

На сайтах Innerfrench и madamaaraname, на наш взгляд, имеются прекрасные материалы для «перевернутого» класса.

Le français avec Pierre. Один из самых известных сайтов для изучения французского языка. Его можно использовать при разных видах работы: грамматика, понимание на слух и др. На сайте представлены транскрипции сюжетов видео, а также задания к рассматриваемым темам. Также на сайте представлены грамматические и лексические тесты с объяснениями, их можно использовать как в классе, так и давать для самостоятельной работы с последующим обсуждением.

#### Литература

1. Bergmann J., Sams A. Flipped learning: gateway to Blended learning implementation guide 2 /to student engagement. Moorabbin, Victoria: Hawker Bailey J. [et al.] // Navigating the Digital Shift: Brownlow, 2015. – 169 p.

2. Lebron M., Lecoq J. Classes inversées: Enseigner et apprendre à l'endroit. Publisher: Réseau Canopé. – 58 p.

3. Flippizz [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://flippizz.com>. – Дата доступа: 04.03.2022.

4. Innerfrench [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://innerfrench.com>. – Дата доступа: 04.03.2022

5. Le français avec Pierre [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://francaisavec pierre.com>. – Дата доступа: 04.03.2022.

6. Madama à Paname [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://podcasts.apple.com/ru/podcast/apprends-le-français-avec-madame-à-paname>. – Дата доступа: 04.03.2022.

7. TV5 monde [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.tv5monde.com>. – Дата доступа: 04.03.2022.

**Е.Н. Яковлева-Юрчак**

*Витебский государственный университет*

*имени П.М. Машерова*

*e-mail: helene.by@mail.ru*

УДК 811.133.1'243:378.147

### **ОБУЧАЮЩИЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРЫ В ДОМИНО И СПОСОБЫ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФРАНЦУЗСКОМУ ЯЗЫКУ**

Ключевые слова: *игры, урок французского языка, методика преподавания иностранного языка, домино, повышение мотивации.*

*В статье говорится о преимуществах использования игр при изучении иностранного языка, рассматриваются способы использования игры в домино на материале французского языка, даются рекомендации по созданию и проведению таких игр.*

## **THE LEARNING POTENTIAL OF THE DOMINO GAME AND WAYS OF ITS USE IN FRENCH LESSONS**

*Key words: games, French lesson, foreign language teaching methods, dominoes, increasing motivation.*

*The article talks about the advantages of using games when learning a foreign language, discusses ways to use the game of dominoes on the material of the French language, gives recommendations on the creation and conduct of such games.*

Ни для кого не секрет, что игровая форма подачи материала при правильной её организации может быть эффективной и интересной при обучении иностранному языку. То, что воспринимается как развлечение, как игра, вызывает положительные эмоции у учащихся любого возраста, что само по себе способствует хорошему запоминанию. В игре активизируются мыслительные процессы, возрастает мотивация к изучению иностранного языка. Содержательная же сторона игры способствует усвоению нужного материала. Кроме того, игра предполагает общение, сотрудничество с другими учащимися, развивает память, внимание, сообразительность и имеет большое воспитательное значение.

О важной роли игровой деятельности при обучении иностранному языку говорят такие известные методисты, как М.Н. Скаткин, Е.И. Пассов, Г.А. Китайгородская. Так, Е.И. Пассов, говоря о развивающем значении игры, отметил, что «оно заложено в самой её природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там, где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление» [5, 206]. Учёный определяет игру следующим образом: «Игра – это 1) деятельность, 2) мотивированность, отсутствие принуждения, 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная, 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив, 5) развитие психических функций и способностей, 6) учение с увлечением» [5, 206]. По мнению Г.А. Китайгородской, языковые игры, которые создаёт преподаватель, «в определённом смысле заменяют языковые упражнения. В игре всегда есть правила и проигравший, а желание победить, выиграть позволяет играть в одну и ту же игру (то есть тренировать одно и то же явление) несколько раз и каждый раз с большим интересом. Таким образом игра выступает в роли «игрового дрилла» (М.А. Майорова), обеспечивающего многократное повторение одного и того же речевого образца или языковой единицы в условиях высокой эмоциональной напряжённости» [3, 39]. Причём опыт Г.А. Китайгородской и её коллег показал, что использование игры на уроках иностранного языка эффективно не только в отношении детей, но и взрослых: «учащиеся освобождаются от ошибкобоязни, группа объединяется единой деятельностью, создаётся благоприятный климат общения, группа превращается в субъект учебного процесса, каждый

поочередно становится центром общения, поэтому удовлетворяются его потребности в престиже, статусе, внимании, уважении» [3, 206].

Существует огромное количество игр для изучения иностранного языка. Так, А.С. Жернова предлагает разделять их на фонетические, лексические, грамматические, орфографические, игры для обучения чтению, игры для развития навыков аудирования, ролевые и сюжетно-ролевые игры [2]. М.Ф. Стронин, автор книги «Обучающие игры на уроках английского языка», выделяет два вида таких игр: 1) подготовительные, которые способствуют формированию речевых навыков; 2) творческие, цель которых – дальнейшее развитие речевых навыков и умений [6]. Коллектив авторов «Настольной книги преподавателя иностранного языка» (Е.А. Маслыко, П.К. Бабинская и др.) разделяют игры на 1) языковые; 2) игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом; 3) психотехнические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний; 4) игровые упражнения для обучения иноязычному общению; 5) деловые игры в обучении иноязычной речи [4, 191].

В своей педагогической деятельности мы используем большое количество игр, многие из которых создаём сами. Игры наполнены разным содержанием и направлены на достижение различных целей. Из особо любимых мы бы выделили игру «Домино» – простую, знакомую всем и, в то же время, обладающую большим обучающим потенциалом при преподавании иностранного языка. Мы используем лексическое и грамматическое домино.

Правила игры просты, хотя и отличаются от классического домино. Участникам необходимо построить последовательную цепочку из карточек таким образом, чтобы совпадало содержание на прилегающих половинках. Ходы осуществляются по очереди по часовой стрелке. Выигрывает тот, кто первый избавляется от всех карточек. Проигравший – тот, у кого на руках остаются карточки.

Выделим следующие этапы работы с игрой на занятии по французскому языку.

Важный и очень ёмкий по времени этап – подготовительный. Мы должны определить тему и содержание игры. Если мы создаём домино, наполненное лексическим содержанием, например, на тему «Жильё», мы должны опираться на определённое количество лексических единиц, которые должны быть усвоены учащимися. Опыт показывает, что оптимальное количество – 30–40 слов и выражений. Очень удобно использовать для этих целей тематический словарь учебника, по которому занимаются учащиеся. Автор, например, использует такие учебники, как «Parlons français» А.И. Иванченко, «Vocabulaire essentiel du français» G. Crépieux и др. К каждой лексической единице подбираем картинку, воспользовавшись поиском картинок в браузере. При подборе изображений, необходимо, чтобы они были 1) понятными, то есть учащийся должен догадаться, какая лексическая единица из словаря изображена; 2) по возможности забавными, содержащими юмор, вызывающими улыбку и положительные эмоции.

В документе Word создаём таблицу из четырёх столбцов и необходимого, в зависимости от количества лексических единиц, числа строк. Начиная со второй ячейки, попеременно вставляем в таблицу картинки и соответствующие им описания (изучаемые лексические единицы). Для описания лучше использовать жирный яркий шрифт, трудные места сопровождать транскрипцией или подчёркивать. Таким образом наполняем таблицу. Последняя в таблице картинка должна соответствовать описанию, которое мы помещаем в первую ячейку. Так наша цепочка замыкается. Теперь можно распечатать и разрезать домино таким образом, чтобы в одной карточке находились разные картинки и описания.

Также кроме самой игры мы готовим ещё один документ, содержащий те же лексические единицы и соответствующие им картинки, но уже большего формата. Они будут использоваться в качестве наглядности.

Второй этап назовём этапом демонстрации. Теперь нам предстоит непосредственно использовать наши распечатанные материалы на занятии. Если лексику по теме мы вводим впервые, то учащиеся сначала должны ознакомиться с тем материалом, который они должны усвоить. Для этого мы используем наш второй документ. Учащимся нужно раздать по несколько лексических единиц, а соответствующие им картинки разложить на общем столе. После того, как студенты, опираясь на словарь в учебнике, переведут свои карточки, они объявляются экспертами по своим лексическим единицам и должны найти соответствующие им картинки. Студенты свободно перемещаются по аудитории, находят свои слова; если кто-то ошибся и взял не свою картинку, они вместе по-французски выясняют это и исправляют. Преподаватель проходит по аудитории, проверяет правильность выбора каждого студента и собирает все материалы. Далее он показывает картинки учащимся, они должны понять, какой лексической единице они соответствуют. Если никто не догадывается, им помогает эксперт, который произносит слово или выражение и записывает его на доске. Если учащиеся неправильно произносят изучаемые слова, преподаватель корректирует их произношение и сам чётко проговаривает каждую лексическую единицу.

К наиболее сложным лексическим единицам стоит возвращаться несколько раз на этапе демонстрации, показывая их и задавая по ним простые, желательно шуточные вопросы. Например, если у нас слово «un frigidaire», мы можем спросить: «Combien de fois vous ouvrez votre frigidaire par jour? Et par nuit?» Положительные эмоции способствуют лучшему запоминанию материала.

Можно предложить учащимся составить предложение с любыми двумя-тремя словами из изучаемого списка, вытянув картинки наугад.

Далее идёт непосредственно этап игры. Наиболее эффективно проходит игра в группе от 4 до 6 человек, поэтому преподавателю стоит предусмотреть необходимое количество экземпляров домино, в зависимости от количества учащихся в группе. Участникам группы раздаётся равное количество карточек и объясняются правила игры. На первом занятии учащиеся могут

подсматривать значения слов в книге и помогать друг другу. Важным условием игры является то, что всё, что они произносят в процессе игры, должно звучать по-французски. Это позволяет не только запомнить новую лексику, но и развивать коммуникативные навыки на иностранном языке. Преподаватель акцентирует внимание учащихся на том, что каждый игрок, кладя свою карточку, должен чётко произнести её содержание по-французски. В ходе игры появляется первый победитель, избавившийся от всех карточек, который должен громко заявить: «J'ai gagné!» Так игра продолжается пока не остаётся последний игрок с карточками в руках. Он проиграл и говорит: «J'ai perdu...» Если игра в группе проводится впервые, можно записать эти две фразы на доске, в последующем они запоминаются игроками очень быстро, так как произносятся, как правило, эмоционально.

Следующий четвёртый этап – работа с проигравшим. Каждый игрок даёт ему задание по новой лексике. Преподаватель может предложить различные варианты «наказания». Это может быть простой перевод некоторых слов из нового списка, ответ на вопрос по новой лексике и др. Пока проигравший отвечает на все вопросы, карточки находятся на столе в виде собранной цепочки, чтобы облегчить ему выполнение заданий. Далее все карточки перемешиваются, и игра начинается снова.

К этой игре можно вернуться на следующем и последующих занятиях, что позволит закрепить изучаемый материал.

Мы рассмотрели вариант игры в домино с лексическим содержанием. В своей практике мы также создаём и успешно используем домино на отработку грамматики. Работа с таким домино отличается от рассмотренной выше. При создании игры с грамматическим содержанием картинки не всегда играют большую роль, их вовсе может не быть; здесь важно правильно отобрать нужный грамматический материал. Так, например, в домино на тему «Le futur simple» важно использовать глаголы 3-ей группы, имеющие особые формы, глаголы первой группы, изменяющие свою форму в будущем времени, а также те, в которых при произнесении выпадает звук [э]. Далее необходимо, чтобы материал на карточках (в данном примере это группы «инфинитив – форма глагола в будущем времени») был ярким, зрелищным, окончания были выделены другим цветом, подчёркнуты трудные места. Некоторые карточки (инфинитивы) можно дополнить соответствующими картинками, схематичными рисунками. Работа с таким домино проводится для закрепления и повторения изученного, то есть предварительно учащиеся должны быть ознакомлены с грамматическим правилом и, соответственно, с содержимым карточек. Игра позволит им лучше запомнить трудные случаи. Правила игры те же, что и с лексическим домино (третий и четвёртый этапы).

В практике мы иногда применяем ещё один способ работы с домино. Его можно назвать «быстрым». Используется он за десять минут до окончания занятия и позволяет повторить изученные на уроке новые слова. Этот способ требует определённой сноровки преподавателя, потому что игру он делает в ходе самого занятия. На каждом уроке учащиеся узнают что-то новое.

Необходимые лексические единицы и, соответственно, их перевод преподаватель вносит в заранее расчерченную на отдельных листах формата А4 таблицу. В конце занятия ему нужно разрезать получившееся домино и предложить учащимся повторить изученные слова в виде игры. Конечно, такое домино не будет таким ярким и зрелищным, как то, которое создаётся предварительно по определённым темам, однако оно прекрасно выполняет функцию завершающего этапа урока.

Е.А. Барашкова, говоря об оптимальном и эффективном использовании времени на занятии по английскому языку, предлагает ещё один способ применения домино на уроке иностранного языка. Карточки «Домино» «удобно использовать в тех случаях, когда учитель хочет с кем-то поработать отдельно, а остальных учащихся нужно чем-то занять. А так как такая необходимость возникает почти на каждом уроке, то играть с пользой для дела тоже можно на каждом уроке. Очень эффективны игры на карточках, в которые могут играть соседи по парте. Ребята получают один конверт на двоих и выполняют задание самостоятельно» [1].

Опыт использования данной игры показывает, что работа с такой простой и знакомой каждому игрой, как домино, имеет ряд преимуществ. Она может быть использована на различных этапах урока, обеспечивает естественную необходимость многократного повторения языкового материала, позволяет в игровой форме запомнить большое число лексических единиц, грамматических структур, мотивирует к дальнейшему изучению языка, способствует эффективному и интересному процессу обучения. Универсальный характер данной игры состоит в том, что играть могут учащиеся разного возраста и с разным уровнем языка – от начинающих до продвинутых, для каждого уровня может быть разработан свой набор карточек. Конечно, создание различных видов домино требует от преподавателя много времени и определённых материальных вложений (посредством печати цветных карточек), однако это стоит того. В пользу этого в первую очередь говорят результаты учащихся и студентов, быстро и просто усваивающих материал.

### Литература

1. Барашкова, Е.А. Поиграем в домино / Издательский дом «Первое сентября» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://eng.1sept.ru/article.php?ID=200701612>. – Дата доступа: 01.03.2022.
2. Жернова, А.С. Классификация игр на уроках иностранного языка / Образовательная социальная сеть nsportal.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2017/02/21/klassifikatsiya-igr-ispolzuemyh-na-urokah-inostrannogo>. – Дата доступа: 01.03.2022.
3. Китайгородская, Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская. – М.: Высшая школа, 1986. – 103 с.
4. Настольная книга преподавателя иностранного языка: справ. пособие / Е.А. Масько, П.К. Бабинская, А.Ф. Будько, С.И. Петрова. – Мн.: Высшая школа, 2001. – 552 с.
5. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – М.: Просвещение, 1988. – 223 с.
6. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 2001. – 370 с.