ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В ПРЕПОДАВАНИИ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

Степанян Альбина Анатольевна
старший преподаватель САМГИЙЯ,
+998902707271, albinastepanyan911@gmail.com
Мирзалим кызы Гулмээрим,
Кыргыский государственный университет им. И. Арабаева
Кыргызская Республика, г. Бишкек, проспект Манаса 68
+996999911002, gulmeerim1995@gmail.com

Аннотация: В данной статье исследуются внедрение инновационных образовательных технологий , использование игровых технологий и элементов геймификации которое является одним из перспективных направлений, что позволяют сделать процесс обучения более интерактивным и мотивирующим. Игровые технологии на уроках французского языка повышают мотивацию, снимают барьеры и развивают коммуникативные навыки через лексические, грамматические и ролевые игры . Цель исследования – показать как игровые технологии позволяют моделировать различные коммуникативные ситуации и способствуют формированию навыков практического использования языка.

Ключевые слова: инновационные технологии , игровые технологии, геймификация, коммуникативные навыки , игровые проекты, цифровые образовательные ресурсы

Современная методика преподавания иностранных языков характеризуется активным внедрением инновационных образовательных технологий, направленных на повышение эффективности учебного процесса и развитие коммуникативной компетенции учащихся. Использование игровых технологий и элементов геймификации является одним из перспективных направлений, которые позволяют сделать процесс обучения более интерактивным и мотивирующим. Игровые технологии на уроках французского языка повышают мотивацию, снимают барьеры и развивают коммуникативные навыки через лексические, грамматические и ролевые игры

В последние годы в преподавании французского языка игровые методы обучения получили широкое распространение. Их применение связано с реализацией коммуникативного и деятельностно - ориентированного подходов, предполагающих активное участие обучающихся в процессе освоения языка. Игровые технологии позволяют моделировать различные коммуникативные ситуации и способствуют формированию навыков практического использования языка.

В настоящее время в методике преподавания французского языка используются современные учебно-методические комплексы, такие как Édito méthode de français, Tendances méthode de français и Alter Ego méthode de français. Данные комплексы сопровождаются специальными методическими пособиями, предназначенными для преподавателей (guide pédagogique).

Методические материалы, входящие в состав указанных учебных комплексов, содержат разнообразные педагогические рекомендации, примеры заданий и методические разработки, которые могут быть эффективно использованы в учебном процессе. Они

предоставляют преподавателю широкий спектр идей и инструментов для организации учебной деятельности, включая возможность интеграции игровых элементов и технологий геймификации в структуру урока.

Использование данных учебно-методических комплексов в сочетании с элементами геймификации способствует повышению мотивации обучающихся, активизации их познавательной деятельности и созданию более интерактивной образовательной среды на уроках французского языка.

В практике преподавания французского языка используются различные виды игровых технологий. К ним относятся дидактические игры, ролевые игры, языковые викторины, командные соревнования и игровые проекты. Например, моделирование реальных ситуаций «В ресторане», «На вокзале» или «В магазине» позволяет учащимся отрабатывать навыки спонтанной диалогической речи и закреплять лексику по соответствующим темам.

Цепной рассказ представляет собой коммуникативное игровое упражнение, в ходе которого учащиеся поочерёдно добавляют отдельные фразы или предложения, формируя единый связный текст. Данный вид деятельности широко используется в преподавании иностранных языков, поскольку способствует развитию навыков устной речи, воображения и коммуникативного взаимодействия между обучающимися. Кроме того, подобное упражнение стимулирует спонтанное использование изученной лексики и грамматических конструкций в процессе речевого общения. Для облегчения процесса создания рассказа и активизации творческого мышления учащихся могут использоваться дополнительные визуальные опоры, например иллюстрации или специальные кубики с изображениями. Такие наглядные материалы помогают учащимся генерировать идеи для продолжения повествования и служат своеобразными подсказками при формулировании очередной фразы, что делает процесс обучения более динамичным и интерактивным.

Дидактические игры, направленные на закрепление лексического и грамматического материала, такие как кроссворды, шарады (charades), загадки (devinettes), анаграммы (**anagrammes),** грамматические эстафеты, направленные на закрепление материала, помогают сделать процесс повторения более интересным и эффективным.

Положительное влияние на процесс обучения оказывают игры, предполагающие использование движений, мимики и жестов.

Игры-соревнования (Compétitions) представляют собой одну из форм геймифицированной учебной деятельности, предполагающую разделение учащихся на команды для участия в различных викторинах, конкурсах и игровых заданиях. Подобная организация работы способствует созданию соревновательной атмосферы на уроке, стимулирует активное участие обучающихся и повышает их мотивацию к выполнению учебных заданий. Кроме того, командные соревнования развивают навыки сотрудничества, коммуникативного взаимодействия и способствуют более эффективному усвоению изучаемого материала.

Существенную роль в реализации геймификации играют цифровые образовательные ресурсы. Современные онлайн-платформы позволяют создавать интерактивные задания, викторины и игровые упражнения, направленные на развитие языковых навыков. В преподавании французского языка широко используются такие цифровые инструменты, как Bamboozle, Kahoot!, Quizlet и Duolingo. Они позволяют организовывать соревновательные

викторины, создавать карточки для изучения лексики и отслеживать индивидуальный прогресс обучающихся.

Несмотря на значительные преимущества, использование игровых технологий и геймификации в преподавании французского языка требует методически грамотного подхода. Игровые элементы должны быть органично интегрированы в структуру урока и соответствовать учебным целям. Чрезмерное увлечение игровыми формами может привести к снижению образовательной эффективности, если игровые задания не связаны непосредственно с формированием языковых навыков.

Таким образом, анализ использования игровых технологий и геймификации на уроках французского языка показывает, что данные методы обладают значительным дидактическим потенциалом. Они способствуют повышению учебной мотивации, активизации познавательной деятельности учащихся и развитию коммуникативной компетенции. Эффективность их применения во многом зависит от грамотного методического проектирования и сочетания с традиционными формами обучения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гальскова Н. Д., Гез Н. И**.** *Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика*. - М.: Академия, 2006. (Классическое пособие по методике).
2. Конышева А. В. *Игровой метод в обучении иностранным языкам*. – Минск: Четыре четверти, 2008. (Подробный разбор видов игр и их роли в уроке).
3. Селевко Г. К**.** *Энциклопедия образовательных технологий*. - М.: НИИ школьных технологий, 2006. (Раздел, посвященный игровым технологиям в педагогике).
4. Monique Allès-Jardel. Fondements psychologiques de l’acquisition précoce d’une langue étrangère
5. Malory Masséaux. Apprendre en s’amusant : le rôle du jeu dans l’enseignement des langues étrangères en primaire. Education. 2025. ffdumas-05354128