

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

*Хайржанова А.Х.¹, Бисенбиева Р.С.²

¹к.ф.н., ассоциированный профессор, Атырауский университет имени Халела Досмухамедова, Атырау, Казахстан, e-mail: akmaral_63@mail.ru

²преподаватель, магистр, Атырауский университет имени Халела Досмухамедова, Атырау, Казахстан, e-mail: r.bissenbiyeva@asu.edu.kz

Аннотация. В данной статье рассматривается значение игровых технологий на занятиях французского языка как второго иностранного. По всему миру преподаватели французского языка пытаются найти новые и более эффективные способы обучения для своих студентов. Игровые технологии делают изучение французского языка увлекательным и могут помочь студентам повысить мотивацию и преодолеть языковой барьер. Игра также может быть отличным способом создания благоприятной коллаборативной среды на занятиях. Использование игр оживляет учебный процесс и могут легко привлечь внимание студентов. Также студенты запоминают лучше полученные знания в процессе игры и развивают коммуникативные навыки. В этой статье вы узнаете о преимуществах использования игр на занятиях французского языка, как правильно выбрать их и ознакомитесь с примерами игр. Мы ответим на ряд вопросов, как правильно выбрать игры для планирования занятий. А также ознакомитесь с примерами игровых технологий на занятиях французского языка. Показаны результаты проведенного анкетирования среди преподавателей кафедры «Переводческое дело и иностранные языки» Атырауского университета имени Халела Досмухамедова об эффективности использования игровых технологий на занятиях иностранного языка.

Ключевые слова: игровые технологии, педагогическая технология, французский язык, мотивация, коммуникативные навыки, языковой барьер, самомотивация, обратная связь

Введение

В связи с глобализацией в системе образования Республики Казахстан возросла образовательная значимость изучения французского языка. Учитывая статистику выбора французского как второго иностранного языка, то стоит отметить, что число студентов, желающих изучать французский растет ежегодно. Интерес к изучению французского языка, студенты отмечают разными причинами: красивый язык по звучанию, богатая история и культура, владение французским языком как козырь в будущей профессиональной деятельности и т.д.

В преподавании французского языка как иностранного немало важную роль играет повышение эффективности занятий, поэтому одним из наиболее действенных педагогических технологий является применение интеллектуальной деятельности соревновательного характера. Именно игра является одним из положительных способов для «оживления» занятия, которая способствует высокой мотивации студентов в изучении французского языка.

На данное время можно найти огромное количество исследований по применению игр на занятиях французского языка, но стоит отметить, что они очень часто лежат в основе размышлений и конкретных практик и не являются полностью эмпирическими. Внедрение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в образование также открыло возможность применения цифровых игр.

Цель этой статьи состоит в том, чтобы предоставить обзор использования игр в обучении языку, и, в частности, французскому языку как иностранному (FLE) для студентов высших учебных заведений.

Основные положения

Об эффективности применения игровых форм в учебно-воспитательном процессе высказывались философы, мыслители, ученые и изучали многие педагоги-практики, новаторы.

В своих работах А. Макаренко [1] рассматривал игровую технологию как способ воспитания воли, коллективизма и развития практических навыков. Он считал, что игры одинаково применимы как для детей, так и для взрослых. Однако, педагог отмечал, что только та игра является педагогически ценной, в которой обучающийся активно мыслит, строит, комбинирует и моделирует человеческие взаимоотношения.

Л. Выготский [2] утверждал, что игра является лучшей средой для развития познавательных навыков, которые помогут преобразовать действия в игре в умственные навыки. Он понимал игру как «девятый вал развития», которое является одним из основных положительных моментов обучения и воспитания.

По мнению психолога Винникотта Д. В., [3] «именно играя, и только играя, человек, ребенок или взрослый, может быть творческим и использовать все свои личные качества». В языковой дидактике, «Словаре дидактики французского языка как иностранного и второго», игровая учебная деятельность руководствуется «правилами игры и практикуется ради удовольствия, которое она доставляет» [4]. С другой стороны, развлечение не может быть единственной мотивацией к обучению, более того, игра позволяет использовать определенные закономерности языка [5]. Ориентируясь на образовательные цели, можно сказать, что игровая деятельность «позволяет учащимся использовать все свои вербальные и коммуникативные ресурсы в сотрудничестве и творческом ключе» [4].

Что касается когнитивной стороны, при изучении иностранного языка необходимо учитывать два неразделимых аспекта коммуникативного умения: когнитивный аспект общения и интерактивный аспект.

Игра на уроке иностранного языка является способом постановки обучаемому реальных коммуникативных задач во взаимодействии, которые можно решить путем закрепления, предполагая в обучаемом собеседника. Игры входят в функциональную перспективу дидактики иностранных языков, поскольку в играх обучение общению не ограничивается простым воспроизведением содержания учебника.

Наконец, игра является средством, позволяющим осуществлять речевые акты с решением аутентичных когнитивных коммуникативных задач, так что между исходным и целевым языком учащегося происходят не только ассимиляции. С помощью подмостков, присутствующих при использовании игры, учащийся может решать коммуникативные проблемы настолько независимо, насколько это возможно.

Сильва Х. [6] отмечает, что в Общевропейских компетенциях владения иностранным языком, который, среди прочего, направлен на гармонизацию практики преподавания и оценивания в области языков, есть глава об «игровом использовании языка» [7]. Последний по существу представляет собой список игр, относящихся к лексике: буквы (Эрудит), слова (анаграммы, ребусы) или даже словесные игры (в виде каламбуров и других форм).

Игра по-прежнему слишком мало используется в образовательных целях, хотя ее полезность признается очень большой долей исследователей, причем во многих областях, от педагогики до когнитивных наук. Его часто описывают как главную практику для интеллектуального, социального и психологического развития, особенно для Пиаже [8], который рассматривает его как важную деятельность для построения символической функции, интеллекта и обучения.

Слишком часто, игры считают второстепенными заданиями, исключительно веселыми, тем не менее, они являются отличным источником мотивации и позволяют студентам использовать все свои коммуникативные способности в коллаборативной среде. Потому что главным преимуществом игры, очевидно, является ее способность поместить студента в центр своего обучения и в центр действия, в соответствии с конструктивистским подходом Пиаже⁸ и других.

Введение игры на занятиях французского языка, прежде всего, соответствует преимущественности коммуникативного и ориентированного на действия подхода, предлагая более игровую основу (работа в команде, стимулирующие цели, концепция задач) и поощряя высказывание и взаимодействие.

Внутри группы игра позволяет, прежде всего, растопить лед (в менее коммуникабельной или еще не знакомой группе) или расслабиться перед/после более сложного и требовательного задания. Другими словами, он позволяет создать настоящую групповую динамику, используя ее игровую сторону, имея при этом четкие, определенные цели, полностью вписанные в образовательную программу и достижимые. Также применение игровой технологии помогает студентам разрушить языковой барьер, что очень важно в изучении иностранного языка.

Однако главное преимущество игры, если попытаться связать с теориями познания, есть не что иное, как мотивация. Игры являются отличными источниками мотивации и позволяют учащимся «использовать все свои коммуникативные ресурсы в сотрудничестве и творчестве» [4].

Действительно, вместо того, чтобы акцентировать внимание на внешней мотивации студентов, то есть внешней по отношению к человеку через

поощрения, такие как признание, оценки и т. д., мотивация в игре скорее внутренняя, а точнее внутренняя по отношению к человеку и не требующая поощрения. Изначально у игры не было никакой другой цели, кроме развлечения, играющего в нее человека, независимо от какой-либо идеи вознаграждения, как показано в работе Дечи Э.Л. [9] Игры разработаны таким образом, что вызывают соревновательные чувства и, соответственно вызывают мотивацию в соответствии с процессом баланса, описанным Пиаже [8], между уровнем сложности, то есть, ни слишком легкой, ни слишком сложной и навыками игрока, поэтому игра должна быть правильно адаптирована. Это также состояние самомотивации, возникающее в результате умелого сочетания сложности, возможностей и постоянной обратной связи, которое также может привести к упрощенному приобретению знаний и навыков, иногда бессознательному, а иногда и случайному.

Студент во время игры является постоянным действующим лицом своего обучения, как с точки зрения информатора (говорение, обратная связь), так и с точки зрения принимающего информацию (слушание, обратная связь). Именно в этом игра естественным образом вписывается в основанный на действии подход к преподаванию/обучению и обучению посредством действия, описанный Пиаже [8] как «обучение действием» и «обучение как социальный процесс».

Цель обучения французскому языку как иностранному состоит не только в том, чтобы приобрести чисто лингвистические навыки, но и в том, чтобы «действовать и реагировать соответствующим образом в различных коммуникативных ситуациях или в областях, в которых ему придется использовать иностранный язык» [10].

Захарова С.Н. в своей работе отмечает существенную роль развития коммуникативных навыков в высших учебных заведениях для осознания студентами умения выстраивания отношений с людьми [11].

И поэтому игровые технологии служат одним из методов в формировании иноязычной коммуникативной компетенции. Именно игровая технология вовлекает студентов к использованию полученных знаний в коммуникации с другими студентами на занятиях и адаптировать в реальной коммуникативной среде [12].

Игровые технологии являются одним из методов коммуникативного подхода в образовании, помогает студентам создать благоприятную коллаборативную среду при совместной работе и находить верные стратегии совместной деятельности в процессе общения. Игровые технологии, направленные на развитие коммуникативных компетенции решают вопросы языкового барьера и повышают мотивацию обучающихся к изучению иностранного языка [13].

В этом и заключается основной интерес развлекательных технологий, в частности игровых, которые позволяют создать ситуацию, приближенную к реальности. Хотя иногда бывает трудно воспроизвести реальную обстановку общения в аудитории, игры всегда позволяют студентам играть роль, симулировать, представлять, что они находятся где-то в другом месте или что

они являются кем-то другим. Именно в этих ситуациях, близких к реальности, студентам предлагается говорить, применяя полученные знания, чтобы прийти к общению, близкому к тому, что они могли бы испытать в реальной ситуации общения и в процессе постоянной и непрерывной обратной связи от других студентов или преподавателя.

Описание методов и материалов

Как правильно выбрать игры для планирования занятий по французскому языку? Мы поставили перед собой 6 вопросов и постарались найти ответы. Вопросы, которые мы задаем, просты и относительно очевидны, но важны при выборе не только игры, но и в способе ее использования.

Какова цель игры?

Как и любая педагогическая технология, игровая технология требует определения одной или нескольких четких целей обучения. На какие навыки вы хотите акцентировать внимание? Письменное/устное понимание, говорение, закрепление словарного запаса, грамматика и т. д. Это, очевидно, важный вопрос, который необходимо задать.

Какое количество студентов в этой группе?

Важный вопрос, чтобы определить, будете ли вы играть в команде или индивидуально, вопрос количества может быть проблематичным для командных игр в небольших группах или, наоборот, для более индивидуальных игр в больших классах.

Каков их уровень знания и личностные качества?

Будьте осторожны, чтобы не перепутать их! Студент, с низким уровнем знания языка, но открытый и динамичный может помочь вам добиться того, чтобы игра была принята группой, и наоборот, некоторые студенты с высоким уровнем знания языка могут быть невосприимчивы к игре. В любом случае необходимо будет адаптировать правило или использовать игры с учетом интересов и личностных качеств студентов вашей группы.

Сколько времени у нас есть?

Будьте осторожны при использовании игры в первый раз: некоторые игры требуют очень небольшого пояснения, достаточно примеров, но это не всегда так, и уровень группы также может влиять на время и возможно вам придется посвятить много времени на введению в игру. Стоит обратить внимание также, и прежде всего, к подсчету очков и различным исправлениям, которые очень часто занимают больше времени, чем можно себе представить. Это важный момент обмена информацией между студентами, когда они обогащаются ответами других. При планировании игр стоит распределить время на каждый этап и не забывать об этом при реализации игр на занятиях.

Сколько мест?

Площадь аудитории? Стационарные или мобильные столы, интерьер, экстерьер, возможность использования университетского пространства и т. д. Вопрос о пространстве связан с вопросом о передвижении студентов.

Играем ли мы?

Участие преподавателя в игре может быть очень полезным для управления игрой, увеличения сложности или, наоборот, ее упрощения. Это деликатный вопрос, который необходимо адаптировать в соответствии с предыдущими ответами... Также помните, что студентам часто нравится играть с преподавателем, это возможность увидеть другие реакции и еще немного разрушить барьеры, пусть даже минимальные, «классовой» структуры, доски/аудитории и т. д.

Наконец, последний совет, который мы можем вам дать, и, что самое главное, — тестируйте свои игры! Поскольку мы выполняем упражнения перед занятиями, чтобы проверить их правильность, играя с вашими коллегами, вы всегда будете выделять любые

проблемы, с которыми вы столкнетесь однажды на занятиях.

Теперь давайте взглянем на примеры игр, которые мы применяем на занятиях французского как второго иностранного. Эти игры можно легко использовать на занятиях, и от участников требуется только хорошее настроение. Данные примеры игр можно использовать с различными возрастными группами и уровнями, адаптируя уровень сложности правил и целей.

1. *Ребусы*

Упражнение, которое позволяет студентам проявлять творческий подход и играть со звуками, не обращая внимания на правописание. Вот очень практичный сайт-генератор ребусов: <http://rebus-o-matic.com/index.php>

2. «*Je pars en voyage...*» («*Я собираюсь в путешествие...*»)

Первый игрок говорит: «Я иду в путешествие и беру с собой...», затем изображает или показывает предмет, который берет (зубную щетку, штаны и т. д.). Второй игрок говорит: «Я отправляюсь в путешествие и беру с собой...», затем он произносит название объекта первого игрока и имитирует или показывает объект, который он берет. Третий игрок говорит: «Я еду в путешествие и беру...», затем произносит названия предметов двух предыдущих игроков и изображает или показывает свои и так далее.

Чтобы игра не остановилась, студенты могут выбирать очень распространенные предметы, которые большинству участников известны на французском языке. Если игрок не может назвать предмет, он получает штраф. При накоплении определенного количества штрафов игрок уходит из игры.

Также можно провести игры со следующими тематическими вариантами:

«*Au marché j'ai acheté...*» («*На рынке, я купил...*»)

«*Au restaurant j'ai commandé...*» («*В ресторане, я заказал...*»)

«*En France j'ai visité...*» («*Во Франции, я побывал в...*»)

3. *L'initiale*

Для начала нужно определить время выполнения задания. Случайным образом выбирается буква алфавита, и сразу же игроки пишут известные им слова, которые начинаются с этой буквы. По истечении отведенного времени студенты читают слова из своего списка: если его нет ни у кого, они получают балл. Победителем становится тот, у кого больше всего очков. Также можно

данную игру применить с определенными темами, например: путешествие, искусство, спорт, экология, качественные прилагательные и т.д.

4. *Le mime mystère (Таинственный мим)*

Формируются две команды. Одна команда выбирает тему пантомимы (объект, действие, персонаж, личность и т. д.). Другая команда назначает игрока из своей команды. Он будет отвечать за исполнение пантомимы, загаданной другой командой. Товарищи по команде пантомимы должны угадать тему. Они имеют право задавать вопросы игроку и противоположной команде, которые могут ответить только да или нет. Как только тема найдена, команды меняются ролями. Чтобы каждый игрок мог исполнить несколько мимов, желательно составлять небольшие команды. Для ускорения и усложнения игры можно ввести период времени (у игрока, который показывает пантомиму, например, 45 секунд или одна минута). Затем вы можете вводить очки, приписываемые каждому раскрытому миму-загадке, или перемещать фишки по пути, ведущему к «Выиграл!». (1 угаданная тема = 1 пробел вперед).

5. *À tout problème sa solution (У каждой проблемы есть решение)*

Попросите студентов написать одну проблему на листе бумаги. Соберите их и положите в коробку, далее студенты подходят по одному и выбирают одну проблему и должен прочитать и дать совет, чтобы исправить эту проблему. Играют до тех пор пока все проблемы не будут прочтены и найдут решение.

Для данной игры нужно использовать следующие выражения:

Il faut que tu + subjonctif

Tu devrais / tu dois + infinitif

Il vaudrait mieux que tu + subjonctif

Si j'étais à ta place + conditionnel présent

Pourquoi ne pas + infinitif

Phrase à l'impératif

6. *Qui suis-je ? (Кто я?)*

Каждый студент пишет имя известного француза на стикере. Далее собираем эти стикеры, а затем случайным образом перераспределяем каждому игроку, приклеивая его на лоб. Студент задает закрытые вопросы, чтобы найти персонажа.

Обсуждение

Для того чтобы узнать эффективность использования игровых технологий на занятиях иностранного языка, было проведено анкетирование среди 17 преподавателей английского, французского, немецкого и турецкого языка кафедры «Переводческое дело и иностранные языки» Атырауского университета имени Халела Досмухамедова.

Анкетирование состояло из следующих вопросов:

1. Используете ли Вы игровые технологии в процессе обучения?
 - a) да
 - b) нет

2. С какой целью Вы применяете игровые технологии на занятиях?
 - a) повышения мотивации
 - b) устранения языкового барьера
 - c) освоения языкового и грамматического материала
3. С какими сложностями Вы сталкиваетесь при использовании игровых технологий на занятиях?
 - a) организационные
 - b) технические
 - c) методические

Результаты

Проведение анкетирования среди преподавателей иностранного языка показало следующие результаты. По первому вопросу выявлено, что 100% преподавателей используют игровые технологии при планировании своих занятий. По второму вопросу 46% преподавателей применяют игровые технологии на занятиях с целью повышения мотивации, 23% с целью устранения языкового барьера, а 31% с целью освоения языкового и грамматического материала.

Таким образом, можно заметить высокую эффективность использования игровых технологий на занятиях преподавателями иностранного языка.

Заключение

Таким образом, игровые технологии в преподавании французского языка играют немаловажную роль. Использование игр на занятиях французского как второго иностранного стимулируют мотивацию к изучению языка, то есть воодушевляют и пробуждают интерес у студентов к учебному процессу, способствуют созданию благоприятной среды в аудитории, улучшению коммуникативных навыков, освоению как лексических, так и грамматических тем, помогают преодолеть языковой барьер, развитию творческого потенциала студентов и умению работать индивидуально, в паре и в команде. Также применение игр на занятиях французского языка можно рассматривать как один из методов оценивания пройденного материала по дисциплине. Систематическое применение игр на занятиях французского языка дает положительный результат, но важно также обратить внимание на выбор качественных игровых технологий с учетом возрастных и психологических особенностей и уровня владения французским языком.

ЛИТЕРАТУРА

- [1].Макаренко А.С. Избранные педагогические сочинения //Педагогика. – Москва, 1977. – 320 с.
- [2].Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка //Вопросы психологии. – Москва, 1966. - № 6. – С. 62 – 68
- [3].Винникотт Д. В. Игра и реальность //Институт общегуманитарных исследований. - Москва, 2002. – 89 с.
- [4].Cuq J-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. CLE International: Paris, 2003. - P.160

- [5].Caré F., Debyser J.-M. Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français. - Hachette FLE: Paris, 1991. - P.38
- [6].Silva H. Le jeu en classe de langue. - CLE International: Paris, 2008. - P.21
- [7].Совет Европы. Общеввропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка //Отдел языковой политики. – Страсбург, 2001. – 47 с.
- [8].Piaget J. Psychologie et épistémologie. - Médiations: Paris, 1970. - P.198
- [9].Дечи Э.Л. Внутренняя мотивация //Пленум Пресс. - Нью-Йорк, 1975. – 115 с.
- [10]. Weiss F. Jouer, communiquer, apprendre. - Hachette: Paris, 2002. - P.7
- [11]. Захарова С. Н. Формирование коммуникативной компетентности как условие профессиональной подготовки студентов в педагогическом вузе //Молодой ученый. – Москва, 2017. - № 3.1. - С. 8–10.
- [12]. Власенко О. Н., Райсвих Ю. А., Скоробренко И. А. Использование игровых технологий в процессе подготовки будущих учителей иностранного языка к профессионально-педагогической деятельности //Современные методы и технологии преподавания иностранных языков. Сборник научных статей. - Чебоксары, 2019. – 145 с.
- [13]. Скоробренко И. А. Реализация коммуникативного подхода на занятиях по иностранному языку в свете требований к современному иноязычному образованию //Научные школы. Молодёжь в науке и культуре XXI века. - Челябинск, 2018. – 208 с.

REFERENCES

- [1]. Makarenko A.S. Izbranny`e pedagogicheskie sochineniya (Selected pedagogical writings) //Pedagogika. – Moskva, 1977. – 320 s. [in Rus.]
- [2]. Vy`gotskij L.S. Igra i ee rol` v psikhicheskom razvitii rebenka (Play and its role in the mental development of the child) //Voprosy` psikhologii. – Moskva, 1966. - № 6. – S. 62 – 68 [in Rus.]
- [3]. Vinnikott D. V. Igra i real`nost` (Game and reality) //Institut obshhegumanitarny`kh issledovaniy. - Moskva, 2002. – 89 s. [in Rus.]
- [4]. Cuq J-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. (Dictionary of didactics of French as a foreign and second language). - CLE International: Paris, 2003. - P.160 [in Fr.]
- [5]. Caré F., Debyser J.-M. Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français. (Game, language and creativity. Games in the French class.). - Hachette FLE: Paris, 1991. - P.38 [in Fr.]
- [6]. Silva H. Le jeu en classe de langue. (The game in the language class.). - CLE International: Paris, 2008. - P.21 [in Fr.]
- [7]. Sovet Evropy`. Obshheevropejskie kompetenczii vladeniya inostranny`m yazy`kom: izuchenie, prepodavanie, ocenka (Common European Framework of Reference for Languages: learning, teaching, assessment) //Otdel yazy`kovej politiki. – Strasburg, 2001. – 47 s. [in Rus.]
- [8]. Piaget J. Psychologie et épistémologie. (Psychology and epistemology.). - Médiations: Paris, 1970. - P.198 [in Fr.]
- [9]. Dechi E`.L. Vnutrennyaya motivaciya (Intrinsic motivation) //Plenum Press. - N`yu-Jork, 1975. – 115 s. [in Rus.]
- [10]. Weiss F. Jouer, communiquer, apprendre. (Play, communicate, learn.). - Hachette: Paris, 2002. - P.7 [in Fr.]
- [11]. Zaharova S. N. Formirovanie kommunikativnoy kompetentnosti kak uslovie professionalnoy podgotovki studentov v pedagogicheskom vuze (Formation of communicative competence as a condition for professional training of students in a pedagogical university) //Molodoy ucheniy. – Moskva, 2017. - №3.1. - S. 8–10. [in Rus.]
- [12]. Vlasenko O. N., Raysvih Yu. A., Skorobrenko I. A. Ispolzovanie igrovyyih tehnologiy v protsesse podgotovki buduschih uchiteley inostrannogo yazyika k professionalno-

pedagogicheskoy deyatelnosti (The use of gaming technologies in the process of preparing future teachers of a foreign language for professional and pedagogical activities) //Sovremennyye metody i tehnologii prepodavaniya inostrannyih yazyikov. Sbornik nauchnyih statey. - Cheboksaryi, 2019. – 145 s. [in Rus.]

[13]. Skorobrenko I. A. Realizatsiya kommunikativnogo podhoda na zanyatiyah po inostrannomu yazyiku v svete trebovaniy k sovremennomu inoyazyichnomu obrazovaniyu (Implementation of the communicative approach in the classroom in a foreign language in the light of the requirements for modern foreign language education) //Nauchnyie shkolyi. MolodYozh v nauke i kulture XXI veka. - Chelyabinsk, 2018. – 208 s. [in Rus.]

ФРАНЦУЗ ТІЛІ САБАҚТАРЫНДА ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ҚОЛДАНУ

*Хайржанова А.Х.¹, Бисенбиева Р.С.²,

*¹ф.ғ.к., қауымдастырылған профессор, Халел Досмұхамедов атындағы Атырау университеті, Атырау, Қазақстан, e-mail: akmaral_63@mail.ru

²магистр-оқытушы, Халел Досмұхамедов атындағы Атырау университеті, Атырау, Қазақстан, e-mail: r.bissenbiyeva@asu.edu.kz

Аңдатпа. Бұл мақалада екінші шет тілі ретінде француз тілін оқытуда ойын технологияларын қолданудың маңыздылығы қарастырылады. Дүние жүзіндегі француз тілі мұғалімдері студенттерін оқытудың жаңа және жақсы жолдарын табуға тырысуда. Ойын технологиялары француз тілін үйренуді қызықты етеді және студенттерге мотивацияны арттыруға және тілдік кедергілерді жеңуге көмектеседі. Ойын сонымен қатар сыныпта бірлескен орта құрудың тамаша тәсілі болуы мүмкін. Ойындарды пайдалану оқу процесін жандандырады және оқушылардың назарын оңай аударады. Сондай-ақ, оқушылар ойын барысында алған білімдерін жақсы есте сақтайды және қарым-қатынас жасау дағдыларын дамытады. Бұл мақалада сіз француз тілі сабағында ойындарды пайдаланудың артықшылықтары туралы, дұрыс ойынды қалай таңдауға болатынын білесіз және ойын мысалдарын көресіз. Сабақтарды жоспарлау үшін ойындарды қалай дұрыс таңдауға болатыны туралы бірқатар сұрақтарға жауап береміз. Сондай-ақ француз тілі сабақтарындағы ойын технологияларының мысалдарымен танысасыз. Халел Досмұхамедов атындағы Атырау университетінің «Аударма ісі және шет тілдері» кафедрасының оқытушылары арасында шет тілі сабақтарында ойын технологиясын қолданудың тиімділігі туралы сауалнаманың нәтижелері көрсетілді.

Тірек сөздер: ойын технологиялары, педагогикалық технология, француз тілі, мотивация, коммуникативті дағдылар, тілдік кедергі, өзіндік мотивация, кері байланыс

THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES FOR FRENCH CLASSES

*Khairzhanova A.¹, Bissenbiyeva R.²

*¹c.phil. s., associate professor, Atyrau University named after Khalel

Dosmukhamedov, Atyrau, Kazakhstan, e-mail: akmaral_63@mail.ru

²master pedagogical science, teacher, Atyrau University named after Khalel Dosmukhamedov, Atyrau, Kazakhstan, e-mail: r.bissenbiyeva@asu.edu.kz

Abstract. This article discusses the importance of gaming technology in the classroom of French as a second foreign language. French teachers around the world are trying to find new and better ways to teach their students. Gaming technology makes learning French fun and can help students increase motivation and overcome language barriers. Play can also be a great way to create a collaborative environment in the classroom. The use of games enlivens the learning process and can easily attract the attention of students. Also, students keep in mind the best

knowledge gained during the game and develop communication skills. In this article, you will learn about the benefits of using games in your French class, how to choose the right ones, and see examples of games. We will answer a number of questions on how to choose the right games for planning classes. And also get acquainted with examples of gaming technology in French classes. The results of a survey among teachers of the Department of Translation and Foreign Languages of Khalel Dosmukhamedov Atyrau University on the effectiveness of the use of gaming technology in foreign language classes are shown.

Keywords: game technologies, pedagogical technology, French, motivation, communication skills, language barrier, self-motivation, feedback.

Статья поступила 15.01.2022