

# ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ФРАНЦУЗСКОМУ ЯЗЫКУ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В КОНТЕКСТЕ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА

Шилобрит Д. И.

*СШ № 26 г. Бобруйска*

*Аннотация.* В статье автор выделяет функции игры, предлагает эффективные игровые приемы для обучения французскому языку учащихся начальной школы.

*Ключевые слова:* игра, функции игры, компетентностный подход, игровые педагогические технологии.

Обучение устной и письменной коммуникации в контексте компетентностного подхода вызывает все больший интерес среди методистов и педагогов-практиков, что, естественно нашло свое отражение и в нашем сообщении. Задача статьи заключается в том, чтобы оказать методическую помощь педагогам-практикам при реализации вышеназванного подхода на уроках французского языка в начальной школе через игровые технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отечественной и зарубежной литературе встречается различные трактовки игры. Нецелесообразно определять данное понятие. Так, отметим, что игровым приемам письменной речи при обучении лексике и грамматике на начальном этапе посвящены статьи И. В. Головань [1] и С. А. Лысиченковой [2].

Учитывая тот факт, что игровое обучение является основной формой обучения для учащихся начальной школы, то выделим ряд функций игры: первичной социализации, коммуникативная; деятельностная,

компенсаторная, воспитательная, дидактическая, моделирующая, развлекательная и релаксационная, развивающая [3, с. 11–12].

Представим применяемые в нашей педагогической практике игровые приемы. Так, в 3 классе во время знакомства предлагается игра “Le bras laser”. Former un cercle, un(e) élève est au centre, les yeux fermés. Il / Elle tend son bras et tourne sur lui / elle-même: *Ferme les yeux, tourne sur toi-même et désigne un(e) camarade*. Quand le professeur dit *Stop!* il / elle ouvre les yeux et demande à la personne qui est devant lui / elle *Comment tu t’appelles?* La personne lui répond *Je m’appelle...* Cette personne prend alors sa place au centre du cercle et ainsi de suite. Tout le monde doit aller au centre du cercle au moins une fois! Dans un 2<sup>e</sup> temps, l’élève qui est au centre du cercle demande *Comment je m’appelle?* et l’élève interpellé(e) doit répondre *Tu t’appelles...* S’il / si elle se trompe, il / elle est éliminé(e) mais il / elle réintègre le jeu après le passage de 2 élèves au centre du cercle. C’est un peu plus difficile mais cela permet de relancer le jeu.

При изучении темы «Семья» приводим следующее: À votre tour de présenter votre famille! Présentez-la à partir de photos réelles, mais pourquoi pas à partir de portraits divers (photos ou dessins) découpés dans des magazines: photos de vedettes du cinéma, de la télévision, de la chanson ou du sport, ou encore personnages de bandes dessinées (quelle famille souhaiteriez-vous vous inventer?). Les portraits doivent être assez grands pour être vus de toute la classe: donc pas de photos trop petites! Fixez-les à l’aide de pâte adhésive au tableau. Présentez-les à chaque fois en leur associant un prénom, par exemple: *C’est ma grand-mère. Elle s’appelle Betty! C’est mon grand-père! Il s’appelle Emile. Voilà ma mère, Paloma.* **Renforcement:** Ou bien, si la photo est en couleurs ou comporte des détails, associez-les à la présentation: *Voilà mon oncle Ernest. Il aime le noir. Voilà ma tante Pélagie. Elle a une voiture rouge! Voilà ma sœur Lola. Elle aime les chapeaux.* Numérotez les portraits, puis annoncez: *Voyons... j’ai oublié... qui est ma grand-mère?* Les élèves répondent, par exemple: *Numéro 3! Continuez:*

*Qui est ma sœur, mon frère?* etc., afin de vous assurer que l'association des portraits avec le nom des membres de votre famille *grand-mère, grand-père, mère, père, tante, oncle, sœur, frère*, est bien réalisée.

Вопрос «Как дела?» и ответ на него предлагаем тренировать через «Jeu de ronde». Faites mettre les élèves en cercle: *Mettez-vous en cercle!* Joignez-vous à eux. Commencez à faire quelques pas en suivant le cercle, à l'extérieur. Arrêtez-vous et dites à l'un des enfants, en lui serrant la main: *Bonjour, ça va?* Partez ensuite rapidement, l'un et l'autre dans la direction opposée. En vous rencontrant à mi-parcours, l'élève vous répond: *Ça va! / Ça va bien, merci!* en vous serrant la main. Continuez votre chemin et essayez de rejoindre le plus vite possible votre place, mais sans courir. Si l'enfant rejoint sa place en dernier, c'est lui reprend l'activité à son début, etc.. Faites mettre les élèves en cercle: *Mettez-vous en cercle!* Joignez-vous à eux. Commencez à faire quelques pas en suivant le cercle, à l'extérieur. Arrêtez-vous et dites à l'un des enfants, en lui serrant la main: *Bonjour, ça va?* Partez ensuite rapidement, l'un et l'autre dans la direction opposée. En vous rencontrant à mi-parcours, l'élève vous répond: *Ça va! / Ça va bien, merci!* en vous serrant la main. Continuez votre chemin et essayez de rejoindre le plus vite possible votre place, mais sans courir. Si l'enfant rejoint sa place en dernier, c'est lui reprend l'activité à son début, etc.

При изучении тем «Подарки», «Подарки для кузины» и др. в 4 классе целесообразно предложить «Jeu du peintre du dimanche». Expliquez que vous allez dessiner le cadeau que vous souhaiteriez avoir pour votre anniversaire. *Voilà ce que je veux pour mon anniversaire! Qu'est-ce que c'est?* Les élèves doivent deviner de quoi il s'agit. Vous ne donnerez que trois indices, c'est-à-dire vous ne dessinerez que trois traits ou trois éléments du dessin. Aux enfants d'émettre des hypothèses. Vous aimeriez par exemple une poupée! Commencez par dessiner un cercle (la tête de la poupée). Les élèves disent: *Un ballon!* Puis dessinez un second indice, un second trait, une diagonale représentant un morceau du bras de la poupée. Les enfants disent: *Un vélo!*, etc. Si les enfants trouvent au bout de trois

tentatives, la classe gagne un point. S'ils ne trouvent pas, c'est vous qui gagnez! Passez l'activité à d'autres "peintres du dimanche" (c'est-à-dire des peintres amateurs...): *Dessine ce que tu veux pour ton anniversaire!*

При введении лексического материала по теме «Школьные принадлежности» используем «Jeu d'une devinette tactile». Demandez à un élève de fermer les yeux: *Ferme les yeux!* Prenez un objet de sa trousse (*crayon, stylo, gomme ou règle*) et demandez-lui de dire ce que c'est, sans le regarder, simplement en le touchant. Demandez: *Qu'est-ce que c'est?* L'enfant émet une hypothèse, les yeux fermés: *C'est mon stylo?* Il la vérifie en ouvrant les yeux. Continuez avec d'autres objets. Passez l'activité en relais, par paires: l'élève A a les yeux fermés. L'élève B prend un objet de la trousse de son partenaire et demande: *Qu'est-ce que c'est?* L'élève A touche l'objet et émet une hypothèse: *C'est mon crayon?*, etc.

Отметим, что количественные числительные эффективно тренируются через «Jeu "Le numéro mystérieux"». Les élèves jouent 2 par 2: un(e) élève écrit un numéro sur un petit papier et demande à son / sa camarade: *C'est quel numéro? 10? Non! 3...? Oui!* Lorsqu'il / elle a deviné, ils échangent les rôles. *Variante:* on peut aussi jouer avec tout le groupe-classe: un(e) élève passe au tableau et écrit un nombre de 1 à 10 sur un petit papier. Le reste de la classe devine en lui posant des questions. Celui ou celle qui devine écrit à son tour un nombre sur un autre petit papier et ainsi de suite.

И напоследок представим «Jeu du magicien». Proposez aux enfants le "jeu du magicien": ses pouvoirs sont tels qu'il est capable de donner à toute personne une autre identité, un autre âge, etc. Montrez un exemple de ce qu'il peut faire. Demandez à un élève de fermer les yeux, de bien vous écouter et d'énoncer après vous le nouveau nom, l'âge, etc. que vous lui attribuez. *Ferme les yeux, écoute et parle de toi!* Parlez d'une voix envoûtante et dites, par exemple: *Tu t'appelles Dmitry...* L'enfant dit, les yeux fermés: *Je m'appelle Dmitry...* Vous: *Tu as dix ans...* L'enfant: *J'ai dix ans...* Vous: *Tu as sept frères et trois sœurs...* L'enfant:

*J'ai sept frères et trois sœurs*, etc. Passez l'activité en relais, c'est-à-dire vos "pouvoirs" à un enfant puis à un autre, etc. Un peu d'humour fera comprendre aux enfants que ce n'est vraiment qu'un jeu (derrière lequel se cache, en fait, un exercice de transfert de la deuxième à la première personne du singulier). Mais le cadre "magique" rend l'exercice passionnant. Suggérez ensuite aux élèves de pratiquer ce jeu par paires, l'élève A étant le magicien et l'élève B répétant fidèlement l'identité qui lui est octroyée.

Все приведенные выше игры помогут обогатить и целенаправленно конструировать уроки по формированию речевой компетенции учащихся и повысить мотивацию изучения французского языка.

Обучение устной речи на начальном этапе может быть увлекательным и очень эффективным процессом – все зависит от фантазии и желания педагога научить как можно лучше.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Головань, И. В. Развитие умений письменной речи на иностранном языке во время летнего отдыха // Иностранные языки в школе. – 2006. – № 7. – С. 43–46.

2. Лысиченкова, С. А. Лексико-грамматические игры на уроках французского языка в младших классах // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 8. – С. 51–53.

3. Чинькова, Н. С. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей и подростков : учебно-методическое пособие / Н. С. Чинькова, Е. Ю. Никитина. – Челябинск : Южно-Уральский центр РАО, 2019. – 227 с.