**10 разных игр с карточками при обучении иностранному языку.**

Обучение иностранному языку – это комплексное обучение фонетике, лексике, грамматике изучаемого языка. Все три аспекта легко усваиваются при использовании игровых информативных карточек, поскольку метод игры – это действенный способ запомнить новую лингвистическую информацию, причем в долговременную память.

Карточки могут быть с сюрреалистичным, абстрактным или непосредственно сюжетным изображением.

Карточный способ далеко не новое решение для эффективного обучения иностранному языку, способствующее учебной мотивации учеников. Однако один вариант игры с одной и той же лексикой быстро надоедает детям. Поэтому преподавателю необходимо иметь в арсенале самые разнообразные варианты игр с одними и теми же или разными карточками.

Поскольку любую игровую карточку можно использовать, отработав и фонетический, и лексический, и грамматический аспекты изучаемого языка одновременно или по отдельности, то предлагаю ознакомиться с 10 разными играми с карточками, которые я использую на своих занятиях иностранных языков (французского и английского). Эти игры универсальны для применения с разными тематическими картинками. Объяснения некоторых игр будут сопровождаться на примере карточек с изображением профессий без подписи на иностранном языке (такие карточки можно или напечатать самим, или купить в магазине).

1) Игра "Назови картинку". Ученик берет карточку из колоды и переводит на английский или французский язык изображение с подсказкой на родном языке. Если ученик правильно называет, то откладывает в одну сторону, если не правильно, то в другую. По окончании игры ученик считает вслух на изучаемом языке стопку с наибольшим количеством названных верно карточек. Если играет не один ученик, то полученная цифра сравнивается с цифрой соперника. Можно задание выполнить на время. Таким образом, отрабатывается изучаемая лексика, вспоминаются числительные, активно участвует фонетика.

2) Игра "Поле чудес". Ученик вытягивает карточку, мысленно переводит изображение, рисует пустые квадратики по количеству букв в слове. Остальные ученики по одному называют английскую/французскую букву, тем самым отрабатывая звучание буквы алфавита. Ведущий ученик либо записывает в нужную клетку угаданную букву, либо пишет "минус балл" ученику. Кто первым угадал целиком слово, тот и победитель. Проигравшие считают на изучаемом языке количество отрицательных баллов, заработанных при ошибочном варианте.

3) Игра "Найди первым". Учитель раскладывает карточки на столе и называет на иностранном языке слово. Кто первый из учеников находит изображение, тот берет карточку себе. Когда игра завершена, то идёт подсчет баллов на иностранном языке. У кого больше карточек, тот и победитель.

4) Игра "Вспомни и назови". Учитель раскладывает карточки на столе. Ученики смотрят, запоминают, затем закрывают глаза. Убирается одна или две карточки. Играющие открывают глаза, и тот ученик(и), который/ые вспомнил(и) и верно назвал(и) по-английски/по-французски слово, тому (тем) выдаётся/ются убранная/ые карточка/и. В конце игры ведётся подсчет на изучаемом языке. Победитель считается с наибольшим числом угаданных карточек.

5) Игра "Цепочка". Ученик достает из стопки карточку и называет ее по-английски/по-французски и добавляет ещё однокоренные слова. Пример на французском: une chanteuse - un chanteur - chanter - un chanson... (певица - певец - петь - песня). Учителем ведётся подсчет однокоренных слов к одному слову по картинке карточки. Чем больше ученик назовет таких слов по каждой карточке, тем выше шансы быть первым. Итоговый подсчет ученики производят вслух на иностранном языке.

6) Игра "Действие". Ученику достается из стопки карточка с изображением. Он должен называть ее на изучаемом языке и описать действие. Например, если изображена танцовщица, то на французском языке: une danceuse - une fille dance (девушка танцует). Кто справился с заданием, тот зарабатывает балл. Когда карточки закончились, то суммируются заработанные баллы.

7) Игра "Нравится". Учитель раскладывает карточки на столе и задаёт вопрос: What is your favourite? / Quelle est ta préférée? (Какая твоя любимая?). Ученики выбирают понравившуюся карточку и объясняют на изучаемом языке, почему она им нравится.

8) Игра "Объедини". Учитель раздает по 4 карточки ученикам. Учитель называет слово на иностранном языке. Ученики, не показывая свои картинки, выбирают из 4 карт наиболее подходящую и кладут изображением вниз. Учитель тасует карточки и рассказывает их. На столе должны оказаться карты одной тематики. Например, учитель назвал слово искусство (l'art по-французски или the art по-английски). Из карточек профессий на столе должны были оказаться изображения, иллюстрирующие занятия, связанные с искусством (художник, певец, актер, музыкант...), а не с чем-то другим. Если у ученика нет в 4 картах подходящей, то кладет наиболее приближенную, а затем аргументирует на иностранном языке, почему изображение вызвало такую ассоциацию.

Известно, что не существует определенной трактовки изображений, все ассоциации следует принимать как допустимые. [1] Отметим, что ассоциации активизируют работу подсознания. Требуется всего пара секунд, чтобы вызвать свободные и спонтанные ассоциации в уме и раскрыть силу внутренних образов. Ассоциативные способности стимулируются сочетанием слов и/или образов, предлагая форму обучения, которая представляет собой настоящую работу над внутренним "я". Объединение уровней и идей, которые на первый взгляд совершенно незнакомы, питает творчество. [2]

9) Игра "Кто я?". Ученикам выдаётся по одной карточке. Каждый ученик держит карточку таким образом, что изображение видно только остальным играющим, а ему нет. У ученика есть возможность задать другим на изучаемом языке три вопроса, на которые они могут ответить либо yes/oui (да), либо no/non (нет). Собрав ответы, ученик угадывает, кто он. Попытка одна. Если не угадал, то ход переходит к другому по очереди ученику. Задать новые три вопроса можно, когда ход снова дойдет до данного ученика после всех учеников.

10) Игра "Опиши". Ученик достает карточку из колоды и описывает ее на иностранном языке, не называя само изображение. Игра на время. Остальные ученики должны угадать за одну минуту карточку. Если задание выполнено, ученик получает балл, если изображение не угадали, балл не даётся.

Данные игры я проводила на обучающихся в возрасте от 8 до 12 лет. Одну и ту же группу исследовала как на французском, так и на английском языках. Стоит отметить, что поначалу присутствовала интерференция из одного языка в другой порядка 50%, но постепенно этот процент сократился, а сами ученики теперь могут свободно перестраиваться с языка на язык и делать элементарные сравнения. Поэтому можно смело сказать, что такой эксперимент с играми на двух иностранных языках улучшил аналитические способности обучающихся.

В заключении можно сделать вывод, что подобные карточные игры – это действенный вспомогательный инструмент, который помогает ученикам тренировать память, развивать быстроту реакций и действий, улучшать фонетические, лексические и грамматические навыки, формировать творческое гибкое мышление. Благодаря играм с карточками, ученикам становится проще воспроизводить новую лексику, опираясь на созданные визуальные образы. Таким образом, простое заучивание и переписывание лексических единиц уходит на второй план, отдавая лидирующие позиции игровому методу, который также значительно повышает мотивацию к изучению языка за счёт ситуации успеха, поскольку любая игра нацелена на положительный результат, на наличие победителя, поэтому каждый игрок стремится быть лучшим.

**Список использованных источников:**

1. Мартынова, М. А. Метафорические карты и возможности их применения в работе практического психолога [Текст] // Современная психология: материалы V Междунар. Науч. Конф. (г. Казань, октябрь 2017 г.). – Казань: Бук, 2017. – С. 65–78.
2. “OH: « L’AVENTURE INTÉRIEURE » avec les jeux de cartes associatives article” (OH: The Inner Adventure with Metaphoric Cards of Association) [электронный ресурс]: <https://www.oh-cards-institute.org/methods/therapy-and-counselling/oh-the-inner-adventure/> – дата посещения: 4.11.2022.