

## **Методические рекомендации для обучения французскому языку в средней школе на основе игр**

Сложно преувеличить роль игр в процессе обучения. Игры превращают однообразную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, в занятие гораздо более интересное и увлекательное. Формы игр очень разнообразны, существует различные приспособленные для использования на уроке настольные игры (к примеру, лото, домино), сюжетно-ролевые игры, обусловленные какой-либо ситуацией. В любой игре должны быть четко сформулированы правила. А соревновательный дух будет подстегивать детей на активное участия в игре, вызывая у них стремление победить.

В то же время, важно заметить, что урок не может состоять из одних игр. При всей привлекательности игры как средства обучения место и время ее проведения зависят от многих факторов: подготовки учащихся, сложности изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и даже настроения учеников на каждом конкретном уроке. Чувство меры совершенно необходимо проявлять, чтобы игра не потеряла своего эмоционального воздействия и не стала утомлять учащихся, но нельзя не отметить, что игровые приемы становятся серьезными помощниками учителя, призванными пробудить и удержать интерес учащихся к изучаемому материалу на протяжении всего обучения.

Рассмотрим некоторые примеры применения игр на уроках французского языка.

**Тема: Ma famille** (Моя семья)

**«Qui est le plus rapide?»** («Кто самый быстрый?»)

Отведённое время: 5 мин.

Оснащение: для проведения игры используется интерактивная доска.

Ход проведения: Учитель «делит» доску пополам, (желательно перед началом урока в целях экономии времени), т.к. в игре будут принимать участие две команды. Выписывает в хаотичном порядке лексические единицы: obéir, embêter, interdire, gronder, surveiller, accompagner, interdire, discuter, punir, avoir de bonnes résolutions, une punition, se chamailler, se quereller, se disputer. Затем делит класс на две команды, раздает маркеры участникам, после чего дает перевод приведённых выше слов в сравнительно быстром темпе (скорость перечисления зависит от того, насколько быстро участники справляются с заданием, но чем быстрее – тем лучше). Задача учеников состоит в том, чтобы как можно быстрее

вычеркнуть французские эквиваленты перечисленных учителем слов. Та команда, которая быстрее справилась с заданием, соответственно побеждает.

### «Attrape – répons - jette» («Поймай-отвечай-бросай»)

Отведённое время: 10-12 мин.

Оснащение: Для проведения данной игры был изготовлен небольшой картонный кубик размером 5\*5 см, на каждой грани которого написан вопрос:

- *Qu'est-ce que tes parents t'interdisent?*
- *Comment sont tes parents?*
- *Est-ce que ta famille est unie?*
- *As-tu souvent de bonnes résolutions?*
- *Discutes-tu les problèmes avec tes parents?*
- *Pourquoi disputes-tu avec les parents?*

Ход игры: Учитель просит учащихся выстроиться у доски в круг (для удобства бросания кубика круг должен быть небольшим), после чего передаёт им кубик. Суть игры заключается в том, что ученики по очереди бросают друг другу кубик, читают вслух попавшийся один из шести написанных на его гранях вопросов и дают на него развернутый ответ.

*Учитель: Mes amis, levez-vous et formez, s'il vous plaît, un petit cercle. Jouons un peu. Les règles sont simples: il faut jeter qn un cube, lire la question, répondre à cette question et puis vous devez le jeter à un des vos camarades.* (Учитель наглядно демонстрирует, бросая кубик одному из учеников)

*Ученик А: Qu'est-ce que tes parents t'interdisent? Mes parents m'interdisent de me promener seul et manger au Macdo* и т.д.

### **Тема: «Les nombres» («Числа»)**

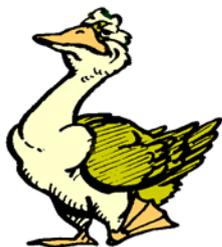
#### **«Jeu de l'oie» («Гусь»)**

Отведённое время: 15 мин.

Оснащение: Для проведения данной игры учителю необходимо подготовить «игровое поле», игровые фишки и кости.

Ход игры: Данную игру на закрепление чисел можно провести по командам, для этого учитель делит класс на несколько команд таким образом, чтобы в каждой команде получилось не более четырёх человек. Суть игры заключается в том, что участники

каждой команды бросают кости, продвигаются на выпавшее количество клеточек и называют изображённое число. Выигрывает та команда, которая первая придёт к финишу. Стоит отметить, что учителю обязательно нужно следить за тем, чтобы каждый участник команды высказывался во время игры.



команда делает один дополнительный ход;



команда пропускает ход.

|             |    |                                    |           |    |    |    |    |
|-------------|----|------------------------------------|-----------|----|----|----|----|
| →<br>DÉPART | 13 | 15                                 | 17        | 19 | 22 |    | 30 |
| 16          |    | 13                                 | 25        |    | 14 | 20 | 20 |
| 21          | 21 | 16                                 | ARRIVÉE ! |    |    | 15 | 14 |
| 19          | 10 | Jeu de l'oie des nombres jusque 30 |           |    |    | 22 | 12 |
| 18          | 11 |                                    |           | 13 | 17 | 23 | 16 |
| 17          |    | 24                                 | 15        | 11 | 22 |    | 10 |

«Cherchez les nombres» («Найдите число»)

Отведённое время: 10 мин.

Оснащение: Чтобы провести данную игру, учителю необходимо заранее изготовить специальные карточки-таблички.

Ход игры: Игра проводится в парах. Учитель выдает каждому ученику две карточки. В первой, он по своему усмотрению располагает следующие числа: 15, 18, 20, 30, 27, 23, 19. Сосед по парте, ни в коем случае, не должен узнать, как его соперник располагает числа. Задача игроков – «найти» числа своего соперника. В паре побеждает тот, кто быстрее справится с заданием.

*Учитель: Je vous donne des tableaux, regardez-les, s'il vous plaît. Ecrivez dans le premier tableau les nombres suivants: 15, 18, 20, 30, 27, 23, 19. Mais ne les montrez pas à vos camarades! Maintenant, jouez avec vos camarades pour trouver les nombres.*

Игру можно и нужно вводить в процесс обучения иностранному языку, ведь с ее помощью можно решить ряд психолого-педагогических проблем группы, а также помочь ее участникам преодолеть трудности и барьеры учеников, создать мотивацию к изучению иностранного языка. Игра способствует выявлению способностей ребенка, развивает его творческий потенциал, а также учит принимать самостоятельные решения и способствует активизации произвольного запоминания. Она помогает развитию памяти, внимания, восприятия, регулирует психоэмоциональное состояние класса, позволяя снизить агрессию и напряжение, создает положительный эмоциональный настрой к учителю и к самому учебному процессу. Таким образом, игра интенсифицирует процесс овладения иностранным языком, способствуя развитию познавательной активности учащихся в изучении языка.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Гальскова Н.Д., Гез Н.И., Теория обучения иностранным языкам – М.: Издательский центр «Академия», 2006.-336 с.
2. Давыдова, З.М. Игра как метод обучения/ З.М. Давыдова// Иностранные языки в школе. – 2010. - №6. – с.34 – 37
3. Леонтьев, Л.А. //Иностранные языки в школе. – 2014.