

НАУЧИТЬ КАЖДОГО: ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

*О. В. Самохина,
заместитель директора по учебной работе,
учитель французского языка высшей категории
средней школы № 18 г. Пинска*

Известно, что младший школьный возраст является наиболее благоприятным для усвоения иностранного языка. Имитационные способности ребенка, природная любознательность и потребность в познании нового, отсутствие «застывшей» системы ценностей и установок, а также языкового барьера способствуют эффективному решению задач, стоящих перед учебным предметом «иностранному языку».

Приобщение младшего школьника с помощью иностранного языка к иной культуре позволяет, с одной стороны, осознать себя как личность, принадлежащую к определенной социокультурной общности людей, а с другой - воспитывает в нем уважение и терпимость к другому образу жизни.

Учитывая психологические особенности младших школьников при обучении иностранному языку важно использовать активные методы обучения, основой которых является активное групповое взаимодействие, в центре которого находится ребенок, его личностное развитие. Поэтому основной формой обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста является игра.

Остановлюсь более подробно на языковых и коммуникативных (речевых) играх, которые можно с успехом применять как на уроке, так и при организации внеклассных мероприятий.

К языковым играм относятся:

- фонетические игры,
- лексические игры,

- грамматические игры,
- орфографические игры, игры с алфавитом.

В отдельную группу выделяют коммуникативные (речевые) игры, среди которых отмечают такие, как: ролевая игра, деловая игра, проект и другие. На начальном этапе обучения французскому языку чаще используются сюжетно-ролевые игры. Через них проходит активный процесс социализации ребенка, его становление: ребенок хочет быть в роли взрослых (продавца, покупателя, учителя и т.д.).

Рассмотрим те формы обучающих игр, которые чаще используются на уроках французского языка на начальном этапе обучения.

Фонетические игры преследуют цели:

- тренировать учащихся в произнесении иноязычных звуков;
- развивать слухо-произносительные и ритмико-интонационные навыки учащихся;

Подобные игры основаны на театрализации специально подобранных детских стихов. Работа делится на два этапа:

- 1) разучивание стихов, песенок;
- 2) их театрализация.

В этих играх велика роль учителя: его фантазия, увлеченность. Он должен первым сыграть ту или иную сценку. Фонетические игры можно проводить по командам или в индивидуальном порядке.

«Какой звук я задумал?» (игра-загадка)

Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым, получает право загадать свою загадку. Например: un manteau, un chapeau, un gâteau.

«Необычный телефон» (игра-соревнование)

На доске изображен телефон. На диске вместо цифр – буквы. Задача участников игры – набрать за определенное время как можно больше слов (букв) и произнести их.

«Правда – ложь» (игра на внимательность)

Учитель называет звуки, показывая на буквы или буквосочетания, а учащиеся должны обнаружить ошибку, если она имеется.

Особое внимание отводится фонетическим зарядкам в начале урока, к каждой теме можно найти соответствующую фонетическую зарядку.

Тема «Животные»

1) Petite souris,

Mini souris

Où est-tu?

Dans le riz.

2) Toc, toc, toc.

Qui est là à ma porte?

C'est la chèvre Minet

Qui t'apporte du lait.

Тема «Семья»

Papa et maman,

Leurs deux enfants:

Le fils et la fille.

C'est la famille.

Тема «Друзья»

C'est dimanche aujourd'hui.

Je vais chez ma copine Lili.

Sa famille est nombreuse.

Sa mère est vendeuse.

Лексические игры преследуют следующие цели:

- познакомить учащихся с новыми словами и словосочетаниями;
- развивать навыки употребления лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию.

Можно использовать игры-соревнования (парные, командные, фронтальные), в том числе викторины и конкурсы, задача которых сводится к тому, чтобы последним назвать слово, выражение, фразу, относящиеся к определенной теме, ситуации. Полезны лексические игры на скорость, когда учащиеся должны как можно быстрее назвать слова, противоположные или аналогичные данным и т.д.

«Игры с мячиком»

1. **Противоположное значение.** Учащиеся становятся в круг, учитель бросает мяч, говоря: «Blanc (белое)» – учащийся возвращает мяч, говоря – «Noir (черное)»; «Le matin (утро)» – «Le soir (вечер)», «Le jour (день)» – «La nuit (ночь)»; «Grand (большой)» – «Petit (маленький)» и т.д.

2. **Мужской род – женский род.** Бросая мяч, называйте слово в мужском роде, учащийся, возвращая мяч, говорит в женском роде: Bon (добрый, хороший) – Bonne (добрая, хорошая), mauvais (плохой) – mauvaise (плохая); papa (папа) – maman (мама), un frère (брат) – une soeur (сестра). Кто быстрее отвечает, получает фишку. Выигрывают те, у кого больше фишек.

3. **Единственное и множественное число:** un chat (кот) – des chats (коты), un livre (книга) – des livres (книги) и т.д.

«Догадайся»

Учащийся выходит из класса, класс загадывает предмет (предметы класса или мебели, школьные принадлежности, звери, определенные картинки на доске). Учащийся входит в класс и угадывает, спрашивая «Qu'est-ce que c'est? (Что это?)» или «Est-ce que c'est...? (Это...?)».

Грамматические игры направлены на:

- обучение учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создание естественной ситуации употребления данного речевого образца;
- развитие речевой активности и самостоятельности учащихся.

«Что у тебя есть?»

Тема: частичный артикль с глаголом «avoir».

Класс делится на две команды. Учитель предлагает каждому учащемуся вытащить из мешка (коробки) по предмету и сказать по-французски, как он называется. Например: учитель спрашивает **«Qu'est-ce que tu as?»**, учащийся отвечает **«J'ai une poupée»**. Если ответ правильный, то предмет остается в команде. Побеждает та команда, у которой будет больше предметов.

Можно использовать данную игру для закрепления и других модельных фраз: «Je mange...», «Il y a ...».

«Я люблю, я не люблю»

Тема: определенный артикль.

Учитель прикрепляет на доске изображения овощей, фруктов, продуктов питания и просит учащихся сказать, что они любят и что не любят. Учитель спрашивает **«Qu'est-ce que tu aimes? Qu'est-ce que tu n'aimes pas»**, учащийся отвечает: **«J'aime la pomme, je n'aime pas le radis»**.

«Поль и Полина»

Тема: неопределенный артикль, отрицательная форма.

Учитель делит доску на две части: на одной пишет Paul, на другой – Pauline. Учащиеся по очереди выходят к доске и располагают предмет одежды в одной ее части: для Paul или для Pauline. При этом они должны сказать, что есть у Paul и чего нет у Pauline (и наоборот). За правильно составленное предложение учащимся начисляются очки.

Например:

Учащийся 1: «Paul a un pantalon, Pauline n'a pas de pantalon».

Учащийся 2: «Pauline a une jupe, Paul n'a pas de jupe».

«Кто быстрее»

Тема: частичный артикль.

Учитель пишет на доске слова, которые могут употребляться с частичным артиклем. При этом слова могут быть написаны по горизонтали и по диагонали.

Двое учащихся выходят к доске. Первый обводит слова, которые требуют употребления *du*, второй подчеркивает слова, которые требуют употребления *de la*. Слова, употребляющиеся с *des*, должны остаться не выделенными. Учитель и остальные учащиеся проверяют выполненное задание. Побеждает тот учащийся, у кого больше правильных ответов.

Цель орфографических игр и игр с алфавитом – упражнение в написании иноязычных букв или слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие основаны на закономерностях в правописании букв или слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

«Ослик с громкоговорителем»

На доске изображение ослика с громкоговорителем (Приложение 1). Этот ослик так хотел рассказать всем, что он любит и что он не любит, что взял громкоговоритель, чтобы всех перекричать. Но иногда его слова были всё равно не слышны. Постарайся догадаться, что он сказал. Вставь пропущенные буквы:

“J’aime la gla .., les pet... f. . rs, le . us, les b .. b . . s, les .. teaux et la ..nfiture. Je n’aime pas la v... de, le 1.. t, le caf., le t.., le p ..let, le b ... re”.

«Человечек из букв»

Посмотри внимательно на этого человечка (Приложение 2). Из каких букв он состоит? Выпиши все буквы, которые ты найдешь.

«Отгадай животных»

Попробуй найти 11 животных, которых спрятал художник. Напиши названия тех животных, которых ты нашел: un hippopotame, une vache (Приложение 3).

«Пароль»

Ослик Иа потерял свой хвостик. Чтобы получить его обратно, ослик должен правильно написать пароль. Помоги ему.

Внимание! Ослик должен написать маленькие буквы, а не большие (Приложение 4).

Цели коммуникативных (речевых) игр:

- научить учащихся практически и творчески применять полученные лексические и грамматические навыки в процессе речевой коммуникации;
- развивать умения выражать мысли в логической последовательности.

«Снежный ком»

Вариант 1

Учащийся 1: Sur la table, il y a un stylo.

Учащийся 2: Sur la table, il y a un stylo et une lampe.

Учащийся 3: Sur la table, il y a un stylo, une lampe et un livre.

Учащийся 4: Sur la table, il y a un stylo, une lampe, un livre et un cahier ...

Вариант 2

Учащийся 1: Je mange de la purée.

Учащийся 2: Je mange de la purée et du poisson.

Учащийся 3: Je mange de la purée, du poisson et du beurre.

Учащийся 4: Je mange de la purée, du poisson, du beurre et de la viande...

Вариант 3

Учащийся 1: Ce tableau est rouge.

Учащийся 2: Ce tableau est rouge et bleu.

Учащийся 3: Ce tableau est rouge, bleu et intéressant.

Учащийся 4: Ce tableau est rouge, bleu, intéressant et beau.

«Vrai ou faux?»

Учитель бросает мяч учащемуся, называя при этом какую-либо характеристику внешности. Учащийся должен сказать, соответствует ли она его облику, и бросить мяч учителю. Если учащийся ошибается, то он выбывает из игры.

Например: Учитель: «Tu as les yeux bleus».

Учащийся: «C'est faux. J'ai les yeux marron».

Эту игру можно использовать и по теме «Одежда».

Например: Учитель: «Tu portes un pantalon noir».

Ученик: «C'est vrai. Je porte un pantalon noir».

К коммуникативным играм также можно отнести разыгрывание диалогов из учебника, составление диалогов по образцу, проведение физкультминуток на уроке. Физкультминутки сначала провожу я, а учащиеся повторяют за мной слова и движения. Через некоторое время физкультминутки проводят сами учащиеся. Вот пример двух таких физкультминуток:

1) Un, deux, trois!

Lève-toi!

Quatre, cinq, six!

Mets ta chemise grise!

Sept, huit, neuf!

Ton pantalon neuf!

Dix, onze, douze

Les deux souliers rouges!

2) Point, point, virgule, tiré

Le visage est déjà prêt.

Bras, mains, ventre, jambes, pieds

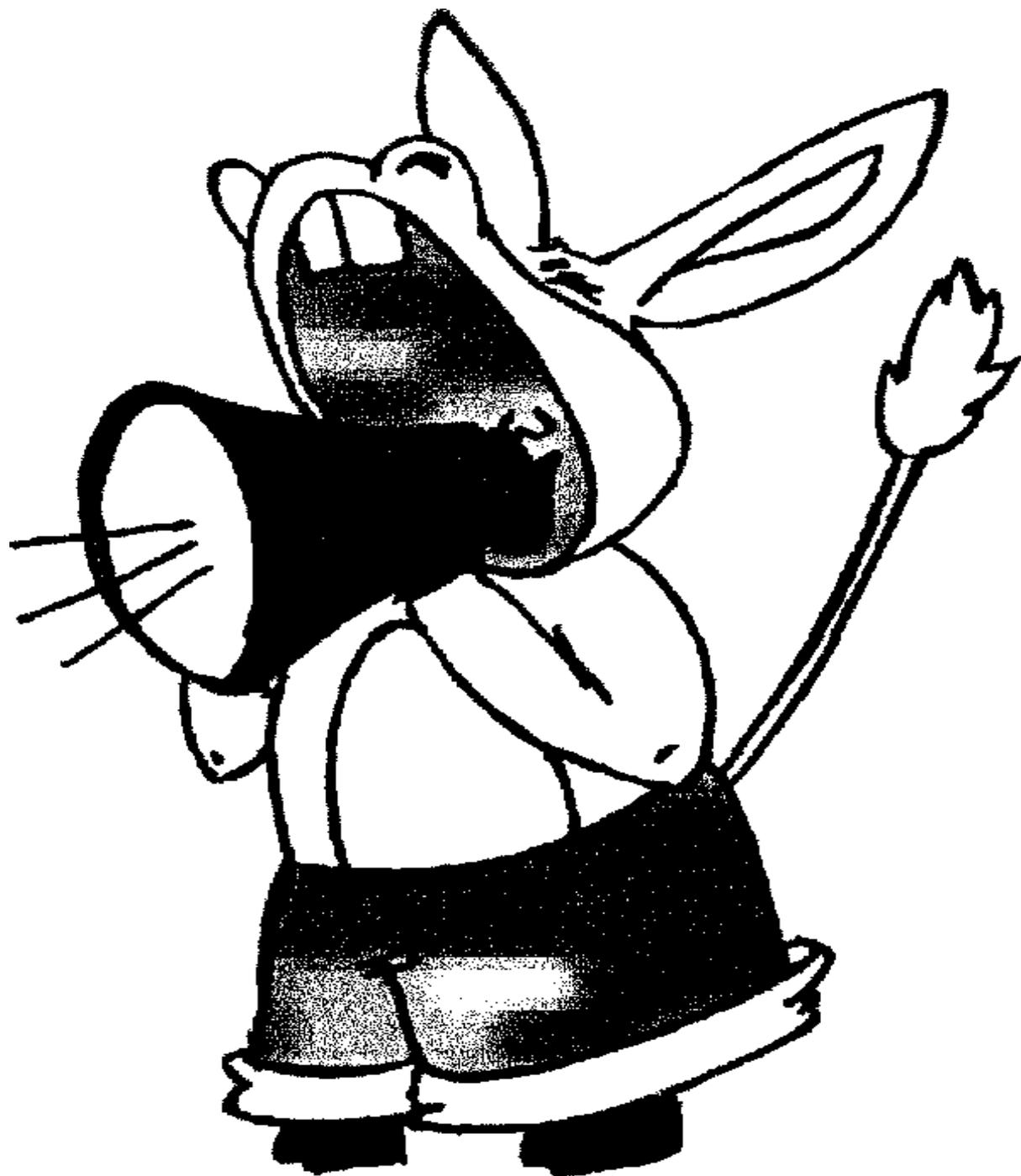
Le bonhomme est déjà fait.

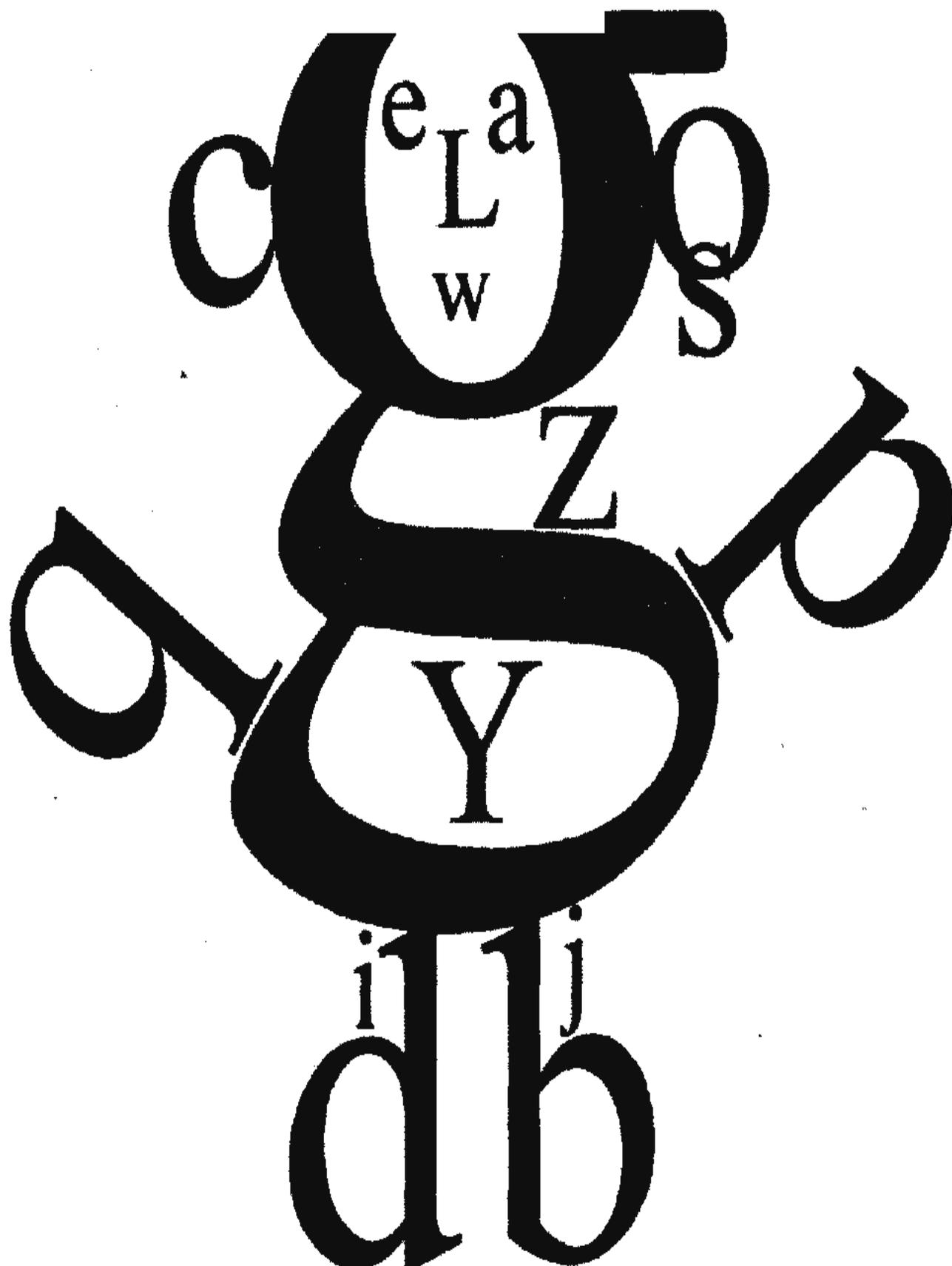
Таким образом, применение игровых приемов взаимодействия с учащимися способствует повышению мотивации к изучению французского языка. Расширяется культурный кругозор, закрепляется интерес к предмету, повышается настойчивость в учении. Применение игрового метода обучения на различных этапах урока французского языка в начальных классах подтверждает свою эффективность. По моему мнению, необходимо использовать игру в обучении иноязычному общению во всем ее многообразии форм и приемов с целью увлечения учащихся своим предметом и, как следствие, для формирования у них устойчивой мотивации к изучению предмета и получения

в дальнейшем положительной динамики роста личности каждого ребенка и его успехов в овладении французским языком.

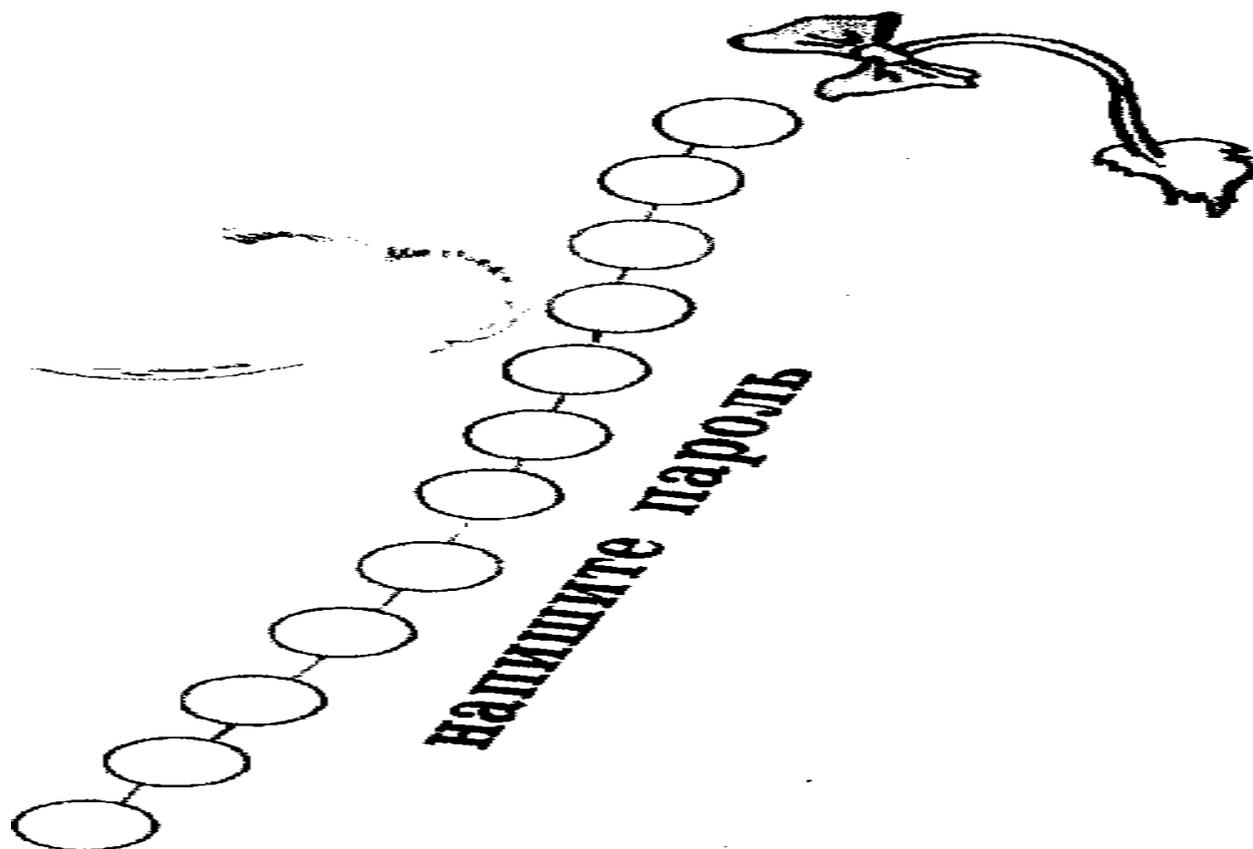
ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеев, Н.Г. Организационно-деятельностная игра: возможности в области применения / Н.Г. Алексеев // Вестник Высшей школы. – 1987. – № 7. – С. 30–35.
2. Кулигина, А.С. Твой друг французский: учебник для 2 класса / А.С. Кулигина. – М.: Просвещение, 2000.
3. Коньшева, А.И. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – СПб.: КАРО, 2006.
4. Wenk, B. Enseigner aux enfants / B.Wenk. – P.: CLE International, 1989.
5. Pasquier, N. Jouer pour réussir / N.Pasquier. – P.: Nathan, 1993.









Пароль:

BFEGADICLHJK

