

«СПЕКТР»

Новая серия УМК по немецкому языку
как первому иностранному
авторов Н. А. Артемовой, Т. А. Гавриловой
для 2 – 4 классов



Основание для использования пособий, не входящих в ФП

Министерство образования и науки Российской Федерации

ПРИКАЗ

от 9 июня 2016 г. N 699

**ОБ УТВЕРЖДЕНИИ ПЕРЕЧНЯ ОРГАНИЗАЦИЙ, ОСУЩЕСТВЛЯЮЩИХ ВЫПУСК
УЧЕБНЫХ ПОСОБИЙ, КОТОРЫЕ ДОПУСКАЮТСЯ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ПРИ
РЕАЛИЗАЦИИ ИМЕЮЩИХ ГОСУДАРСТВЕННУЮ АККРЕДИТАЦИЮ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО, ОСНОВНОГО ОБЩЕГО,
СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Н.А. Артемова, Т.А. Гаврилова. **Spektrum Deutsch**, 2 – 4 класс

**Около 5 000 школьников во 2, 3 и 4 классах
уже начали в этом году изучать немецкий язык по серии «Спектр»**



Сайт курса

spektrumdeutsch.com

- Информация о составе УМК, сроках выхода изданий
- Содержание учебников, пробные главы
- Книги для учителя, аудиоприложения, рабочие программы для скачивания
- Вебинары, видео уроков
- Дополнительные материалы для учителя (тесты, поурочное планирование и др.)
- Ученические работы
- Форум

Игровые формы работы

ИГРА

как форма взаимодействия младших школьников в наибольшей степени отвечает их возрастным особенностям, помогает им раскрепоститься, создает положительный настрой и дополнительную мотивацию к освоению немецкого языка.

Rate-mal-Spiel

Игра используется для отработки речевых образцов (вопросительные предложения без вопросительного слова, утвердительные предложения, предложения с отрицанием) и для работы с лексикой.

Вариант 1

Группа загадывает имя одного из учащихся. Водящий должен его отгадать, задавая соответствующий вопрос.

„Ist das Lisa?“ – „Nein das ist nicht Lisa.“
„Ist das Alex?“ – „Ja, das ist Alex.“



Rate-mal-Spiel

Вариант 2

Загадывается прилагательное, обозначающее качество. Водящий, задавая вопросы, должен отгадать его.



Вариант 3

Загадывают или прячут какой-либо предмет (например, что-либо из школьных принадлежностей). Водящий спрашивает: „Ist das ein(e) ...?“ Ему отвечают: „Nein, das ist kein(e) ...“ Игра продолжается до тех пор, пока предмет не будет отгадан.



Pantomime

Эту игру можно использовать для заучивания букв немецкого алфавита, закрепления лексики и отработки некоторых грамматических тем, при изучении темы «Время» и др.

Вариант 1

Учащиеся в парах или индивидуально изображают пройденные буквы. Группа отгадывает представленную букву.



Pantomime

Вариант 2

Один из учащихся загадывает глагол и изображает соответствующее действие. Остальные учащиеся, задавая вопросы в зависимости от изучаемой грамматической темы в Präsens или в Perfekt, стараются отгадать продемонстрированное действие.



Pantomime

Вариант 3

Для отработки повелительного наклонения (Imperativ) можно предложить учащимся по очереди давать друг другу команды и выполнять их.



Вариант 4

При изучении темы «Время» учащиеся могут индивидуально или в парах изображать часы, предлагая остальным назвать показываемое ими время.

Memorie

*Эту игру можно использовать для отработки лексики или для запоминания спряжения, например, глаголов *haben* и *sein*.*



На отдельных карточках записываются личные местоимения и соответствующие формы глагола (грамматика), либо новые слова и соответствующие рисунки (лексика). Карточки раскладываются в две группы текстом/изображением вниз. Игроки поочередно берут по одной карточке из каждой группы. Если на взятых карточках форма глагола и местоимение / изображение и слово совпадают, игрок оставляет пару карточек у себя и берет еще две карточки. Если содержание карточек не соответствует друг другу, игрок кладет их на место, перевернув текстом/изображением вниз. Другие игроки стараются запомнить, где какая из уже известных им карточек лежит, чтобы быстрее подобрать нужную пару. Выигрывает тот, у кого оказывается больше всех парных карточек.

Quartett

Игра предназначена для отработки тематической лексики, в первую очередь для запоминания имен существительных.



«Квартет» составляют четыре карточки, объединенные одним признаком, например, темой или грамматическим родом. Цель игры – собрать как можно больше «квартетов». Игра «Квартет» по теме «Одежда» может быть организована следующим образом.

На карточках изображаются предметы одежды с подписями. Предметы одежды желательно изобразить цветом, соответствующим грамматическому роду существительного: синий цвет – мужской род, красный цвет – женский род, зеленый цвет – средний род. Предметы одежды, которые обозначаются существительными во множественном числе, можно изобразить сиреневым цветом.

Quartett

«Квартет» составляют четыре карточки с существительными одного рода или с существительными во множественном числе. Помимо названия изображенного предмета одежды, на каждой карточке указываются также названия других предметов, составляющих квартет.

Играют в группах по четыре человека, ход переходит от игрока к игроку по часовой стрелке.

Карточки перемешивают и раздают участникам игры. Задача участников – собрать четыре карточки с существительными одного рода или с существительными во множественном числе.

Начинает игру тот, у кого на руках окажется карточка с изображением предмета, о котором договорились заранее.

Quartett

Участники обращаются друг к другу и обмениваются карточками:
„Ich brauche einen Mantel. Und ich kann dir eine Bluse geben.“

Если у следующего игрока есть требуемая карточка, он отдает ее:
„Hier bitte.“ Первый игрок получает возможность задать еще один вопрос, причем любому участнику.

Если обмен не состоялся („Ich habe keinen Mantel.“), то ход переходит к следующему игроку.



Bingo

Цель игры – запоминание количественных числительных, например, от 1 до 12.

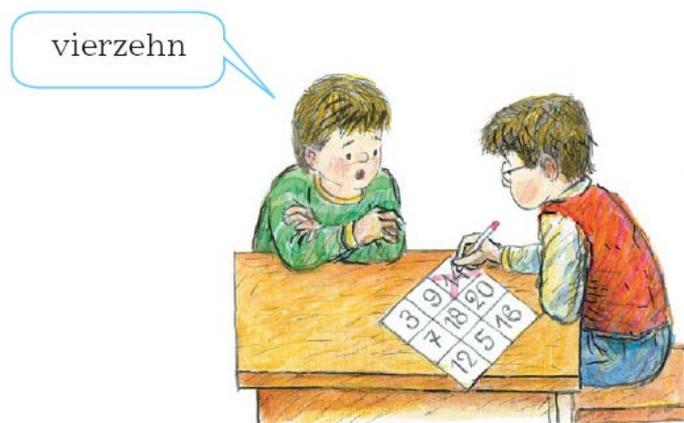
Участники игры рисуют таблички и заполняют их числами в отработываемом диапазоне. Таблички могут быть двух видов: две на две или две на три клеточки.

3	7
10	4

8	6	2
5	12	9

Bingo

Учитель или водящий называет числа в произвольном порядке, остальные зачеркивают их в своих табличках. Кто первым зачеркнет все числа, выкрикивает слово „Bingo“ и становится победителем.



Domino

Игра используется для отработки спряжения глаголов.

Карточки домино («доминошины») перемешиваются и распределяются между участниками игры поровну по 4 – 5 штук в зависимости от количества игроков или отрабатываемых глаголов. Начинает игру тот, у кого на руках окажется «доминошина» с «младшим» местоимением (ich/du/...).

Игроки по очереди выкладывают карточки так, чтобы на стыке оказалось личное местоимение с соответствующей ему формой глагола.



Domino

Карточки с глаголами могут выкладываться вперемешку или в строгой очередности: сначала все формы одного глагола, затем все формы другого и т.д.

Игрок, у которого на руках не оказывается карточки домино с нужной формой глагола, либо тянет карточку из оставшихся «доминошин», либо пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои «доминошины» на стол.

Эту же игру можно использовать для заучивания причастия прошедшего времени.



kommen

gekommen

lesen

gelesen

fahren

gefahren

essen

Разрезной материал для игр содержится во вкладках к рабочим тетрадям для 2, 3 и 4 классов.

Domino II

lesen	essen	aufstehen	bekommen
gekommen	gefahren	gegangen	sein
kommen	fahren	gehen	lesen

Domino I

ich	du	er, sie, es	wir	ihr	sie
sind	habe	hast	hat	haben	habt
ich	du	haben	bin		

Uhren-Memory I

Es ist zehn vor zwölf.	Es ist Viertel nach acht.	Es ist Viertel vor sieben.	Es ist zehn Uhr.
Es ist halb vier.	Es ist zwanzig vor drei.	Es ist halb neun.	Es ist fünf vor halb zwei.

Memory I

das Bett	das Bild	die St...
die Badewanne	der Sessel	

Memory I

Memory III

der Zoo	die Schule	das Theater
die Straße	das Kino	

Memory III

Spektrum **Spektrum** **Spektrum**
Deutsch Deutsch Deutsch

spektrumdeutsch.com

spektrum.deutsch@gmail.com

Желаем успеха и
благодарим за внимание!

