Муниципальное образовательное учреждение

 Многопрофильная гимназия №12

СТАТЬЯ

 **Использование игровых технологий на уроках**

 **французского языка**

 Выполнила: Макарова Е.В., учитель французского языка МОУ гимназии № 12 г. Твери.

Тверь, 2024

**Содержание**

1. **Введение …………………………………………………………**стр. 3
2. **Основная часть.**

**Глава 1**. Игровые технологии……………………………………стр. 4

* 1. Цели, задачи, основы игровой технологии ………………….стр. 4
	2. Сущность ИТ…………………………………………………...стр.5
	3. Организация ИТ………………………………………………стр. 12

**Глава 2.** Игра – дело серьёзное…………………………………стр. 15

**Глава 3.** Разнообразие интерактивных форм урока иностранного языка………………………………………………………………стр. 17

1. **Заключение……………………………………………………...**стр. 22
2. **Практическая часть……………………………………………**стр. 23
3. **Список литературы…………………………………………….**стр. 29

**Использование игровых технологий на уроках французского языка**

**Введение**

Сегодня трудно найти человека, оспаривающего необходимость владения иностранным языком. Расширяется международное сотрудничество, улучшаются деловые контакты в области внешних экономических и культурных связей, значительно увеличивается возможность общения с нашими зарубежными друзьями. Поэтому значение иностранного языка для человека, мечтающего сделать успешную карьеру, бесспорно велико. И, наконец, владение иностранным языком становится все более неотъемлемым качеством культурного, образованного человека.

 В процессе обучения иностранному языку всегда был и остаётся главный принцип – принцип активности ребёнка. Активность ребёнка сама по себе возникает нечасто, а является следствием целенаправленных педагогических воздействий, следствием применяемой педагогической технологии. Каждому учителю иностранного языка, бесспорно, хочется сделать свое занятие интересным и увлекательным, заинтересовать детей языком, развивать их познавательный интерес и творческую мыслительную активность. Как сделать каждый урок интересным, увлекательным и добиться того, чтобы он развивал познавательный интерес, творческую, мыслительную активность учащихся? Над этими проблемами работали, работают и будут работать многие учителя иностранного языка.

Вот почему **цель моей работы -**  поделиться опытом и методом проведения игровых технологий на уроках французского языка.

 Одним из путей, ведущих к повышению интереса к изучаемому иностранному языку, является разнообразие средств и приемов работы на уроке, использование активных форм обучения. Среди разнообразных приемов организации занятий наибольший интерес у школьников вызывают *игры и игровые ситуации,* поскольку они приближают речевую деятельность к естественным нормам, помогают развивать навык общения, способствуют эффективной отработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения. Игра снимает напряжение, непроизвольно побуждает обучаемых к активному участию в учебном процессе, стимулирет и интенсифицирует его, вызывает интерес к изучению иностранного языка.

**Глава I**

## ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ И ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития уча­щихся считается игра. Игра является важнейшим способом передачи нако­пленного опыта от старшего поколения к младшему. С ее помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации и сосредоточи­вать игровые действия вокруг реальных проблем и отношений (экологиче­ских, социальных, политических, экономических). В процессе игры учащие­ся используют, прежде всего, свой личный опыт, а также свои представления об опыте разыгрываемого героя, то есть через подражание формируется своеобразная цепочка действий, воспроизводящая опыт взрослых. В ходе игры учащиеся не копируют точно взрослых, а, подражая им, действуют по-своему.

 Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету, создает ситуации, наполненные эмоциональными пережива­ниями, стимулирует деятельность учащихся. В игре осуществляется личностное становление учащихся.

Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интере­совала ученых и практиков, таких, как Н.П. Аникеева, И.Е. Берлянд, А.А. Вербицкий, О.С. Газман, Л.В. Загрекова, Н.С. Лукин, Е.С. Махлах, Д.Н. Кавтарадзе, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин. Они рассматривали игру учащихся как феномен общечеловеческой культуры. Они считали,что как педагогическая технология игра ценна тем, что создает эмоцио­нальный подъем. Мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности.

 Игра демонстрирует в человеческом обществе все эталоны ценностей культуры[[1]](#footnote-1). В игре проявляются многие качества личности, появляется возможность оценить суждения по разнообразным проблемам, выработать собственное отношение к их разрешению. Хотя познавательная деятель­ность в данном случае носит игровой характер, учащиеся относятся к ней
серьезно, осознавая ценность полученных в игре знаний и умений, социального опыта. Учебные (дидактические) игры вносят в обучение конструктив­ное изменение, новый смысл.

## СУЩНОСТЬ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Исследование, проведенное В.В. Николиной[[2]](#footnote-2), позволило выделить сле­дующие компоненты игровой технологии:

* мотивационный;
* ориентационный;
* целевой;
* содержательно-операционный;
* ценностно-волевой;
* оценочный.

***Мотивационный***компонент связан с отношением учащихся к содержа­нию, процессу деятельности, включает мотивы, интересы и потребности учащихся в игре. Мотивационный компонент обеспечивает им активность в игре, связь с другими видами деятельности. Мотивация закладывается в са­мом процессе игры.

 ***Ориентационно-целевой*** компонент связан с принятием учащимися целей учебно-познавательной деятельности, нравственных установок, ценностей. Ценности, став личностно значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

 ***Содержательно-операционный*** компонент предполагает овладение уча­щимися содержанием учебного материала, их способность опираться на имеющиеся знания и способы деятельности. Игровое действие характеризу­ется сознательной целью, на которую оно направлено. Действие определя­ется не только целью, но и реальными предметными условиями — систе­мой ориентиров (ориентировочная основа действия). В теории поэтапного формирования умственных действий (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина) ут­верждается, что при выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров. Ориентировочная основа действий (ООД) в зависимости от характера действий может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы. Опыт учителей и эксперимент пока­зал, что такие схемы и алгоритмы легко усваиваются и используются уча­щимися в работе. Примером ООД является алгоритм действий для капита­на, штурмана и др. в играх-путешествиях. В процессе содержательно-операционной работы осуществляется аналитико-синтетическая деятель­ность и ее корректировка на основе сличения полученного результата и цели.

***Ценностно-волевой*** компонент обеспечивает высокую степень целена­правленности познавательной активности, включает внимание, придает эмоциональную окрашенность игре в виде переживаний. Этот компонент игры направлен на развитие личностной ориентировки как особого вида социально-культурного опыта, освоение которого осуществляется на основе эмоционально-ценностного отношения к миру.

 ***Оценочный***компонент игры обеспечивает сличение результатов игровой деятельности с целью игры. Содержанием оценочного компонента является систематическое получение информации о ходе познавательной деятельности. Оценочный компонент обеспечивает самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры находятся в тесной взаимосвязи, их нельзя отделить один от другого, все они определяют технологическую структуру игры.

 Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов. Большинство исследователей выделяют следующие ее структурные элементы: задачи, игровые правила, игровые ситуации, сюжет, игровое действие, результат (см. табл. 22).

Таблица 22

**Компоненты игровой технологии во взаимосвязи**

**со** **структурными элементами игры**

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| Мотивационный | Установочный элемент, игровая ситуация |
| Ориентационно-целевой | Задачи игры |
| Содержательно-опрационный | Правила игры, игровое действие |
| Ценностно-волевой | Игровое состояние |
| Оценочный | Результат игры |

 Обычно в простых играх все структурные элементы игры очень тесно связаны между собой, и их трудно отделить друг от друга.

Начало любой игры осуществляется вместе с созданием у учащихся
эмоциональной установки на игру. ***Установочный элемент*** игры — это
своеобразная предигровая ситуация, предигровая настройка, обеспечиваю­-
щая организационные предпосылки на восприятие игровых задач, создаю­-
щая познавательную мотивацию, активизирующая мыслительную деятель-­
ность, воображение школьников. Установка на игру обычно создается в
увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кино-­
фрагментов. Установочный элемент игры позволяет ввести школьников в игровую ситуацию. Нередко стоит учителю произнести «представьте, что…», «как будто бы...», как школьники начинают входить в игру. Игровая ситуация
может разыгрываться в определенном вымышленном пространстве.

В игровой ситуации участвует определенное количество учащихся (группа, класс), которые реализуют определенные действия. Для осуществления игровой ситуации учитель совместно с учащимися создает определенные условия в процессе решения игровых задач.

Итак, к **мотивационному компоненту** игры мы отнесли **установочный элемент и игровую ситуацию,** обеспечивающие активность и деятельность в игре.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи***,* включаемые в **ориентационно-ценностный компонент**. Как правило, боль­шинство исследователей выделяют как игровые, так и учебные задачи. Учебные задачи выступают для учащихся в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников (реши кросс­ворд, найди ошибку...). Отсутствие в игре игровой задачи превращает ее в обычное задание, упражнение.

Для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы ***правила игры*.** Они организуют поведение учащихся, обеспечивают игрокам равные условия. Правила выступают регулятором игрового действия и по­зволяют учащимся осуществлять ценностный обмен. Какие правила следует выработать в процессе подготовки к игре? Во-первых, правила действия в воображаемой ситуации.

Наряду с правилами действия в воображаемой ситуации необходимо разработать правила межличностных отношений. Без введения этих правил игра, особенно на первых порах, становится неуправляемой, учебные цели остаются нереализованными. Правила взаимоотношений учащихся друг с другом выполняют воспитательную роль в игре, направляют ее по заданно­му пути. Приведем некоторые примеры правил:

***- закончил свою работу — помоги товарищу;***

***- будь доброжелательным;***

***- внимательно выслушивай мне­ние товарища и т.д.***

 В играх-состязаниях для регулирования поведения час­то вводятся штрафные очки.

***Игровые правила*** реализуются в ***игровых действиях***. Игровые действия побуждаются игровыми мотивами. Отмечено, что игровые действия ха­рактеризуются сознательной целью и ориентировочной основой действия. Психологи выделяют внешние действия (слушать, рисовать, решать задачу) и умственные (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать). Чем разнообразнее дейст­вия, тем интереснее игра. Это следует учитывать при разработке игр. Игро­вые действия тесно связаны с формированием умений учащихся. Не следует проводить игру, если не сформированы определенные умения. Следует ука­зать на то, что игровые действия могут стать и неигровыми, если отсутству­ет побуждающий мотив.

***Основные требования к игровым действиям учащихся:***

1. игровые действия должны быть мотивированы, а также спланированы и управляе­мы;
2. должны соответствовать числу играющих и постепенно усложняться.

 **Правила игры и игровые действия** мы относим к **содержательно-операционному компоненту**.

 Во время игры у учащихся возникает ***игровое состояние*** — важный элемент игры. **Игровое состояние** соответствует **ценностно-волевому ком­поненту** и включает в себя наличие переживания, активизацию воображе­ния учащихся, эмоциональное отношение к действительности. Игровое состояние поддерживают проблемность ситуации, элементы соревнователь­ности и занимательности, используемые аксессуары, наличие юмора, эле­ментов дискуссии, свободная творческая атмосфера, ситуация выбора.

 Обязательным структурным элементом игры является ее ***результат.*** Ре­зультат может быть:

- наглядным (выиграл, отгадал, выполнил);

- менее замет­ным (получил удовлетворение, заинтересовался вопросом);

- отсроченным (создал свой вариант игры через определенное время).

**В результате игры** проявляется **ценностное отношение** к действительности и друг к другу. Различают результат для учителя, заключающийся в показателе уровня усвоения знаний и умений, норм поведения, и для учащихся — в достиже­нии определенных целей (моральное удовлетворение от игры, отгадывание кроссворда, интерес к проблеме).

 Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом следует вводить коррективы в игру, показать положительные приме­ры, закончить игру на эмоциональном подъеме.

 Рассмотренные структурные элементы тесно связаны между собой. Ха­рактер и игровые ситуации определяются содержанием темы, возрастными особенностями учащихся, их интересами. Учащиеся 5—7-х классов, например, увлекаются играми, в которых есть тайна или нужно сделать открытие, что-то найти, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, самостоятельной творческой работы.

 Школьники в подростковом возрасте в играх стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются настольными играми, состязаниями. Особое увлечение в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

 Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют политические и социальные явления. В этом воз-­
расте развивается личностная рефлексия. Для учащихся 10—11 -х. классов
характерна потребность в диалоге. Их интересует поиск решения проблем не только с целью найти истину, но и самоутвердиться. Ценнейшее психо­логическое приобретение ранней юности, по мнению И.С. Кона, «открытие своего внутреннего мира, которое равнозначно для юноши настоящей ко-перниковской революции».[[3]](#footnote-3)

 Старшеклассников привлекают и разнообразные настольные игры, кроссворды, сканворды, шарады, развивающие не только память, но и логическое мышление (найди ошибку в тексте), а также игры-состязания (клуб знатоков, КВН), ролевые игры, направленные на активную речевую деятельность (пресс-конференция, презентация, брифинг). При этом фигурируют роли с высокой общественной окраской (министр, ди­пломат, академик). Особенностью игровой технологии для старшеклассни­ков является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов. Эти возрастные особенности учитываются учителем при организации игр.

Раскрывая роль игровой технологии, следует отметить, что она создает особый тип взаимоотношений между учителем и учащимися — партнер­ский Нередко в игру вовлекается учитель. Это дает воз­можность развивать сотрудничество между школьниками и учителем, осу­ществлять ***гуманизацию и демократизацию*** отношений в учебном процессе.

Игры классифицируют по разным признакам. По осо­бенностям проявления в них ролевой деятельности и правил игры, можно разделить их на:

1. **игры с правилами и 2) творческие игры.**

 Роль в игре может жестко регламентиро­ваться правилами, обязанность выполнения которых составляет содержа­ние игры. В играх с правилами происходит «отчуждение» роли, а ведущим фактором игровой деятельности становятся правила. Игры, эмоционально стимулируя деятельность учащихся, придают личностную значимость содержанию изучаемого материала.

**Творческие игры**.

 Особое внимание хотелось бы уделить творческим играм.

 К творческим играм относят разнообразные игры, главной особенностью которых является роль. Ролевые игры заключают богатые возможности для ценностного обмена. Особенностью ролевых игр является привнесение участниками игры личного опыта, конкретных дета­лей, эмоциональных переживаний в решение проблемы.

 С психолого-педагогических позиций «содержанием ролевой игры яв­ляется не предмет и его употребление или изменение человеком, а отноше­ния между людьми, осуществляемые через действия с предметами: не чело­век — предмет, а человек — человек»1.

В ролевой игре в качестве обязательного технологического элемента присутствует имитационная модель, которая отражает выбранный фрагмент действительности как способ замещения реальности. Она соответствует игровой ситуа­ции. Наряду с имитационной моделью в ролевой игре всегда присутствует объект имитации, представляемый конкретной деятельностью специали­стов. Благодаря объекту имита­ции осуществляется процесс игры в игровом «поле». Содержанием ролевой игры становятся реальные проблемы.

 «Главное для участника ролевой игры — освоить роль, сыграть ее. В результате проведения ролевой игры учащиеся осмысливают общечело­веческие ценности, приобретают навыки участия в дискуссии и принятия коллективных решений в различных ситуациях».[[4]](#footnote-4)

 Сюжет игры мобилен, меняется в зависимости от возраста. Основным источником сюжетов ролевых игр является окружающая жизнь.

 При всем многообразии ролевых игр, применяемых в учебном процес­се, их можно объе­динить в две большие группы, с учетом формирования социального опыта школьников

— игры на освоение социального опыта учащимися в конкретной деятельности: 1) игры-экспедиции, 2) игры-путешествия, 3) игры по созданию и экспертизе проектов, 4) игры-драматизации.

 В этих играх конкретная деятельностьосваивается в различных ролях. Установлено, что учащиеся лучше отражают то, что хорошо знают, о чем имеют конкретные представления. Воображаемая ситуация дает воз­можность «совершать поступки». В играх этой группы игровой сюжет мо­жет быть как реальный, так и вымышленный (фантастический);

— игры на освоение социального опыта, связанного с общением уча­
щихся друг с другом на основе решения реальных проблем. В данном слу­
чае учащиеся играют не конкретную роль, а роль-маску: докладчика, критика-оппонента, пропаган­диста, оптимиста, пессимиста, и т.д.

При проектировании ролевых игр рекомендуется обратить внимание на следующие моменты:

* возможность работы в атмосфере непринужденности;
* соответствие содержания игры уровню возможностей учащихся;
* получение в игре обратной оперативной связи;
* четкая формулировка правил игры, возможность понимания их все­ми участниками;
* разворачивание в игре максимального разнообразия содержащихся в ней смыслов вокруг линий игры.

Таким образом, ролевые игры, учитывая контекст жизненных проблем, ориентируют учащихся на духовно-нравственные ценности, способствуют воспитанию свободной личности, способной к самоопределению в мире культуры.

Ролевая игра обладает рядом черт:

- ***условность ролевой игры***: ее участники осознают, что они действуют
в рамках условной реальности, которая имеет свои правила.

- ***символический, неутилитарный характеры***. Каждый участник полу­чает возможность проявить инициативу;

 - ***неопределенность игры***. Проявляется в том, что ролевая игра не имеет однозначного развития и результата;

 - ***временная особенность игр***. Эта особенность за­ключается в том, что в игре время и пространство как бы сжимаются, обна­жая точки имитируемого процесса. Это делает ролевую игру насыщенной и динамичной;

 **- *диалогизм ролевой игры***. Он проявляется в словесном диалоге и диалоге «действия», благодаря чему участники игры становятся субъектами процесса обучения.

## ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

 Конечный успех любой игры зависит от ее организации. В игровой технологии выделяют три взаимосвязанных этапа: ***подготовительный, этап проведения игры, заключительный этап.***

 **Первый этап**. ***Подготовка к игре***. Логика подготовки к игре связана с компонентами игры: мотивационным, ориентационным, содержательно-операционным, ценностно-волевым и оценочным. Она определяет последо­вательность подготовки.

 Подготовка учащихся к игре начинается, как правило, за три-четыре недели до игры (за исключением настольных игр). На этом этапе учитель организует самостоятельную работу учащихся: сообщает тему, план, условия игры, необходимую литературу, круг рассматриваемых проблем, распределяет роли, организует консультации.

 При организации ролевых игр, игр - состязаний, подвижных игр следует как можно больше учащихся вовлечь в игру. При этом необходимо обращать внимание на увлечения школьников, их индивидуальные особенности. Художники оформляют игру, любители техники становятся, например, зву­кооператорами, любители фотографии - фотографами и т.д. Их деятельность в дальнейшем необходимо оценить. Нередко для проведения игры учащихся следует вовлечь в групповую работу.

 Следует отметить, что игры проходят значительно эффективнее, если наряду с правилами учащиеся знают предметную сферу деятельности, в которой им придется играть.

 Необходимым элементом в подготовке к игре является консультация. Консультации формируют у школьников положительное психологическое отношение к играм, позволяют вселить уверенность в свои возможности. Консультации учителя обычно включают две части: беседу по содержанию правилам игры и инструктирование по самой методике.

 **Второй этап. *Проведение игры***. Необходимым элементом проведения игры является наличие эмоционального фона, заинтересованности. С этой целью в классе целесообразно произвести перестановку столов, включить музыку, использовать технические средства обучения (слайды, фрагменты фильмов, магнитофонные записи), оформить класс плакатами, схемами, картами.

 В процессе игровой деятельности должна разрешаться проблемная си­туация. Специфическими формами общения являются дискуссия и диалог, которые возникают в ходе решения проблемы.

 Общим структурным элементом игры, независимо от ее типа, является вступительное слово учителя. Вступительное слово учителя нацеливает учащихся на активную и творческую познавательную деятельность. Во вступительном слове учитель формулирует цель игры, еще раз знакомит с правилами, создает необходимую эмоциональную и рабочую обстановку. Активность участников игры во многом зависит от контакта учителя со школьниками.

 **Третий этап**. ***Подведение итогов игры***. При подведении итогов следует исходить из конечного результата игры, то есть степени усвоения темы, формирования убеждений учащихся, развития их самостоятельного творче­ского мышления. Подводя итоги, учитель указывает, что в игре удалось, а на что следует обратить внимание. Как и всякая деятельность школьников, участие в игре нуждается в оценке, поощрении. Это является стимулом для дальнейшей работы.

 Каждый творчески работающий учитель задумывается над тем, на­сколько эффективно проведена игра. Для достижения высокой результатив­ности игры следует соблюдать ряд условий.

 **Первая группа условий** связана с формированием ***мотива деятельно­сти*.** Всякая деятельность должна иметь внутреннюю мотивацию. Мотива­ция затем преобразовывается в конкретный план, программу. В нее вклю­чают формирование потребности у учащихся к овладению знаниями и интереса к способам их добывания. Стимулирующими факторами при фор­мировании познавательных потребностей являются:

- вариантность игровых ситуаций;

- активность при решении учебных проблем в ходе игры;

- необходи­мость опоры на дополнительный материал;

- увлеченность изучением ново­го материала с помощью игрового метода;

- занимательность;

- соревнова­тельность.

 **Вторая группа условий** обеспечивает ***формирование системы знаний*** на основе управления ходом игры. Задача состоит в том, чтобы научить школьника самостоятельно добывать и применять знания, опираться на имеющиеся умения, планировать свою деятельность, осуществлять анализ, синтез, обобщение, самоконтроль, самооценку. В ходе игры школьники должны осознанно выбирать способ деятельности по отношению к опреде­ленному предмету деятельности, что возможно при условии сформирован­ности у учащихся содержательно-операционной сферы.

 **Третья группа условий** — включение каждого школьника в ***процесс по самореализации***в ходе игры. Это возможно на основе реализации индиви­дуального подхода в условиях коллективной и групповой деятельности, обеспечения учащихся необходимыми памятками, средствами обучения, управления познавательной деятельностью учащихся в ходе игры. С этой целью следует стремиться вовлекать учащихся в дискуссию, задавать по­знавательные и проблемные вопросы, формулировать выводы и оценивать полученные результаты.

 Учитель, управляя ходом игры, должен держать в поле своего зрения всех учащихся класса, постоянно вовлекать их в игру.

 Эффективность использования разнообразных игр зависит от реализа­ции всех рассмотренных условий в их диалектическом единстве.

**Глава II**

**Игра** – **дело серьёзное.**

 Игра-это лишь оболочка, форма, содержанием и назначением её должно быть учение, в нашем случае – овладение видами речевой деятельности как средствами общения.

 То, что игра-это серьёзно, утверждают её теоретики. Крупнейший знаток проблемы Д.Б. Эльконин наделял игру четырьмя важнейшими для человека функциями:

1. Средство развития мотивационно - потребностной сферы;
2. Средство познания;
3. Средство развития умственных действий;
4. Средство развития произвольного поведения.[[5]](#footnote-5)

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и переживать. Игры, которые широко применяются на уроках французского языка, могут помочь решить, на мой взгляд, эти проблемы. Это мощный стимул к овладению языком. С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребенка, предполагается принятие решения: как поступить, что сказать. Обучающие игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и увлекательным. В любой вид деятельности на уроке можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

 Игра позволяет поддерживать работоспособность каждого в течение урока, снимает утомляемость, восполняет дефицит общения на иностранном языке. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, придают оттенок эмоциональности их речи, активизируют словарь, выполняют развивающую функцию. Они могут быть разнообразными по своему назначению, содержанию, способам организации и проведения их, материальной оснащенности, количеству участников и т.д. С их помощью можно решать какую-либо одну задачу (совершенствовать лексические, грамматические навыки и т.д.) или же целый комплекс задач: формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание, творческие способности и т.д.

 Игра – традиционный, признанный метод обучения и воспитания. Это уникальное средство ненасильственного обучения детей. Игра соответствует естественным потребностям и желаниям ребёнка, а потому с её помощью он будет учиться с удовольствием. Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения, она позволяет более эффективно достигать поставленной цели и задачи урока и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся кучебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет учащимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях. Игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют её участникам раскрыть свои личностные качества, повышают их самооценку.

 Вовлечение учащихся в интерактивную деятельность, а также повышение мотивации изучения иностранного языка может быть достигнуто благодаря использованию технологий игр в обучении.

**Глава III**

## Разнообразие интерактивных форм урока иностранного языка

 К игровым технологиям в обучении целесообразно прибегать на итоговых уроках, когда у учащихся есть необходимый запас слов, когда они получили нужную информацию по данной теме.

 На основе всего вышесказанного можно выделить следующие типы интерактивных ***уроков****,* приемлемых для уроков иностранного языка:

1. Урок - консультация
2. Уроки творчества
3. Урок - аукцион
4. Урок - зачет
5. Уроки сомнения
6. Урок - конкурс (викторина)
7. Уроки фантазии
8. Урок-игра
9. Урок-концерт
10. Урок - экскурсия
11. Урок - коллаж
12. Интегральные уроки
13. Урок - игра «Телемост»

Легко заметить, что в разряд интерактивных уроков вошли некоторые типы занятий, которые в прежних классификациях фигурировали как вспомогательные, внеклассные и внеурочные формы организации учебной работы, а их названия дают некоторое представление о целях, задачах, методике проведения таких занятий.

Одни игры выполняются учащимися индивидуально и оцениваются самим учителем, другие –коллективно, когда итоги подводит специально выбранное жюри. Для организации и проведения отдельных игр требуется своеобразное материальное обеспечение (цветные фломастеры, мелки, разноцветные листы бумаги одноформатные или разных размеров, картины, таблицы, диапозитивы, транспаранты и т.д.)

Другие игры проводятся на основе устной установки учителя или соответствующего задания, написанного на карточке, в книге.

Одно и то же упражнение может использоваться на разных этапах обучения. При этом изменяется лингвистическая наполняемость упражнения-игры, способ ее организации и проведения.

В данном разделе рассматриваются различные виды игр, применяемых на уроках иностранного языка.

**Урок - деловая игра.**

 Учебная деловая игра представляет собой практическое занятие, моделирующее различные аспекты профессиональной деятельности обучаемых и обеспечивающее условия комплексного использования имеющихся у них знаний предмета профессиональной деятельности, совершенствование их иноязычной речи, а также более полное овладение иностранным языком как средством профессионального общения и предметом уважения.

 В основе учебной деловой игры лежат общеигровые элементы: *наличие ролей; ситуации,* в которых происходит реализация ролей; *различные игровые предметы.* Однако, в отличие от других игр, в том числе и игр обучающего характера, деловая игра обладает, наряду с перечисленными игровыми элементами, индивидуальными, присущими только этому виду учебной работы чертами. Без наличия этих черт игра не может считаться деловой:

- моделирование в игре, приближенные к реальным условия профессиональной деятельности и самой профессиональной деятельности обучаемых (имитирование их);

- поэтапное развитием, в результате которого выполнение заданий предшествующего этапа влияет на ход последующего;

- наличие конфликтных ситуаций;

- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные условиями игры роли;

- описание объекта игрового имитационного моделирования;

- контроль игрового времени;

- система оценки хода и результатов игры, заранее разработанной и используемой в данной игре;

- правила, регулирующие ход игры;

- элемент соревнования.

Действие в деловой игре происходит в одной из сфер профессиональной деятельности обучаемых. В связи с этим, моделирование в деловой игре условий профессиональной деятельности обучаемых является обязательным. Оно предполагает определение, прежде всего, основных сфер профессиональной деятельности будущего специалиста. Что в свою очередь развивает у учащихся техническое мышление.

**Урок - игра «Телемост»**

 Данный тип урока является нетрадиционным, поэтому проводится после завершения работы над какой-либо темой. На уроках и во внеурочное время ученики разучивают стихи, просматривают видеофильмы, читают дополнительные тексты по данной теме. Готовится так же и оформление: флажки, «экран телевизора» для «телемоста», эмблемы для членов команд. Класс делится на две группы: представители двух разных стран (например, «москвичи» и «парижане»), в каждой группе выбирается ведущий «передачи». Для смотра - конкурса знаний - капитаны команд. Конкурс состоит из нескольких заданий:

1. Приветствие.
2. Ответы команд на поставленные вопросы.
3. Блиц - конкурс.
4. Конкурс географических знаний.
В то время как два ученика готовят ответы на эти вопросы, проводится конкурс капитанов.
5. Творческий (заключительный) конкурс. Учащиеся читают стихи о Москве и Париже, исполняют песни. Подводятся итоги.

 Подготовка и проведение конкурса вызывает у учащихся большой интерес, поскольку они употребляют в речи все известные по теме слова, правильно оформляют свои высказывания на иностранном языке. Кроме того, подготовка к нему, объявленная заранее, побуждает учащихся обращаться к дополнительным источникам. Они более серьезно и внимательно относятся к чтению дополнительных текстов, рекомендованных для домашнего чтения, что в свою очередь вызывает интерес к изучаемому предмету, к страноведческому материалу, с помощью которого они получают новые сведения о своей стране и о стране изучаемого языка.

###  Урок - экскурсия

 Урок-экскурсия также относится к интерактивным типам уроков и проводится на итоговом занятии. Например, при изучении темы «Dans le bibliothéque» («Библиотека») в VI классе, учитель сообщает учащимся, что итогом их работы на уроке будет экскурсия в школьную библиотеку. Поэтому предлагает им пойти в библиотеку и обратить внимание на такие детали, как расположение мебели, стеллажей, оформление стен, наличие портретов писателей, книг, привлекших их внимание. То есть заранее подготавливает их к предстоящей экскурсии.

 Работа проводится следующим образом. Класс делится на две группы: «гости из Франции» и «экскурсоводы». По пути в библиотеку «экскурсоводы» знакомят «гостей» со своей школой. В библиотеке «гости» знакомятся с библиотекарем (это один из учеников класса), «гости» рассматривают помещение библиотеки, слушая рассказ экскурсовода (не более 15-16 предложений).

 «Гости» могут задавать вопросы «экскурсоводу», расспрашивать библиотекаря о режиме работы «библиотеки», о книгах. «Библиотекарь» в свою очередь может задавать вопросы «гостям» об их библиотеках и книгах. В заключение «гости» рассказывают об одном из известных писателей своей страны, а «хозяева» называют своих писателей, читают стихи на французском языке.

С помощью урока-экскурсии учащиеся убеждаются в том, что могут на практике применить свои знания французского языка, проявить творческую активность. Данный вид деятельности развивает у учащихся наглядно-действенное и абстрактно-логическое мышление.

.

###  Урок - викторина

 ***Викторина*** - одна из форм развития творческой активности.
Викторины, как и любой другой интерактивный урок, проводятся после изучения темы и являются логическим завершением работы над ней. Цель проведения викторины: закрепить и автоматизировать изученную на уроках лексику и речевые образцы при употреблении их в уже встречавшихся и в новых ситуациях; побудить учащихся к творческому отбору материала, предложенного в учебнике, учителем или выбранного самим учащимся; приучить учащихся сосредотачивать внимание на смысле высказывания; развивать логическое мышление.

При проведении викторины учитель стремится:

1. мобилизовать знания учащихся по другим предметам;
2. использовать их умение самостоятельно работать с книгой, газетой, журналом, справочником;
3. обеспечить активную контролируемую речевую практику каждому учащемуся;
4. учесть особенности каждого учащегося;
5. включать в программу викторины задания, в которых бы учащиеся употребляли бы перифразу.

Викторины не требуют длительной подготовки учащихся (материал подбирает учитель). Пользу же они приносят несомненную.

###  Загадки и ребусы на уроках иностранного языка

 Некоторые загадки могут быть применены и на уроках, если они по своему содержанию относятся к теме урока и по лексике доступны пониманию учащихся. Например, загадки о временах года, днях недели, времени дня, погоде, деревьях, цветах и т.д. можно удачно использовать при переходе от организационных вопросов к теме урока. На особом столе надо разложить словари, которыми учащиеся могут пользоваться в любое время на протяжении всего урока. Система призов и очков придаст уроку необходимую спортивно-игровую окраску.

 Ребусы можно заранее перерисовать на большие листы бумаги (ватмана) и повестить их на стены в классе. Ответы на них учащиеся могут подавать в письменном виде в течение всего урока. Одним из самых трудных видов загадок для русских ребят являются шарады. Эти шарады лучше заранее написать на отдельных карточках и раздать их учащимся в начале занятия. Хорошо бы выписать на карточках трудные или малоизвестные слова с переводом. В течение всего урока, карточки, с написанной на обороте отгадкой и фамилией учащегося поступают к учителю. Некоторые вопросы рекомендуется задавать в разбивку на протяжении всего занятия.

Данная форма работы, несомненно, будет способствовать усилению коммуникативной направленности в обучении, развитию мышления и воображения учащихся, а также развитию интереса к иностранному языку.

**Заключение**

Таким образом, чтобы заинтересовать учащихся в процессе обучения, нужно сформировать интерес к знаниям. Один из основных путей – игра. В игре заложены большие воспитательные и образовательные возможности. Играя, ребята учатся, закрепляют знания, лучше усваивают лексические единицы и модельные фразы. Игра развивает у учащихся наблюдательность, способность различать отдельные свойства предметов, выявлять их существенные признаки, способствует систематизации знаний, укрепляет знания, умения и навыки, помогает обобщению пройденного материала. Ученик на уроках-играх учится приобретать знания самостоятельно, более раскован, лучше излагает свои мысли. В игре принимает участие весь класс.

 Игра как дидактическое средство обучения французскому языку способствует развитию индивидуального и коллективного творчества учащихся.

 С помощью игры можно снять психологическое утомление и языковой барьер. Они дают возможность учителю без излишней нервозности проверить усвоение темы, выявить пробелы в знаниях учащихся в овладении ими практическими умениями и навыками. Несомненно, что одно из преимуществ игр – коллективная форма работы. А главнее, при проведении игры – создание доброжелательной атмосферы и ситуации успеха для учащихся.

 Использование интересных форм и методов в реализации личностно ориентированного подхода, в преподавании иностранного языка позволяют значительно увеличить время речевой практики на уроке для каждого ученика, добиться усвоения материала всеми участниками группы, решить разнообразные воспитательные и развивающие задачи. Учитель в свою очередь становится организатором самостоятельной учебно-познавательной, коммуникативной, творческой деятельности учащихся, у него появляются возможности для совершенствования процесса обучения, развития коммуникативной компетенции учащихся, целостного развития их личности.

 В данном разделе я привожу примеры игр, которые я применяю на младшей и средней ступенях обучения.

### Игра “Покупатели”

Класс делится на 2 команды. Одна команда может “покупать” только слова, в которых буква “с” читается как (s), а другая – слова, в которых эта буква читается как (k). Учитель в быстром темпе показывает детям карточки со словами une classe, une cerise, un ciel, une carotte, coq, cloche. Задача команды – успеть озвучить слово (“купить” его).

### Игра “В мире животных”

Участникам игры раздается по одной большой карте с изображением животных или птиц. Маленькие карточки, которые находятся у ведущего, перемешиваются. Он вынимает одну карточку, показывает ее играющим и обращается с вопросом: Qu’est-ce que c’est? (Что это?)

Знающий ответ участник игры поднимает руку и на французском языке называет изображенное животное или птицу. Если ответ правильный, ведущий отдает ему карточку. Выигрывает тот, кто быстрее закроет все картинки на своей большой карте.

### Игра “Le déjeuner d’alphabet”

Первый играющий говорит “Aujourd’hui j’ai mangé....” и называет что-либо съедобное, начинающееся с буквы “А” (l’abricot). Второй ученик говорит: “Aujourd’hui j’ai mangé l’abricot et la banane”, повторяя то, что сказал его товарищ и называя слово на букву “В”. И так далее, пока все ребята не выполнят условия игры. Тот, кто не смог повторить все слова, сказанные до него учащимися, и назвать свое слово, выбивает из игры.

### Игра “Cherche le mot”

Необходимо найти слова, спрятанные в клетках. Сетки следует сделать заранее. Координатная сетка содержит на первый взгляд беспорядочный набор букв. Играющим предлагается найти в сетке по горизонтали, вертикали, диагонали и т.д. спрятанные слова. Предпочтительнее использовать слова, относящиеся либо к одной теме, либо изучающиеся в рамках одной учебной единицы. Когда учащийся найдет слово, он должен отметить его на сетке (обвести или зачеркнуть все буквы одной линией).

Одной из наиболее широко распространенных игр являются **“Анаграммы”**. Учитель дает ребятам карточки с буквами с тем, чтобы они составили слова из них. Обычно слова выбираются по какой-либо определенной теме, например, “Животные”, “Цветы”, “Школьные принадлежности”. Учащимся сообщается название темы. Победителем становится ученик, который первым правильно составил слова из имеющихся у него букв, или тот играющий, который назвал наибольшее количество слов в течение заранее определенного времени: osytl, recaih, rilve, nyrcao.

### Игра “Dis ecore un mot”

Дети становятся друг за другом и начинают работать локтями, изображая паровоз, ведущий вагоны с грузом. Учитель называет букву “Р”. Ученик стоящий первым, говорит: “Nous avons des pommes dans le train”, т.е. употребляют в предложении слово, начинающееся с буквы “Р”. Далее учитель говорит: “t”. Второй ученик повторяет начало предложения и называет слово на букву “t”. Ученик, который не смог назвать слово, выбывает из игры.

 Ниже привожу разработку урока-экскурсии “**Au pays des mots**” ( В мире слов) на игровой основе, который я провела в 5 классе.

**Тема урока**: Au pays des mots.

**Вид урока:** Урок-экскурсия

**Технология:** на игровой основе

**Класс:** 5 класс

**Цели урока:**

Учебные: обобщение и закрепление изученных лексических и грамматических материалов в II четверти.

Развивающие: развитие речи учащихся, активизация словесно-логического мышления, устойчивости внимания, интеллектуальное развитие за счет нового уровня инициативы и самостоятельности учащихся в организации учебного процесса**.**

Воспитательные:воспитание товарищества, взаимопомощи, повышение интереса и мотивацию детей к изучению французского языка.

**Оборудование урока:** план-схема экскурсии, автобус, флажки, карточки, наглядные картинки по теме **“Les saisons de l’année”**, магнитофон, плакаты **“Bon voyage!”, “Bonne chance!”, “Soyez les bienvenus!”, “Au pays des mot.”**

**План урока:**

1. Организационный момент.
2. 1 остановка “Le duel”.
3. 2 остановка “L’article”.
4. 3 остановка “L’antonyme”.
5. 4 остановка “Faites une phrase”.
6. 5 остановка “La description de l’image”.
7. 6 остановка “L’intrus”.
8. 7 остановка “Les anagrammes”
9. 8 остановка “Les mots cachés”.
10. 9 остановка “L’interprete”.
11. Подведение итогов. Оценки.

**ХОД УРОКА**

**1. Организационный момент.**

-Bonjour mes élèves. Asseyez-vous. Comment ça va?

 Aujourd’hui nous avons une leçon-excursion. Nous allons nous promener au pays des mots. Nous allons prendre le bus. (Учитель показывает автобус.) Voila notre bus. Et nous allons faire des excurcions par le pays des mots. Les decouvertes merveilleuses, les jeux differents nous attendent. Nous allons jouer en 2 équipes. Vous devez nommer votre équipe. Tout d’abord nous commençons notre excursion de notre école. Et nous avons 10 stations pour rentrer dans notre école. (На доске план-схема экскурсии и плакаты. Учитель показывает план экскурсии). Est-ce que vous etes prets? Alors nous commençons. Bon voyage! Bonne chance! Partons. (Включаю запись со звуком автобуса).

**2. La première station s’appelle “Duel”.**

-Vous aller nommer les animaux tour a tour. L’équipe qui termine, gagne. Vous avez compris? Et bien, commençons!

(Учащиеся по очереди должны назвать животных. Побеждает та команда, которая завершит конкурс. После каждой станции учитель дает фишки победившей команде и прикрепляет флажок на схеме.)

**3. La deuxième station s’appelle “L’article”.**

- Maintenant vous allez lire le mot, et vous mettez l’article convenant **un** ou **une**. (Должны прочесть слова про себя и правильно поставить артикль перед существительными.)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. chapeau    | CCC | 6. cheval    | CCC | 11. pantalon |
| 2. trousse    |  | 7. maison    |  | 12. chevre |
| 3. cochon    |  | 8. Elephant    |  | 13. armoire |
| 4. ours    |  | 9. Bonbon    |  | 14. stylo |
| 5. balle    |  | 10. poupee    |  | 15. Cahier |

(За каждый правильный артикль - фишка)

**4. La troisième station s’appelle “L’antonyme”.**

- Vous allez dire le contraire.

Par exemple: la fille-le garçon

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. grand-    | CCC | 6. le grand-pere- |
| 2. la mere-    |  | 7. le chat- |
| 3. blanc-    |  | 8. il pleut- |
| 4. il fait froid-    |  | 9. l’oncle- |
| 5. la poule-    |  | 10. il fait mauvais- |

(За каждое правильное слово - фишка)

5. **La quatrième station s’appelle “Faites une phrase”.**

- Je vous donne des mots et vous devez composer des phrases. Faites attention, en composant des phrases. (Работа по карточкам. Учитель раздает командам карточки. Составить предложения, расположив слова в нужном порядке.)

1. Je, une, vois, vase.

Nous, une, poule, avons.

1. Coq, avez, un vous.

Blouse, je, une, mets.

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

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

1. La, Michel, télé,regarde.

Dessine, fleur, Lucie, une.

(За каждое правильное предложение - фишка)

**6. La cinquième station s’appelle “La description de l’image”.**

- J’ai 4 images. Un de vous doit choisir une image. Et vous tachez de parler de cette image. Le thème:”Les saisons de l’année”. (Выбирают картину и описывают эту картину. Тема: "Времена года". Той команде, которая лучше опишет картину, учитель дает фишку.)

**7. La sixième station s’appelle “L’intrus”.**

- Je vous donne la carte. Dans la carte vous devez trouver le mot intrus. (В карточке даны 5 слов. У 4 слов что-то общее. Вы должны найти лишнее слово.)

1. la pomme, le champignon, la banane, le citron, l’orange.
2. L’ours, le renard, le chien, le lievre, le loup.
3. Le nez, la tete, la bouche, la main, le stylo.
4. La chemise, le pantalon, la fille, la blouse, le chapeau.
5. La fourchette, le bonbon, la glace, la tarte, le pain.
6. Le livre, le cahier, la chaise, la trousse, la gomme.
7. Le stade, la bibliotheque, l’hopital, l école, le canapé.

(За каждое правильное лишнее слово - фишка)

**8. La septième station s’appelle “Les anagrammes”.**

-Une catastrophe est arrivée! On a melé l’ordre des lettres de ces noms. Vous devez composer les mots avec les lettres données. (Учитель показывает карточки с буквами с тем, чтобы учащиеся составили слово из них.)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Ruso    | CCC | 7. ocochn |
| 2. Nesig    |  | 8. leriv |
| 3. Hact    |  | 9. megom |
| 4. Opul    |  | 10. sutrose |
| 5. Onil    |  | 11. heraci |
| 6. cinhe    |  | 12. yrocan |

(За каждое правильное слово - фишка)

**9. La huitième station s'appelle “Les mots cachés”.**

**-** A cette station vous devez chercher les mots donnés dans les cages. Quand vous trouverez le mot, vous devez souligner ce mot. (Учитель раздает командам карточки, где необходимо найти слова, спрятанные в клетках. Координатная сетка содержит на первый взгляд беспорядочный набор букв. Играющим предлагается найти в сетке слова по горизонтали, вертикали, диагонали. Спрятанные слова по теме “Le vetement”. Когда найдут слова, должны зачеркнуть все буквы одной линией.)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **P** | **J** | **C** | **H** | **E** | **M** | **I** | **S** | **E** |
| **A** | **U** | **T** | **K** | **D** | **A** | **T** | **O** | **B** |
| **N** | **P** | **L** | **V** | **I** | **N** | **O** | **U** | **L** |
| **T** | **E** | **R** | **L** | **A** | **T** | **P** | **L** | **O** |
| **A** | **B** | **O** | **T** | **T** | **E** | **S** | **I** | **U** |
| **L** | **R** | **O** | **B** | **E** | **A** | **N** | **E** | **S** |
| **O** | **M** | **E** | **K** | **S** | **U** | **G** | **R** | **E** |
| **N** | **C** | **H** | **A** | **P** | **E** | **A** | **U** | **X** |

PANTALON, ROBE, CHEMISE, MANTEAU, SOULIER, JUPE, PULL, CHAPEAU, BOTTES, BLOUSE

(За каждое правильное слово - фишка)

**10. La neuvième station s’appelle “L’interprete”.**

- Maintenant, je vais dire les propositions en russe. Et vous allez les traduire en français. D’accord?

1. Солнце светит.
2. Меня зовут Пиф.
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. Что это такое?
13. Идет снег.
14. У меня есть собака.
15. Мы видим волка.
16. Кто это?

(За каждый правильный перевод предложений - фишка)

**12. Подведение итогов. Оценки.**

-Et bien, nous avons terminé notre excursion avec succés. Comptez, s’il vous plait, vos fishes! Quelle équipe a gagné? L’équipe N a gagée. Je vous felicite. Je suis très contente de votre travail.Vous avez beaucoup travaillé. Quelle station vous plait-il beaucoup? Quelle station était la plus difficile? Etes-vous contents de cette leçon? Maintenant je vais mettre les notes.

**Список литературы**

1. Бим И .Л. Обучение иностранным языкам : поиск новых путей // Иностранные языки в школе. 1989, №1.
2. Гальскова Н.Д. Современная методика обучен и я иностранным языкам. – М: АРКТИ, 2004.
3. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. М., 1998. С. 8
4. Кон И.С. Психология юношеского возраста. М., 1979.
5. Кулинич Г.С., Николина В.В. Географические игры в обучении и воспитании учащихся. Горький. 1990.
6. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Полат Е.С. Обучение в сотрудничестве // Иностp. языки в школе. – 2000. № 1.
7. Полат.Е.С. – М.: Издательский центp “Академия”. 2000.
8. Протасова Е.Ю., Райхштейн А.А. Интерактивные игры в обучении второму языку дошкольников // Иностр. языки в школе. – 1996. – № 4.
9. Эльконин Д.Б. Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры.// Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. М., 1981. С. 63
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1978.
1. См.: Гессе Г. Игра в бисер. М., 1990.С. 126 [↑](#footnote-ref-1)
2. См.: Кулинич Г.С., Николина В.В. Географические игры в обучении и воспитании учащихся. Горький. 1990. [↑](#footnote-ref-2)
3. Кон И.С. Психология юношеского возраста. М., 1979. [↑](#footnote-ref-3)
4. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. М., 1998. С. 8 [↑](#footnote-ref-4)
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1978. [↑](#footnote-ref-5)