

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет іноземної філології
Кафедра німецької та романської філології

Застосування навчальної гри на уроках французької мови на етапі базової
середньої освіти у закладах середньої освіти

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконав: студентка 471 групи
Спеціальності 014.02 Середня освіта
Освітньо-професійної (наукової)
програми: Мова і література французька,
англійська
Руденкова Аліна Геннадіївна

Керівник: к. ф. н., ст. викл. Єрмоленко І.І.
Рецензент: к. п. н., доц. Гізер В.В.

Зміст:	
ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ ГРИ З ТОЧКИ ЗОРУ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ТА ПЕДАГОГІКИ	5
1.1. Наукові теорії та сучасні дослідження гри.....	5
1.2. Вивчення гри як засобу формування і розвитку інтелектуальних умінь учнів.....	7
1.3. Доцільність використання навчальних ігор на уроках іноземної мови.....	11
1.4. Вікові етапи розвитку школяра	13
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ ФРАНЦУЗЬКОЇ МОВИ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ	17
2.1. Класифікація ігор	17
2.2. Особливості використання окремих видів гри на уроках французької мови	19
2.3. Приклади використання рухливих ігор на уроках іноземної мови	23
2.4. Особливості використання музично-рухливих ігор на уроках французької мови	25
2.5. Специфіка використання рольових ігор на уроках французької мови .	35
ВИСНОВКИ	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	42

ВСТУП

У зв'язку зі стрімким розвитком світу вивчення іноземної мови стає дуже важливим. Для покращення викладання французької мови, та підвищення рівня комунікації учнів сучасні педагоги урізноманітнюють способи та методи навчання в школі. Відомі педагоги, як Л.С. Виготський, Л. Зайчикова, О.А. Колесникова та Г.А. Китайгородська приділяють велику увагу ефективності такого методу як навчальні ігри. Цей метод навчання являє собою нетрадиційний підхід до викладання іноземної мови. Він впливає на емоційний стан учнів, полегшує вивчення французької мови, активізує вже набуті знання.

З точки зору психології гра впливає на учнів шляхом подолання страху висловлювання іноземною мовою та становлення культури спілкування. Під час гри у школярів виникає інтерес до країни, у якій спілкуються іноземною мовою що вивчається; вони навчаються оцінювати власні дії та аналізувати їх, приймати самостійно рішення.

Актуальність теми зумовлена тим, що питання, які розглядаються та описуються у кваліфікаційній роботі залишаються актуальними завжди і займають одне з найважливіших місць у вивченні іноземної мови.

Метою роботи є необхідність визначити та теоретично обґрунтувати роль навчальних ігор в процесі вивчення іноземної мови.

Згідно з метою можна виділити такі **завдання дослідження**:

- Подати вікові етапи розвитку школярів;
- Дослідити доцільність використання навчальних ігор;
- Описати гру як навчальний процес з точки зору сучасних наукових теорій;
- Подати сучасну класифікацію дидактичних ігор;
- Навести приклади застосування навчальних ігор на уроках французької мови.

Об'єктом дослідження виступає сама дидактична гра.

Предметом дослідження є функції та специфіка застосування дидактичних ігор з урахуванням вікових особливостей учнів.

Під час виконання кваліфікаційної роботи були задіяні такі **методи**:

- Вивчення та узагальнення робіт та практикумів сучасних психологів, педагогів та методистів;
- Аналіз;
- Синтез;
- Класифікація;

Практичне значення цього дослідження полягає у тому, що матеріали, які були використані та висвітлені під час написання кваліфікаційної роботи можна використовувати для підготовки конспектів уроків, або окремих їх частин, та завдань з таких предметів, як французька мова, педагогіка, методика викладання іноземної мови.

Кваліфікаційна робота складається з: вступу, двох розділів, що включають 9 підрозділів, висновків та списку використаних джерел, що включають 45 найменувань. Загальний обсяг роботи 45 листів.

РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ ГРИ З ТОЧКИ ЗОРУ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ТА ПЕДАГОГІКИ.

1.1. Наукові теорії та сучасні дослідження гри

Наукові спроби виявити психологічні джерела, особливості, змістове наповнення та історичний розвиток гри нашою вчених на різні концептуальні висновки, які були зумовлені різноманітними теоретичними засадами та фактами. Вважають, що одним із основоположників теорії гри був філософ та психолог з Німеччини Карл Грос (1861-1946). Його відомі праці: «Ігри тварин» та «Ігри людей». Він розглядав схожість особливостей ігрової діяльності дітей та інстинктивної діяльності потомства тварин. На основі цих порівнянь він доводив біологічну природу гри. Це є одним із способів підготовки дитини до майбутньої життєдіяльності. Таким чином, граючись дитина наповнює своє життя певним змістом. Але Карл Грос дещо переоцінював власну теорію, ототожнюючи гру тварини та дитини [12, с.198].

Герберт Спенсер (1820-1903) розробив теорію «надлишку енергії», в якій стверджував, що сили та енергія молодого організму не шукаючи приводу для «справжньої діяльності» витрачаються в наслідуванні і втілюються в різноманітних іграх. Згідно цієї теорії дитина розцінює гру як наслідування діяльності дорослих та відповідним часом для вивільнення інстинктів руйнування та розбійництва. Саме тому важливо надати дитині змогу вичерпати «негативну енергію» в такій формі [34, с. 203].

Гренвілл-Стенлі Холл (1846-1924) – засновник педології і американський психолог. Він вважав розвиток психіки дитини своєрідним проходженням етапів розвитку людства незважаючи на умови життя дитини та її виховання. Стенлі Холл доводив, що гра копіює історію, від первинного суспільства (общинного ладу) до сьогодні, за формою та змістом. Для прикладу можна звернути увагу як дитина граючись малює рисунки на піску, а історичним аналогом є печерний період життя людства (наскальні

малюнки); мисливські ігри – відображення періоду розвитку мисливства та інші. Це доводить, що гра, в основному, розвивається згідно своїм природним закономірностям і мало піддається педагогічним впливам [40, с. 41-47].

Відомий австрійський психолог та психіатр Зігмунд Фрейд [39] обґрунтував психоаналітичну теорію, яку пізніше детальніше розвинули Альфред Адлер [1] та Карен Хорні. Ця теорія наголошує на проблемах несвідомого та напівсвідомого в ігровій діяльності. Згідно цієї теорії дитина описується як суб'єкт, що використовує гру для вираження інстинктів, бажань та прагнень, які вона не реалізовує в самому житті, наприклад жага до самостійності, могутності та влади. Не слід заважати природному розвитку дитячої гри, необхідно давати змогу дитині проявляти свої інстинкти та самостійно їх переживати. Це дещо полегшує емоційний стан дитини, але інстинкти не зникають. Вони з'являються при зниканні обмежуючих факторів які накладає виховання [10, с. 43].

Практика показує, що гра та використання сучасних зарубіжних теорій «ігротерапії» (методологічна основа – неофройдизм) позитивно впливає на формування відношення дитини до навколишньої дійсності. Це пояснюється тим, що гра наповнює життя дитини позитивними емоціями, ліквідує егоїзм, вередування дитини відходить на другий план.

Багато дослідників зосереджує свою увагу на грі як на формі організації життя дитини. Таким чином визначається її місце у педагогічному процесі. З цього можна виділити, що широкі можливості розкриваються в процесі розвитку та становлення ігрового колективу. Це обумовлює створення реальних комунікативних мостів, що стимулює розвиток якостей у дитини, які необхідні для входження в цей самий ігровий колектив. Гра вчить дітей контролю та виконанням правил, підпорядковуючи свої дії ролям [11, с. 7-10].

На сьогоднішній день дослідники виявляють велику зацікавленість до самої сутності гри, до її структури, а особливо, до динаміки стосунків що в

ній складаються. Ця тенденція більш направлена до сучасних концепцій дидактичної гри, що розглядає її як основне джерело будівництва дитини як особистості.

Сучасні українські науковці Л. Артемова, Г. Григоренко, К. Щербакова та інші приділяють увагу формуванню суспільної спрямованості дитини у грі та розвитку моралі в стосунках під час творчих ігор. Також можна відмітити, що гра має більше можливостей формування особистості школяра ніж інша форма навчання, адже мотиви її мають спонукальну силу, і такий вид діяльності більше розкриває співвідношення мети та мотиву гри для дитячої психіки [3, с. 136-142].

Відповідно до наукових теорій розглянутих вище, можна зробити висновок, що гра являється природною поведінкою. Процес гри закладається у кожній людині на будь-якому проміжку часу історії. Таким чином дитина проявляє свої здібності, надає собі змогу реалізації своїх бажань та навчається правильній поведінці у соціумі.

1.2. Вивчення гри як засобу формування і розвитку інтелектуальних умінь учнів

Навчальна гра – це один з інтерактивних прийомів навчання в школі. Як засвідчує статистика психолого-педагогічних досліджень останніх років, в ході гри учні засвоюють інформацію у середньому на 70%. Це значно відрізняється від ефекту таких методів як: лекція – 5% або читання – 10%. Порівняльна характеристика стверджує, що учні навчання яких проходить переважно в інтенсивній та систематичній ігровій діяльності мають міцніше здоров'я ніж діти, що займаються розумовою працею в умовах стандарту [32, с. 125].

Гра відкриває широкі можливості до самопізнання та творчо-розумового розвитку при умовах, якщо учень готовий до цього. Гра є основним каталізатором для формування психічного здоров'я та пізнання внутрішнього «Я». Такий метод навчання будує нові моделі поведінки у

соціумі, формує своєрідну суб'єктивну оцінку подій, дозволяє бачити власну особу зі сторони та оцінювати ситуацію, в якій вона перебуває, а також вчитися корегувати свою поведінку та вирішувати конфліктні ситуації.

Ефективне вивчення іноземної мови певною мірою залежить від чіткої та ґрунтовної організації уроку, також від кваліфікації вчителя враховуючи всі особливості учнів, що входять до певної вікової групи [29, с. 237].

Педагогічну науку розглядають як процес навчання з цілеспрямованою діяльністю вчителя та учнів. Це можна визначити за константу. Співпраця обох сторін являє собою корисну діяльність, що збагачує і вчителя і учня, в результаті такого процесу навчання вчитель та учень стають партнерами.

Для підвищення якості освітнього процесу вчитель та учень мають стати друзями і отримувати максимальне взаємне задоволення від співпраці. Зацікавленість дитини в уроці іноземної мови та отримання позитивних емоцій підвищують прагнення до навчання, і це, в свою чергу, сприяє закріпленню та засвоєнню поданого матеріалу.

Комунікативно-ігровий метод навчання – це порівняно новий цікавий метод навчання іноземної мови, що забезпечує навчання для повноцінного спілкування і зорієнтоване на особистість. В ході розвитку творчого мислення під час процесу навчання розкриваються можливості творчого засвоєння знань у проблемних та складних ситуаціях, які розкривають загальні закономірності: «Творче засвоєння знань – це відкриття учням своїх знань» [35, с. 175]. Таке відкриття досягається за допомогою дидактичних методів, що дозволяють проектувати творчість на навчальний процес.

Навчальна задача слугує для учнів умовою та стимулом активізації розумової діяльності. Вчитель, на правах суб'єкту процесу навчання, залучає ігровий аспект в процес навчання за допомогою творчого завдання, що формує і розвиває інтелектуальні уміння в учнів. Виконання таких завдань утворюється на підґрунті набутих учнем знань та навичок, життєвого досвіду в різноманітних ситуаціях. Завдання, що ставлять перед учнем, мотивують

його розумову діяльність, яка має основу загального аналізу, прогнозування, уяви і пошуку рішення своїх дій та їх оцінки [6, с. 319].

Дидактичні ігри викликають велику палітру емоцій та переживань учнів, дають змогу вибору шляху розвитку подій. Система ігрових завдання являє собою постійне формування і розвиток інтелектуальних умінь учня та, згодом, їх ускладнення. Така система здійснюється по спіральній закономірності, кожен новий етап активізує вже набуте вміння і ускладнює його. Такі ігри розвивають творчі зачатки учня.

Психологічна концепція ігрової діяльності визначає її як діяльність, мотив і предмет, якої полягає в процесі її інтерпретації. У навчальному процесі інтерактивна гра використовується як завдання, що містить в собі навчальну задачу. Розв'язання цієї задачі і є досягненням поставленої навчальної мети. Гра, як спеціальний вид навчальної діяльності, має на меті засвоєння та застосування знань, навичок та умінь. Головною метою являється навчити швидко орієнтуватися в ситуації і приймати рішення [25, с. 22-26].

Найчастіше дидактичні ігри використовуються на уроках іноземної мови. Цьому є логічне пояснення, адже використання мови орієнтоване на живе спілкування. Таким чином, гра забезпечує взаємну комунікацію всіх учасників і мотивує мовну діяльність. Застосування такої форми навчання сприяє переносу навичок, набутих на занятті, у повсякденне життя, активізації розумової діяльності, оптимізації інтелектуальної активності. Головним засобом педагогічного навчального процесу є комунікативні завдання.

Гра не є виключенням з класичної системи навчання, не протистоїть традиційному викладу матеріалу і не іде наперекір сучасним педагогічним теоріям. Скоріш за все дидактичним іграм відводиться важлива ніша майбутнього інтегрованого навчання, в яких повинні об'єднатися всі продуктивні типи навчання [41, с. 51-57].

Лише кваліфікаційне та компетентне застосування гри, за умови вираховування всіх психологічних та педагогічних потреб і умов, здатне надати позитивний вплив на роботу учнів.

Згідно результатів досліджень діти засвоюють мову набагато легше, ніж дорослі.

Оскільки гра задовольняє потреби дитини перевтілюватися та рухатися, це є гарною умовою для кращого вивчення іноземної мови. Ця форма навчання не завдає шкоди нервовій системі та організму дитини, а реалізується завдяки мимовільним процесам пам'яті та сприйняття. Гра позитивно впливає на розвиток дитячої психіки, тому що вона охоплює елементи змагання та розвиває мовленнєву діяльність. Завдяки грі можна розвинути довільну увагу, мову і пам'ять, з легкістю виробити вміння спілкуватися [3, с. 186-193].

Характер гри змінюється під впливом навчального процесу. Діти мають змогу пізнати навколишній світ під час навчання, зокрема, дидактичної гри. Особливо дітям подобається гра в ролях. Це дає їм право обирати поведінку (мовленнєву) персонажа або певної особи. Якщо учень вільно вживається в різні запропоновані ролі, то на цьому можна будувати процес навчання. В цей час задовольняється потреба дитини у грі шляхом пропонування для них спеціальних дидактичних ігор.

Коли вчитель обирає певний дидактичний прийом та використовує всю різноманітність обраного методу, це допомагає дітям краще усвідомити мову та використовувати її при передачі думки. Це розвиває в учнів прагнення до творчого мислення, формулювання образності власного висловлювання та бажання навчитися майстерного оперування мовою [32, с. 58].

Важливим фактором кожного уроку має бути несподіванка, сюрприз, урок повинен бути непередбачуваним. Для досягнення цієї мети часто використовують рольові ігри (прогривання сценки, драматизація). Мета рольової гри – прожити певну ситуацію, набути досвід та сформувати модель поведінки. Під час розгортання гри вчитель включає в неї різні літературні

твори. Казки з поєднанням реальних та казкових персонажів. Особливо важливо проживати роль, а потім давати власну оцінку персонажу з обґрунтуванням своєї позиції відносно його характеристик. Такий результат можливий лише при ретельній підготовці до заняття. Спочатку використовують елементарні вправи (читання за ролями, тощо), а, згодом, їх ускладнюють.

За допомогою таких прийомів під час ведення уроку вчитель може досягти максимальної уваги та сконцентрованості від учнів, що значно покращує працездатність та успіхи у навчанні. Слід підкреслити, що дидактичні ігри любляють також і вчителі. Адже під час навчальних ігор вони можуть добре провести час з учнями та поліпшити відносини з ними.

1.3. Доцільність використання навчальних ігор на уроках іноземної мови.

Одним з основних видів діяльності людини на рівні з працею вважають гру. Цей феномен людського життя розвиває та виховує, навчає та розважає, дає змогу соціалізуватися та відпочити. Ю.М. Нагибін, відомий російський письменник, оцінив дитячу гру як можливість самореалізуватися для дитини, проявити свій характер, сформувані ідеали поведінки у соціумі. Він вважав, що під час гри діти знаходять вихід зі складних життєвих ситуацій, навчаються жити [36, с. 115].

Вперше ідея щодо впровадження гри у навчальний процес була запропонована відомим українським педагогом К.Д. Ушинським. Він дійшов висновку, що дидактична гра поєднує в собі прагнення до перемоги та нових знань, уявлення проблемної ситуації та її вирішення та проживання цієї ситуації за створеною вчителем моделлю. Таким чином вчитель навчає дітей як поводитися у складних життєвих ситуаціях та як знайти з них вихід [36, с. 216].

Гра – невід’ємна частина життя людини. Як і будь-який інший процес, вона має основні функції, а саме: [8, с. 64]:

- самореалізація своїх вмінь та навичок;
- комунікативна (під час гри діти навчаються грамотно та виховано спілкуватися один з одним);
- виховна (навчання подолання труднощів, які можуть виникнути в реальному житті);
- розважальна (під час гри діти можуть відпочити та не помічаючи процесу навчання виховати в собі необхідні для подальшого життя навички та вміння).

В.А. Артемов [3], В.М. Філатов [37] та Г.В. Яцковська [43] виокремили основні риси дидактичних ігор. На їх думку навчальні ігри мають чотири риси, а саме:

1. Процедурне задоволення. Під цим поняттям мають на увазі, що учень отримує задоволення та розважається під час такого процесу навчання.
2. «Поле творчості». У ігровому процесі активізується уява та мислення. За допомогою імпровізації або творчості дитина вирішує хід гри.
3. Не можливо не підкреслити значення емоційного забарвлення гри. Під час навчальних ігор діти налаштовуються на процес навчання з правильним емоційним настроєм, що дуже добре впливає на їх процес навчання.
4. Кожна гра має свої правила. Вони можуть бути чітко вказані на початку гри вчителем, або ж поступово додаватися під час гри.

Кожна дидактична гра має свою структуру. Основними елементами цього виду діяльності є чітко окреслена мета, план проведення ігрової діяльності, методи та підходи до реалізації мети та аналіз всієї гри, її результатів та припущених помилок під час неї. Навчальні ігри мають вмотивувати учнів, давати їм поле для самореалізації та самоствердження. Таких результатів можна досягти елементами змагання, можливостями самостійно обрати подальший хід гри [2, с. 137-145].

В.А. Артемов [3], О.А. Колеснікова [23] та М.А. Люшер [26] стверджують, що учні сприймають та оцінюють навчальні ігри з позитивної точки зору та відмічають у іграх велику цінність з точки зору практичного застосування. Щодо вчителів, то думки розбігаються. Одні вчителі вважають, що таким чином можна навчити дітей правильно поводитися у тій чи іншій ситуації, інші стверджують, що під час ігор дітей привчають до примітивізації, не дають їм розвиватися самостійно.

Звісно такі недоліки можуть бути під час проведення навчальних ігор, але переваг такого методу навчання набагато більше й позитивні відгуки переважають недоліки [10, с. 5-16]. Адже окрім ефективності навчання французької мови за допомогою дидактичних ігор, ще можна досягти успіхів у розвитку вже набутих комунікативних умінь, покращення пам'яті учнів, вивчення та узагальнення нового матеріалу, розвинути уяву та мислення, викоренити страх спілкування іноземною мовою. Під час такого навчального процесу позитивне емоційне налаштування отримують не тільки учні, а й вчителі [4, с. 60-72].

Отже, від такого методу викладання можуть винести позитивні зміни у вивченні іноземної мови усі учасники процесу. Такий вид діяльності на уроці не тільки гарно впливає на розумові здібності школярів, а й сприяє покращенню взаємовідносин між учнями.

1.4. Вікові етапи розвитку школяра

Для того щоб правильно підібрати навчальні ігри та застосовувати їх на уроках іноземної мови, необхідно розглянути вікові особливості учнів. Адже якщо підбирати ігри не за віком вони можуть бути або занадто складними для учнів, що негативно впливає на їх емоційне налаштування до роботи, або занадто легкими та нецікавими.

В педагогіці вік дитини розглядається з точки зору психологічного розвитку, а не тільки фізичного. Для кожного етапу розвитку учня притаманні певні вимоги, умови та особливості стосунків з оточуючим

світом, рівень психологічного розвитку особистості, рівень набутих знань і моделі мислення, а також комплекс фізіологічних особливостей.

В ході розвитку вікової фізіології та психології було виведено спільну періодизацію розвитку дітей:

1. Від народження до 10 днів – новонароджений;
2. Від 10 днів до 1 року - немовля;
3. Від 1 року до 3 років – перед дошкільний вік;
4. Від 3 років до 6(7) років – дошкільний вік;
 - 4.1. 3-4 роки – молодший вік;
 - 4.2. 4-5 років – середній вік;
 - 4.3. 5-6 років – старший вік;
5. Від 6(7) років до 11 – молодший шкільний вік;
6. Від 11 до 15 років – підлітковий вік;
7. Від 15-17 років – ранній юнак [6, с.132].

З часом спостерігається закономірність між вихованням, навчанням та віковими особливостями розвитку учня. Таким чином необхідно подати визначення вікової періодизації учнів. Вікова періодизація – це виокремлення вікових періодів у цілісному життєвому циклі дитини [4, с. 60-72].

Молодший шкільний вік. Важливим критерієм до ідентифікації дитини як здібної до навчання, є звичка до розумової роботи, зосередженості в процесі навчання, вміння слухати вчителя і виконувати його вказівки. Як правило, пізнавальна діяльність учнів відбувається в процесі навчання. В цьому віці учням притаманна наочно-образна пам'ять. Для дітей молодшого шкільного віку краще обирати рухливі дидактичні ігри з м'ячем або скакалкою, ігри з кольоровими картками або ігри, які потребують застосування уяви (коли дітям потрібно намалювати або розмалювати картинку та описати її).

Підлітковий вік. У цей період спостерігається стрімкий розвиток і ріст організму. Важливу роль в житті підлітка грає статеве дозрівання. Сприймання навколишнього світу знаходиться на стадії становлення, що

викликає гіперболізацію емоційних переживань. Підвищується працездатність та мозкова активність, зростає якість пам'яті. Спостерігається інтерес до набуття нових навичок, прагнення до становлення сталого кола спілкування у різних формах. Важливо розрізнити психологічний та фізичний розвиток дівчат та хлопців. На завершальному етапі періоду перед учнями постає не легке завдання вибору майбутньої професії.

Щодо учнів середніх класів, то вони знаходяться на піку пубертатного віку. Саме тому вони прагнуть заявити про себе світові, зайняти певне місце в соціумі та довести свою значимість. Для дітей середніх класів можна підібрати ігри, які допоможуть їм реалізувати себе. Це можуть бути ігри-подорожі, коли учень самостійно обирає матеріал про певну країну та у вигляді конференції презентує його.

На юнацький вік припадає питання формування самосвідомості, форма сприйняття світу, характеру та життєвої ідентифікації. Основним каталізатором формування світогляду є пізнавальна діяльність. На даному етапі учні здатні систематизувати навчальний матеріал та абстрагуватися під час процесу навчання. Лексичний запас збагачується науковою термінологією. Мова стає виразною і точною. Підвищується стійкість професійного інтересу. Самовиховання стає невід'ємною рисою становлення дитини як особистості [2, с. 320].

Відповідно до цього обираючи ігри для уроків у старших класах потрібно враховувати те, що у цьому віці діти поєднують у собі риси юнаків та підлітків. Старшокласники прагнуть досягти самостійності, відстояти свою точку зору, наблизитися до рівня дорослих. Така поведінка дітей може добре реалізуватися у дидактичних іграх. Для старших класів краще обирати ігри, які потребують вирішення глобальних проблем або доведення своєї точки зору. Це можуть бути ігри на кшталт конференцій або змагання у групах. У цьому віці учням необхідно давати більше свободи та право висловлювати

свої думки, тож елементарні або прості ігри їм не подобаються і швидко набридають. [26, с.232].

Необхідно зазначити, що вчитель повинен відігравати роль мотиватора у кожній грі. У дітей середніх та старших класів поширюється тенденція байдужості у вивченні нового матеріалу та розширення свого кругозору. Саме тому вчитель має докласти багато зусиль, щоб за допомогою гри змінити такий стан речей. В цьому може допомогти групова діяльність, адже таким чином учень може проявити себе та більше дізнатися про своїх однолітків. Гарним прикладом такої діяльності можуть стати дидактичні ігри. Під час проведення такого заняття у дітей підвищується інтерес до вивчення іноземної мови та мотивація до навчання в цілому, вони можуть виховати в собі моделі поведінки у реальному житті та розкрити свій потенціал.

За допомогою ігор можна досягти вищого рівня мовлення учнів, навчити школярів будувати складні конструкції та швидко реагувати під час розмови в реальному житті.

Отже, дидактична гра це не просто розвага для учнів та вчителя. Це цікавий для дітей процес навчання, адже вони не помічають як навчаються. За допомогою дидактичних ігор можна виховати не тільки впевненого носія іноземної мови, але й розвинену та психологічно підготовлену до різних життєвих ситуацій особистість.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ ФРАНЦУЗЬКОЇ МОВИ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

2.1. Класифікація ігор

Ігри були створені природою для підготовки дитини до життя. Саме тому вони мають тісний генетичний зв'язок з усіма видами трудової діяльності людини. Гру можна розцінювати як специфічну дитячу форму пізнання, спілкування, мистецтва, праці та спортивної діяльності. На базі цих форм і виокремлені назви ігор: пізнавальні, інтелектуальні, гра-спілкування тощо.

Розрізняють основні два типи ігор:

1. Ігри з відкритими (фіксованими) правилами – дидактичні, пізнавальні, рухомі, розвиваючі (інтелектуальні) та інші;
2. Ігри з прихованими правилами. До цього типу відносять: рольові (правила окреслюються нормами поведінки героїв, що притаманні дитині) [38, с. 80-89].

Характеристика особливостей типів ігор за класифікацією О. С. Газмана:

1. Рухливі ігри. Важливий етап у навчально-виховному процесі займають рухливі ігри. Його особливостями виділять характерний дух змагання, творчого мислення і колективної співпраці. Важливим фактором є уміння діяти в постійно змінних умовах в команді, виявляється потреба в етичному вихованні. Вони допомагають розвинути відчуття взаємодопомоги та товариської солідарності у дитини.
2. Рольові ігри. Такі ігри розвивають етичні засади у вихованні школяра. Частіше ці ігри розраховані на колектив, тому що таким чином відображаються суспільні відносини. У дітей розвивається уява та акторська майстерність. Учень може сконструювати модель поведінки для типових життєвих ситуацій. Сюжетні лінії більш наближені до побутових ситуацій з елементами праці, що театралізуються. Для

проведення рольових ігор необхідно виділити основні їх компоненти, а саме: зміст, тема, сюжет, роль та уявна ситуація [8, с. 64].

- Музично-рухливі ігри спрямовані на творчий розвиток школярів. Під час проведення таких ігор активізується уява та пам'ять учнів, покращуються навички мовлення та дикції. Також такі ігри можуть розвивати дітей фізично. Підібравши активні рухи до пісні та виконуючи їх на кожному занятті можна покращити здоров'я учнів та непомітно для них поставити правильну вимову іншомовних звуків. Такі ігри можна використовувати на початку уроку як фонетичну розминку.

Дидактична гра – це складне явище, в якому чітко окреслюється структура (основні елементи гри), яка характеризує гру як ефективну форму навчання підкріплену ігровою діяльністю одночасно. Перед початком навчального процесу, зокрема дидактичної гри, окреслюють конкретну дидактичну задачу, що визначається метою навчально-виховного процесу. Змістове наповнення гри вчитель черпає з утвердженої шкільної програми [37, с. 528].

Присутність дидактичної задачі або декількох задач підкреслює повчальний характер гри та направленість повчального повідомлення на пізнавальну діяльність дитини. Всі дидактичні задачі визначає вчитель та проектує його на процес навчання. Визначивши задачу гри школярі знаходять її вирішення під час ігрового процесу. Обидві задачі – педагогічна та ігрова – відображають зв'язок навчання та гри.

Пряма поставлена вчителем дидактична задача, під час навчальної ігрової діяльності, здійснюється через ігрову задачу, визначає дії у грі, порушуючи потребу дитини у вирішенні проблемного питання, стає задачею для самої дитини та активізує ігрові дії [14, с.10-16].

Правила гри відіграють важливу роль у постановці навчального ігрового процесу. Зміст правил та їх спрямованість обумовлені загальними задачами укріплення дитини як особи і її позиції в колективі, повчально-пізнавальним змістом, ігровими задачами та діями. Педагог, впроваджуючи правила,

утримує контроль над грою, управляє процесами пізнавальної діяльності та за допомогою цих правил корегує поведінку дітей. Кожне з правил дидактичної гри має організаційний, формуючий, повчальний характер [28, с. 522]. Вони різноманітно поєднуються між собою та доповнюють один одного. Правила гри організують навчально-пізнавальну діяльність школярів, а саме: розглянути та засвоїти новий матеріал, поміркувати та сформулювати коротку відповідь або запитання, запропонувати рішення задачі, що поставлене вчителем в ході гри. Дотримання правил – необхідна умова гри. Це викликає в учня необхідність проявляти зусилля, оволодіти різними способами спілкування під час гри і поза грою. Також невід’ємною частиною такого процесу є формування не тільки знань, але і різноманітних відчуттів та моделювання характерної поведінки. Під час навчальної гри учні отримують заряд позитивних емоцій та засвоюють традиції спілкування.

Звичайно це не повна характеристика усіх типів ігор та ігрових методик, адже це залежить від уяви вчителя. Загалом на практиці найчастіше компонують різні види дидактичних ігор, а рідше застосовують їх у «чистому» вигляді.

2.2. Особливості використання окремих видів гри на уроках французької мови

Доцільність включення дидактичних ігор у навчально-педагогічний процес, їх час проведення та місце ігор у програмі навчального курсу мотивується спеціальними педагогічними дослідженнями. Молодші школярі люблять більше рухливі ігри, в середній школі частіше застосовують загадки, кросворди чи змагання. Під час такого виду діяльності вчитель має обов’язково створити дружню атмосферу, довіру між учасниками процесу. Слід не тільки ставити свої умови гри, але і корегувати їх під ідеї учня. Під час гри всі статуси рівні, адже вона під силу навіть слабким учням [42, с. 17-27]. На уроках французької мови це зумовлюється тим, що в грі будуть

доречні не тільки мовні навички, а й кмітливість та винахідливість. Також важливо відмітити складність використання гри в навчальному процесі. Це пов'язано з її особливостями: двомірна поведінка, виключається персональна відповідальність за результат, ідеалізування уявлень про реальність – потребує зусиль для входження в гру від учня. Необхідно щоб учні були зацікавлені гарним результатом гри. З цього можна зробити висновок, що гра починається тоді, коли учням стає цікаво, а не тоді, коли вони отримують завдання.

Види емоційного стимулювання:

- гра-імпровізація (ніби не планується вчителем заздалегідь);
- постійна підтримка і підбадьорювання учнів;
- вчитель дає ігрове завдання як відпочинок;
- завдання гри перегукується з конкретною ситуацією або конкретним учнем;
- використання педагогом ролей, в яких діють окремі персонажі;
- привітання переможців ігор усім класом.

Важливо створити для учнів певний емоційний лад перед грою, а не покладати всі надії на сам процес гри [16, с. 31-38]. Потрібне емоційне забарвлення можна створити жартом, цікавою розповіддю перед грою, незвичайним фактом, що виявляє інтерес у школярів до проведення гри. Учні не повинні бути емоційно виснажені перед початком гри, адже це може призвести до негативної реакції, і таким чином сенсу проведення гри немає.

Існує декілька видів інтелектуального стимулювання. Насамперед, перехід до гри від традиційного навчання повинен бути обґрунтований метою навчального циклу занять та орієнтований на певну тему. Поштовхом до початку ігрового процесу може стати методична настанова вчителя або зовнішнє порівняння, асоціація. Інколи школярі самі пропонують розпочати гру. Вчитель має скористатися таким моментом та дати правильний напрям грі [26, с. 180].

Стимулювати діяльність учнів вчитель може за допомогою запитань. Також ефективним буде застосування таємничого тону або інші форми незвичної інтонації.

Гра не є ідеальним методом навчання, як і у традиційному навчальному процесі вона може викликати певні труднощі, а саме:

1. Деякі учні можуть вступати в гру формально або зовсім не долучатися до неї. Таке явище частіше фіксується на початковому етапі вводу комунікативної гри у навчальний процес, та тоді, коли вчитель не підготував групу учнів до ігрового етапу навчання. Готуючись до гри на уроці педагог повинен сам випробувувати на собі найважчу роль, підготувати ілюстрації, діалоги-зразки та реквізити. Для заохочення більшості навчальної групи необхідно обирати більш підготовлених та ініціативних учнів. Для контролю ходу гри необхідно записати проблемні питання, нову лексику та пояснити учасникам гри їхню тактику [15, с. 12-16].
2. В ході гри сюжет затягується тому, що учасники не можуть віднайти правильного рішення. В таких ситуаціях вчитель може включити додаткові обставини, навідні питання або навіть підказати вірну відповідь.
3. Гра може проводитися більше запланованого часу тому, що учні фокусуються на декількох завданнях або розсіюють свою увагу на менш важливих проблемах. В такому випадку вчитель має повторно та конкретніше окреслити найважливіші завдання.
4. Також явище затягнутої гри може відбуватися тоді, коли учні не в змозі налагодити взаємодії у команді – вчитель повторює та уточнює їх сюжетні ролі.
5. Гра закінчується швидше запланованого часу тому, що учасники знаходять короткий шлях досягнення мети. При розвитку таких подій вчитель заважає дітям та обтяжує їх швидке виконання задач

- створюючи додаткові умови, при яких учні вимушені активно використовувати набуті раніше знання [15, с. 18-21].
6. Буває таке, що гра переходить у конфлікт. Вчитель має негайно реагувати на таку ситуацію та ліквідувати його на самому початку вводячи в гру нових учасників.
 7. Інколи учні не включаються в гру, а лише бездумно виконують поставлені завдання. Вчитель може зупинити гру і сформулювати хід гри, знову вмотивувати учасників гри та надати великий емоційний заряд для продовження. Інколи можна замінити учасників ігрового процесу.
 8. Трансформування вчителя як керівника навчального процесу. Постійна зміна і корегування дій учасників з боку педагога стосовно ходу гри, впливає на формування спонтанності в поведінці учнів і вони привчаються до пошуку самостійних рішень. Але якщо вчитель зовсім не буде керувати грою, можуть виникнути умови при яких завдання гри не виконається або буде виконано не бажаним методом. В такому випадку вчитель може втратити контроль над класом зовсім [15, с. 25-27].

Для правильного впровадження гри в навчально-виховний процес на початковому етапі спілкування у грі необхідно вправно орудувати комунікативними вміннями, а саме вміти встановлювати та підтримувати зворотній зв'язок.

Найважливішим фактором продуктивного проведення навчально-пізнавальної гри є обізнаність керівника щодо методики проведення та організації діяльності. Не можна спиратися на стихійний інтерес до гри. Перед учителем стоять, насамперед кілька конкретних завдань: по-перше пробудити інтерес учнів до гри; по-друге спрямування гри в конкретне русло [5, с. 3-8].

При розробці та утвердженні навчального плану з включенням до нього ігрових методів навчання в першу чергу треба враховувати пропорційність

співвідношення інтересів школярів до ефективності темпу, змісту викладеного матеріалу. Необхідно починати заняття з чуттєвого сприйняття (уявлень), які згодом переходять у пам'ять, а потім, через узагальнення конкретного формується розуміння загального (метод дедукції). Для більш продуктивного процесу навчання вчителю необхідно активізувати асоціативну пам'ять учня та звернутися до його творчих задатків. Для цього педагог повинен виробити чітку стратегію управління груповим спілкуванням під час інтелектуального штурму (ігор) [19, с. 13-17].

Під час активного ходу ігрового процесу діяльність школярів піддається змінам і стає більш евристичною та творчою підкріплюючись мотивацією вчителя. Форма обговорення обов'язково повинна бути доброзичливою. Головний критерій ефективності проведення навчальної гри – активність учнів. В ході гри учні активно спостерігають за предметами, порівнюють їх та класифікують за певними ознаками, аналізують та виконують узагальнення вивченого матеріалу. Більшість ігор вимагають ораторських здібностей учня, вміння зв'язно і зрозуміло викладати свої думки бажано із застосуванням термінології заданої теми (нової лексики).

2.3. Приклади використання рухливих ігор на уроках іноземної мови

Останнім часом все більше поширюється такий різновид інтерактивної діяльності на уроці як рухливі ігри. Вони виконують важливу потребу школярів у русі та зміцнюють фізичний стан дітей. Під час рухливих ігор дитина не помітно для себе вивчає та закріплює новий матеріал і добре проводить час.

Усі рухливі ігри мають свою структуру. Зазвичай вона складається з підготовчої частини, основної та заключної [10, с. 336-380].

У підготовчій частині вчитель розповідає учням правила гри, правила технічної безпеки та налаштовує їх на правильний емоційний лад. Дуже важливо донести дітям, що ігри такого характеру можуть бути

травматичними, щоб кожен учень слідував за своїми діями та підтримував інших.

Основну частину складає сам процес гри. Вчитель уважно стежить за діями учнів та корегує їх. Важливо поступово зменшувати активну діяльність учнів. Цього можна досягти такими прийомами як підрахунок очок, аналіз помилок учнів, уточнення правил гри [8, с. 5-9].

Заключна частина гри слугує для зменшення фізичної активності школярів. Вчитель поступово заспокоює учнів. Цього можна досягти за рахунок підведення підсумків гри, вибору переможців та аналізу помилок допущених під час гри.

Рухливі ігри добре впливають на емоційний стан дітей, їхню фізичну підготовку та розумову діяльність. Ігри такого виду дуже подобаються молодшим школярам та учням 5-7 класів.

Приклади рухливих ігор:

1. «Qui suis-je?». Клас обирає учня, який виходить з класу. Усі учні загадують слово. Це може бути що завгодно, наприклад: «Girafe». Потім гукають учня, який вийшов. Його завдання вгадати слово, яке загадали його однолітки. Першими репліками учня можуть бути: «Suis-je un être vivant?/ Suis-je un sujet inanimé?». Його однокласники мають відповідати тільки «Oui» або «Non». Під час гри активізується мозкова діяльність учнів та розвивається логічне мислення. Гру можна використовувати під час вивчення будь-яких тем для покращення засвоєння нового лексичного матеріалу. Гра буде цікава як для учнів молодших класів, так і для учнів середньої школи [31, с. 121-127].
2. «Quand je vais à Paris». Гра з м'ячем. Учень починає речення з цієї фрази та передає м'яч наступному гравцю. Перший учень доповнює його так: «Quand je vais à Paris, j'apporterai ma valise avec moi». Кожен наступний учень повторює і додає ще один предмет.

Наприклад: «Quand je vais à Paris, j'apporterai ma valise avec moi et y mettrai une brosse à dents». Гра продовжується до тих пір, поки не скажуть всі учні або хтось один не заплутається. Той, на кому передчасно завершилася гра, розпочинає її знову, щоб всі учні мали змогу пограти та висловити свої думки [16, с. 2-7]. Гру можна проводити за темою «Одяг». Вона сподобається учням 3 та 4 класу, а також у середній школі – 5-7 класи. Мета цієї гри повторити та узагальнити нову лексику та пригадати нову.

3. «Les mouches». Ця гра розрахована як на малу підгрупу дітей (від 4 учнів), так і на цілий клас (до 30 учнів). Всі учасники діляться на дві команди та займають місце у шеренгах навпроти дошки. Вчитель пише на дошці слова у хаотичному порядку. Потім вчитель називає слова, а діти мають вибігати до дошки і вказувати на них. Яка команда швидше вказала на потрібне слово заробляє 1 бал. В кінці гри підраховуються бали та обирається команда-переможець. Гра розрахована для дітей молодших класів. Також її можна використовувати у 5-7 класах. Метою гри є краще засвоєння нового лексичного матеріалу та повторення вже вивченого. Цю гру можна проводити після вивчення нової лексики з різних тем, таких як: «La nourriture», «Les vêtements» та ін. [16, с. 10-13].

2.4. Особливості використання музично-рухливих ігор на уроках французької мови

Важливе місце у навчанні французької мови займають пісні. Музичний супровід під час навчального процесу безпосередньо впливає на емоційний стан дитини, знайомить її з культурою іншої країни та розвиває творчі навички. Також музичні ігри можуть бути гарною фонетичною зарядкою для дітей, вони правильно налаштовують мовленнєвий апарат до використання іноземної мови на уроці [27, с.17-19]. Сприйняття інформації через музику

потребує слухової уваги, спостережливості, вміння порівнювати і оцінювати. Це все активізує розумові процеси. Музика, як і інші види творчості несе в собі пізнавальне значення. Слухаючи композицію учні по-своєму інтерпретують художні образи, за це відповідає їх творча уява.

Пісня – форма поглибленої уяви про навколишні реалії з використанням яскравих образів. Виконання певної композиції викликає у дитини безпосередньо позитивні емоції, покращує її настрій. Таким чином можна налаштувати дитину на правильний емоційний лад. Систематичне використання музичних завдань в навчальному процесі на уроці французької мови пробуджує інтерес дитини до вивчення культури Франції. До того ж пісня вносить до уроку елементи святковості, що періодично необхідно дітям для легшого засвоєння [27, с.12-16].

Під час слухання музики на уроці французької мови діти знайомляться зі світом естетичного виховання. При навчанні дітей середнього шкільного віку (5-7 класи) продуктивним буде поєднання музичного супроводу з ігровою діяльністю.

До музично-рухливих ігор відносять пісні-вправи або пісні-ігри, які можуть містити елементи граматичного або лексичного навчання. Такі вправи сприяють активізації емоційної пам'яті у учнів та включають необхідні одиниці мовлення (монологічні та діалогічні). Пісні-ігри характеризуються великою частотою повторень граматичних структур, за участю незначних змін лексичного складу. Такі види пісень являються гарною опорою для введення нового лексичного матеріалу у мовлення школярів. Зазвичай пісні-ігри дуже короткі, і тим самим значно економлять час фонетичної розминки, що дає змогу приділити більше уваги іншим аспектам уроку (лексичним та граматичним вправам). Пісні-ігри написані елементарно та римовано, тому легко запам'ятовуються учнями [27, с.21-27].

Приклади музично-рухливих ігор:

1. «Ne s'amaire que la nuit», Emmanuel Moire.

Je te _____, je te _____ mais nous _____ deux étrangers

Tu me _____, tu me _____ et c'est comme si on parlait
 Je _____, je _____ ton prénom aux invités
 Je m' _____, je m' _____ et nos mains _____ se toucher
 Elles se _____ avant de se lâcher
 Et nos bouches ne _____ que regarder
 On _____, on _____ tout à l'heure...

Учні повинні вставити пропущені слова в теперішньому часі. Діти слухають пісню та записують потрібні слова. Пісня дається на вивчення учням додому та співається на уроці. Таким чином можна повторити тему теперішнього часу та виконати фонетичну зарядку до початку уроку. Така музично-рухлива гра підходить для старшокласників та дітей, що навчаються у 7-9 класах [27, с.32-35].

2. «Dans ma rue», Едіт Піаф.

J'__ (habiter) un coin du vieux Montmartre
 Mon père __ (rentrer) soûl tous les soirs
 Et pour nous nourrir tous les quatre
 Ma pauvre mère __ (travailler) au lavoir.
 Moi, je __ (être) malade, je __ (rester) à ma fenêtre
 Je __ (regarder) passer les gens d'ailleurs
 Quand le jour __ (venir) à disparaître
 Il y a des choses qui me __ (faire) un peu peur.

Завдання для учнів: правильно провідміняти слова в дужках у теперішній час або записати їх на слух, вивчити пісню напам'ять та проспівати її на уроці. Цю гру можна використовувати у старших та 6-9 класах. Метою цієї вправи є активізація вже набутих знань з теми «Теперішній час», вивчення нової лексики та фонетична зарядка [27, с. 37-39].

3. «Si j'étais président», Жерар Ленорм.

Si j'étais Président de la République
 J' _____ mes discours en vers et en musique
 Et les jours de conseil on _____ en pique-nique

On _____ des trucs marrants si j'étais Président
 Je _____ la nuit le corps diplomatique
 Dans une super disco à l'ambiance atomique
 On _____ la guerre à grands coups de rythmique
 Rien ne _____ comme avant, si j'étais président
 Au bord des fontaines _____ de l'orangeade
 Coluche notre ministre de la rigolade
 _____ des manèges sur toutes les esplanades
 On _____ vraiment, si j'étais président!

Дітям необхідно відновити рядки пісні за допомогою граматичної конструкції «conditionnel présent». Також потрібно вписати правильні слова на слух. Такий вид діяльності допомагає краще засвоїти граматичний матеріал, повторити лексичний матеріал та навчитися сприймати мову на слух. Цю вправу можна використовувати на уроках у 7-8 та старших класах [27, с. 41-43].

4. Едіт Піаф «Sous le ciel de Paris».

Sous le _____ de Paris
 S' _____ une chanson
 Elle est née d' _____
 Dans le cœur d'un _____
 Sous le ciel de Paris
 Marchent des _____
 Leur bonheur se construit
 Sur un _____ fait pour eux

 Sous le pont de _____
 Un philosophe assis
 Deux _____, quelques _____
 Puis les gens par milliers
 Sous le ciel de Paris

Jusqu'au soir vont _____
 L'hymne d'un peuple _____
 De sa vieille Cité

Près de _____
 Parfois couve un drame
 Oui, mais à Paname
 Tout peut _____
 Quelques rayons du ciel d'été
 L'accordéon d' _____
 L'espoir fleurit
 Au ciel de Paris

Учні повинні прослухати пісню та вставити пропущені слова, вивчити нову лексику та заспівати пісню під активні рухи. Така музично-рухлива гра сподобається дітям 6-9 класів. Метою цієї вправи є активізація раніше набутих знань, вивчення нової лексики, налаштування мовленнєвого апарату до уроку французької мови [27, с. 47-51].

5. «On ira», Заз.

On ____ (aller) écouter Harlem au coin de Manhattan
 On ____ (aller) rougir le thé dans les souks à Amman
 On ____ (aller) nager dans le lit du fleuve Sénégal
 Et on ____ (voir) brûler Bombay sous un feu de Bengale

On ____ (aller) gratter le ciel en dessous de Kyoto
 On ____ (aller) sentir Rio battre au cœur de Janeiro
 On ____ (lever) nos yeux sur le plafond de la Chapelle Sixtine
 Et on ____ (lever) nos verres dans le café Pouchkine.

За допомогою такої вправи можна повторити та покращити знання з теми майбутнього часу. Учням потрібно провідміняти слова у дужках відповідно до часової форми, прослухати та вивчити пісенний матеріал. Така гра

проводиться у 5-8 класах. Метою є збагачення та активізація вже набутого лексичного запасу та вивчення граматичної теми «Майбутній час». Пісню можна співати на початку уроку для розминки або під час уроку, коли учні стомлюються [27, с. 53-56].

6. «La chanson de Noël», Ozie Boo.

C'est tout blanc du côté de chez nous
Et c'est comment près de chez vous
Ici la neige n'arrête pas de tomber
Gros flocons sur tout petits souliers

Bientôt je vais aller me coucher
Le Père Noël va sûrement passer
Il descendra par la cheminée
Tout doucement sans me réveiller

Petit dictionnaire:

des flocons — пластівці

des souliers — туфлі

sûrement — точно

la cheminée — камін

doucement — тихо

Ця музична вправа розрахована на школярів молодшого віку. Учням потрібно попередньо вивчити нові слова та спробувати проспівати пісню. Згодом, коли діти вивчать пісню потрібно придумати рухи до неї та співати на початку уроку. Така музично-рухлива гра добре підійде для вивчення теми «Noël». Метою даної гри є фонетична зарядка на початку уроку та вивчення нової лексики з заданої теми [24, с. 42-45].

7. «La Valise», Jean-François Porry, Gérard Salesses.

J'ai mis dans ma valise
Trois ou quatre _____

Mon _____, ma _____

Une paire de _____

Mon _____ et mon _____

Mon _____ et mon _____

Et des _____ rouges et jaunes à petits pois

J'ai mis dans ma valise

Ma belle _____ grise

Ma _____ de toilette

Une paire de _____

La laisse et le collier du chien

La photo de Sébastien

Et des _____ rouges et jaunes à petits pois

J'ai mis dans ma valise

Mon _____ cerise

Mes balles et ma raquette

Mes _____

Mon magnétophone à cassettes

Des bateaux et ma mallette

Et des _____ rouges et jaunes à petits pois

Petit dictionnaire:

Chemise – сорочка

Jupe – спідниця

Foulard – шарф

Trousse – сумка

Casquette – шапка

Serviette – рушник

Baskets – кросівки

Écharpe – шарф

Anorak – анорак

Patins à roulette – роликові ковзани

Béret – берет

Bonnet – шапка

Maillot – купальник

Chaussettes – шкарпетки

Завданням для учнів є вивчити нову лексику, яка подана у словнику; прослухати пісню та вставити пропущені слова; вивчити пісню та співати її на уроці з активними рухами. Ця музично-рухлива гра сподобається учням 1-4 класів. Її можна використовувати під час вивчення тем «Les vêtements», «Dans le magasin». За допомогою такої вправи можна краще вивчити лексику за темою «Одяг», зробити фонетичну зарядку, налаштувати дітей на вивчення французької мови [24, с. 45-49].

8. «C'est le printemps», Henri Dès

Je suis content

C'est le _____

Aujourd'hui j'ai rien à faire

Quelle _____

Turlutaine

Je marche le nez en l'air

Je suis content

C'est le _____

Les _____ sont en couleur

Dans les _____

Les petits

S'égosillent tous en chœur

Le _____, le _____

Ne rime plus avec chagrin

A _____, à _____

Je n'aurai pas plus de soucis

A 4 heures, à 4 heures

Ca rime avec tartine au beurre

Et le _____, et le _____

Ca rime toujours avec espoir

Petit dictionnaire:

Printemps – весна

aubaine – буря

arbres – дерева

nids – гнізда

matin – ранок

midi – полудень

soir – вечір

Завдання для дітей: вивчити нову лексику, яка подана у словнику, вставити пропущенні слова, співати пісню та колективно вигадати рухи до її виконання. Така музично-рухлива гра підійде для навчання учнів молодших класів. Її можна використовувати для покращення знань з тем «Les saisons» та «Printemps». Можна виконувати як на початку уроку для фонетичної розминки, так і в кінці уроку, щоб дати учням можливість відпочити. Ця гра дає змогу досконало вивчити лексику за заданими темами та покращити вимову молодших школярів [24, с. 49-52].

9. «La chanson des squelettes», Babelzone.

Quand la pendule sonne ____ heure

____ grand squelette ouvre les yeux.

Quand la pendule sonne ____ heures

____ grands squelettes s'habillent en bleu.

Quand la pendule sonne ____ heures

____ grands squelettes maquillent leurs yeux.

Quand la pendule sonne ____ heures

____ grands squelettes se brossent les cheveux.

Quand la pendule sonne ____ heures

____ grands squelettes mangent des œufs.

Quand la pendule sonne ____ heures

____ grands squelettes jouent à un jeu.

Quand la pendule sonne ____ heures
 ____ grands squelettes dansent un peu.

Quand la pendule sonne ____ heures
 ____ grands squelettes marchent deux par deux.

Quand la pendule sonne ____ heures
 ____ grands squelettes vont faire la queue.

Quand la pendule sonne ____ heures
 ____ grands squelettes reviennent chez eux.

Quand la pendule sonne ____ heures,
 ____ grands squelettes se mettent au lit.

Quand la pendule sonne _____,
 ____ grands squelettes disent bonne nuit.

Учніям необхідно правильно вставити пропущенні слова під час прослуховування пісні. Творчим завданням є постановка танцю відповідно до слів пісні. Така музично-рухлива гра може допомогти дітям вивчити числівники та години. Вона розрахована на дітей молодшого шкільного віку, але її також можна використовувати як фонетичну зарядку на початку уроку для учнів 5-7. Метою гри є досконале вивчення лексики з теми «Числівники» та «Години» [24, с. 53-55].

10. «L'alphabet»

Aa [a] Bb [be] Cc [se] Dd [de] Ee [œ] Ff [ɛf] Gg [ze]

Hh [aʃ] Ii [i] Jj [zi] Kk [ka] Ll [ɛl] Mm [ɛm] Nn [ɛn] Oo [o] Pp [pe]

Qq [ky] Rr [ɛʁ] Ss [ɛs] Tt [te] Uu [y] Vv [ve]

Ww [dublve] Xx [iks] Yy [igrek] Zz [zɛd]

Les fillette et les garçon

Chantent très bien cette petite chanson.

Учні вивчають вимову кожної літери алфавіту за транскрипцією, співають пісню під веселі рухи, які вигадують самостійно. Така гра підходить для школярів молодших класів для вивчення алфавіту та для учнів 5-6 класів

у вигляді фонетичної зарядки на початку уроку для правильного налаштування вимови та підготовки до уроку французької мови [24, с. 56].

Пісенні ігри на уроках широко розповсюджені серед навчальних закладів. Такий вид діяльності дає змогу учням відпочити під час уроку, повторити вже пройдений матеріал, поглибитися у атмосферу французького життя та закріпити набуті вміння та знання. Учням дуже подобаються вправи такого типу, адже вони не помічають процесу навчання та добре проводять час.

2.5. Специфіка використання рольових ігор на уроках французької мови

На практиці викладання іноземних мов широке застосування одержав методичний прийом рольова гра. Деякі зарубіжні методисти (Дж. Ревелл [46], Р.Лейдо [45]) визначають рольову гру як спонтанну поведінку того хто навчається, реакцію на поведінку людей які приймають участь в запропонованій ситуації. Методист Р. Кейн [44], підтримує цю думку. Він розглядає рольову гру як вільне інформаційне поле, в якому учень повинен діяти, вживаючись в певну роль учасника ситуації. Рольова гра – активний засіб групового навчання, що сприяє активізації мовної діяльності школяра, тренує вміння формулювати та висловлювати свої думки, формує почуття впевненості в собі, створює позитивний психологічний мікроклімат на уроці та активізує мовленнєву діяльність всіх учнів [20, с. 21-27].

Учні сприймають рольову гру не як навчальний важкий процес, а як звичайну ігрову діяльність, в якій вони можуть приміряти на себе різні ролі і діяти в них. Під час такої гри учні не усвідомлюють навчальний характер, а отже пізнавальний процес проходить непомітно. Рольова гра згуртовує колектив класу залучаючи більш сором'язливих і несміливих учнів до діяльності. Таким чином гра несе в собі велике виховне значення. Під час навчально-ігрового процесу учні самостійно виховують почуття взаємоповаги та прагнення до взаємодопомоги, навчаються дисципліні,

виховують соціальну свідомість та уміння правильно виразити та захистити свою точку зору [36, с. 41-47].

Основні правила рольової гри:

- Вчитель пропонує учневі вигадати ситуацію за межами школи, в якій він має діяти (такі ситуації можуть дуже відрізнятися одна від одної по мірі складності: від звичайного походу до магазину до більш складної ситуації);
- Вчитель допомагає учневі адаптуватися до ролі та заданої ситуації. Учень може зіграти власну роль або спробувати роль уявного персонажа;
- Учасникам гри важливо поводити себе таким чином ніби вони переживають цю ситуацію в реальному житті. Поведінка відповідає ролі яку вони виконують;
- Учитель допомагає направити діалог між персонажами в правильне русло, скорегувати використання одиниць мови (застосування активного та пасивного запасу лексики). Така практика дозволяє закріпити мовні знання [20, с. 126].

Рольова гра складається з трьох основних структурних компонентів: роль, вихідна початкова ситуація і рольові дії.

І.Л. Бім [2], Г.А. Китайгородська [21] та В.А. Бухбіндер [19] вивели класифікацію ролей:

- Статусні ролі. Вони не мають характеристик особистості та діють в стандартних умовах повсякденного життя (професії);
- Позиційні ролі. Такі ролі обмежені певними правилами, що визначають певну позицію персонажа в суспільстві (стать, вік, сімейний стан, індивідуальні якості);
- Ситуативні ролі. Мають фіксовані стандарти поведінки або діяльності. Для таких ролей буде достатньо представити себе короткочасним учасником спілкування (гість, турист, пішохід тощо) [30, с. 24-27].

Доведено, що старшокласники мають підвищений інтерес до міжособистісного спілкування. Зважаючи на це зростає значення та потреба проведення сюжетно-рольових ігор побутового змісту, а саме ігор, що відтворюють елементи життєдіяльності (навчання, дозвілля та праця).

Разом з цим у учнів старших класів яскраво проявляється прагнення до захисту власної думки та самоствердження як особистості. Тож важливо обрати правильну тему рольової гри для старшокласників. Гра повинна нести проблемний характер наближений до думок и нагальних потреб учнів – це буде стимулювати активний обмін думками та спонукатиме учнів до роздумів.

Приклади рольових ігор:

1. Дискусія між українськими та французькими однолітками. Клас поділяється на дві групи, одна виконує роль українських учнів, інша – французьких. Завдання для дітей полягає у тому, щоб кожна група розповіла про свою країну, географічні особливості, столицю, традиції та права громадян цієї країни. Потім учасники приводять переваги життя у своїй країні. Група учасників, які довели свою кращість та першість своєї країни отримують винагороду. Важливим етапом гри є те, що кожен з учнів повинен висловитись, задати, як мінімум, одне питання і дати хоча б одну відповідь. Продуктивним буде проведення такої гри у десятих класах після вивчення таких тем: « La situation géographique de l'Ukraine », « La France » , « France: constitution et administration », « Le régime politique de l'Ukraine », « Le climat de l'Ukraine », « Le climat de la France », «Kiev - la capitale de l'Ukraine », « Paris - la capitale de la France », « Le climat de la France ». У ході гри учні можуть використовувати географічні таблиці з даними, фотографії з красивими видами та архітектурними пам'ятками. Метою даної гри я покращення здібностей учнів до самостійного висловлювання своїх думок французькою мовою [33, с. 22-26].

2. Міжнародна конференція з питань захисту природи. У конференції бере участь увесь клас на ролі комісії призначають декілька учнів (один із них представник України, а інший – Франції). Завданням державних представників є продемонструвати коротку доповідь на тему: «Les problèmes de pollution de l'environnement dans les pays». Також представники повинні запропонувати альтернативні вирішення зазначених проблем. Після презентації відбувається дискусія між членами комісії та журналістами (інші учні). Учні-журналісти задають провокуючі питання щодо вирішення проблем екології, кожен член комісії дає розгорнуту відповідь щодо ситуації в їх країнах. Таку гру доцільно проводити в одинадцятому класі. Мета такого інтерактивного прийому полягає у вивченні нового та пригадуванні вже набутого лексичного матеріалу, вдосконаленні самостійного висловлювання учнів [33, с. 28-31].

3. Обмін учнями між Україною та Францією. Клас ділиться на дві групи, перша – школярі з України, друга – з Франції.

Перед обміном та переїздом школярі цікавляться у своїх однолітків про традиції святкування національних свят, порівнюють систему освіти в країнах, дізнаються про умови побуту, висловлюють свої побажання щодо веселого проведення часу. Таку гру доцільно проводити у 6-9 класах за темами: «Fêtes nationales de France», «Fêtes nationales d'Ukraine», «La vie culturelle de la France», «La vie culturelle de l'Ukraine». Метою даної гри є активізація словникового запасу учнів за даними темами, вдосконалення самостійного висловлювання школярів [33, с. 33-35].

4. «Dans le monde». Гра розрахована на учнів молодших класів. Завдання для школярів вигадати собі нове ім'я та назвати місто, в якому живеш та ну саму літеру, що й починається ім'я. Наприклад: «Je m'appelle Artem. J'habite à Alushta». Кожен наступний учень називає ім'я на іншу літеру за алфавітом. Наприклад: «Je m'appelle Bogdan. J'habite à

Borislav». Гра продовжується допоки всі діти не скажуть, або допоки не закінчиться алфавіт. Метою даної гри є покращення вивчення алфавіту та набуття умінь самостійно будувати прості речення.

Вважається, що освоєння форм усного іншомовного спілкування повною мірою можливе тільки в рольових іграх, але важливо пам'ятати, що успішність та продуктивність проведення гри залежить від вже набутого раніше рівня мовленнєвих навичок та активного словникового запасу. Не треба забувати про старанну підготовку вчителя до гри, правильну організацію та систематичне застосування прийому навчально-виховного процесу такого виду [18, с. 3-9].

Можна зробити висновок, що рольова гра значно підвищує якість навчання, адже komponує в собі навчання та активну діяльність. Ситуації, що моделюються на уроці під час рольової гри дозволяють навчитися використовувати набуті мовленнєві навички при реальній комунікації з людьми в повсякденному житті. Рольові ігри дають змогу учневі розглядати мову як засіб спілкування, а не предмет вивчення.

ВИСНОВКИ

Отже, мотивація дітей до навчання займає важливе місце в проведенні уроків французької мови. Таким мотивуючим поштовхом до навчання може стати навчальна гра.

Основною характеристикою педагогічних ігор є їх розвивальний характер. Іноді розвиток дітей більш важливий ніж навчання, адже за допомогою розвивального ефекту гри дитина може досягти самостійності у використанні іноземної мови та викоренити страх її застосування з більш досвідченими носіями.

Наукові дослідження навчальних ігор доводять, що гра – це інстинктивна поведінка дитини, за допомогою якої вона вивільняє негативну енергію, відтворює свої бажання, самостверджується та навчається поведінці дорослих.

Відповідно до психолого-педагогічних досліджень останніх років, за допомогою ігрового методу навчання учні засвоюють на 70% більше інформації, ніж при будь-якому іншому методі навчання. Така статистика підтверджує необхідність використання навчальних ігор, адже за допомогою них можна значно підвищити рівень знань школярів та виховати в них впевнених носіїв іноземної мови.

Кожна дидактична гра має свою структуру. Зазвичай вона складається з чіткої мети проведення такого виду заняття, плану гри, реалізації мети та аналізу припущених помилок. Правильно структурована та проведена гра може значно покращити пам'ять учнів, їх розумові здібності та взаємовідносини з однолітками.

Дослідивши вікові особливості розвитку учнів ми дійшли висновків, що у різному віці школярі мають різні потреби та різний психологічний та фізичний розвиток. У молодшому шкільному віці учні прагнуть до фізичної активності більше, ніж до розумового розвитку. Учні середнього та старшого шкільного віку зосереджені на самоствердженні та розвитку розумових

здібностей. Вони прагнуть зайняти певне місце в соціумі, а саме тому дуже важливо підбирати такі ігри, які дають змогу учням самореалізуватися. Правильно підібравши ігровий матеріал відповідно до психологічного, соціального та фізичного розвитку школярів, можна підвищити успішність у навчальному процесі, подолати страхи та труднощі застосування мови та виховати впевнену у собі особистість.

Існують три основні типи ігор: рухливі, рольові та музично-рухливі. Навчальні ігри підбираються педагогом відповідно до віку дитини, її психологічної сформованості та фізичних потреб.

Рухливі ігри спрямовані не тільки на розумовий розвиток особистості, а й на покращення фізичного стану учня. Вони більше підходять для школярів молодшого та середнього шкільного віку. Адже такий вид заняття задовольняє потребу дитини у русі, а сам процес навчання залишається не помітним.

Рольові ігри дуже подобаються учням середнього та старшого шкільного віку. За допомогою рольової гри можна розвинути вміння формулювати власні думки та швидко знаходити вихід з конфліктів. Під час такої гри вони мають змогу проявити себе та навчитися відповідально поводити себе у соціумі.

Музично-рухливі ігри підходять для школярів різного віку. За допомогою таких вправ можна розвинути культурне сприйняття дітей та значно покращити вимову звуків французької мови. Метою музично-рухливих ігор є підготовка учнів до іншомовного спілкування.

Перспективи подальших досліджень. Подальші дослідження спрямовані на розробку методичних матеріалів стосовно навчальних ігор, їх формування та впровадження для використання на уроках іноземної мови.

Отже можна зробити висновок, що гра – це комплекс усіх методів та прийомів навчання та виховання націлений на краще вивчення іноземної мови. Саме тому педагогам рекомендується систематично використовувати дидактичні ігри в навчальному процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адлер А. Індивідуальна психологія та розвиток дитини: Сучасна психологія. Теорія та практика. Інститут общегуманитарных исследований. 1930. С. 59- 68. Андреев В.И. Педагогика творческого саморазвития: инновационный курс. Казань: Казанский университет, 1998. 320 с.
2. Артемов В. А. Психология обучения иностранным языкам: Учеб. пособие. Москва: Просвещение, 1983. 222 с.
3. Барцалкина В. В. Изучение особенностей психического развития и воспитания учащихся: Сб. науч. тр. Москва, 1987. С. 60-72.
4. Бех П. О., Биркун Л. В. Концепція викладання іноземних мов в Україні, Іноземні мови. Київ, 1996. № 2. С. 3-8.
5. Бим И. Л. Методика обучения иностранным языкам. Москва: Высшая школа, 1991. 319 с.
6. Богомазова В. Н. Формування навичок мовленнєвої компетенції: Німецька мова в школі. Київ. 2010. №3. С. 5-9.
7. Близнюк О. І. Панова Л. С. Ігри у навчанні іноземних мов: Посібник для вчителів. – Київ: Освіта, 1997. 64 с.
8. Ващенко Г. Загальні методи навчання: Підручник для педагогів. – Київ. 1997. С. 336-380.
9. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии. Москва. 1966. № 6. С. 5-16.
10. Гис В. Й. Методика проведення гри як засобу активної пізнавальної діяльності: Англійська мова і література. Київ. 2010. №6. С. 7-10.
11. Гросс К. Душевная жизнь ребёнка. Научное пособие. 1916. С. 157-164.
12. Дианова Е. М., Костина Л. Т. Ролевая игра в обучении иностранному языку: Иностранные языки в школе. 1988. № 3. С. 12-16.
13. Димент Л. Г. Организация игр на уроке: Иностранные языки в школе. 1987. № 3. С. 10-16.

14. Зайчикова Л. Значення гри у навчанні іноземних мов: Рідна школа. 2009. №7. С. 68-70.
15. Калаева Г. Г. Интенсификация обучения французскому языку при помощи учебных языковых игр: Иностранные языки в школе. 1995. № 6. С. 31-38.
16. Калаева Г. Г. Интенсификация обучения французскому языку при помощи языковых игр: Иностранные языки в школе. 1996. № 3. 13-17 с.
17. Капітанчук Т. В. Рольова гра як резерв підвищення якості та ефективності навчання іноземних мов: Англійська мова та література. 2003. № 31. С. 2-7.
18. Касіян В. Гра на уроках французької мови: Le français, 2004, №22.
19. Кацап Г. Дидактичні ігри на уроках французької мови: Le français, 2004, №20.
20. Китайгородская Г. А., Бухбиндер В. А. Методика интенсивного обучения иностранному языку. Київ: Освіта, 1988. 279 с.
21. Клименко Ю. Ігри на уроках французької мови: Шкільний світ. Київ. 2009. 126 с.
22. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам: Иностранные языки в школе. 1989. №4. С. 38-42.
23. Колісник В. П. Підвищення ефективності навчання за допомогою гри: Англійська мова і література. 2010. №3. С. 42 – 56.
24. Куліковська Ю. С. Навчаємось граючись: Німецька мова в школі. 2010. №1. С. 22-26.
25. Люшер М. А. Сигналы личности. Ролевые игры и их мотивы. Воронеж: Реал. 1995. 180 с.
26. Музично-дидактичні ігри на уроках іноземної мови. Учителі ЗОШ №9, м. Павлоград, дніпропетровська область: Англійська мова і література. №26 (108) вересень 2005. С. 17-19.

27. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справ. Пособие. П. А. Маслико, П. К. Бабинская, А. Ф. Будько, С. И. Петрова. 6-е изд. стереотип. – Минск. 2000. 522 с.
28. Ніколаєва С. Ю. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах. Київ: Ленвіт. 1999. 320 с.
29. Олейник Т. И. Ролевая игра в обучении диалогической речи шестиклассников: Иностранные языки в школе. 1989. №1. С. 24-27.
30. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе: Игра - дело серьезное. Москва: Просвещение. 1988. 130 с.
31. Сатова Н. Від гри до знання. Харків: Ранок. 2005, 125 с.
32. Скляренко Н. К., Олейник Т. И. Обучение диалогической речи в школе: Иностранные языки в школе. 1985. № 1. С. 22-26.
33. Спенсер Г. Воспитание: умственное, нравственное и физическое. Научное пособие. Киев. 2003. С. 203-211.
34. Ушинський К. Д. Людина як предмет виховання: Вибр. пед твори. Київ: Просвіта. 1996. 406 с.
35. Филатов В. М. Методическая типология ролевых игр: Иностранные языки в школе. 1988. № 2. С. 41-47.
36. Фіцула М. М. Педагогіка: навч. Посібник для студентів вузів. Київ: Видавничий центр «Академія», 2002. 528 с.
37. Фічора Т. С. Вивчаємо із задоволення – вивчаємо із успіхом: Іноземні мови в навчальних закладах. 2003. №4. С. 80-89.
38. Фрейд З. Психологія мас та аналіз людського Я: Public Domain. 1921. С. 27-43.
39. Холл Г. С. Дети. Любовь, страх, нравственные недостатки и заблуждения: Очерки по детской психологии и педагогике. Либроком. 2013. 363 – 378 с.
40. Ціпан Н. Г. Розвиток комунікативних здібностей учнів при вивченні іноземної мови: Іноземні мови. 2005. №2. С. 51-57.

41. Чепурна М. В. Рольова гра - один із основних засобів особистісного зорієнтованого навчання: Англійська мова і література. №22-23 (104-105) серпень 2006. С. 17-27.
42. Яцковская Г. В. Иностранные языки в школе. 1985. № 5. С. 12-17.
43. Caine R. N. Caine G. Making Connections: Teaching and the Human Brain. California: Addison. Wesley, 1994. 214 p.
44. Lado R. Language Teaching: a Scientific Approach. New York: McGraw Hill Co. 1964. 239 p.
45. Revell J., Norman S. Handing Over: Nip-Based Activities for Language Learning. London, Saffire Press. 1999. 149 p.