.И.Каминская,**

доцент, ведущий методист

АНО ДПО «Школа Китайгородской»;

**А.Г.Митина,**

кандидат психологических наук

МОСКВА, 2018

## РАЗДЕЛ I. «ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ»

### 1. 1.1. Цель реализации Программы

Совершенствование профессиональных компетенций учителей иностранных языков в области использования и создания языковых игр как средства и приема обучения. Предлагаемая технология основана на принципах метода профессора Г.А. Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива» (далее - Метод активизации).

| №<br>п/п | Компетенции   | Направление подготовки,<br>Педагогическое<br>образование |
|----------|---|--|
|          |   | Код компетенции  |
|          |   | 44.03.01   |
|          |   | Бакалавриат  |
|          |   | 4 года   |
| 1.       | Способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.   | ПК-2   |
| 2.       | Способен организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности. | ПК-7   |

## 1.2. Планируемые результаты обучения

| № п/п | Знать  | Направление подготовки,<br>Педагогическое образование |
|-------|--|---|
|       |  | Код компетенции                                       |
|       |  | 44.03.01  |
|       |  | Бакалавриат   |
|       |  | 4 года  |
| 1.    | Психолого-педагогические основы игровой деятельности.  | ПК-2  |
| 2.    | Технологию подготовки и проведения языковых игр.   | ПК-2  |
| 3.    | Критерии выбора форм группового взаимодействия при проведении языковых игр.  | ПК-7  |
| 4.    | План анализа (самоанализа) языковой игры, разработанный АНО ДПО «Школа Китайгородской».  | ПК-2  |
| № п/п | Уметь  | Бакалавриат   |
|       |  | 4 года  |
| 1.    | Психологически и методически грамотно пользоваться имеющимися/созданными ранее языковыми играми на уроках иностранного языка.    | ПК-2  |
| 2.    | Создавать собственные языковые игры, адаптированные к различным условиям и тематике обучения, учитывающие возрастные особенности | ПК-2  |

|    |   |      |
|----|---|------|
|    | обучаемых и их уровень владения иностранным языком.   |      |
| 3. | Разрабатывать собственные дидактические материалы, необходимые для проведения языковых игр.   | ПК-2 |
| 4. | Выбирать формы группового взаимодействия, адекватные целям и типу языковой игры, интересам и психологическим особенностям учащихся. | ПК-7 |
| 5. | Психологически и методически грамотно подводить итоги проведенной игры с учащимися.   | ПК-2 |
| 6. | Разрабатывать речевые упражнения, основанные на отработываемом в игре языковом материале.   | ПК-2 |
| 7. | Проводить анализ и самоанализ игры по плану, разработанному АНО ДПО «Школа Китайгородской»  | ПК-2 |

### **1.3. Концептуальная идея Программы.**

Эффективность повышения квалификации обучаемых обеспечивается интеграцией методологической, методической и психолого-педагогической подготовки за счёт использования инновационных методов и технологий. Учебный процесс данного курса повышения квалификации базируется на тех же принципах, что и сам Метод активизации. Основой построения курса являются принципы личностно-ориентированного общения, игровой

организации учебного процесса и учебного материала, группового взаимодействия. Обучение представляет собой определенным образом организованную проблемно-поисковую деятельность группы слушателей, проходящих курс повышения квалификации, и ведущего преподавателя, при которой активизация учебного процесса, личности обучающегося является целью, средством и условием повышения квалификации. Каждое занятие курса представляет собой модель современного урока, так как то, *чему* мы учим, совпадает с тем, *как* мы учим слушателей курса.

Совместная коллективная деятельность становится личностно значимой, сплачивает группу слушателей курса, обеспечивает положительное влияние коллектива на личность, способствует обмену опытом и формирует творческого, ищущего педагога, способного мотивировать учащихся и активизировать их потенциальные возможности.

#### **1.4. Категория обучающихся.**

Уровень образования обучающихся — высшее образование; область профессиональной деятельности обучающихся — обучение иностранному языку в образовательных организациях всех типов.

#### **1.5. Форма обучения очная.**

#### **1.6. Срок освоения программы, режим занятий.**

Программа рассчитана на 24 часа. Занятия могут проводиться в режиме одного раза в неделю. Режим аудиторных занятий – не менее 3 часов в неделю. Занятия также могут проводиться в интенсивном режиме – по 6-8 часов в день.

## **РАЗДЕЛ II. «СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ»**

**2.1. Учебный (тематический) план программы дополнительного профессионального образования (повышения квалификации)**

**«Языковые игры в обучении грамматике, лексике и работе над произношением»**

**Учебный (тематический) план**

| №    | Наименование разделов и тем  | Всего часов | Виды учебных занятий, учебных работ |   |                        | Форма контроля                            |
|------|--|-------------|-------------------------------------|---|------------------------|---|
|      |  |             | Интерактивные лекции                | Практико-ориентированные занятия (практикумы, мастер-классы, творческие мастерские) | Самостоятельная работа |   |
| 1.   | <b>Раздел 1. «Психолого-педагогический»</b>  | 2           | 2                                   |   |                        |   |
| 1.1. | Психолого-педагогические основы игровой деятельности   |             | 1                                   |   |                        |   |
| 1.2. | Игра в методе профессора Г.А.Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива» |             | 1                                   |   |                        |   |
| 2.   | <b>Раздел 2. «Предметно-методический»</b>  | 22          | 3                                   | 15  | 4                      |   |
| 2.1. | Использование игры при изучении грамматики.  | 7           | 1                                   | 4   | 2                      | Анализ игр в форме группового обсуждения. |

| №    | Наименование разделов и тем   | Всего часов | Виды учебных занятий, учебных работ |   |                        | Форма контроля  |
|------|---|-------------|-------------------------------------|---|------------------------|---|
|      |   |             | Интерактивные лекции                | Практико-ориентированные занятия (практикумы, мастер-классы, творческие мастерские) | Самостоятельная работа |   |
| 2.2. | Игра как эффективный способ работы с лексическим материалом.              | 6           | 1                                   | 4   | 1                      | Анализ игр в форме группового обсуждения.   |
| 2.3. | Игровые приемы работы над произношением.                                  | 5           | 1                                   | 3   | 1                      | Анализ игр в форме группового обсуждения.   |
| 2.4. | Создание языковых игр как способ развития творческого потенциала учителя. | 2           |                                     | 2   |                        | Презентация/демонстрация разработанной игры (аттестационная работа), самоанализ проведенной игры и анализ игр слушателей курса.<br><br>Финальное анкетирование, тестирование. |
|      | <b>Итоговая аттестация.</b>   | 2           |                                     | 2   |                        |   |
|      | <b>Итого :</b>  | 24          | 5                                   | 15  | 4                      | Зачет   |

**2.2. Содержание обучения по программе дополнительного профессионального образования (повышение квалификации) «Языковые игры в обучении грамматике, лексике и работе над произношением»**

|  | <b>Виды учебных занятий/<br/>работ, час.</b> | <b>Содержание</b>   |
|--|--|---|
| <b>Раздел 1. «Психолого-педагогический».</b>                               |  |   |
| <b>Тема 1.1.<br/>Психолого-педагогические основы игровой деятельности.</b> | Интерактивная лекция,<br><br>1 час           | <p>Феномен игры. Роль игры в психическом развитии человека и обучении.</p> <p>Системно-деятельностный подход в психологии. Игра как деятельность.</p> <p>Ориентировочный, исполнительный и контрольно-оценочный этапы игровой деятельности.</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   |  | <p>Понятие двуплановости игры в обучении. Цели языковых игр, составляющие «план учителя» и «план ученика».</p>  |
| <p><b>Тема 1.2.</b></p> <p><b>Игра в методе профессора Г.А.Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива».</b></p> | <p>Интерактивная лекция,<br/>1 час</p> | <p>Краткая характеристика метода профессора Г.А. Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива».</p> <p>Игра в методе профессора Г.А.Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива» как принцип, средство и прием обучения.</p> <p>Групповое взаимодействие как форма организации игровой деятельности. Критерии выбора форм группового взаимодействия при проведении языковых игр.</p> |
| <p><b>Раздел 2. «Предметно-методическая деятельность».</b></p>  |  |   |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p><b>Тема 2.1.</b></p> <p><b>Использование<br/>игры при<br/>изучении<br/>грамматики.</b></p> | <p>Интерактивная<br/>лекция, 1 час</p>       | <p>Типы учебных игр,<br/>используемых при изучении<br/>грамматических явлений.</p> <p>Основные задачи учителя при<br/>разработке, проведении и<br/>подведении итогов проведенной<br/>грамматической игры.</p>   |
|   | <p>Мастер-класс<br/>1 час</p>                | <p>Демонстрация игр, разработанных<br/>преподавателями «Школы<br/>Китайгородской» и используемых в<br/>целях тренировки, анализа,<br/>повторения и контроля усвоения<br/>изучаемого грамматического<br/>материала.</p>  |
|   | <p>Практикум, 1 час</p>                      | <p>Технология проведения<br/>грамматических игр. Выбор формы<br/>группового взаимодействия при<br/>проведении грамматических игр.<br/>Способы коррекции ошибок при<br/>проведении грамматических игр.<br/>Создание дидактических<br/>материалов, необходимых для<br/>проведения грамматических игр.</p> |
|   | <p>Творческая<br/>мастерская,<br/>2 часа</p> | <p>Создание грамматических игр по<br/>предложенным учебным<br/>материалам (работа в малых<br/>группах). Разработка речевых<br/>упражнений, основанных на</p>  |

|   |                                |   |
|---|--------------------------------|---|
|   |                                | отрабатываемом в игре языковом материале. Анализ предложенных игр по критериям, разработанным АНО ДПО «Школа Китайгородской» .  |
|   | Самостоятельная работа, 2 часа | Разработка грамматической игры по материалам учебных курсов слушателей в соответствии с требованиями, разработанными АНО ДПО «Школа Китайгородской» .                           |
| <b>Тема 2.2.</b><br><b>Игра как эффективный способ работы с лексическим материалом.</b> | Интерактивная лекция, 1 час    | Игровые приемы работы с лексикой. Типы игр, используемых на этапах введения, тренировки, повторения и контроля усвоения лексического материала, подлежащего активному усвоению. |
|   | Мастер-класс, 1 час            | Демонстрация лексических игр, разработанных преподавателями «Школы Китайгородской» и используемых для формирования и совершенствования языковых и речевых умений учащихся.      |
|   | Практикум, 1 час               | Технология проведения лексических игр. Разработка дидактических материалов, необходимых для проведения  |

|  |                               |   |
|--|-------------------------------|---|
|  |                               | <p>лексических игр. Коррекция ошибок при проведении лексической игры.</p> <p>Значение и технология подведения итогов и анализа (самоанализа) проведенной лексической игры.</p>  |
|  | Творческая мастерская, 2 часа | <p>Создание лексических игр о предложенным учебным материалам (работа в малых группах). Разработка речевых упражнений, основанных на отработываемом в игре языковом материале. Анализ предложенных игр по критериям, разработанным АНО ДПО «Школа Китайгородской» .</p> |
|  | Самостоятельная работа, 1 час | <p>Разработка грамматической игры по материалам учебных курсов слушателей в соответствии с требованиями, разработанными АНО ДПО «Школа Китайгородской» .</p>  |
| <p><b>Тема 2.3.</b></p> <p><b>Игровые приемы работы над произношением.</b></p> | Интерактивная лекция, 1 час   | <p>. Игровые приемы работы с артикуляцией звуков и звукосочетаний. Приемы работы над интонацией (разные типы вопросов, перечисления, просьбы, и</p>   |

|  |                            |  |
|--|----------------------------|--|
|  |                            | <p>т.д.). Фразовое ударение, паузация, смысловое членение текста.</p> <p>Значение контекста и сценария урока, интересных коммуникативных заданий как средства повышения мотивации и вовлеченности учащихся в работу над произношением.</p> <p>Групповые и индивидуальные формы работы для повышения эффективности постановки и коррекции произношения.</p> |
|  | <p>Мастер-класс, 1 час</p> | <p>Демонстрация игр, разработанных преподавателями «Школы Китайгородской» и используемых при введении нового учебного материала, при проведении фонетических зарядок, на этапе тренировки и закрепления учебного материала.</p> <p>Эффективные способы коррекции фонетических ошибок.</p>  |

|  |                                      |   |
|--|--------------------------------------|---|
|  | <p>Творческая мастерская, 2 час</p>  | <p>Разработка игровых приемов работы над произношением по предложенным учебным материалам (работа в малых группах). Разработка речевых упражнений, основанных на отработываемом в игре языковом материале. Анализ предложенных игр по критериям, разработанным АНО ДПО «Школа Китайгородской» .</p> |
|  | <p>Самостоятельная работа, 1 час</p> | <p>Разработка игрового приема работы над произношением по материалам одного из преподаваемых курсов по требованиям, разработанным АНО ДПО «Школа Китайгородской» .</p>  |
| <p><b>Тема 2.4.</b><br/><b>Создание языковых игр как способ развития творческого потенциала учителя.</b></p> | <p>Творческая мастерская, 2 часа</p> | <p>Разработка серии языковых игр (грамматической, лексической и фонетической), а также речевых упражнений, основанных на отработываемом в игре языковом материале, и включение их в сценарий урока.</p>   |

|                             |                               |  |
|-----------------------------|-------------------------------|--|
| <b>Итоговая аттестация:</b> | Творческая мастерская, 2 часа | Презентация/демонстрация, самоанализ и анализ игр, разработанных слушателями.<br><br>Финальное тестирование и анкетирование. |
|-----------------------------|-------------------------------|--|

### **РАЗДЕЛ III. «ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ».**

В течение курса предполагается осуществление входного и текущего контроля, а также проведение итоговой аттестации.

#### **3.1. Входной контроль.**

Для *входного контроля* используется анкетирование и тестирование. Тестирование содержит вопросы открытого типа, позволяющие определить степень знакомства слушателей с некоторыми понятиями, входящими в содержание курса обучения, опыт использования языковых игр слушателями. Выполнение входного тестирования и анкетирования происходит до начала курса обучения в письменной или электронной форме. Вопросы представляются на одном бланке или одним файлом.

#### **Входное анкетирование**

Анкета, предлагаемая слушателям, содержит следующие вопросы:

1. Данные слушателя курсов повышения квалификации.

1.1. Ф.И.О.

1.2. Дата рождения

1.3. Место работы

1.4. Стаж работы

1.5. Какой язык вы преподаете?

1.6. С какой возрастной категорией вы работаете?

1.7. Контактный телефон

1.8. E-mail

2. Назовите причины, побудившие вас прийти на данную программу повышения квалификации. Выберите наиболее подходящие варианты ответа:

- Обязательное повышение квалификации (1 раз в 5 лет).
- Необходимость прохождения аттестации.
- Советы коллег.
- Желание учиться именно в "Школе Китайгородской".
- Стремление к профессиональному развитию.
- Удобное место проведения и/или времени занятий.
- Другое (что именно?)

3. Что вы ожидаете от данной программы обучения?

4. О чем бы вы хотели узнать и чему именно вы хотели бы научиться?

5. Подчеркните вариант ответа, наиболее отражающий степень вашего знакомства с методом Г.А.Китайгородской:

- Никогда не слышал(а) об этом методе.
- Знаю, что есть такой метод.
- Имею представление об особенностях обучения по этому методу.
- Использую в своей работе некоторые приемы данного метода.

**Входное тестирование**

1. Какие результаты изучения иностранного языка вы считаете самыми значимыми?
2. Какое значение имеет игровая деятельность в обучении?
3. Насколько часто вы используете игры на своих уроках?
4. Что вы предпочитаете: использование готовых или разработку собственных игр?
5. На каких этапах прохождения материала вы считаете уместным использование языковых игр?
6. С какими трудностями организации игр на уроке вы сталкивались?
7. Какой процент времени урока вы уделяете работе над произношением?
8. Если Вы используете игры в своей работе, то каким образом Вы подводите итоги игровой деятельности?

**3.2. Текущий контроль** осуществляется в ходе участия в творческих мастерских, в процессе презентаций результатов работы малых групп, а также в ходе выполнения слушателями заданий, связанных с разработкой разных типов языковых игр. Задания для самостоятельной работы проверяются на очередном занятии в форме группового обсуждения.

**3.3. Итоговая аттестация** состоит из выполнения аттестационной работы, а также финального тестирования и анкетирования. Аттестационная работа представляет собой разработку слушателями курса собственного варианта языковой игры в соответствии с предложенными требованиями. Предусматривается презентация и/или демонстрация разработанной игры. Финальное занятие курса представляет собой презентации и/или демонстрации разработанных игр, в которых слушатели по очереди становятся то ведущими разработанной ими игры, то членами учебной группы, участвующими в языковых играх, созданных их коллегами. По окончании каждой игры проводится самоанализ игры ее автором, затем анализ игры

коллегами по учебной группе. Анализ разработанных игр является необходимой частью итоговой аттестации. Слушатели получают рекомендации по дальнейшему совершенствованию умения создавать и проводить языковые игры. Рефлексия увиденного позволяет развивать навыки анализа и самоанализа деятельности и лучше усвоить основные требования к разработке и проведению языковых игр.

Если курс проводится в интенсивном режиме (2-3 дня), то предоставление игры в письменном или электронном виде не является обязательным. Содержание требований к разработке игры озвучиваются слушателями в процессе презентации игры.

### **ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ**

Разработка игры обязательно включает преамбулу, описание технологии проведения игры и способа подведения итогов игры.

#### ***В преамбуле к описанию игры необходимо указать:***

- цель данной языковой игры (методическую);
- класс, возраст и уровень подготовки учеников;
- какой лексический/грамматический/фонетический материал отрабатывается;
- этап прохождения этого материала (объяснение, закрепление, анализ, контроль усвоения изучаемого языкового материала, повторение изученного материала);
- какой дидактический материал разработан для проведения данной игры;
- обоснование избранной формы группового взаимодействия или индивидуального способа выполнения игровых заданий.

#### ***Описание технологии проведения игры:***

- формулировка цели и правил проведения игры для учащихся;
- время (регламент) проведения игры;
- критерии определения выигрыша в игре;
- организация группового взаимодействия (если это предусмотрено характером игры).

***Подведение итогов игры:***

- с точки зрения соблюдения процедуры игры;
- с точки зрения языковой корректности (работа над ошибками),
- с точки зрения развития рефлексивных умений и самооценки учащихся.

**ПЛАН АНАЛИЗА (САМОАНАЛИЗА) ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ**

Анализ и самоанализ языковой игры проводятся по одному и тому же плану. Слушатели отмечают выполнение/невыполнение всех пунктов плана и на основании анализа дают рекомендации коллегам по совершенствованию деятельности.

| № |  | Да | Нет |
|---|--|----|-----|
| 1 | Достигнута ли методическая цель игры?  |    |     |
| 2 | Четко ли сформулирована цель игры для учеников?  |    |     |
| 3 | Четко ли были сформулированы правила игры, ее формат и критерии определения победителя/ей? |    |     |
| 4 | Соответствуют ли разработанные дидактические материалы цели игры, а также возрастным       |    |     |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|   | особенностям и уровню языковой подготовки учащихся?  |  |  |
| 5 | Удобно ли было учащимся пользоваться дидактическими материалами?   |  |  |
| 6 | Соответствует ли форма группового взаимодействия цели и содержанию игры?   |  |  |
| 7 | Эффективно ли подведены итоги игры?  |  |  |
| 8 | Были ли разработаны и проведены речевые упражнения, основанные на языковом материале данной игры, после ее завершения? |  |  |
| 9 | Возможности использования формата данной игры для отработки другого языкового материала.                               |  |  |

### **ФИНАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ.**

Для финального тестирования предлагаются также вопросы открытого типа. Качественная оценка производится по следующим критериям: знание содержания данного курса повышения квалификации, рефлексия опыта использования и создания языковых игр в процессе обучения.

1. Какие идеи и методические приемы, изученные в ходе данного курса повышения квалификации, вы считаете возможным применить в своей работе?

2. В чем заключается «двуплановость» при планировании и проведении языковых игр?

4. Какие новые типы грамматических и лексических игр вы узнали в течение данного курса повышения квалификации? Какие из них вы считаете наиболее эффективными и почему?

5. Какие из предложенных языковых игр вы уже апробировали? Каких результатов достигли? (вопрос для слушателей, обучающихся в режиме 1 раз в неделю).

7. Испытали ли вы трудности при создании своей собственной языковой игры (аттестационная работа)? Если да, то какие именно?

8. В чем вы видите значение групповых форм работы при организации игровой деятельности на уроке?

9. Считаете ли вы важным этап подведения итогов игровой деятельности на уроке и почему?

Слушатели получают итоговый зачет, если разработанная языковая игра соответствует большинству требований к разработке игры, проведен самоанализ игры, слушатель участвовал в анализе игр коллег, а также при условии, что ответы на вопросы финального тестирования демонстрируют владение материалом курса.

#### **ФИНАЛЬНОЕ АНКЕТИРОВАНИЕ СЛУШАТЕЛЕЙ КУРСА.**

Анкета, предлагаемая слушателям, содержит следующие вопросы:

1. Оцените следующие параметры в соответствии с вашими ощущениями:

(подчеркнув цифру от 1 до 10)

Организация курса 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Насколько вам было интересно 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Насколько полезным был для вас данный курс 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. В чем именно вы видите пользу данной образовательной программы?

3. Какие лекции/практикумы/творческие мастерские вызвали у вас наибольший интерес?

4. Что изменилось/изменится в вашей работе после обучения по данной программе?

5. Ваши пожелания и замечания.

## **РАЗДЕЛ IV. «ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ»**

### **4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы.**

#### **Основная литература**

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - СПб.: Союз, 1997.-298с.
2. Китайгородская Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам. Теория и практика: Учебно-методическое пособие.- М.: Высшая школа; Научно-образовательный центр «Школа Китайгородской», 2009.- 277 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. — Издание второе. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

[http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#\\$p1](http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#$p1)

#### **Основная литература для учителей английского языка**

1. Deirdre Howard-Williams, Cynthia Herd. Word Games with English, Heinemann, 2014.
2. Mario Rinvoluceri. Grammar Games: Cognitive, Affective and Drama Activities for EFL Students, Cambridge University Press, 2011.
3. Mark Hancock, English Pronunciation in Use, Cambridge University Press, 2003.
4. Wright Andrew, David Betteridge, Michael Buckby. Games for Language Learning. , Cambridge University Press, 2012.

## **Основная литература для учителей французского языка**

1. Lemeunier Valérie, Gracia Méliа, Cardon Julien. En jeux : activités orales pour favoriser l'apprentissage du français - FLE : livre de l'apprenant (A1). Cayenne : CRDP Académie de Guyane, 2010.
2. Silva Haydée .Le jeu en classe de langue .CLE international, 2008.

## **Основная литература для учителей немецкого языка**

1. Carmen Beck, Andrea Hawerlant, Barbara Duckstein, Valeska Hagner, Michaela Luyken, Wiebke Heuer, Anja Schümann. Zwischendurch mal... Spiele. - Hueber, 2012.
2. Nina Wilkening. 80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung: Für Plenum, Kleingruppen und Freiarbeit. - Verlag an der Ruhr, 2013.

## **Дополнительная литература**

1. Авдулова Т.П. Психология игры: современный подход.- М.: Academia, 2009.-208 с.
2. Берн Эрик. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.- М.:ЭКСМО, 2014.
3. Китайгородская Г.А. Метод активизации в контексте современных проблем философии образования. // Метод активизации: актуальные проблемы развития. Сб. статей. /Под ред. Г.А. Китайгородской. - М., 2004.
4. Колышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. - СПб.: Каро, 2006.- 192с.
5. Петрусинский В.В. и др. Игры для активного обучения. - М.: Владос, -2007.-125 с.
6. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Продвинутый курс. - 2-е издание. — М.: АСТ, Астрель, 2010. -272 с.

7. Gerald Kelly. How to Teach Pronunciation, Longman, 2001.
8. Giangioffe Evelyne, Lefort H el ene. Le jeu dans la classe de langue, Limoges : CRDP du Limousin, 2003.
9. Juana S anchez, Carlos Sanz, Michael Dreke. Spielend Deutsch lernen, Langenscheidt, 2005.
10. Michael Vaughan-Rees. Test Your Pronunciation, Pearson Education Limited in association with Penguin Books Ltd, 2002.

### **Интернет-ресурсы**

(дата обращения 04.06.2018)

<http://edition.tefl.net/ideas/pronunciation/top-fun-pronunciation-games>

<http://busyteacher.org/14455-grammar-review-6-super-esl-games.html>

<http://busyteacher.org/20378-top-10-print-and-go-games-best-of-busy-teacher.html>

<http://busyteacher.org/22207-how-to-create-your-own-games-esl.html>

<http://www.teach-this.com/esl-games/grammar-games>

[https://www.hueber.de/seite/pg\\_lehren\\_uebungen01\\_idn](https://www.hueber.de/seite/pg_lehren_uebungen01_idn)

<http://francparler-oif.org/lesdossiers/tous-les-dossiers/2352-jouer-en-classe-de-fle.html>

#### **4.2. Материально-технические условия реализации программы**

Интерактивные формы учебных занятий предполагают наличие аудитории, в которой можно вариативно использовать пространство, производить расстановку стульев в форме полукруга, круга, свободно передвигаться, работать в группах, выполнять двигательные упражнения (например, фонетические и речевые зарядки), играть в разные типы игр, в том числе настольные. В учебном процессе для просмотра презентаций,

фоновой музыки и т.д. используются такие технические средства обучения, как аудиосистема, телевизор, компьютерное и мультимедийное оборудование.