

## **Уроки французского языка: от игры – к устойчивому интересу**

**Т. П. Кезик,**

учитель французского языка первой категории

гимназии № 1 г. Воложина

Использование игры на уроках иностранного языка имеет большое значение для приобретения формирования у школьников умений и навыков, развития мотивационно-потребностной сферы. Педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у детей интерес, стимулировать их умственную и речевую активность, создавать атмосферу соперничества и сотрудничества.

Об обучающих возможностях игр известно уже давно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребёнка в особенности.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, предполагающее принятие решения.

В соответствии со школьной системой обучения иностранному языку Михаил Фёдорович Стронин, автор ряда книг, посвящённых обучающим играм, подразделяет игры на подготовительные и творческие.

*Подготовительные игры* включают в себя грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры.

Определить вид подготовительной игры.

*К творческим играм* относятся аудитивные и речевые игры. Их цель – дальнейшее развитие речевых навыков и умений.

Занимаясь разработкой игр, необходимо учитывать требования к их организации на уроках иностранного языка:

- игра должна соответствовать программному материалу и активизировать учебный процесс;
- игрой должно быть предусмотрено решение хотя бы одной из трёх задач: образовательной, воспитательной развивающей;
- игра должна быть доступной обучающимся и не отвлекать от учебного процесса;
- игра должна вызывать положительный эмоциональный отклик.

Предлагаемые игры рекомендуются для обучающихся на II и III ступенях образования.

1) Лексическая игра «Художник» (основная часть урока, 8–12 минут)

Цель: отработка употребления лексики.

Ход игры. Одна группа вставляет в текст подходящие по смыслу прилагательные или причастия, вторая – глаголы. Побеждает группа, не допустившая ошибок.

Текст: «Игра должна не только занимать место на уроке **иностранного** языка, но и быть его **прочным** стержнем. Надо стремиться к тому, чтобы игровой элемент присутствовал на всех этапах урока иностранного языка и создавал общую **игровую** атмосферу. Например, если на уроке нужно отработать употребление будущего времени, то урок можно начать так: «Отгадайте, что мы будем делать на уроке?» Ответы учеников: «Мы будем читать, мы будем писать. Вы нам прочитаете новый рассказ». То есть на уроке выясняется план работы и тренируется будущее время. Поводы для таких **игровых** моментов можно и нужно находить на всех этапах урока.

Тогда игра будет органически связанной с уроком. И ребята могут и не заметить, что они играют, им просто будет интересно. Но дело не в количестве используемых игр. **Разумное** чувство меры важно соблюдать и здесь.

Речь идёт скорее об общей **игровой** атмосфере, позволяющей учителю **вызвать неподдельный** интерес к изучению языка.

Главная задача учителя – добиться того, чтобы не **пропадал** у детей **появившийся** интерес к предмету, чтобы **предложенный** ученику материал был доступен. Большую помощь в этом вопросе **оказывают** игры. Их использование **даёт хорошие** результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет **сформировать произносительные, лексические, грамматические** навыки и умения в процессе естественной ситуации общения во время игры».

2) Лексическая игра «*Табу*» (проводится в основной части урока, 10 минут)

Цель: активизация речемыслительной деятельности учащихся, развитие навыков говорения.

Ход игры. Учителем подготовлены на карточках тематические слова. Класс делится на две команды. Один ученик из команды должен в течение 1 минуты объяснить слово, не называя его, не допуская жесты и мимику. Если время истекло, а слово не угадано, то ученик из другой команды вытягивает слово, начинает объяснять, не используя слово-запрет (табу). Побеждает команда, угадавшая больше слов.

					
<b>Tabou</b> книга	<b>Tabou</b> урок	<b>Tabou</b> отметка	<b>Tabou</b> учитель	<b>Tabou</b> вопрос	<b>Tabou</b> звонок

3) Лексическая (грамматическая) игра «*Вместе*» (организационно-мотивационный этап 2–4 минуты)

Цель: тренировка употребления лексики или речевого образца.

Ход игры. Учитель на отдельных полосках бумаги (по количеству команд) пишет 3–6 предложений по изучаемой теме. Предложения перемешиваются, раздаются командам. Побеждает команда, сложившая предложения в логическом порядке. Для грамматической игры можно разрезать каждое предложение на слова.

4) Лексическая игра «Лента» (основная часть урока, 10 минут)

Цель: развитие навыка говорения в рамках изучаемой темы.

Ход игры. Класс делится на команды, в составе каждой не более 4 человек. Учащиеся в каждой группе на бумагу-ленточку записывают слова и выражения в нужной последовательности для выполнения коммуникативной задачи. Время на подготовку – 3–4 минуты. Затем поочередно зачитывают написанное.

5) Лексическая игра «Максимум» (основная часть урока, 4–6 минут)

Цель: закрепление лексических единиц, изученных на предыдущих уроках.

Ход игры. Класс делится на 2 команды. Каждой команде отводится половина доски, записывается тема игры. Учащиеся записывают по одному слову, получая за него один балл. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске за отведённое время.

6) Лексическая игра «Моя история» (основная часть урока, 10–15 минут)

Цель: совершенствование навыков письменной речи, умения сочетать слова с другими словами.

Ход игры. Каждый учащийся берет по 10 или больше карточек с различными словами и выражениями в рамках изучаемой темы (можно также и предыдущей) и составляет рассказ.

7) Лексическая игра «Уборка» (основная часть урока, 3–5 минут)

Цель: активизация лексики по изучаемой теме.

Ход игры. Класс делится на 2 команды. Каждой команде предлагается 30 и более карточек со словами. Учащиеся должны найти не относящиеся к

изучаемой теме слова. Побеждает команда, которая справилась с «уборкой» на отлично.

8) Лексическая игра «Почему» (основная часть урока, 8–10 минут)

Цель: активизация речемыслительной деятельности.

Ход игры. Класс делится на 2 команды. Дается вопрос в рамках изучаемой темы. Учащиеся отвечают на вопрос. Ответы зачитываются командами по истечении времени. Побеждает команда с большим количеством ответов.