**Содержание**

Введение

Глава I. Теоретические основы использования игры на уроках иностранного языка

1.1 Лингво-психологическая характеристика письма, как вида речевой деятельности

1.2 Роль, место и функции игры при обучении иностранному языку на среднем этапе

1.2.1 Определение игры как вида человеческой деятельности

1.2.2 Функции игры

1.2.3 Роль игры на уроке иностранного языка

1.2.4 Использование игры

1.3 Проблема повышения мотивации при обучении на среднем этапе

Глава II. Экспериментальная апробация использования игры, как средства повышения эффективности обучения иностранному языку на среднем этапе

2.1 Методы и формы повышения мотивации

2.2 Описание игр и анализ результатов

Заключение

Список литературы

Приложение

**Введение**

Актуальность проблемы. Основной целью обучения иностранным языкам принято считать формирование способности и готовности к межкультурному взаимодействию. В век информационных технологий, когда кардинально меняются способы общения в экономической, политической, финансовой, культурной сферах, а именно: от непосредственного общения к взаимодействию и принятию решений через Интернет, владение иностранными языками становится жизненно важным.

Одна из серьезнейших проблем сегодняшней школы – это падение интереса у учащихся к учебному процессу, в том числе и к иностранному языку.

Никакие декларации о необходимости владении иностранным языком, воспроизведённые тысячекратно в государственных программах, не действуют. К основным причинам такого положения можно отнести следующее: отсутствие языковой среды, когда обучение иноязычной речевой деятельности осуществляется в искусственных условиях; не разработанность некоторых методических вопросов, имеющих прямое отношение к новым условиям обучения. Главным их них является вопрос о формировании мотивации, т.е. положительного отношения школьников к иностранному языку как учебному предмету.

Особенности общей мотивации учебной деятельности освещены в работах Л.И. Божович, Е.П. Ильина, В.И. Ковалева, А.К. Марковой, М.В. Матюхиной.

Общеизвестен тот факт, что результаты деятельности человека только на 20-30 % зависят от его интеллекта и на 70-80 % от тех сил, которые движут им, т.е. от его мотивов (В.Н. Мясищев). Специалисты в области изучения иностранного языка (И.Л. Бим, Н.Д. Гальскова, И.А. Зимняя, Е.И. Пассов, Г.В. Рогова) отмечают, что уровень мотивации при изучении иностранного языка низкий. Это объясняется специфичностью предмета.

Иностранный язык, являясь и целью и средством обучения одновременно, не дает человеку непосредственные знания о реальной действительности в отличие от других учебных дисциплин, что снижает ценностное отношение к иностранному языку. Кроме того, в общественном сознании сложилось негативное отношение к иностранному языку как к очень трудному предмету, которым невозможно овладеть в рамках школьной программы. Проблема мотивирования учащихся иностранному языку разрабатывалась в исследованиях С.Т.Григоряна, И.А.Зимней, Ф.М. Рабиновича, Г.В.Роговой, Т.Е.Сахаровой. Однако, в основном, они разрабатывали различные технологии активизации познавательного интереса к иностранному языку. Таким образом, мотивация учащихся иностранному языку еще не получила достаточно конструктивной теоретико-педагогической разработки.

Необходим поиск новых еще не использованных, источников мотивации.

Именно эта необходимость и определяет актуальность проблемы разработки эффективных путей и средств повышения мотивации к изучению иностранного языка.

Объект исследования.

Объектом исследования является процесс обучения французскому языку на среднем этапе.

Предмет исследования.

Предметом исследования является использование игры при работе над формированием навыков орфографии, а так же построения французского предложения на среднем этапе обучения французскому языку.

Цели исследования.

* Разработать, обосновать и экспериментально проверить эффективность игры, как способа повышения мотивации к изучению иностранного языка.
* Выявить условия эффективного использования игр на средства развития навыков письменной речи на уроках иностранного языка.

Задачи исследования.

* Изучить научно методическую литературу.
* Подобрать игры для обучения письменной речи.
* Экспериментальное апробирование методики использования игры, как средства повышения эффективности на уроке французского языка.

Гипотезы. Гипотезой нашего исследования является: Использование элементов игры позволяет повысить эффективность обучения орфографии, а так же формирования навыков построения французского предложения на среднем этапе обучения.

Практическая значимость. Игры, приведенные в этой работе, могут быть использованы при обучении орфографии на уроках французского языка.

Структура работы.

Работа состоит из: введения, Глава I, Глава II, Список литературы, Приложения (игры которые могут быть использованы на уроках французского языка)

**Глава I. Теоретические основы использования игры на уроках иностранного языка**

**1.1 Лингво-психологическая характеристика письма, как вида речевой деятельности**

Язык является важнейшим средством человеческого общения, обслуживая все виды деятельности человеческого общества. Общение может происходить как непосредственно в личной беседе, взаимной переписке, так и опосредованно – через книгу, телевидение, радио, газету. Это свойство любого языка, в том числе иностранного. Он включен в учебный план как предмет, дающий человеку еще одно средство общения, кроме родного языка.

Обучение иностранному языку включает в себя овладение учащимися такими видами речевой деятельности как аудирование, говорение, чтение и письмо. В программах средней общеобразовательной школы письмо не рассматривается как основная цель обучения. Но программа предусматривает как формирование каллиграфии и правописания, так и формирование умения письменно излагать свои мысли. Кроме того, письмо выступает и как важное средство обучения, которое способствует развитию устной речи и чтения.

Письмо возникло на базе звучащей речи, как способ фиксации звуков для сохранения и последующего воспроизведения информации.

Письмо – продуктивная аналитико-синтаксическая деятельность, связанная с порождением и фиксацией письменного текста. [11,247]

Трудности обучения письменной речи обусловлены, в первую очередь, ее психологической сложностью. Включая в себя все те нервно-мозговые связи, которые необходимы для владения устной речью, письменная речь требует образования целого ряда дополнительных ассоциаций. Так, к слухо-речедвигательным связям, с помощью которых осуществляется устная речь, при письме добавляются еще, как известно, зрительно-слуховые и речедвигательный, моторно-графические связи.

В письме все мы, а ребенок в особенности, вынуждены становиться крайне экономными в употреблении слов. Рука не поспевает за мыслью, пальцы не выдерживают огромной физической нагрузки, и оттого возникает острая необходимость в тщательном мысленном редактировании записываемого текста. Кроме того, в процессе письма ребёнок должен заниматься совершенно особой работой по удержанию придуманного порядка слов в записываемой фразе. А это крайне трудно, поскольку при устном речеизъявлении (если это только не выученный наизусть текст) ему не приходится совершать деятельность аналогичного вида устной речи. Ребенок не сочиняет фразу как некий сознательно выстроенный порядок или последовательность слов. Напротив, в письменной речи он вначале сочиняет некую формальную словесную последовательность, а затем эту сформированную последовательность пытается незыблемо удержать в сознании на протяжении всего — растянутого во времени — акта записи.

При построении письменного текста автор следует, как правило, определенной логической схеме: мотив, цель, предмет, адресат. Эта цепь логических звеньев отражается в семантико-синтаксической и лексико-грамматической структуре текста.

Пишущий проходит путь от мысли, осознаваемой в форме внутренней речи, к языковым средствам.

При письменном высказывании мыслей, как и при говорении, функционируют одни и те же переходы между внешне выраженными и внутренне произносимыми языковыми формами. При письме осуществляется переход от слова, произносимого вслух или про себя, к слову видимому. [11,248]

Пишущий сначала представляет себе или воспринимает (при записи со слуха) те звуковые комплексы, которые подлежат фиксации, затем он соотносит их с соответствующими графемами. При порождении письменного высказывания с опорой на печатный текст работа начинается с восприятия графем, после чего происходит ассоциация с соответствующими фонемами.

В процессе письма функционируют словесно-логическая, образная и моторная виды памяти, способствуя созданию опор и ориентиров для речемыслительной деятельности пишущего.

В отличие от говорения или слушания письмо – процесс более медленный. Но в то же время письмо считается более легкой речевой деятельностью, так как имеется возможность вернуться к тексту с целью контроля и исправления написанного.

Лев Семёнович Выготский высказывал предположение, что ключом к искусству свободной письменной речи является овладение «абстракцией, произвольностью внутренней речи» или, иначе говоря, искусство грамматического построения. [10,95] И с этим нельзя не согласиться: письменная речь тем и отличается от устной речи, что она является принципиально построенной речью. Но сложность письменной речи сопряжена не только с необходимостью включения большего числа анализаторов. Ее намного усложняют также условия, в которых она обычно протекает.

Проблема овладения письменной речью — это проблема формирования потребности в письменной речи. Факт, однако, заключается в том, что в существующих технологиях научения письму, как раз проблема потребности в письменной речи никак не представлена.

Письменная речь — это уникальная возможность фиксации и архивирования своих собственных душевных состояний и переживаний с помощью определенным образом построенных фраз.

По Л.С. Выготскому: ''Письменная речь не есть также простой перевод устной речи в письменные знаки, и овладение письменной речью не есть просто усвоение техники письма. В этом случае мы должны были бы ожидать, что вместе с усвоением механизма письма письменная речь будет так же богата и развита, как устная речь, и будет походить на нее, как перевод — на оригинал. Но и это не имеет места в развитии письменной речи''. [9, 45]

Как свидетельствуют многочисленные исследования, одним из обстоятельств, усложняющих акт письменной речи, является отсутствие ситуации, общей для пишущего и того, кому адресована речь. Поэтому то, что при устном общении может быть недосказано или вовсе опущено, при письменном общении должно найти свое полное выражение. Таким образом, письменная речь должна быть максимально ясной и развернутой, чтобы хорошо выполнить свою коммуникативную функцию.

Далее, если при устном общении говорящий может воспользоваться рядом вспомогательных средств, таких, как жест, мимика, интонация, то при пользовании письменной речью таких возможностей не существует.

И, наконец, если устная речь предусматривает постоянную стимуляцию и контроль со стороны слушателя, то оба эти момента при письменной речи обычно отсутствуют. Все это, наряду с трудностями, связанными с овладением графическим кодом, является значительным усложнением самого акта речи.

Механизм письменного составления текста также не является простым. В работах психологов (Артемова А.В., Выготского Л.С., Эльконина Д.Б.) показано, что процесс составления письменного текста включает в себя следующие основные элементы:

* отбор слов, требуемых для данного конкретного текста;
* распределение предметных признаков в группе предложений;
* выделение предиката как стержневой части в смысловой организации предложения;
* организацию связи между предложениями. При этом основной действующей силой при составлении письменного текста считается его «упреждении», т. е. представление о том, что будет написано, еще до момента написания. [31,154]

«Упреждение» происходит, как известно, во внутренней речи — той речи, которая непосредственно объединяет внешнюю речь с мышлением. Но при этом наблюдается существенная разница в синхронности каждой из форм внешней речи (имеются в виду устная и письменная речь) с внутренней речью. Если при устном общении внутренняя и внешняя речь протекают в сознание говорящего почти одновременно, то при письме внутренняя речь значительно опережает внешнюю и служит целям ее подготовки. Устная речь передает как бы самый процесс мышления — говорящий мыслит вместе со своим собеседником, вместе с ним приходит к определенным выводам, в то время как письменная речь обычно излагает уже готовые результаты процесса мышления. Все изложенное выше относится к процессу составления текста, как на родном, так и на иностранном языке, ибо речевая деятельность человека никак не изменяется по своей основной психологической структуре тогда, когда он начинает пользоваться иностранным языком.

Материалом для письменной речи могут быть лишь те речевые модели, которыми учащиеся в состоянии свободно оперировать, т. е. все то, что ими усвоено репродуктивно. По ряду психологических соображений, связанных со школьными условиями обучения иностранному языку, центр тяжести в работе над письменной речью должен быть перенесен на домашнюю работу учащихся.

Целью обучения письменной речи является формирование у учащихся письменной коммуникативной компетенции, которая включает владение письменными знаками, содержанием и формой письменного произведения речи.

Задачи, решаемые при обучении письменной речи, связаны с созданием условий для овладения содержанием обучения письменной речи. Они включают в себя формирование у учащихся необходимых графических автоматизмов, речемыслительных навыков и умений формулировать мысль в соответствии с письменным стилем, расширение знаний и кругозора, овладение культурой и интеллектуальной готовностью создавать содержание письменного произведения речи, формирование аутентичных представлений о предметном содержании, речевом стиле и графической форме письменного текста.

Письменная речь может рассматриваться в трех плоскостях:

содержания (мышления),

выражения (речи) и

исполнения (графики).

Мыслительное содержание определяет форму письменного произведения. К формам письменных речевых произведений, которые могут быть включены в содержание обучения, относятся: поздравительные открытки, объявления-информации (о поиске работы, о приеме на работу, о событиях спортивной и культурной жизни), личные письма, деловые письма, автобиографические сведения, опорные схемы, рецензии, (на книгу, рассказ, кинофильм, произведение искусства), резюме, (основная идея прочитанного, услышанного), проекты, (взгляд на состояние и изменение окружающего мира), очерки, (собственный взгляд на вещи и явления), сочинения (интерпретация темы или проблемы) и т.д.

Опыт обучения показывает, что письмо является не только способом контроля прочитанного, но влияет на развитие навыков и умений устной речи, поскольку задания ответить письменно на вопросы к тексту, самому написать эти вопросы, дать резюме текста и другие совершенствуют знания лексики и грамматики. Следовательно, в обучении иностранному языку письмо играет большую роль. В начале обучения овладение графикой и орфографией составляет цель усвоения техники письма в новом для учащихся языке. Далее письмо рассматривается как важное средство в изучении языка: оно помогает прочному усвоению языкового, лексического и грамматического материала и формированию навыков в чтении и устной речи. Естественно, свою функцию письмо может выполнять в том случае, если учащиеся усваивают технику письма, а именно: овладевают умением писать буквы, орфографией слов. Сам процесс овладения техникой письма на иностранном языке оказывает положительное воспитательное воздействие на учащихся, на развитие их памяти, волевых качеств и т.д.

Обучение письму включает в себя следующее содержание:

Графика, то есть совокупность всех средств данной письменности. Основными средствами графики являются буквы, каждая из которых представлена в печатном и рукописном варианте. Таким образом, каждая графема представлена набором алфавитных единиц.

Орфография правописание или система правил использования письменных знаков при написании конкретных слов. Если графика допускает несколько вариантов для передачи звука или звукосочетания, то в орфографии всегда употребляется одно написание для передачи определенного слова с этим звуком, которое признается правильным.

Запись. Если продуктом письменной речи всегда бывает связное высказывание, то продуктом записи могут быть отдельные слова, словосочетания, не связанные друг с другом предложения, план высказывания или даже сокращения.

Письменная речь. В условиях школы это может быть связное высказывание по теме, письменное описание предмета, факта, события, письменное сообщение конкретному (или воображаемому) лицу, изложение по заданной теме, сочинение на свободную тему и так далее.

Освоение иноязычного письма невозможно облегчить, можно только разнообразить — хотя бы за счет чередования упражнений разного типа и всяческих письменных развлечений.

Письменная речь отличается от других видов речевой деятельности не только своей специфичностью, но и степенью распространенности ее в быту. Письмо играет разную роль на различных этапах обучения. На начальном этапе обучения основной задачей является обучение письму, так как в этот период происходит формирование умений каллиграфии и умений, связанных со звукобуквенными соответствиями. На среднем этапе центр тяжести в работе над письмом переносится на орфографию в связи с накоплением нового языкового материала. И на старшем этапе приобретенные ранее письменные умения совершенствуются наряду с аналогичным совершенствованием устной речи.

Письмо и устная речь: семь отличий

1. Письму, как плаванию, надо учиться, а говорение — естественное свойство человека.

2. Письменный текст постоянен (его в любое время можно читать и перечитывать), в то время как речь «движется в реальном времени»

(Пенни Эр).

3. Письмо «плотнее» речи: в нем нет повторов, «заполнителей пауз» и недоговоренных фраз.

4. Письменная речь должна быть четкой и ясной, так как в ней отсутствует язык жестов, мимика и смена интонаций.

5. Устная речь импровизационная; на письме нужно следовать правилам и тщательно организовывать текст.

6. В письменной речи используется стандартный литературный язык.

7. Орфография — неотъемлемая часть письма.

Уметь писать, значит

1. Знать орфографию и систему письма изучаемого языка.

2. Применять правильный порядок слов.

3. Пользоваться правильной, стандартной грамматикой.

4.Уметь выражать определенные значения с помощью разных грамматических форм.

5. С пользой применять синонимы, антонимы, идиоматику и стилистические приемы.

6. Уметь выстраивать связный, структурированный текст.

7. Выработать скорость письма (особенно на экзаменах).

**1.2 Роль, место и функции игры при обучении иностранному языку на среднем этапе**

**1.2.1 Определение игры как вида человеческой деятельности**

Игра наряду с трудом и учением — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [35] Значение игры невозможно исчерпать. Ее феномен состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Огромная роль в развитии и воспитании ребёнка принадлежит игре – важнейшему виду деятельности.

Темы игры в педагогическом процессе очень актуальна, т.к. игра это мощнейшая сфера «самости» человека: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самосуществования. Благодаря играм ребёнок учится доверять самому себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире.

Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психологические процессы. Обусловленные игрой изменения в психике ребёнка настолько существенны, что в психологии утвердился взгляд на игру как на ведущую деятельность детей в период дошкольного детства.

Есть отрасль медицины и психологии - игротерапия. Игрою можно диагностировать, познать ребёнка. Игрою можно ободрить и одобрить ребёнка. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные психологические свойства.

Игра – наиболее освоенная малышами деятельность. В ней они черпают образцы для решения новых жизненных задач, возникших в познании, в труде, в творчестве. Поэтому опора на игру – это важнейший путь включения детей в учебную работу без психологических сдвигов и перегрузок. [36]

Таким образом, игра – основной вид деятельности ребёнка. Это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по инициативе ребёнка. В процесс игры вовлекается ВСЯ личность ребёнка: познавательные процессы, воля, чувства, эмоции, потребности, интересы. В результате происходят удивительные изменения этой личности. Игра очень специфический вид деятельности, которому присуще все характеристики деятельности, но все они – особенные.

В игре развивается способность к воображению, образному мышлению. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, а сделать это он может с помощью условных действий.

В игре ребёнок получает и опыт произвольного поведения, учится управлять собой, соблюдая правила игры, сдерживая свои непосредственные желания ради поддержания совместной игры.

Обратимся к игре как к педагогической категории. Так как игра занимает огромное место в развитии, то она давно используется как педагогическое средство. Так, ещё в конце прошлого века игру в целях развития стали использовать дефектологи при лечении заикающихся детей, детей отстающих в психическом развитии и т. д.

Игра в педагогическом процессе может «сливаться» с другими видами деятельности, обогащая их. Так, например, общеизвестно, что положительный эффект даёт слияние трудовой и игровой деятельности в детском возрасте. Кроме того, отдельное место в педагогике занимают дидактические игры, существенно обогащая процесс обучения.

Как же облечь урок в игровую форму в школьном процессе?

Здесь великое множество вариантов, но обязательно соблюдение следующих условий:

* соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
* доступность для учащегося данного возраста;
* умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, нужно выделить такие виды уроков:

* игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке.
* Использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

**1.2.2 Функции игры**

Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие её функции:

Обучающая функция – развитие обще учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и другие. В процессе учения иностранного языка приходится запоминать много новых слов, учиться воспринимать иноязычную речь, учиться работать с Интернетом, с сайтами на иностранном языке, делать это через игру интереснее, ирга облегчает учебный процесс.

Коммуникативная функция – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения. Иностранный язык является средством общения с представителями другой культуры, на уроке иностранного языка довольно сложно воспроизвести ситуацию неподготовленного общения, поэтому игра является незаменимым видом деятельности на уроке. Она позволяет расширить рамки урока преодолеть языковой барьер, ошибку «боязнь», неловкость, которая может возникать у детей при выражении мыслей на иностранном языке.

Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения. При изучении иностранного языка необходимо усваивать большое количество нового материала, а для этого необходимо хорошее психическое и физическое состояние ребят, игра позволяет создать нужный настрой.

Релаксационная функция – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребёнка при интенсивном учении, труде. Современному ребенку приходиться изучать большое количество разных предметов. Учебная нагрузка не всегда соответствует возрастным особенностям ребёнка. Урок иностранного языка и игра это замечательная возможность расслабиться, отдохнуть, разнообразить обычный школьный день.

Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребёнком из скучного мероприятия в увлекательное приключение. Изучение языка никак не должно превратиться в рутину, его необходимо делать интересным.

Функция самовыражения – стремление ребёнка реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал. На уроках иностранного языка нужно дать ребёнку эту возможность, реализовать себя, а в игре это сделать гораздо проще.

Компенсаторная функция – создание условий для удовлетворения личностных стремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни. Кроме того, в игре ребенок учится тому, как можно передать свои мысли, выразить свои желания, используя доступные ему средства общения.

**1.2.3 Роль игры на уроке иностранного языка**

Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различного рода игр.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических и интеллектуальных ресурсов, как в игре.

Сущность игры заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной форме. Само решение познавательной задачи связано с умственным напряжением, с преодолением трудностей, что приучает ребенка к умственному труду. Одновременно развивается логическое мышление. Усваивая или уточняя в игре тот или иной программный материал, дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам, развивают память, внимание, учатся применять четкую и точную терминологию, связно рассказывать, описывать предметы, называть их действия и качества, они проявляют сообразительность и находчивость. В игре учащиеся познают цвет, форму, величину, числовые и пространственные отношения предметов. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. В игре важно проявить находчивость и сообразительность. Игра развивает память, внимание, воображение, снимает утомляемость, повышает работоспособность. Игра помогает преодолеть психологический барьер и обрести веру в свои силы. Это благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковый материал. В ходе игры учащиеся приобретают опыт речевого общения.

Хотелось бы выделить цели использования игр на уроках иностранного языка, основных целей шесть:

* формирование определенных навыков;
* развитие определенных речевых умений;
* обучение уметь общаться;
* развитие необходимых способностей и психических функций;
* познание (в сфере становления собственного языка);
* запоминание речевого материала.

Но специфика игры, как точно подметил М.Н. Скаткин, заключается в том, что «учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются. Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится». Детская игра является, как показывает опыт педагогов и теоретиков, одним из эффективных приемов обучения, использование которого делает иностранный язык любимым предметом дошкольников. Учитывая специфику игры в процессе обучения детей иностранному языку, преподаватель руководит ходом игры и контролирует его.

Дидактические игры дают широкие возможности варьирования игровым материалом, что способствует прочному усвоению лексического материала.

В зависимости от условий, целей и задач, поставленных преподавателем иностранного языка, игра (спокойная дидактическая, подвижная или ограниченно подвижная) должна чередоваться с другими видами работы.

В целом на всех этапах развития личности, игра воспринимается как интересное, яркое, необходимое для ее жизнедеятельности занятие, и чем старше ребенок, тем больше он чувствует развивающее и воспитывающее значение игры. В связи с этим можно вполне согласиться с мнением известного педагога С.Т.Шацкого, который писал: «Игра – это жизненная лаборатория детства, которая дает тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной отработке жизненного материала, есть наиболее ценное ядро разумной школы детства». [33]

**1.2.4 Использование игры**

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игры в процессе обучения.

Игра всегда предполагает принятия решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность участников игры. А если ребёнок будет думать на иностранном языке? Конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего - увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение.

Самое интересное развитие многих функций происходит до 7-9 лет жизни ребёнка, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней формируются личностные качества ребёнка, его отношение к действительности, к людям.

Шестилетний ребенок в силу функциональной тенденции не может жить без активности, без игры. Приостановить игровую деятельность и насильно включить малыша в другую – значит затормозить интенсивное развитие и всестороннее раскрытие его задатков.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо знать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

М. Ф. Стронин в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1. Лексические игры. Лексические игры должны помогать детям в овладении лексикой. Данные игры преследуют следующие цели:

* тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях приближенных к естественной обстановке;
* активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
* познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

2. Грамматические игры. Грамматические игры преследуют следующие цели:

* научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
* создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
* развить речевую, творческую активность учащихся.

Большинство игр основано на соревновании, которое проводится между учащимися по принципу индивидуального или командного первенства.

3. Фонетические игры. При обучении французскому языку на начальном этапе уделяется очень большое внимание правильному произношению звуков. Учебная цель игры состоит в том, чтобы дети произносили и узнавали требуемые звуки, не думая об этом специально, делая это автоматически.

4. Орфографические игры. Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр - освоение правописания французских слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие - на воспроизведение орфографического образа слова. Как правило, в этот вид упражнений входят орфографические закладки, составление слов из одного слова, из данных букв и другие.

5. Творческие игры. При обучении иностранному языку большую роль играет наглядность, яркая цветная привлекательная, вызывающая интерес. Воображение можно тренировать, развивать в игре, обучая видеть в самых обычных вещах необычное. Это и есть творчество, а в языке – свободное говорение. [29, 137]

Классификация игр. Игры можно разделить на две группы.

Первую группа составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры».

Группу открывают грамматические игры, овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся.

Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения.

Игры помогают сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи, как устной, так и письменной. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Большинство игр первой группы могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений, на этапе как первичного, так и дельнейшего закрепления.

Вторая группа называется «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второй группы тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Среди различных видов игр особое место занимает ролевая игра. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр.

Ролевая игра – методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком.

Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как учащиеся оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником.

Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения. Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В обычной дискуссии ученики-лидеры, как правило, захватывают инициативу, а робкие предпочитают отмалчиваться. В ролевой игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.

В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.

Ролевая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению иностранного языка. Хорошим собеседником является часто не тот, кто лучше пользуется структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать (интерпретировать) ситуацию, в которой находятся партнеры, Учесть ту информацию, которая уже известна (из ситуации, опыта). И выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее эффективны для общения.

Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантная ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями РД в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Конечно, урок иностранного языка – это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.

**1.3 Проблема повышения мотивации при обучении на среднем этапе**

Возраст - в психологии - категория, означающая качественно специфическую ступень развития онтогенетического - временные характеристики индивидуального развития.

Средний школьный возраст – переход от детства к юности, период «полуребёнка - полувзрослого».

У школьника подростка этот переход связан с включением его в доступные ему формы общественной жизни. Вместе с тем меняется и реальное место, которое ребенок занимает в повседневной жизни окружающих его взрослых, в жизни своей семьи. Теперь его физический силы, его знания и умения ставят его в некоторых случаях на равную ступень с взрослыми, а кое в чем он даже чувствует свое преимущество. Иногда он признанный «чинильщик» механизмов, иногда он оказывается главным домашним «комментатором» общественных событий.

В этом возрасте происходит бурный рост и развитие всего организма. Значительно возрастает сила мышц. А вот развитие внутренних органов происходит неравномерно, что приводит к различным нарушениям: учащение сердцебиения, учащенное дыхание. Характерная особенность подросткового возраста – половое созревание организма. Продолжается развитие нервной системы, мыслительной деятельности.

Мировоззрение, нравственные идеалы, система оценочных суждений, моральные принципы, которыми школьник руководствуется в своем поведении, еще не приобрели устойчивость, их легко разрушают мнения товарищей, противоречия жизни.

Правильно организованному воспитанию принадлежит решающая роль. В зависимости от того, какой нравственный опыт приобретает подросток, будет складываться его личность.

В этом возрасте у ребенка пропадает тот настрой, с которым он шёл в школу, тяга к знаниям, попробовать что - то новое. И поэтому учителю приходиться искать новые методы, чтоб заинтересовать ребенка, новые способы мотивации.

Всякое обучение, по своей сути, есть создание условий для развития личности. Для этого необходим личностно-ориентированный подход в обучении, условием осуществления которого являются дифференциация процесса обучения и мотивация учебной деятельности.

Древняя мудрость гласит: можно привести коня к водопою, но заставить его напиться нельзя. Мы можем усадить детей за парты, добиться идеальной дисциплины. Но без интереса, без интереса у учащихся мы не сможем добиться желаемого результат. Т.е вся проблема состоит именно в мотивации. [16]

Возникают вопросы:

* Что побуждает ребенка хорошо учиться?
* Почему дети, имеющие одинаковые условия обучения, имеют различные результаты?
* Что надо сделать, чтобы школьники учились лучше?

Чтобы ответить на эти вопросы сначала нужно понять процесс мотивации, понять, что такое мотивация?

Мотивация (от lat. movere) —побуждение к действию; динамический процесс физиологического и психологического плана, управляющий поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость; способность человека через труд удовлетворять свои материальные потребности. [37]

Существуют несколько видом мотивации:

Внешняя мотивация (экстринсивная) — мотивация, не связанная с содержанием определенной деятельности, но обусловленная внешними по отношению к субъекту обстоятельствами.

Внутренняя мотивация (интринсивная) — мотивация, связанная не с внешними обстоятельствами, а с самим содержанием деятельности.

Мотивация, основанная на положительных стимулах, называется положительной. Положительная мотивация - мощный фактор сохранения и развития здоровья детей.

Мотивация, основанная на отрицательных стимулах, называется отрицательной.

Устойчивая и неустойчивая мотивация. Устойчивой считается мотивация, которая основана на нуждах человека, т.к. она не требует дополнительного подкрепления. Различают два основных типа мотивации: «от» и «к», или «метод кнута и пряника».

Еще Павлов показал, что когда информация подается вне интереса, в коре головного мозга формируется центр ее активного отторжения. Учиться, как и работать вне интереса – значит вне чувства, вне смыслов.

Учитель часто забывает о том, что многое из того, что ему самому представляется важным и полезным, лишено смысла для ученика.

Мотивацию надо специально формировать, развивать, стимулировать!

Вопросом повышения мотивации, сохранения и развития у школьников интереса к предмету «иностранный язык» уделяется большое внимание, как в психологии, так и в методике обучения этому предмету. Сложность и многогранность подчеркивают многие методисты и в соответствии с этим предлагают различные подходы к решению этой проблемы. Пути решения связываются с:

* созданием специально разработанной системы упражнений, выполняя которые учащиеся ощущали бы результат своей деятельности;
* вовлечение эмоциональной сферы в процесс обучения;
* характером педагогических воздействий учителя, в частности наличием стимулов и подкреплений;
* использованием на уроках аудиовизуальных средств;
* использованием личностной индивидуализации;
* разработкой системы внеклассных занятий, усиливающих мотивационную сторону изучения языка.

Так же повышение мотивации идет через:

* вовлечение учащихся в самостоятельную работу на уроке;
* проблемность заданий и ситуаций;
* контроль знаний умений и навыков;
* использование познавательных игр;
* страноведческий материал и, конечно, доброжелательное отношение учащихся.

Согласно психологическим исследованиям мотивации и интереса при обучении иностранному языку усилия учителя должны быть направлены на развитие внутренней мотивации учения школьников, которая исходит из самой деятельности и обладает наибольшей побудительной силой. [15, 143] Внутренняя мотивация определяет отношение учеников к предмету и обеспечивает продвижение в овладении иностранным языком. Если ученика побуждает заниматься сама деятельность, когда ему нравится говорить, читать, воспринимать иностранную речь на слух, узнавать новое, тогда можно сказать, что у него есть интерес к предмету «иностранный язык» и обеспечены условия для достижения определенных успехов. Из вышесказанного мы видим, что в настоящее время имеется достаточное количество исследований в психологии и методике преподавания иностранных языков, позволяющих использовать их в дальнейших поисках решения проблемы и осуществить ценностный подход в ее рассмотрении. При целостном рассмотрении проблемы мотивации изучения школьниками иностранных языков исследователи исходят из того, что в обучении взаимодействуют следующие составляющие:

1) Ученик и как он овладевает иноязычными знаниями, умениями и навыками: какие мотивы побуждают его к деятельности.

2) Учитель и как он обучает.

3) Сам предмет «иностранный язык» т.е. языковые и речевые единицы, которые должны быть введены в память учащихся.

Таким образом, при формировании положительного отношения школьников к предмету необходимо учитывать факторы, исходящие из того, кого мы обучаем, как обучаем и чему обучаем.

Использование аутентичных материалов повышает мотивацию в обучении. Задачей лингвострановедения является ознакомление школьников со страной изучаемого языка (Франция), ознакомление с системой мировоззренческих взглядов, этических оценок, эстетических вкусов, доминирующих в обществе, формирование позитивного отношения, уважения к стране изучаемого языка, к образу жизни другого народа. Сочетание классной и внеклассной работы создает условия для системной, последовательной и целенаправленной подачи страноведческих сведений, изучение отдельных аспектов страны изучаемого языка, касающиеся его культуры (исторические события, литература, музыка, изобразительное искусство, спортивная жизнь, театр и кино, национальные праздники и традиции, молодежные организации, средства массовой информации, экологические проблемы).

Обобщая сказанное, можно сказать, что умело подобранный материал к уроку усиливает интерес учащихся к занятиям, т.е. способствует формированию положительной мотивации учения.

В теоретической части данной дипломной работы были рассмотрены такие аспекты как: специфика обучения письменной речи на уроках иностранного языка; общая характеристика трудностей, психологические особенности учащихся 10-12 лет; роль игры на уроках иностранного языка.

И при рассмотрении психолингвистической литературы, нам стало очевидно, что целью каждого учителя является не только научить, но и пробудить интерес у учащегося к учебе. Каждому человеку необходимо знать цель, видеть её, понимать, что он делает, что-либо не просто так, а для получения, какого-либо результата. Взрослый человек сам ставит перед собой эти цели, сам мотивирует себя, но вот ребенок, в нашем случае учащийся нуждается в постановке перед ним этих задач, а для их успешного решения его необходимо мотивировать.

Есть разные способы вызвать этот интерес, в том числе и игра эти способы мы рассмотрим в Главе II.

**Глава II. Экспериментальная апробация использования игры, как средства повышения эффективности обучения иностранному языку на среднем этапе**

**2.1 Методы и формы повышения мотивации**

Учащихся без мотивации к обучению просто не существует. Любая познавательная деятельность учащихся наряду с операционными компонентами (знания, умения и навыки) включает и мотивационные (мотив, интерес, отношение). Мотивационные компоненты определяют для учащихся значимость того, что им познаётся и усваивается. Его отношение к учебной деятельности, её содержанию, способам выполнения и результатам деятельности. Мотивация является источником активности и направленности личности на предметы и явления действительности, в результате чего и возникает активность. Для достижения поставленной цели кроме желания необходим “объект, который, отвечая потребности, являлся бы побудителем деятельности, придал бы ей определённую конкретную направленность”, т.е. необходим мотив.

В настоящее время формирование познавательной мотивации необходимо, так как это придаёт деятельности учащихся особый личностный смысл, благодаря чему изучение учебного предмета приобретает для него самостоятельную ценность. В основе познавательной мотивации лежит “бескорыстная жажда познания”, “неудержимое стремление познать всё новое и новое”. При такой мотивации учащийся с большой лёгкостью справляется с трудностями.

Если успеха нет, то мотивация угасает. Проблема мотивации в учении возникает по каждому школьному предмету. Однако особо остро стоит проблема мотивации изучения иностранных языков в средней школе.

Мотивы учебной деятельности формируются в ходе самой учебной деятельности. Основными факторами, влияющими на формирование положительной мотивации обучения, являются:

1. Содержание учебного материала.

Само по себе содержание (учебная информация) для ребенка не имеет никакого значения, а значит, не побуждает к обучению.

Чтобы избежать этого необходимо подавать учебный материал в такой форме, чтобы вызвать у учеников эмоциональный отклик, активизировать познавательные психические процессы:

* аналитический характер преподнесения: критический, проблемный;
* подчеркивание привлекательных сторон содержания: трудность, сложность (простота, доступность), новизна, открытие нового в давно известном, историзм, современные достижения науки, интересные факты, парадоксы;
* задания с интересным содержанием, занимательными вопросами;
* показ значимости знаний, умений;
* межпредметные связи.
1. Стиль общения учителя и учащихся.

Касаемо стиля взаимоотношений с учащимися демократический стиль педагога, способствует внутренней мотивации. Чтобы выработать свой стиль общения с учениками, стиль который будет положительно мотивировать их необходимо:

* проявлять личное отношение к ученику, к классу.
* проявлять собственные качества личности: эрудиция, культура, деловые качества, не скрывать отношение к предмету и т.д.;
* проявлять доверие к силам и возможностям учащихся;
* организовать дружеские взаимоотношения в классе с помощью взаимопомощи, взаимопроверок, обмена мнениями.
1. Использование нетрадиционных форм оценивания.

Почему дети любят учиться, но не любят школу. С каким удовольствием и упорством дети осваивают велосипед, разбираются в устройстве компьютера.

Но спустя уже несколько недель обучения в школе, не хотят в ней учиться. Но одна из самых главных причин – это, как нам кажется, неправильный подход к оценкам. Ничто не разрушает творческие силы детей так, как неправильное выставление оценок. Что именно оценивается? Результат? Знания? Способности? Память? Трудолюбие? По-видимому, пришла пора искать новое решение этой проблемы.

Специфика предмета “иностранный язык” подразумевает, что учащиеся должны овладевать изучаемым языком как средством общения, уметь им пользоваться в устной и письменной формах.

Продуктивность учебной деятельности определяется мотивацией.

Оценивание – это измерение деятельности ученика разными способами, диагностика его проблем и успехов, сделанных в доброжелательной форме. Процесс оценивания является неотъемлемой частью всего процесса обучения и имеет серьёзное образовательное влияние.

Оценивания – процедура, посредством которой учитель измеряет и определяет уровень развития учащегося по его знаниям, умениям и зонам ближайшего развития. Оценивание – это длительный, регулярный и вариативный процесс.

Прежде всего, выделим основные функции, которые призвана выполнять школьная оценка:

* Определение степени соответствия целей, поставленных перед учеником, и достигнутых результатов в их динамике.
* Выявление текущих затруднений ученика и класса в целом для организации индивидуальной и групповой коррекционной работы.
* Определение качества работы учителя по уровню успешности его учеников.
* Создание психологически комфортной образовательной среды для мотивации ребенка к успешной учебной деятельности.

Таким образом, отметка, являясь, по сути, единственным рабочим инструментом учителя для оценки учебного труда ребенка, выполняет различные по своей природе функции и поэтому нередко противоречит сама себе. Например, умышленно завышенная отметка за контрольную работу с целью поддержания интереса ученика к предмету и веры в собственные силы уже не будет отражать реальный уровень его успешности. Кроме того, учитель тем самым исказит в лучшую сторону и оценку качества своей собственной деятельности.

Целями оценивания являются:

* создать положительное впечатление от процедуры оценивания и мотивировать к дальнейшему успешному обучению;
* оценить правильность использования языка и определить, что ученик знает и может сделать;
* создать положительную мотивацию к изучению языка в будущем.

Нетрадиционное оценивание - это система наблюдений и сбор данных о том, что собой представляет ученик в нормальных условиях обучения.

Цель нетрадиционного оценивания в том, чтобы заметить даже маленький прогресс и постараться усилить его путём похвалы и поддержки. Это может быть сделано разными способами:

* не скупиться на устную похвалу при хороших результатах;
* давать дружелюбные письменные комментарии в рабочих тетрадях;
* дарить цветные фигурки со словами “Хорошо!”, “Отлично!” и другими;
* дарить маленькие подарки (календари, наклейки, конфеты и т.д.);
* рисовать или штамповать весёлые или грустные лица;
* создавать портфолио.

Выполнение этих несложных рекомендаций помогает учителю чётко оценить учебную ситуацию в классе. Это отнимает много времени, но стоит того.

Нетрадиционное оценивание несёт скрытый характер и поэтому не пугает детей и помогает избежать стресса, который неизбежен при отметочном оценивании.

Что именно оценивается на уроках иностранного языка? Умение ребенка общаться на иностранном языке? Знание грамматики иностранного языка? Знание слов по теме? И ведь понятно, что это сложнее, чем изучение русского языка. На русском языке ребенок говорит с рождения, потом продолжает изучать его в школе. И даже в этом случае не застрахован от ошибок. На уроках же иностранного языка необходимо знать, что сказать, как сказать, почему именно так в данной ситуации, и при этом не ошибаться. А система оценивания ограничена пятью баллами, и в том, и в другом случае. Вероятно, пришла пора искать новое решение этой проблемы.

Защитники старой системы оценок опираются на солидный аргумент, что оценки “поощряют учение”. Но общепринятое “поощрение учения” приводит к нервным срывам и страху перед учителями. По статистике более 80% школьников постоянно испытывают сильный психологический дискомфорт. Не случайно в педагогике появились даже официальные термины: дидактофобия (страх перед учебой) и дидактоневроз.

При подходе к системе оценивания нельзя не упомянуть и положительный опыт: учеба без оценок, работы о школьных оценках Ш.Амонашвили, замена принципа выставления оценок.

Но, как показывает практика, наиболее действенным средством развития мотивации является включение интеллектуальной деятельности соревновательного характера. Это и ролевые игры, и участие в различной проектной деятельности, КВНы, викторины, игровые моменты на уроках иностранного языка.

Игра несёт в себе большой положительный момент в формировании коммуникативной мотивации, ведь в основе любого общения лежит решение проблемы, которая обсуждается в жизненной ситуации. Ситуация и есть основа общения, а процесс коммуникации – это непрерывный, динамичный ряд сменяющих друг друга ситуаций. Чтобы ученик комфортно чувствовал себя в реальной жизни, учитель должен моделировать подобные ситуации общения. В этом случае целесообразно использовать на уроках иностранного языка ситуативно-ролевые игры.

Какие же задачи может помочь реализовать педагогу игровая деятельность? Прежде всего, это установление контакта с ребёнком. Говоря о таком способе установления контакта, педагоги называют его контактом содружества, сотворчества, лучшим способом вступить в доверительские, дружеские отношения с ребёнком.

Игра также является прекрасным средством диагностики, как личности, так и группы. Кроме личного развития ребёнка, игра позволяет установить, к чему ребёнок стремится, в чём нуждается, так как в игре он стремится сыграть желаемую роль. С помощью игры мы можем осуществить оценочную деятельность, так как игра – всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.

Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может придти на помощь, потому что это – мощное стимулирующее средство.

Опыт показывает, что игра, введенная в учебный процесс, на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Однако всё зависит от конкретных условий работы учителя. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо проявлять чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Большинство игр не связаны с какой-либо определенной темой, поэтому, естественно, в них содержится некоторый процент незнакомой учащимся лексики. Вводить ее рекомендуется в процессе объяснения условий игры. Приемы введения лексики могут быть различны. Один из них – зрительная наглядность, которая включает в себя не только картинную или предметную наглядность, но и движение, жест, мимику и т.д. И, наконец, в отдельных случаях можно воспользоваться однократным переводом. В любом случае время, затраченное на объяснение незнакомого слова, обязательно окупится, ибо однажды введенная игра будет использоваться учителем много раз, а новая лексика, с которой познакомятся ребята в процессе игры, станет активной.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов:

подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала.

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы, которую учитель создает в классе.

На каждом этапе урока у учителя есть возможность использовать игру.

1. Фонетическая разминка. Целью данного этапа является выполнение упражнений на артикуляторную гимнастику, дальнейшее формирование произносительных навыков.

На этом этапе можно использовать игру, к примеру «Широкие и узкие гласные».

Цель: формирование навыков фонетического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Учащиеся поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

2. Повторение пройденного материала, как лексического, так и грамматического.

* Для повторения лексического материала существует большое количество разнообразных игр. К примеру, игра «Цифры».

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

* При проверке усвоения орфографии изученного материала можно использовать игру «Вставь букву»

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

* Для проверки грамматического материала можно взять игру «Игра в мяч».

Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи. Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

* Или «Изображение действия». Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

3.Введение нового материала.

* Для введения нового материала можно использовать игру «Фрукты».

Цель: познакомить учащихся с названием фруктов, овощей и ягод.

Описание: детям раздаются карточки с изображением фруктов, овощей и ягод. (по одной, две или три) в зависимости от количества изучаемых слов и детей. Далее игра идет по цепочке. Учитель держит карточку с изображением, например, абрикоса и говорит :

Учитель: Я абрикос, кому нравиться абрикос?

Ученик: Мне нравиться. (Берет свою карточку), А я яблока, кому нравятся яблоки?

Эта игра, как правило, проходит очень продуктивно, так как содержит в себе много лексического материала, с которым учащиеся часто встречаются в повседневной жизни. Именно поэтому учитель, по просьбе учащихся, может расширить объем изучаемой лексики по этой теме, тем самым, развивая активный словарный запас детей.

* «Буквы рассыпались».

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

* «Дежурная буква».

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки, и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?» Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

* «Из двух – третье».

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады.

Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры.

Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

1. При проверке пройденного материала можно использовать следующие игры:
* «Вставь букву».

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

* «Картинка».

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Все зависит от конкретных условий работы учащихся.

Цель подготовительных игр - формирование речевых навыков:

— грамматические игры способствуют употреблению учащимися речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, создают ситуацию для употребления, данного речевого образца, развивают речевую активность и самостоятельность учащихся.

— лексические игры тренируют учащихся употреблять лексику в ситуациях приближенных к естественной обстановке, активизируют речемыслительную деятельность учащихся, развивают речевую реакцию, знакомят учащихся с сочетаемостью слова.

— фонетические игры тренируют учащихся в произношении иностранных звуков, учат учащихся громко, отчетливо читать стихотворения, разучивать их с целью их воспроизведения по ролям.

— орфографические игры направлены на упражнения в написании французских слов.

Цель творческих игр - развитие речевых умений:

— аудитивные игры — могут помочь в достижении следующих целей аудирования:

а) научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

б) научить учащихся выделять главное в потоке информации;

в) научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;

г) развивать слуховую память учащихся;

д) развивать слуховую реакцию.

Ряд аудитивных игр целесообразно проводить с помощью магнитофона. Важно что бы магнитофонная запись и речь учителя звучали в естественном темпе и предъявлялись однократно. В противном случае они потеряют смысл.

Речевые игры имеют следующие задачи:

а) научить учащихся, умению выражать мысли в их логической последовательности;

б) научить учащихся практически и творчески получать и применять полученные речевые навыки, обучать учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урок и т.д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служит своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке.

Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.

**2.2 Описание игр и анализ результатов**

Эксперимент обучения мы проводили на базе школы ««Эврика - Развитие». Эта школа работает по системе Эльконина - Давыдова. Особенностью этой системы являются разнообразные групповые дискуссионные формы работы, в ходе которой дети открывают для себя основное содержание учебных предметов. Знания не даются детям в виде готовых правил, аксиом, схем.

Отметок детям в начальной школе не ставят, учитель совместно с учениками оценивает результаты обучения на качественном уровне, что создает атмосферу психологического комфорта. Домашние задания сведены к минимуму, усвоение и закрепление учебного материала происходит на уроках.

Школа «Эврика» работает вот уже 16 лет, с 1993 года. Особенностью этой школы является малое количество учащихся в классе, и особые отношения между учителем и ребёнком. Учителя пытаются научить детей не бояться, а любить учителя, предмет, школу.

Экспериментальное обучение осуществлялось на базе 5 класса. Пятый класс – переходный этап в жизни детей: из начальной школы в среднюю школу, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. Перед нами стояла задача – сделать так, чтобы эти изменения не напугали детей, а наоборот способствовали возникновению интереса к учению, к открытию.

Экспериментальный класс, состоял из 14 детей, большинство детей в этом классе по характеру экстраверты. Они отличались высокой подвижностью, неусидчивостью, и творческим мышлением. Именно поэтому завуч поставила перед нами задачу, уделить внимание формированию навыков орфографии, дети хорошо говорят, читают, но вот правописание сильно хромало. Особое внимание нужно было уделить звукам передающие на письме гласные буквы. Ведь именно без знаний гласных звуков, никак нельзя соблюсти правила орфографии, правила чтения.

Дети в классе привыкли творчески относиться к учебному процессу, и работать с ними в традиционном режиме означало бы отсутствие интереса у детей, поэтому мы решили подобрать игры, цель которых является формирование навыков орфографии и правописания, конструирование простых французских предложений с одним второстепенным членом. Использование игры должно было повысить мотивацию детей.

Как мы выбирали игру?

Правильно подобранные игры проходят с неизменным успехом. На ранних ступенях развития обучения необходимо проводить больше игр с целью обучения иностранному языку, постепенно уменьшая их количество из класса в класс. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности учащихся. Например, в 5-6 классах очень редко, применяются игры на "перевоплощение" в переводчиков и гидов. Это объясняется тем, что подобные игры требуют хорошего владения довольно обширным языковым материалом.

Виды игр мы подбирали исходя из характеристик ученика как субъекта обучения и в соответствии с программой по французскому языку. Для 5-6 класса основным видом является предметная (лингвистическая) игра, которая подразумевает под собой фонетические, лексические и грамматические игры. Это объясняется тем, что у учащихся данного возраста только начинает формироваться языковая база и навыков, которыми они владеют, недостаточно для проведения ролевых, сюжетных игр. Здесь целесообразно использовать игры – соревнования.

Каждую игру мы подбирали исходя из возрастных характеристик детей, главное, что учитывалось при выборе игры то, что в каждой игре должны быть задействованы, тем или иным образом, ВСЕ дети. Так же мы отбирали игру по принципу доступности, и по уровню развития детей. И, конечно же, преследую цель улучшить уровень правописание в классе, каждая игра подбиралась именно с целью повышение знания орфографии.

И, безусловно, каждая игра должна была быть интересна детям, иначе это бы не имело никакого положительного эффекта.

К каждой игре была необходима подготовка, как нас, так и учеников. Нужно было заранее (если это было необходимо) ввести лексический материал, объяснить, повторить правила правописания.

Нам же нужно было подготовить всё необходимое для игры, это какие то картинки, карточки, раздаточный материал. Хорошо продумать ход самой игры, каким способом её ввести в ход урока, и как вывести детей из игры.

В нашей работе мы опишем ход урока с использованием игр, которые мы использовали в ходе практике, на правописание и построение простых предложений.

Цель урока:

* закрепление навыка правописания.
* закрепление знаний о построение простого предложения.

Ход урока:

Каждый урок должен начинаться с организационного момента. Целью организационного момента является приветствие учащихся, фиксация отсутствующих, и главное организация внимания.

Учитель: Bonjour les enfants

Ученики: Bonjour Madam

Учитель: Asseyez-vous, s’il vous plait! Comment ca va?

Учитель: Regardez le tableau! Le sujet de notre lecon est…………

Aujourd’hui nous avons les taches suivantes:

* Reviser les regles de la orthographe.
* Les répétitions des règles de la construction de la proposition simple.

Целью данного этапа было повторение буквосочетаний передающих гласные звуки, а так же повторение построения простого предложения.

Повторение мы решили провести в виде игры. Для этого мы подобрали следующие игры:

1) Игра **«В Букву»**

Учитель: Voulez vous jouer? Игра, в которую мы с вами будем играть, называется игра «В букву». Я называю вам слово, а вы по очереди, по цепочке, называете буквы этого слово, тот, кто ошибся, выбывает, а кто останется до конца игры получит 10 баллов.

Целью данной игры является повторение следующих звуков: oi – eau – eu – ai, а так же повторение связей между графическим и фонетическим образ слова.

Учитель: D`accord?

Ученики: Oui

Учитель: Итак, первое слово - Oiseau

Ученик 1: O

У2: I

У3: Z

Учитель: Ты, к сожалению, выбываешь, так как в слове Oiseau нет такой буквы. Кто-нибудь может помочь, какая буква идет после I?

У1: Я знаю, буква S

Учитель: Да, умница правильно. Продолжаем дальше, и так у нас получилось O I S какая буква идет дальше?

У4: E

Учитель: Правильно. Дальше.

У5: A

У6: U

Учитель: Молодцы, вы очень хорошо играли. Не расстраивайтесь те, кто выбыл, мы ещё как-нибудь сыграем в эту игру, и если вы будете внимательны, вы сможете выиграть.

(Bonsoir Bateau docteur capitaine)

2) Игра **«Кто больше»**

Целью данной игры является повторение звуков, которые были уже изучены. И так же с помощью этой игры мы проводили контроль изученной лексики.

Учитель: Игра, в которую мы сейчас будем играть, называется «Кто больше?» В этой игре вам необходимо вспомнить все слова, которые вы знаете. Это ведь легко?

Ученики: Да!

Учитель: Но вам нужно будет вспомнить только те слова, в котором есть звук, который я назову. Для этого нам нужно создать две группы, и вы будете думать, вспоминать слова сообща. Но будьте внимательны, вам нужно соблюдать тишину иначе ваше слово услышит другая группа. Итак, как только вы придумаете слово, вы поднимаете руки, и кто-то из вашей группы по очереди выходит к доске и записывает его. Выиграет та, участники которой все по очереди выйдут к доске. И так начинаем: Первый звук это звук – ‘eu’ (docteur, tracteur, professeur). Молодцы! Следующий звук, это звук ‘ai’ которой образуется, как вы помните, при помощи букв ‘a’ и ‘I’. (capitaine, portrait, aimer)

3) Игра **«Кто лучше знает правило?»**

Учитель: Давайте сыграем с вами игру, которая называется «Кто лучше знает правило?».

Целью данной игры является повторение, и контроль усвоения пройденных правил правописания.

Учитель: Обратите внимание на доску! На доске вы видите слова, каждый из вас на листке должен написать как можно больше правил, который есть в этих словах, и к каждому правилу выписать все слова. У вас на это 5 мин. Потом мы с вами подведём итог, и у кого больше будет правильно написанных правил тот и выиграет.

Слова: aussi, Clair, grand, le garage, septembre, l`autobus, image, aimer, Le docteur, le professeur, le bateau, l`oiseau, l`eau, auto, grand, la dent, La lampe,

Учитель: Итак, время закончилось. Дописывайте предложение, и будем подсчитывать баллы. Кто увидел, какое либо правило в слове aussi?

У1: au читается как O

Учитель: Умница. Все кто написал это правило, поставьте себе 1 балл, а теперь давайте найдём все слова с этим звуком. Кто, какие слова выписал?

У2: aussi auto

У3: auto

Учитель: молодцы. Это правильно! За каждое правильно слово каждый ставит себе ещё по одному баллу.

4) Игра **«Загадка»**

Целью данной игры является повторение звуков передающие на письме гласные буквы, и повторение пройденной лексике.

Учитель: Voulez vous jouer? Давай те с вами сыграем в игру? Для этого вам необходимо разделится на две группы.

Хорошо, а теперь вам нужно для ваших соперников придумать 8 слов на правила орфографии, которые мы с вами проходили. Придумать, и кто-то из вас выйдет к доске и запишет их, но записать нужно с пропуском, т.е. вы пишете слово, а звук, на который вы знаете правило, пропускаете. А кто-то из другой команды выходит и заполняет один из пропусков, заполнив, его он идёт на место, и передает «эстафету» следующему. Команда, выполнившая всё первой, получает 10 баллов.

5) Игра **«Перевод»**

Учитель: Давайте сыграем в игру «Перевод» Maintenant, je vais dire les propositions en russe. Et vous allez les traduire en francais. D’accord?

За каждый правильный перевод вы получаете 3 балла. Играем по цепочке, если кто-то ошибся, у следующего игрока есть шанс исправить ошибку и получить 5 баллов, и так это предложение может идти по цепочке пока не прозвучит правильный вариант.

Итак:

1.Солнце светит; 2.Меня зовут Маша; 3.Я надеваю красное платье; 4.В нашей деревне есть школа; 5.Я вижу дом; 6.Моя семья большая; 7.Мне 10 лет; 8.Как дела?; 9.На столе есть книги и ручки; 10.В кухне есть холодильник; 11.У нас есть лошадь; 12.Идет снег; 13.У меня есть собака; 14.Мы видим волка;

15.Кто это?

Целью игры «Перевод» является, повторение закона правильного построения предложения. Если ученики не могут вспомнить какое либо слово им обязательно нужно подсказать его.

6) Игра **«Faites une phrase»**

Для следующей игры нужно заранее приготовить карточки с набором слов, из этих слов детям необходимо составить предложения. Целью данной игры является повторение повторения правила построения простого предложения.

Учитель: Regardez le tableau!

(на доске написано “Faites une phrase”)

Учитель: Que ce que c`est “Faites une phrase”? C`est le jeu. Je vous donne des mots et vous devez composer des phrases. Faites attention, en composant des phrases. Разделитесь на две команды, я дам каждой команде карточки, и вам нужно будет составить из слов, которые там есть, предложения, будьте внимательны!

1. Je, une, vois, vase.

2. Nous, une, poule, avons.

3. Coq, avez, un vous.

4. Blouse, je, une, mets.

5. Classe, une, dans, lampe, il y a, la.

6. Chat, le, il y a, un, dans, magasin.

7. La, Michel, tele,regarde.

8. Dessine, fleur, Lucie, une.

7) Игра **«Le fileur».**

В этой игре поставлена цель, повторение правила построения простого предложения. Так же повторение пройденной лексики по теме «внешность».

Учитель: Дети давайте мы с вами поиграем в очень интересную игру, она называется «Le fileur» т.е. «Сыщик». Вам необходимо разделиться на две команды. Вы нужно выбрать кого-то из вашей команды, и нужно будет сообща описать этого человека другой команде. А я буду судьёй, кто лучше описывает, и правильно строит предложение, участники той команды получают по 10 баллов. А так же команда, которая первая отгадает, кто же это, получит 10 баллов. Итак, у вас есть возможность получить 20 баллов или получить по 10 баллов, или же 0. Так что вам нужно постараться.

Подведение итогов.

Учитель: Que le temps passe vite! La lecon etait manifique, merci beaucoup! Et que pensez-vous?

(Можно провести рефлексию на русском языке устно или письменно)

Учитель: Я вам сейчас раздам листочки, и вы ответьте, пожалуйста, на несколько легких вопросов.

* Интересен ли был урок?
* Что узнал и чему научился в течение урока?
* Какие новые вопросы возникли?
* Что показалось более трудным?
* Какую оценку ты бы себе поставил(а)?

Учитель: C’est votre devoir a domicile…Au revoir! Bon chance!

Во время проведений этих игр мы следили за детьми, за их реакцией, за тем заинтересованы ли они. И в процессе эксперимента мы увидели, что как только дети слышат предложение «А давайте поиграем», они сразу всеми силами пытаются включиться в процесс, пытаются победить, а вследствие чего они укрепляют свои знания, а иногда узнают, что-то новое.

Для того чтобы проверить эффективность использования игр, и для того чтобы понять удалось ли нам добиться каких-либо успехов, с точки зрения, владения учащимися французской орфографией мы решили провести небольшой контрольный диктант.

Нами был выбран небольшой текст из журнала «La Langue Francaise» № 19 1-15 октября 2008 года. Мы выбрали этот текст по следующим причинам: во-первых в нем содержится большое количество слов с изученными нами буквосочетаниями; во-вторых с точки зрения наличия лексических и грамматических трудностей текст является простым для данного класса т.е. при его написание дети могут сконцентрироваться на орфографии, на правописании; и в третьих ситуация в тексте показалась нам типичной для детей данного возраста.

**Au magasin des jouets**

Paul a 10 ans aujourd'hui. Sa mère dit : « Paul, tu as 10 ans aujourd'hui. Je veux t'acheter un jouet », Paul et sa mère vont au grand magasin. Ils entrent dans le magasin. « Bonjour, monsieur », dit la mère de Paul. « Bonjour, madame », dit le vendeur.

La mère dit : « Mon fils a 10 ans aujourd'hui.. Je veux lui acheter un jouet. Avez-vous un jouet pour un garçon de 10 ans ? Montrez-moi,, s'il vous plaît, des jouets ». Le vendeur montre à Paul et sa mère un train électrique, un grand éléphant gris, un camion vert et une voiture mécanique. « S'il vous plaît, madame », dit-il à la mère de Paul. Paul veut acheter le train électrique.

« Combien est-ce ? » demande la mère.

« te train électrique coûte 5 roubles », répond le vendeur.

« Oh ! C'est très cher», dit la mère de Paul.

« Et le camion vert, combien est-ce. ? »

« Le camion vert coûte 2 roubles », dit le vendeur.

« Très bien ! dit la mère. Donnez-moi, s'il vous plaît, le petit camion vert ».

Le vendeur donne à Paul le petit camion vert. « Merci, monsieur, dit la mère. Au revoir ». « Merci, monsieur, au revoir », dit Paul.

« Au revoir, madame. Au revoir, mon garçon », dit le vendeur.

Этот способ контроля позволил нам увидеть, помогли ли наши методы в повышении уровня правописания детей. И мы увидели эти изменения, не большие, но ведь наша практика была всего месяц.

Таблица № 1 Результаты контрольного диктанта в 5 (а) классе

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Список детей 5 класса | Количество ошибок | Количество балов (макс 40 баллов) |
| Илья | 18 | 31 |
| Диана | 20 | 30 |
| Даша | 3 | 38,5 |
| Ян | 18 | 31 |
| Саша | 20 | 30 |
| Артем | 15 | 32,5 |
| Ксюша | 3 | 38,5 |
| Саша | 19 | 30,5 |
| Надя | 4 | 38 |
| Никита | 17 | 31,5 |
| Лера | 20 | 30 |
| Алексей | 20 | 30 |
| Виктор | 7 | 36,5 |
| Соня | 15 | 32,5 |
|  |  |  |

При оценке диктантов мы учитывали орфографические ошибки сделанные учащимися, за каждую ошибку снималось 0.5 балла.

При проведении эксперимента, мы использовали игру на этапе формирования навыков правописания и навыков построения французского предложения. После проведения контрольной работы (в виде диктанта) мы увидели, что дети стали делать меньше орфографических ошибок.

обучение иностранный язык игра

**Заключение**

Тема работы посвящена игре, как средству повышения эффективности при обучении письму. Теоретический анализ литературы (Беляев Б.В., Гальскова Н.Д., Гез Н.И., Выготский Л.С., Родкин К.А) позволил увидеть, какие трудности могут возникнуть при обучении письму, как можно их решить. Нам стало очевидна необходимость мотивирования учащихся при изучении французского языка. Мы смогли понять место игры в учебном процессе, цели её использования и её необходимость.

Игра это один из приёмов преодоления пассивности учеников. В игре ребёнок полностью раскрывается и материал, который ему нужно усвоить, становится интереснее и легче. В процессе игры педагоги учат детей быть добрее, слушать других людей, уважать чужое мнение, стремиться к знаниям – к познанию нового. Это всё так необходимо во взрослой жизни.

С помощью игры учителям легче войти в контакт с учениками, установить с ними хорошие отношения, научить их уважать друг друга.

С. А. Шмаков, автор одной из наиболее значимых монографий по проблемам игры: «Игры учащихся – феномен культуры», в качестве концептуальной идеи полагает, что в игре дети делают всё как бы втроём: их разум, их подсознание, их фантазия – всё это участвует в игровом самовыражении растущего человека. В игре выявляется потребность ребёнка в саморазвитии. Игра, по мнению Шмакова, является, с одной стороны, моделью, образцом жизни, социальной взрослости. С другой – источником веселья, бодрости, радости, мажорного тонуса жизни.

Воспитательное значение игры, её всесторонние влияние на развитие ребёнка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку – знающим, неумелого – умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им парой слишком обычным, скучным, надоевшим.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправлений некоторых отклонений в поведение отдельных детей, и ещё для многого другого. Если дети в коллективе будут обладать всеми этими качествами, то процесс обучения пойдёт интереснее, быстрее, качественнее. Не нужно будет детей заставлять что-то делать, учить, им это будет самим интересно, они станут стремиться к знаниям.

Экспериментальное обучение, а так же анализ работ показал нам правильность того что, использование элементов игры позволяет повысить эффективность обучения орфографии, а так же формирования навыков построения французского предложения на среднем этапе обучения.

Следует, подчеркнуть, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки. Учитель должен применять их в меру, целесообразно и плавно, а так же помнить, что игра является лишь одним из различных средств обучения иностранным языкам.

**Список литературы**

1. Ананьев Б.Г. Анализ трудностей в процессе овладения детьми чтением и письмом. //Известия Академии пед.наук РСФСР, вып. 70,1955.
2. Артемов В.А. Психология обучения иностранному языку, М.; Просвещение,1969.
3. Ауэрбах Т.Д. Зачем и как изучать иностранный язык, М.; Знание,1961.
4. Беляев Б.В. Методика и психология, //ИЯШ,1963, №6.
5. Беляев Б.В. Очерки по психологии обучения иностранному языку. М.; Просвещение, 1965.
6. Беляев Б.В. Психология владения иностранным языком; Докт. Диссертация, МГПИИЯ, 1960.
7. Вопросы порождения речи и обучения языку (сб. статей), под ред. Леонтьва и Рябовой, М.; изд. Моск. Университета,1967.
8. Вопросы теории и методики преподавания иностранного языка (сб. статей, под ред. Андреева), Саратов, 1969.
9. Выготский Н.В. Психологические особенности обучения письму детей младшего школьного возраста, //Вопросы психологии, 1998,№6.
10. Выготский Л.С. — Психология развития человека.
11. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам.
12. Жинкин Н.И. Развитие письменной речи учащихся 3-4ых классов, //Известия АПН РСФСР, вып.78, М.1956.
13. Зимняя И.А. Психология обучения иностранному языку в школе. М.; Просвещение,1991.
14. Е.П. Ильин "Мотивация и мотивы"
15. Крутецкий В. М. Лекции по психологии, М.; 1987
16. А.Н.Леонтьев
17. Маркова А.К. Психология усвоения языка как средства общения, М.; Педагогика,1974.
18. Мерлин B.C. Очерк теории темперамента. - Пермь, 1973

Е.П. Ильин "Мотивация и мотивы"

1. Методика обучения иностранным языкам, под ред. Н.И. Гез, М.В. Ляховицкого, М.; Высшая школа, 1982
2. Настольная книга преподавателя иностранного языка (Справочное пособие).- Мн.: «Вышэйшая школа», 1992
3. Никифорова О.А. Анализ ошибок в письменных работах по иностранному языку, //ИЯШ,1954, №2.
4. Немов Р.С. Психология, т. 2, М.; Владос, 1999.
5. Общая методика обучения иностранным языкам, под ред. А.А. Миролюбова, И.В. Рахманова, В.С. Цетлина. М.; Просвещение, 1967.
6. Олкинуор Е. Психологический анализ трудностей в учебной деятельности школьников, //Вопросы психологии, 1983, №4.
7. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. - М.: Просвещение, 1988.- 67с.
8. Познавательные процессы личности и методика их развития, Псков; 1994.
9. Разумовская Р.Н. Ошибки учащихся в иностранном языке, //ИЯШ,1948, №3.
10. Родкин К.А. Игра как средство повышения эффективности уроков английского языка. - М.: Просвещение, 1976. - 59с
11. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1984.
12. Столяренко Л.Д. Основы психологии. Ростов-на-Дону; Феникс, 1997.
13. Эльконин Д.Б. Некоторые вопросы психологии усвоения грамотности,//Вопросы психологии, 1956, №5
14. Эльконин Д.Б. Вестник № 4 / 1998 статья
15. Шацкий С.Т. Избранные педагогические сочинения в 2-х томах М., 1980 Т.II
16. С. А. Шмаков «Игры учащихся – феномен культуры»
17. http://image.websib.ru
18. http://festival.1september.ru
19. http://ru.wikipedia.org

**Приложение**

1 Языковые игры

1.1 Фонетические игры

1. «Слышу - не слышу». Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., учащиеся поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки участников игры на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

2. «Какое слово звучит?» Цель: формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий.

Ход игры: учащимся предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны найти в списке слов произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

1.2 Орфографические игры

«Вставь букву». Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

1.3 Лексические игры

1. «Слово». Цель: активизация изученной лексики.

Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Преподаватель произносит слово; учащиеся, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово. Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко. Итоги игры подводятся после того, как составлено несколько слов.

2. «Озвучивание картинки». Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

3. «Рассказ по рисунку». Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы, характеризующие ее хозяина. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты. Выигрывает пара, составившая самый интересный рассказ.

1.4 Грамматические игры

1. «Модальные глаголы». Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение.

С этой целью задаются вопросы типа: Можете ли вы...? Должны ли вы...? Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

2. «Игра в мяч». Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д.

3. «Кубики». Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

2 Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом

Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно-познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических и грамматических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

«Запомните предметы». Цель: запоминание и контроль лексики.

Разложить предметы на столе на 1-2 минуты. Затем накрыть бумагой и записать название предметов, которые запомнили.