

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Кочубаева О.В.,

*студентка 5 курса ПсковГУ, г. Псков, Российская Федерация
Научный руководитель – Федорова Н.Н., канд. филол. наук, доцент*

Ключевые слова: грамматика, иностранный язык, обучение, игра, грамматическая игра, мотивация, коммуникативные навыки.

В современной лингводидактике наблюдается явный сдвиг в сторону внедрения новаторских методик, среди которых особое значение приобретают грамматические игры. Эти интерактивные формы работы выходят за рамки узкоспециализированных методических приемов, становясь неотъемлемым элементом образовательного процесса, направленного на совершенствование языковых компетенций у обучающихся. Особенно актуальным применение грамматических игр представляется при изучении французского языка, поскольку они не только способствуют усвоению грамматических конструкций, но и активно развивают коммуникативные способности, стимулируют учебную мотивацию и формируют позитивную образовательную среду.

Понятие «игра» обладает широким спектром значений и может быть интерпретировано с различных позиций. Фундаментально, игра определяется как форма активности, включающая элементы межличностного взаимодействия, соперничества и творческого самовыражения. Организация игры может варьироваться от свободной импровизации до строго структурированных форматов, что позволяет гибко адаптировать ее к разнообразным дидактическим задачам. Применительно к обучению иностранным языкам, игра трансформируется из простого развлечения в мощный инструмент, ускоряющий и углубляющий учебный процесс. Ключевым параметром игры является ее способность создавать условия, в которых обучающиеся могут экспериментировать с языком без страха совершить ошибку, что является естественным и неотъемлемым этапом освоения нового языка [1, с. 6–8].

Возможна классификация игр по ряду критериев, таких как их целевая направленность, содержание, способ организации и степень сложности. Исходя из преобладающей цели, игры принято делить на:

Дидактические: ориентированы на освоение конкретных грамматических норм, таких как временные формы глаголов, категории рода и числа имен существительных, правила согласования и прочие языковые аспекты.

Развивающие: сосредоточены на совершенствовании когнитивных процессов, стимулировании креативности и развитии аналитических способностей, что критически важно для глубокого понимания грамматических структур.

Развлекательные: хотя их прямая связь с грамматикой может быть не всегда очевидной, тем не менее, они играют значимую роль в создании

благоприятной атмосферы на занятиях, способствуя лучшему восприятию учебного материала [2, с. 60].

Форма организации игры также играет существенную роль в ее эффективности. Игры могут проводиться как в индивидуальном, так и в групповом формате, что способствует развитию навыков командной работы и межличностного взаимодействия. Групповые игры, как правило, отличаются повышенной динамикой и могут включать соревновательные элементы, что дополнительно стимулирует обучающихся. Индивидуальные же игры, напротив, могут быть более методичными и сконцентрированными, позволяя каждому участнику работать в комфортном для него темпе. Выбор оптимальной формы организации игры должен базироваться на целях конкретного урока, уровне подготовки группы и ее специфических особенностях [3, с. 65].

Не менее важным является аспект интеграции современных технологий в организацию грамматических игр. Новейшие образовательные технологии открывают широкие возможности для создания интерактивных платформ, приложений и онлайн-ресурсов, используемых в игровом процессе. Это не только повышает увлекательность обучения, но и позволяет внедрять элементы геймификации, что значительно способствует росту мотивации учащихся. Использование технологий также открывает пути для создания разнообразных игровых форматов, таких как виртуальные квесты или онлайн-викторины, легко адаптируемых под любые темы и уровни сложности.

При выборе грамматических игр для занятий по иностранному языку крайне важно учитывать не только их развлекательный потенциал, но и их педагогическую обоснованность. Каждая игра должна быть четко нацелена на достижение конкретных образовательных целей и соответствовать учебной программе. Это предполагает от преподавателя необходимость тщательной подготовки и планирования, направленных на обеспечение максимальной дидактической эффективности использования игр. [4, с. 128]. Важно, чтобы игры не превращались в самоцель, а служили действенным инструментом для достижения более глубокого понимания грамматических структур и их адекватного применения в реальных коммуникативных ситуациях [5, с. 148].

Материал и методы. Исследование проводилось с целью эмпирической оценки эффективности использования грамматических игр для студентов, изучающих французский язык на начальном уровне (A1/A2). Были сформированы две группы: экспериментальная (n=20), где учебный процесс в течение восьми недель включал активное применение специально разработанных грамматических игр, и контрольная (n=20), работавшая по традиционной программе с акцентом на упражнения из учебника.

Для проведения занятий были подготовлены разнообразные дидактические материалы: карточки со словами и грамматическими элементами (глаголы, существительные, прилагательные, предлоги, фразы), рабочие

листы для заполнения таблиц и построения предложений, а также визуальные опоры (плакаты).

Игровые сессии были спланированы с учетом различных форм организации, включая парную и групповую работу, с целью развития навыков межличностного взаимодействия и командной работы. Примеры используемых игр включали: «Собери предложение» (составление предложений из предложенных карточек), «Грамматическая эстафета» (поочередное выполнение грамматических заданий командами), «Картинка и правило» (создание предложений на основе изображения с применением заданной грамматической темы), «Объясни соседу» (объяснение грамматического правила своими словами) и ролевые игры, моделирующие бытовые ситуации.

Сложность заданий варьировалась и постепенно увеличивалась по мере прохождения материала. В ряде случаев применялись элементы геймификации и цифровые ресурсы для повышения вовлеченности. Каждая игровая сессия включала обязательные этапы введения правил, непосредственно игровую деятельность и заключительную рефлекссию с анализом допущенных ошибок.

Результаты и их обсуждение. Для оценки эффективности применяемых методик был проведен комплексный анализ, включающий входное и итоговое тестирование грамматических знаний, наблюдение за уровнем вовлеченности и активностью студентов, а также опрос для выяснения их восприятия обучения и уровня мотивации.

Результаты тестирования показали, что средний балл по грамматическим заданиям в экспериментальной группе оказался на 18% выше, чем в контрольной, что свидетельствует о более эффективном усвоении грамматического материала посредством игр. Особо заметный прогресс наблюдался в освоении временных форм глаголов и правил согласования. Наблюдение выявило, что студенты, вовлеченные в игровую деятельность, проявляли значительно большую инициативу в устных высказываниях, были более активны в коммуникации и демонстрировали большую уверенность при использовании французского языка, даже при наличии отдельных грамматических неточностей.

Опрос студентов показал, что более 75% участников экспериментальной группы отметили повышенный интерес к занятиям и значительное улучшение своего эмоционального состояния в процессе обучения по сравнению с традиционными методами, где подобных показателей достигли лишь около 30% студентов.

Заключение. Полученные данные подтверждают, что грамматические игры являются мощным инструментом для повышения эффективности изучения иностранных языков. Они не только способствуют более глубокому и прочному усвоению грамматических правил за счет многократного, но контекстуализированного применения, но и снижают порог страха перед ошибкой, стимулируя тем самым более свободное и активное говорение. Игровой формат делает процесс обучения более привлекательным и

динамичным, что напрямую влияет на повышение мотивации и вовлеченности студентов. Адаптивность игр, возможность их интеграции с современными технологиями и потенциал в развитии критического мышления делают их ценным дополнением к арсеналу современных преподавателей иностранных языков.

1. Семенова, Т. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. / Т. В. Семенова. – М. : Новая школа. 2005. С. 6-8

2. Щерба, Л. В. Преподавание языков в школе: общие вопросы методики: учеб. пособие для студентов фил. фак-в / Л. В. Щерба. – 3-е изд. – М. : Академия, 2002. – С. 60.

3. Лернер, И. Я. Дидактические основы методов обучения. / И. Я. Лернер. – М. : Педагогика. – 2009. – С. 65

4. Hadfield, Ю Intermediate GRAMMAR Games - Pearson Education Limited / Edinburgh Gate / Harlow Essex CM20 2JE. – England and Associated Companies throughout the world. – 2003. – С. 128.

5. Гаспарян, Е. Б. Английский язык. Изучение грамматики в ролевых играх. Уровень В2. / Е. Б. Гаспарян. – М. : СИНТЕГ. – 2015. – С. 148.

ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ НА УРОКАХ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

Останина О.Д.,

*студентка 5 курса ПсковГУ, г. Псков, Российская Федерация
Научный руководитель – Богемова О.В., канд. филол. наук, доцент*

Ключевые слова: французский язык, обучение лексике, искусственный интеллект, познавательно-смешанный подход, методическая разработка.

В современной методике обучения иностранным языкам проблема расширения лексической компетенции остается одной из самых актуальных. Как отмечает известный методист Г.В. Рогова, недостаточный объем словарного запаса является ключевым барьером, препятствующим развитию всех видов речевой деятельности: аудирования, говорения, чтения и письма. Традиционные методы, основанные на механическом заучивании отдельных слов, демонстрируют низкую эффективность в условиях коммуникативно-ориентированного обучения [2, с. 118].

Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска новых инструментов, способных сделать процесс обучения более интенсивным и учитывать когнитивные особенности современных школьников. В научном сообществе активно обсуждается потенциал технологий искусственного интеллекта (далее – ИИ). По мнению П.В. Сысоева, И.П. Твердохлебовой и других исследователей, ИИ открывает возможности в персонализации образовательного процесса частичной автоматизации базовых педагогических задач. [3, с. 9–33; 4, с. 2–5].