РАЗРАБОТКА ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ И СИСТЕМА УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ ПО ФРАНЦУЗСКОМУ ЯЗЫКУ

Степанян Альбина Анатольевна старший преподаватель
Сам ГИИЯ , +998902707271, albinastepanyan911@gmail.com
Айдралиева Алима Алтынбековна,
г.Бишкек, ул.Киевская 248а,
кв.6. 0702521960 aydraliyeva23@mail.ru
Кыргызский национальный университет имени
Жусупа Баласагына

Annotatsiya: Ushbu maqola o‘yin jarayonining ta‘lim jarayoniga integratsiyalashuvini o‘rganadi. O‘yin texnologiyalari va o‘yin elementlaridan foydalanish o'quv jarayonini yanada interaktiv va motivatsion qilish uchun istiqbolli yondashuv hisoblanadi. O‘yin mashqlaridan foydalanish o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirishga va ularning bilim faolligini oshirishga yordam beradi. Tadqiqotning maqsadi – o‘yin elementlari qanday qilib turli kommunikativ vaziyatlarni simulyatsiya qilishga imkon berishini va amaliy til ko'nikmalarini rivojlantirishga hissa qo‘shishini ko'rsatishdir.

Kalit so‘zlar: vazifalarni ishlab chiqish, kommunikativ faoliyat, o'yin texnologiyalari, gamifikatsiya, o'yin loyihalari, raqamli ta'lim resurslari

Аннотация : В данной статье исследуются внедрение геймификации в образовательный процесс , использование игровых технологий и элементов геймификации которые являются одним из перспективных направлений, которые позволяют сделать процесс обучения более интерактивным и мотивирующим. Использование геймифицированных упражнений способствует повышению мотивации учащихся и активизации их познавательной деятельности. Цель исследования – показать как элементы геймификации позволяют моделировать различные коммуникативные ситуации и способствуют формированию навыков практического использования языка.

Ключевые слова : разработка заданий , коммуникативная активность, игровые технологии, геймификация , игровые проекты, цифровые образовательные ресурсы

Abstract: This article explores the integration of gamification into the educational process. The use of gaming technologies and gamification elements is a promising approach to making the learning process more interactive and motivating. The use of gamified exercises helps increase student motivation and enhance their cognitive activity. The purpose of the study is to demonstrate how gamification elements allow for the simulation of various communicative situations and contribute to the development of practical language skills.

Key words: task development, communicative activity, gaming technologies, gamification, gaming projects, digital educational resources

Одним из важных этапов внедрения геймификации в образовательный процесс является разработка системы учебных заданий, включающих игровые элементы. В преподавании французского языка такие задания направлены на формирование и развитие основных видов речевой деятельности: говорения, аудирования, чтения и письма, а также на закрепление лексико-грамматического материала. Использование геймифицированных

упражнений способствует повышению мотивации учащихся и активизации их познавательной деятельности.

При разработке заданий с элементами геймификации необходимо учитывать ряд методических принципов. Во-первых, игровые задания должны быть тесно связаны с целями урока и соответствовать уровню языковой подготовки учащихся. Во-вторых, игровые элементы должны стимулировать коммуникативную активность обучающихся и побуждать их к использованию французского языка в различных ситуациях общения. В-третьих, задания должны предусматривать систему поощрений (баллы, уровни, достижения), которая будет поддерживать интерес учащихся к учебной деятельности.

В рамках данного исследования была разработана система заданий с элементами геймификации для студентов уровня A2-B1, предназначенная для использования на уроках французского языка. Она включает несколько типов упражнений.

1. Разогревающие упражнения (activités de réchauffement), представляющие собой краткие вводные задания, выполняемые в начале урока с целью активизации речевой деятельности учащихся и подготовки их к дальнейшей работе на иностранном языке. Студентам предлагается рассмотреть несколько изображений и выбрать одно из них, которое, по их мнению, наиболее точно отражает их текущее настроение или состояние. После выбора обучающиеся должны объяснить свой выбор и обосновать, почему именно это изображение соответствует их ощущениям в данный момент, например этим утром или в начале занятия. Данное упражнение способствует активизации устной речи, развитию навыков аргументации и формированию способности выражать личное мнение на изучаемом языке. Кроме того, подобные задания помогают создать благоприятную коммуникативную атмосферу на уроке и стимулируют учащихся к более активному участию в учебном процессе.

2. Лексические игровые задания, направленные на расширение и закрепление словарного запаса учащихся. Например, можно использовать **анаграммы** — это лексические игровые задания, предполагающие составление слов из переставленных букв, которые используются для закрепления словарного запаса и развития языковой догадки учащихся.

Шарада — это словесная игра-загадка, в которой слово нужно угадать по частям (слогам или морфемам), каждая из которых описывается отдельно. В обучении французскому языку шарады часто используются для: закрепления лексики, тренировки произношения и развития логического мышления и языковой догадки. Пример шарад для урока французского языка:

- Mon premier est un animal qui miaule (chat)
- Mon deuxième sert à faire pousser les fleurs (pot)
- **Mon tout se porte sur la tête : Chapeau**
- Mon premier permet de passer une rivière (pont)
- Mon deuxième est une partie du corps qui te sert à marcher (pied)
- **Mon tout est un métier qui sauve des vies : Pompier**

0. Mon premier n’est pas cru (cuit)
1. Mon deuxième est le début de Zidane… (zi)
2. On fait mon troisième quand on emmêle ses cheveux (noeud)
3. **Mon tout est un lieu de la maison : Cuisine**

- Mon premier est le contraire de sur (sous)
- Mon deuxième est un aliment qui vient de chine (riz)
- **Mon tout est mignon mais peu faire peur : Souris**

В рамках геймифицированного обучения эффективным является использование лексических игр, предполагающих объяснение значения слова другими словами без его прямого произнесения (Devinez les mots). Данное упражнение способствует активизации словарного запаса, развитию навыков перефразирования, формированию коммуникативной компетенции и повышению мотивации учащихся к использованию изучаемого языка. Пример:

Слово: chien

Студент объясняет: «C’est un animal domestique qui aboie et qui aime jouer avec les enfants.»

Остальные угадывают: chien.

3. Грамматические игровые задания могут эффективно использоваться для закрепления грамматических конструкций французского языка без скучных упражнений. Например, учащимся предлагается выполнить «грамматический квест», в котором необходимо пройти несколько уровней, выполняя задания на употребление времён глагола, согласование прилагательных или построение предложений. За успешное выполнение заданий учащиеся получают баллы или переходят на следующий уровень. Для отработки условного наклонения (Conditionnel), можно использовать игру **Si j'étais...** (например, "Если бы я был президентом, что бы я изменил?").

3. Коммуникативные игровые задания. Важное место в системе геймифицированных упражнений занимают задания, направленные на развитие устной речи. К ним относятся ролевые игры и коммуникативные миссии. Например, учащимся предлагается разыграть ситуацию «В туристическом агентстве» или «В кафе», где они должны использовать изученную лексику и грамматические конструкции. Также можно использовать игру «Кто я?» (Qui suis-je ?): ученику дают листок бумаги с именем известной личности, который он не видит. Он должен угадать, кто это, задавая вопросы, на которые даются ответы «да» или «нет». Помимо этого, можно создать «Цепочку историй», где каждый ученик добавляет по одному предложению, чтобы в итоге создать логичную и интересную историю. Это развивает творческое мышление.

4. Онлайн-викторины и командные соревнования. Соревновательные задания являются эффективным способом повышения мотивации учащихся. Командные соревнования можно использовать для закрепления того же лексического или грамматического материала. Например, можно собрать разбросанные члены предложения в необходимом порядке, чтобы получилась правильная фраза. Когда результаты отображаются в виде рейтинга, это усиливает соревновательный элемент.

Таким образом, разработанная система заданий с элементами геймификации может быть эффективно интегрирована в процесс преподавания французского языка. Она способствует активизации учебной деятельности учащихся, повышению их мотивации и более успешному усвоению языкового материала. Применение подобных заданий делает процесс обучения более интерактивным и способствует развитию коммуникативных навыков.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. - 2015.
2. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. (Классика теории геймификации). Капп К. Игрофикация в обучении: инструменты и методы активного обучения. - 2012. Методика преподавания французского языка
3. Щерба Л. В. Преподавание языков в школе. Общие вопросы методики. - М.: Академия, 2003.
4. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. — М.: Академия, 2009.
5. Alvarez J., Djaouti D. Introduction au serious game. — Paris: Questions Théoriques, 2010. — 192 p.