



Запорізька загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №51
Запорізькі дітяки ради Запорізької області

Досвід роботи

***Парусімової Лариси Андріївни
вчителя французької мови
вчителя вищої категорії
«старшого вчителя»***



***Ігрові технології як засіб
підвищення мотивації
навчальної діяльності учнів на
уроках французької мови***

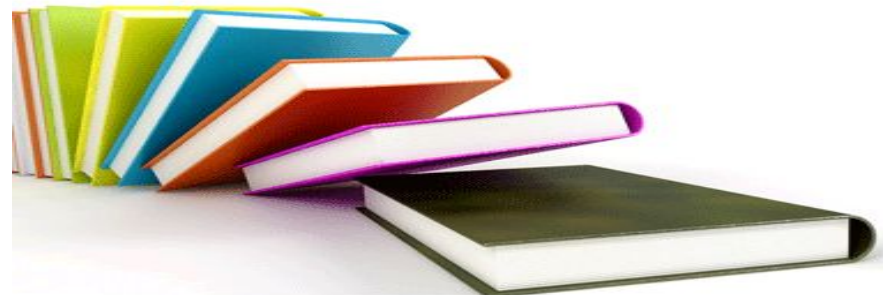
2014

Ігрові технології як засіб підвищення мотивації навчальної діяльності учнів на уроках французької мови



Історія впровадження гри

- ? Афіни (VI – IV ст. до н.е.) процес виховання й навчання здійснювався в дусі змагань.
- ? Західна Європа в епоху Відродження пропагувався принцип ігрового навчання.
- ? XV – XVII ст. Я.А. Каменський закликав «школи майстерні» перетворити на місця ігор.
- ? А.С. Макаренко розглядав гру як могутній засіб навчання й виховання волі колективізму і практичних навичок.
- ? В.А. Сухомлинський підкреслював: «без гри нема і не може бути повноцінного розумового розвитку



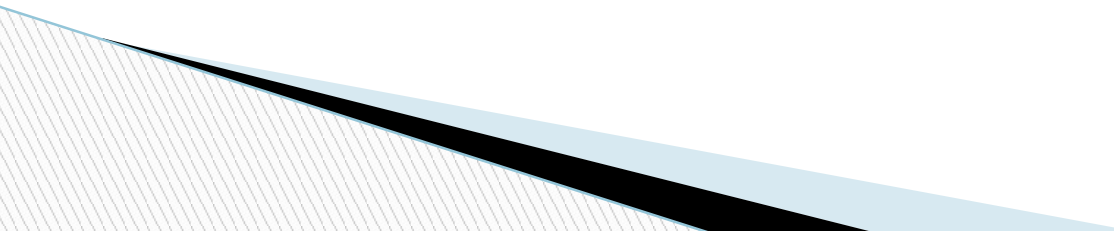
Поняття «гра»

- ? **«Гра»** – «це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється саме управління поведінкою» за Г. Селевком.
- ? **«Гра»** – засіб фізичного, розумового та морального виховання дітей (педагогічна енциклопедія)



Етапи гри

Будь-яка гра включає 3 основні етапи:

- ? підготовчий (формулюється мета гри, відбирається навчальний зміст, розробляється сценарій, готується обладнання, розподіляються ролі, проводиться інструктування тощо;
 - ? безпосереднє проведення гри;
 - ? узагальнення, аналіз результатів.
- 

Чим відрізняються ігрові технології

- ? **Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра:**
- ?
- ? добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку
- ? ефективний засіб активізації. У грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;
- ? мотиваційна за своєю природою (по відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- ? багатофункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом
- ? переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання. В якості суперника може бути як сам учень (переконання себе, покращення свого результату), так і інший;
- ? має кінцевий результат. У грі учасник має отримати приз: матеріальний, моральний (грамота, широке оголошення результату, заохочення), психологічний (самоствердження, самооцінка);
- ? має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат (В. Кругликов, 1998)

Мотивація пізнавальної діяльності учнів



Результати моніторингу красномовно свідчать про підвищення рівня мотивації навчальної діяльності учнів 4 класів на уроках французької мови, покращення ставлення молодших школярів до предмета за рахунок впровадження у навчальний процес ігрових технологій.

Гра на уроці

```
graph TD; A[Гра на уроці] --> B[є цінним засобом виховання розумової активності учнів]; A --> C[активізує психічні процеси]; B --> D[викликає в учнів живий інтерес до процесу пізнання]; B --> E[допомагає зробити будь-який навчальний матеріал захоплюючим]; B --> F[створює радісний робочий настрій і добрий емоційний фон]; C --> G[розвиває здібності і вміння учнів]; C --> H[викликає в учнів велике задоволення]; C --> I[полегшує процес засвоєння знань];
```

є цінним засобом виховання розумової активності учнів

викликає в учнів живий інтерес до процесу пізнання

допомагає зробити будь-який навчальний матеріал захоплюючим

створює радісний робочий настрій і добрий емоційний фон

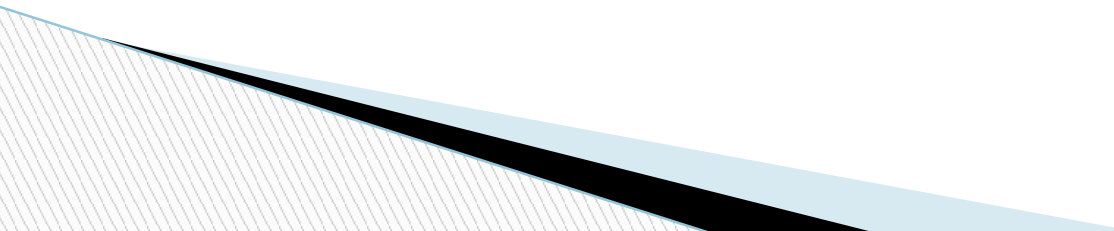
активізує психічні процеси

розвиває здібності і вміння учнів

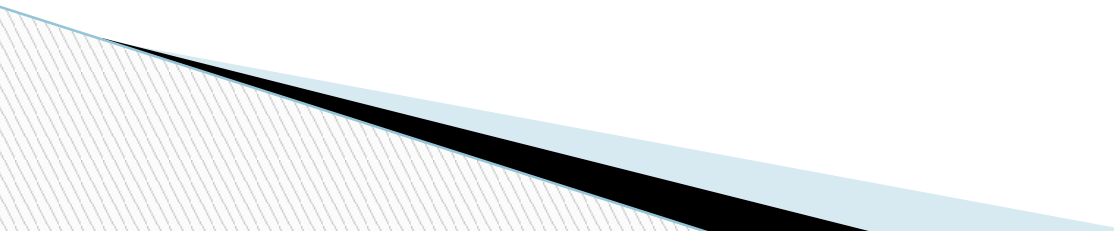
викликає в учнів велике задоволення

полегшує процес засвоєння знань

Методика організації дидактичної гри

- ? 1. Правила гри повинні бути простими, чітко сформульовані, доступними.
 - ? 2. Гра не дасть належного ефекту, якщо матеріал для неї учням виготовляти складно.
 - ? 3. При проведенні гри повинен бути забезпечений контроль за її результатами
 - ? 4. Для дітей ігри будуть цікавими тоді, коли кожен стане її учасником.
 - ? 5. Легкі і важкі за змістом ігри повинні чергуватися
 - ? 6. Рухомі ігри повинні чередуватися із спокійними
 - ? 7. Гру не слід припиняти і залишати не завершеною.
- 

Форми роботи у процесі гри

- ? Індивідуальна
 - ? Парна
 - ? Групова
 - ? Колективна
- 

Моделі навчальної гри

- ? Імітаційні
- ? Операційні
- ? Рольові
- ? Сюжетні
- ? Ігри – змагання



Ребуси

? **Ребус** – це загадка, в якій слово чи фраза зображені комбінацією фігур, літер чи знаків.

?



?

?

De

charade.

Ігри - руханки

- ? Ігри - руханки – це рухливі веселі вправи , які застосовуються під час проведення занять, а також доволіно протягом дня з метою профілактики втомленості учасників, для концентрації їх уваги, при зміні виду діяльності, для створення сприятливої комфортної атмосфери в групі.



«Австралійський дощ»

- ? Педагог-тренер пропонує учасникам стати у коло.
- ? Інструкція : «Чи знаєте ви, що таке австралійський дощ? Ні? Тоді давайте разом послухаємо, який він. Зараз по колу ланцюжком ви будете передавати мої рухи. Як тільки вони повернуться до мене, я передам наступні. Слідкуйте уважно!
- ? В Австралії піднявся вітер. (Педагог-тренер тре долоні)
- ? Починає крапати дощ. (Клацання пальцями)
- ? Дощ посилюється. (Почергове плескання долонями по грудях)
- ? Починається справжня злива. (Плескання по стегнах)
- ? А ось град - справжня буря. (Тупіт ногами)
- ? Але щастя! Буря стихає. (Плескання по стегнах)
- ? Дощ стихає. (Плескання долонями по грудях)
- ? Рідкі краплі падають на землю. (Клацання пальцями)
- ? Тихий шелест вітру. (Потирання долоней)
- ? Сонце! (Руки догори).
- ? До уваги ведучого!
- ? Слідкуйте за тим, щоб учасники були уважними і чітко виконували інструкцію, тоді гра пройде цікаво.



Ігрові технології на уроках французької мови

