

креативности. Существует множество различных взглядов на понятие креативности, его содержание и структуру.

Ключевые слова: креативность, образование, творческие способности, творческая компетентность, креативная личность.

Материал поступил в редакцию журнала 19.09.2022

Жеке тұлғаның креативтік шығармашылығын дамуы ғылыми-практикалық мәселе ретінде

Н.Б. Мухамбеталина¹, Л.Е. Дальбергенова²

^{1,2}Ш.Уалиханов атындағы Көкшетау университеті, Көкшетау қ., 020000, Қазақстан Республикасы

Қазіргі қоғам жаңа нәрсені жасауға қабілетті, міндеттерді шығармашылықпен шеше алатын тұлғаларды қажет етеді. Олай болса, білім алу арқылы оқушылар білім алумен қатар шығармашылық қабілеттерін дамытады. «Шығармашылық» ұғымы негізінен психология, педагогика және өнер салаларына қатысты. Дегенмен, бұл ұғым басқа салаларда да жиі кездеседі. Шығармашылық мәселесін психология және педагогика саласындағы көптеген шетелдік және отандық ғалымдар қарастырды. Бұл ғылымдарда шығармашылық күрделі, көп мағыналы құбылыс ретінде анықталады. Қазіргі уақытта шығармашылықтың жалпы қабылданған бірыңғай анықтамасы жоқ. Шығармашылық ұғымы, оның мазмұны мен құрылымы туралы әртүрлі көзқарастар бар.

Түйін сөздер: шығармашылық, білім, шығармашылық құзыреттілік, шығармашыл тұлға.

Материал 19.09.2022 баспаға түсті

МРНТИ 16.41.99

О.В. Бондаренко¹, А.А. Камзина²

¹магистрант, КазНУ им. Аль-Фараби, г.Алматы, 050040, Республика Казахстан, <https://orcid.org/0000-0003-2580-5086>. E-mail: bon-olesia@mail.ru

²старший преподаватель, КазНУ им. Аль-Фараби, г.Алматы, 050040, Республика Казахстан, <https://orcid.org/0000-0001-9177-3380>. E-mail: kamzina_aiman_67@mail.ru

ПРИМЕНЕНИЕ ИГР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ НА УРОКАХ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

Данная статья посвящена вопросу применения игр на занятиях французского языка в вузе с использованием мультимедийных средств. Игра позитивно влияет на процесс изучения и ускорения процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции. Актуальность выбранной темы объясняется развитием международных отношений, цифровизацией, студенческой мобильностью и внедрением инновационных технологий в образовательный процесс.

Цель исследования – доказать, что игровые методики нацелены на развитие и активизацию грамматических, лексических навыков, овладение умениями ведения диалога, преодоление коммуникативных барьеров. Игровые приемы обеспечивают устойчивый

интерес к изучению иностранного языка, способствуют индивидуальной и командной работе, активизируя познавательную деятельность студентов. Игра способствует раскрытию потенциала студентов и формированию их личности. В работе была представлена классификация игр, их функции, перечислены примеры игр, которые существенно помогают в изучении французского языка.

В результате исследования была обоснована эффективность применения обучающих игр на занятиях французского языка с использованием интерактивных платформ и мультимедиа.

Ключевые слова: обучающие игры, интерактивные платформы, французский язык, игровая методика, эффективность изучения, мультимедийные средства, иностранный язык.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

В данной статье была представлена значимость эффективности применения обучающих игр, интерактивных платформ, мультимедийных средств на занятиях французского языка, что способствует формированию коммуникативной компетенции, стимулирует познавательную активность, является психоэмоциональной разрядкой для студентов. Современная наука проявляет интерес к проблемам преподавания иностранного языка в связи с созданием единого мирового образовательного пространства, присоединением к Болонскому процессу, зарубежными стажировками студентов и профессорско-преподавательского состава, внедрением цифровизации и прогрессивных методик в образовательный процесс.

В работе рассматривается классификация игр, их функции, действие и влияние на потенциал и личность студентов. В статье приводятся практические примеры, которые доказывают эффективность и результативность употребления обучающих игр с использованием мультимедийных средств и интерактивных платформ.

ВВЕДЕНИЕ

Последнее время в системе образования происходят существенные изменения. Огромное значение приобретают вопросы по подготовке, аттестации профессорско-преподавательского состава, реформирование содержания образования, повышение прозрачности образования, утверждение Концепции обучения в течение всей жизни, применение инновационных методов образования, к которым можно отнести использование дидактических игр, интерактивных платформ, мультимедийных средств, применение кейс-стади, внедрение ролевых, деловых игр и т.д на занятиях французского языка. Интерес к проблемам образования обусловлен изменением мира, развитием технологий, расширением рынка труда, цифровизацией общества и всех сфер жизни, уровнем развития техники. Новый подход к образованию позволяет подготавливать высокообразованных, высококвалифицированных специалистов, с высоким уровнем стрессоустойчивости, способных быстро принимать решения, рационально мыслить, выдвигать нужные аргументы, что положительно влияет на модернизацию социальных, экономических и политических областей жизни, содействуя стремительному росту интеллектуального потенциала нации.

Наряду с этим, центральными вопросами, подтолкнувшими к данной работе, являются переход на гуманистический и личностно-ориентированный подходы, нацеленность на интересы обучающихся, на реализацию творческого потенциала, получение качественных знаний обучающимися в современных условиях развития глобализации и информатизации. Обучающиеся понимают возрастающую роль иностранного языка во всех сферах жизни и необходимость владения иностранным языком, руководствуясь современной парадигмой образования – обучение в течение всей жизни в связи с расширяющимися возможностями

международного сотрудничества, вероятностью больше путешествовать, мобильностью студентов и преподавателей, появлению многочисленных обучающих программ на иностранном языке, стипендий, выделяемых на обучение за границей, таких как международная стипендия «Болашак».

Наша работа посвящена использованию дидактических игр, обучающих платформ и применению мультимедийных средств на занятиях французского языка у студентов филологического факультета второго-третьего курса.

Научная новизна работы заключается в установлении аргументированного использования обучающих игр и мультимедийных средств как эффективный способ освоения французского языка и описание примеров дидактических игр согласно подготовленности и уровню знаний студентов.

Актуальность исследования объясняется следующими факторами:

во-первых, в результате развития информационного общества, цифровизации, глобализации мира, расширения международного сотрудничества совершенно очевидна необходимость более глубокого, объективного, основанного на широком фактическом материале изучения использования обучающих игр на уроках иностранного языка с применением современных мультимедийных средств. Изучение языков стало более осознанным в связи с открывающимися возможностями, перспективами. Основной проблемой преподавателя является поддержание интереса к изучению иностранных языков, тренировка внимания и памяти, мотивация для дальнейшего усвоения иностранного языка. Следует комплексно подходить к преподаванию иностранного языка, применяя инновационные методы, к которым можно отнести игровые методики, способствующие фасилитации восприятия учебного материала, повышению мотивации, эффективности усвоения языка, что делает уроки яркими, запоминающимися, оказывая положительное влияние на отношение у студентов к изучаемому предмету, развивая коммуникативные навыки и критическое мышление;

во-вторых, существование огромного количества всевозможных игр требует систематизации и особого подхода в осмыслении роли обучающих игр на уроках иностранных языков. Следует внимательно отнестись к подбору игр для закрепления четырех видов речевой деятельности (говорение, письмо, чтение, аудирование);

в-третьих, необходимо определить какую часть урока будут занимать обучающие игры с применением мультимедийных средств и интерактивных платформ. Игровая методика будет внедряться в виде отдельных элементов или как самостоятельная технология для усвоения лексики, грамматики, фонетического и орфографического материалов;

в-четвертых, требует тщательного изучения психологических факторов использования педагогических игр на уроках иностранного языка как показатель преодоления языкового барьера, стеснения, что способствует усилению результата запоминания языкового материала, оттачиванию иноязычных речевых и языковых навыков.

Целью настоящей публикации является раскрыть преимущества обучающих игр, интерактивных платформ и мультимедийных средств, используемых на занятиях французского языка, показать их эффективность.

Объектом исследования является процесс обучения иностранному языку, а к предмету исследования относятся обучающие игры, интерактивные платформы и мультимедийные средства.

Данная тема была изучена в трудах иностранных, российских, отечественных ученых, но до сих пор широко освещается и является актуальной для изучения и преподавания иностранных языков. Существует ряд работ, в которых раскрыта тема применения обучающих игр и мультимедийных средств. Они находят отражение в исследованиях таких авторов как: П.Я. Гальперин, Г.А. Китайгородская, Г.В. Рогова, А.Н. Леонтьев, К.Д. Ушинский, А.П. Старков, С.С. Полат, Е.И. Пассов, Л.С. Выготский, В. П. Зинченко и др., казахстанских исследователей: Досбенбетова А. Ш., Абрамова Г. И., Жумабекова У. Ж. Среди зарубежных ученых, которые занимались вопросом обучающих игр, можно выделить:

Д. Перри, Д. Норман, Э. Р. Бартл, К. Сален, Д. Фримен, Т. Фуллертон, Д. Парлетт, Р. Бум, С. Свинк, Э. Адамс и другие.

Усиление внимания к проблеме связано с пониманием определяющей роли изучения иностранного языка в современном обществе, предъявление более высоких требований к преподаванию иностранного языка, поэтому данная статья представляет практический и теоретический интерес. В исследуемой проблематике центральными становятся вопросы, раскрывающие значимость обучающих игр, интерактивных платформ и мультимедийных средств на занятиях французского языка, повышающих мотивацию, эффективность, результаты и оценки при изучении иностранного языка.

Игра присутствует во всех сферах нашей жизни: личная жизнь, работа, учеба. Она является ключевым моментом, так как люди играют с самого раннего детства. Игра позволяет примерить на себя разные роли. Люди неосознанно воплощают эти роли во взрослой жизни. Игра содействует развитию речи, социализации, креативности. Игра уменьшает уровень стресса и увеличивает скорость реакции, содействует производительности в образовании, позволяет проверить границы своих возможностей. Игру возможно использовать на занятиях иностранного языка на любом уровне и этапе изучения [1,46].

Урок французского языка – это целая маленькая жизнь, которую проживают студенты на занятиях иностранного языка, примеряя на себя разные социальные роли в ролевых играх, отражающих действительность. В результате чего можно заключить, что урок иностранного языка – игра, а учащиеся – актеры, изучающие иностранный язык для того, чтобы понимать иноязычную речь, разбираться в потоке существующей информации, удачно строить свою дальнейшую профессиональную карьеру, поскольку современная действительность вводит свои неписанные правила, по которым успешный специалист обязан владеть иностранным языком, что на данный момент стало неотъемлемой частью нашей жизни. Таким образом, уделяется большое внимание изучению иностранного языка в школе, вузах и послевузовском образовании.

В соответствии с целью, задачей изучения иностранного языка является не только коммуникация, понимание иностранной речи, но и использование иностранного языка на всех уровнях образования особенно в преподавании естественных наук: математики, физики, химии, так как многие открытия в науке осуществляются на иностранном языке. В эпоху развития интернета повышается значимость информации и знаний (научного, экспертного, профессионального, повседневного), возникает потребность в постоянном обновлении, уточнении знаний, поэтому возникла необходимость овладения одним или несколькими иностранными языками для того, чтобы получить доступ к потоку достоверной, проверенной информации на иностранном языке в интернете, международных электронных библиотеках и других источниках.

Основной целью педагогической деятельности является передача знаний учащимся, воспитание профессионализма у студентов. Педагог стремится привить любовь к своему предмету, заинтересовать обучающихся в изучении иностранного языка, подтолкнуть к целенаправленному получению знаний, выработать самостоятельность, что способствует достижению результатов, личностному росту, самовыражению, совершенствованию своих умений, знаний и навыков.

Мир новых технологий ставит перед нами новые задачи, поэтому одним из популярных методов является использование интерактивных платформ, дидактических игр, всевозможных гаджетов, обучающих программ, которые позволяют быстро усваивать материал, заинтересовывать студентов, закреплять и проверять пройденные темы, рассчитанные на разные уровни владения иностранным языком. Следует начинать с простых игр, элементарных упражнений, постепенно усложняя грамматический, лексический материал, полностью погружаясь в языковую среду.

Прогрессивные педагоги применяют инновационные, интерактивные методы обучения, которые способствуют не только развитию индивидуальной работы, а также диалоговому общению, плодотворной работе на занятиях, совместному решению проблем.

К приемам повышения заинтересованности к изучению французского языка можно отнести обучающие платформы Kahoot!, LearningApps, Padlet, Quizlet, google-forme, Coursera, Canvas и т.д. К обучающим сайтам можно отнести lepointdufle, les-verbres.com, podcastfrancaisfacile, tv5monde, savoirs.rfi, hosgeldi и т.д. Обучающие платформы и сайты предоставляют доступ к методическим материалам, которые ориентируют на освоение лексики, грамматики, фонетического и орфографического материалов. Педагоги французского языка могут полностью построить занятия на использовании электронных образовательных платформ, игровых приемов, либо комбинировать традиционное обучение с инновационными методами, применяя мультимедийные средства и современную технику.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В исследовании применялись методологические методы, к которым относятся теоретические и эмпирические методы. Они включают в себя дедукцию, синтез педагогический эксперимент, наблюдение, сравнение, в результате чего делается вывод об эффективности применения обучающих игр и мультимедийных средств.

Метод дедукции позволил из огромного объема информации выделить основные положения, которые доказывают, что обучающие игры и мультимедийные средства на уроках иностранного языка повышают мотивацию и интерес к предмету.

Был проведен анализ информации и полученных данных в ходе наблюдения за студентами на занятиях французского языка. Особое значение имел синтез фактов, что позволило собрать полученный материал в единое целое для подведения итогов о необходимости использования обучающих игр и мультимедийных средств на уроках французского языка.

Отдельное внимание акцентируется на сравнительно-историческом анализе. Он позволяет выделить причинно-следственные связи, выстроить логическую цепочку, предоставить дополнительные данные, которые могут натолкнуть на рассмотрение проблемы с новой точки зрения.

Сравнительный метод позволяет доказать, что игровые технологии и мультимедийные средства являются уникальной формой обучения в освоении лексического, орфографического, синтаксического, грамматического материалов, содействующих развитию и совершенствованию речевых навыков и компетенций.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Вопросы применения обучающих игр и мультимедийных средства на уроках иностранного языка рассматривались в работах разных авторов и исследователей. Анализ научных источников демонстрирует эффективность применения обучающих игр на занятиях иностранного языка. Существенную роль в решении проблемы применения дидактических игр сыграла работа Стронина М. Ф. «Обучающие игры на уроке английского языка». Автор делится опытом проведения обучающих игр на уроке английского языка. Он приводит классификацию обучающих игр на уроках иностранного языка. Другой лингвист, специалист в области методики иноязычного образования Е.И. Пассов - определил основные цели использования игр на уроках иностранного языка. Согласно Китайгородской Г.А – «игра в самом широком смысле слова выступает в форме непосредственного, но продуманного и управляемого общения преподавателя с группой, в этом случае игровая деятельность становится формой реализации учебного процесса» [2, 277].

В отличие от других методик игра имеет отличительную черту - четко обозначенная цель обучения, характеризующаяся учебно-познавательной направленностью. Другой

отличительной чертой является результат, который должен быть достигнут по завершению игры.

Педагогические игры выступают в роли эмоциональной разрядки, так как она приносит радость и удовлетворение, а также помогает примерить на себя разные роли, образы, трансформируя студентов в разные персонажи: французов, англичан, служащих, пассажиров, прохожих, журналистов и т.д. Обучающиеся перенимают опыт, культуру других народов, что способствует выработке речевых навыков на иностранном языке, наработке практического опыта, умению вести себя в разных ситуациях, адаптироваться к разнообразным правилам и законам, развивать критическое мышление, применяя полученные знания в повседневной жизни, каждый раз бессознательно играя определенную роль.

В Большом толковом словаре по культурологии указана следующая трактовка термина игра: «Игра - форма свободного самовыражения человека, предполагающая реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления каких-либо ситуаций, смыслов и состояний». [3, 511]. При проведении игр на занятиях французского языка обучающиеся раскрывают свой потенциал, самовыражаются. Играя, студент не только приобретает новые знания, закрепляет пройденный материал, но получает положительные эмоции, позитив, что способствует целенаправленному изучению языка с интересом, азартом, помогает не останавливаться на достигнутом и дальше самостоятельно углубленно изучать иностранный язык.

К целям игрового обучения можно отнести следующее:

- формирование интереса и подкрепление мотивации;
- получение знаний, освоение новых социальных ролей;
- применение усвоенных знаний, навыков, умений на практике;
- развитие потенциала и компетенций обучающихся;
- умение работать в паре и индивидуально, строя адекватные отношения с другими студентами и преподавателем;
- принятие правильных решений, поиск компромисса, распределение задач между членами игры, умение выслушивать своего собеседника, толерантно относиться к другим, проявлять находчивость являются основными составляющими успеха в будущей профессиональной карьере [4, 97].

Изучение определенной темы на занятии французского языка позволяет обучающимся применять свои знания в играх, на обучающих платформах, воссоздавать и в то же время перенимать общественный опыт, помогает быть готовым к любой ситуации не только на своем родном языке, но и на иностранном. Ситуации могут быть разными: пациент на приеме у врача, иностранец в чужом городе, в кино, в кафе, ресторане и т. д. Такие ситуации, проигрываемые на занятиях, учат коммуникабельности, правильному реагированию в разных ситуациях, принятию решений, живому общению с носителями языка в обычной жизни. Необходимо учитывать и подбирать комплекс игр в соответствии с возрастом обучающихся, уровнем владения иностранным языком, базовых знаний, личностных и психологических факторов.

К основным функциям обучающих игр можно отнести следующие функции:

– коммуникативная функция способствует общению студентов между собой, с преподавателем, объединяет людей с разным мышлением, положением, статусом, учит быть толерантными ко всем людям. Благодаря воспроизведению иноязычного общения на занятиях французского языка студенты учатся правильно реагировать на разные высказывания, правильно вести себя в любых ситуациях с разными людьми, разных профессий, разных национальностей;

– деятельностная функция стимулирует взаимодействие студентов друг с другом (улучшение себя, своего мышления, поведения) и окружающим миром;

– компенсаторная функция компенсирует нехватку практики, так как на занятиях французского языка студенты воспроизводят условия реальной жизни на иностранном языке, полностью погружаясь в языковую среду;

– воспитательная функция воздействует на духовно-нравственную сферу личности человека, воспитывает организованность, умение управлять своими эмоциями, подчиняться правилам игры, принимать любой исход игры;

– обучающая функция способствует приобретению знаний, умений и навыков, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления, формированию иноязычных навыков и умений в рамках учебной программы;

– Мотивационно-побудительная мотивирует обучающихся, расширяет их кругозор, мышление, творческую активность, активизирует педагогическую и воспитательную деятельность, что позитивно сказывается на личности обучающихся;

– ориентирующая функция учит фокусироваться на определенных условиях и конкретных ситуациях для того, чтобы аккумулировать и потом использовать необходимые вербальные и невербальные средства общения;

– релаксационная функция способствует снятию нервного и эмоционального напряжения, что помогает отдохнуть, но при этом продолжать познавать новое или повторять пройденное [5, 227].

Усвоение материала на практике, эмпирическим путем происходит быстрее, эффективнее, поскольку этому способствует игровая методика, которая вовлекает обучающихся в процесс игры, предоставляя весь арсенал имитационных, деловых, ролевых учебных игр. Игры, как все знают, издревле используются как опыт передачи от старшего поколения младшим, развивая память, логику, мышление, когнитивные процессы, креативность.

Обобщая изученный материал, следует отметить, что действительно дидактические игры помогают изучить новый материал, повторить и закрепить уже пройденные темы. Игры способствуют формированию черт языковой личности, учат вести себя как носители языка, помогают подготовиться к разным ситуациям. В процессе игры студенты учатся взаимоуважению и толерантности по отношению к другим культурам, к адекватному общению и взаимодействию с представителями разных национальностей.

Эффективность изучения французского языка определяется уровнем погружения в языковую среду, чему способствуют обучающие игры, интерактивные платформы и мультимедийные средства. Они помогают поддерживать интерес и мотивацию к изучению.

ОБСУЖДЕНИЕ

В качестве примеров на занятиях французского языка были апробированы разнообразные игры, обучающие платформы, мультимедийные средства. Далее остановимся более подробно на разборе обучающих игр на занятиях французского языка. Со студентами была проведена игра-соревнование. Группа делится на две команды. На доске представитель каждой команды по очереди должны написать как можно больше слов по изученной теме, закрепляя пройденную лексику. Следующая игра подразумевает, что группа делится на две команды. Участники от каждой команды по очереди выполняет какое-либо действие. Соперники должны назвать эти действия, правильно составив предложение, используя времена французского языка *le Présent, le Passé Composé, l'Imparfait, le Futur Simple*. Например, студент открывает или закрывает дверь, пишет на доске, идет к доске, садится, встает возле парты и т.д. В случае, если участник не может правильно составить предложение, он выбывает из игры. Побеждает команда, в которой к концу игры осталось большее количество участников.

Обратимся к следующему примеру - составление связного рассказа. Преподаватель придумывает предложение на французском языке, кидает мяч любому студенту, который в свою очередь должен составить свое предложение. Таким образом, должна получиться

интересная история. Каждый студент участвует в составлении рассказа. В данном случае идет отработка речевых навыков. Другим примером может служить игра карусель. Студенты становятся в круг лицом друг к другу. В течение 30 секунд обсуждают определённую тему, например, как пройти к музею, университету, остановке, либо рассказывают о своем хобби, либо объясняют грамматическое правило: спряжение 3 формы глагола или образование прошедшего времени *Passé Composé* (прошедшее время совершенного вида) и т.д. Один студент задает вопрос о спряжении глаголов, другой рассказывает правило, цитирует примеры, потом студенты меняются по кругу, чередуясь. Это задание подтверждает, что происходит оттачивание лексического и грамматического материалов, отрабатывается постановка вопросов и правильное формулирование ответов.

На интерактивных платформах применяются игры в виде таких заданий как: соединить русский эквивалент слова с французским, найти дефиницию к списку слов, выбрать правильный ответ. Можно прослушивать аудиозапись или просматривать видеозапись. Например, следуя указаниям диктора студенты должны дойти до нужного дома, адреса, места и т. д. Студенты могут прослушивать песни, а потом вставлять недостающие слова в пробелы, указанные в тексте. Таким образом, для закрепления орфографического, лексического или грамматического материала можно использовать обучающие платформы, гугл-формы, где составляются разные интерактивные задания или тесты по пройденным темам [6, 572].

Исходя из вышеизложенного, игры помогают преодолеть языковой барьер, стеснение, способствуют непринужденной обстановке, объединяют коллектив, учат общению, развивают коммуникативные умения и навыки, помогают установить тесные и доверительные отношения между участниками процесса обучения, укрепляют командный дух.

Необходимо отметить, что обучающие игры должны отвечать следующим требованиям:

- соответствие целям и задачам обучения,
- организация игр согласно возрастным, психологическим особенностям и уровню знаний,
- проведение инструктажа и четкое разъяснение правил и условий игры,
- соблюдение временных рамок, подведение итогов и анализ.

Существуют разные варианты классификаций учебных игр. У каждого автора могут быть свои классификации.

Игры бывают воспитывающие, социализирующие, развивающие, дидактические, языковые игры, ролевые игры, деловые игры, фонетические, ситуационные, предметные, интеллектуальные, сюжетные, репродуктивные, имитационные, игры-загадки и т. д. Игры могут подразделяться по степени сложности, по способу организации, по длительности проведения и т. д. [7, 6].

К играм можно отнести «Свою-игру». Она помогает проверить полученные знания, способствует духу соперничества. На таких занятиях обучающиеся запоминают больше информации, чем на обычных занятиях.

Кроссворд-игра, игра «Лото» поддерживают интерес, отрабатывают постановку вопроса и ответа, детально помогают изучить материал, и быстро запомнить лексику.

Игры-соревнования вовлекают в работу в команде, но при этом воспитывают чувство личной ответственности, так как успех команды в игре зависит от вклада каждого студента и т.д.

Особое внимание следует уделить применению мультимедийных средств на занятиях французского языка, так как мы не можем представить нашу жизнь без компьютера, гаджетов, смартфонов, интернета, презентаций, поскольку они открывают нам большие возможности в изучении иностранного языка, будь это французский, английский, немецкий. Мультимедийные средства оказывают влияние на совершенствование навыков говорения, письма, аудирования, чтения. При помощи мультимедийных средств можно охватить большой объём информации, усвоить и закрепить пройденный материал, расширить

кругозор, высказать свое мнение, поделиться фактами. Происходит развитие межкультурной коммуникативной компетентности, социокультурных, информационных, когнитивных, общекультурных компетенций.

Используя фотоаппараты, телефоны студенты снимают видеоролики, подкасты, описывают студенческую жизнь, интересы современной молодежи, делают разбор ситуаций в мире и т. д. Темы могут быть взяты из разных областей, которые интересны обучающимся. Они могут фотографировать и придумывать истории, рассказы к фотографиям. Без труда находить друзей по переписке, слушать песни на изучаемом языке и выполнять задания к ним, смотреть фильмы, расширяя словарный запас, знакомясь с культурой страны изучаемого языка, укладом, бытом и т. д. [8, 64].

В 2020 году из-за пандемии весь мир был вынужден перейти на дистанционный формат обучения, что привело к использованию интерактивных платформ Kahoot!, LearningApps, Quizlet, Google forms, Padlet и т.д., инновационных методов обучения, использованию мультимедийных средств. Университет КазНУ использовал такие обучающие платформы как Oqulyq, Univer, ZOOM. Они выступали не только как обучающие платформы, но и местом размещения и хранения обучающих ресурсов, УМКД, электронных пособий, книг. Занятия стали более интересными, насыщенными, яркими. Повысился процент выполнения заданий, домашних работ, наблюдалось улучшение результатов оценок.

Особенностью педагогических игр является возможность примерить на себя новые роли, новые образы, поучаствовать в решении поставленных проблем и найти нестандартные решения, приблизиться к реальному общению, довести до автоматизма лексические и грамматические единицы в речи, закрепив их на уроках иностранного языка. Данный пример дает основание говорить, что благодаря игровым технологиям, обучающиеся готовы свободно применять лингвистический материал, изученные языковые конструкции в живом общении с носителями языка в повседневной жизни.

Результаты показали следующее, что в процессе игр очень часто создаются проблемные ситуации, в результате которых приходится активно думать, искать выход, что помогает развивать мыслительную деятельность, волевые качества, моральные ценности, лидерские способности, укрепляя познавательные мотивы, а также умение приспосабливаться к разным ситуациям.

Итак, можно сделать вывод, что в игре проявляются важнейшие черты личности, так как игра является эффективным средством формирования личности. По А. С. Макаренко «Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре» [9, 173]. Из всего сказанного следует вывод о том, что в университете преподаватель выбирает игры для того, чтобы обучающиеся могли усвоить материал, преуспеть в жизни, добиться поставленных целей, умели анализировать свои действия поступки, мотивы. Игра подготавливает к разным сценариям: проигрышу, конфликтам, успеху, управлению, а главное учит как выйти из сложившейся ситуации, при этом сохраняя эмоциональное равновесие, терпимость, и адекватное поведение по отношению к другим людям.

Во время игр развивается нравственность, формируется толерантность, соблюдение норм. Посредством игры формируются трудолюбие, сильные черты характера, культура поведения, гуманное и уважительное отношение друг к другу, к людям разных национальностей, разным культурам. Игра наполняет жизнь и занятия интересным содержанием, организует и направляет обучающихся. Игры способствуют усидчивости, терпению. Обучающиеся преобразуются, более молчаливы становятся общительными, более эмоциональные – спокойными, некорректные более вежливыми. Благодаря игре пропадает неуверенность, застенчивость, стираются языковые барьеры, в коллективных играх вырабатывается чувство ответственности. Игра также способствует формированию правильного, положительного отношения к труду, работе, взаимопомощи. Задачей является не только воспитать конкурентоспособного специалиста, а также гармонически развитую

личность, которая будет стремиться к нравственности, соблюдению моральных норм и правил в силу своих внутренних убеждений и глубокого понимания их необходимости.

Особое значение отводится раскрытию и реализации потенциала учащихся. Игра помогает выявить интересы, предрасположенность, способности, чтобы помочь в дальнейшем развиваться в этом направлении. При развитии творческого потенциала повышается интерес к предмету, заинтересованность в выполнении самостоятельной работы, поиска информации, формируются такие качества как любознательность, вера в себя. Дидактические игры, ролевые игры обогащают опытом, помогают раскрыть природные задатки обучающихся, подготавливает учащихся к дальнейшей жизни, так как игры порождают разные оригинальные идеи, которые могут отличаться от общепринятых, развивается воображение, что предполагает предвосхищение возможных результатов в будущем путем решения проблемных ситуации. Например, Эльконин писал, что «Дело не только в том, что в игре развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, а в том, что коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется самый механизм возможной смены позиции координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения» [10, 215]. В результате обучающие игры представляют собой трамплин для творческого и общественного самовыражения обучающихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Резюмируя предшествующие рассуждения, можно сказать, что формирование коммуникативных, общекультурных, языковых компетенций у обучающихся позволяют студентам не останавливаться на достигнутом, двигаться вперед, самосовершенствоваться, развиваться, стажироваться, углублять свои знания, заимствовать информацию из иностранных источников. Студенты должны осмысленно задействовать все свои возможности, чтобы избежать стагнации и уметь адаптироваться к быстро меняющемуся миру. Следовательно, мы приходим к выводу, что эффективное усвоение иностранного языка происходит в результате применения обучающих игр и мультимедийных средств на занятиях иностранного языка. Предлагаемый метод позволяет ускорить запоминание материала, приводит к плодотворному обучению, располагает к дружеской атмосфере, повышает интерес и мотивацию со стороны студентов, развивает коммуникацию, речевые умения, реализацию творческого потенциала обучающихся, способствует положительной мотивации и осознанному изучению иностранного языка, а также воспитанию разносторонне развитой, готовой к творческому созиданию личности.

Проведенные исследования позволяют сделать вывод и выделить следующие особенности применения обучающих игр и мультимедийных средств на занятиях французского языка:

- Четкая постановка цели и получение результата
- Активное участие обучающихся в играх, активизация знаний, закрепление пройденного материала, решение проблемных вопросов
- Развитие коммуникабельности, творческого подхода, креативности
- Преодоление языкового барьера
- Повышение мотивации, заинтересованности
- Приобщение к выполнению самостоятельных работ и следование современной парадигме образования – обучение в течение всей жизни
- Умение работать в команде
- Действенный способ повторения пройденного материала
- Эффективность усвоения, запоминания и воспроизведения материала
- Результативность контроля знаний.

Собственные наблюдения и специальные исследования в этом плане показали, что в дальнейшем возможно разработать методическое пособие, посвящённое обучающим играм и заданиям согласно возрастной категории и уровню обучения студентов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Быкова Е. А. Обучающая игра как средство контроля сформированности коммуникативной компетенции на уроках французского языка // Сборник: Лингвистические, методические и социокультурные аспекты изучения и преподавания иностранных языков. Сборник итоговых материалов всероссийской научно-практической очно-заочной конф., Орехово-Зуево, Россия, 2019. – Орехово-Зуево, 2019. - С. 46–52.
- 2 Малова О.В., Лубенец М.Ю. Интенсивное обучение и интенсификация процесса обучения младших школьников английскому языку // Проблемы современного педагогического образования – 2018. № 60-3. – С. 203-206.
- 3 Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологии. - М.: Вече, 2003. - 511 с.
- 4 Савотина Н.А., Реймер М.В., Михальчёва П.С. Повышение мотивации учащихся на уроках английского языка средствами обучающей игры // Вестн. Калужского университета. Сер. 1 Психологические науки, Педагогические науки. - 2020. - Т. 3. - № 1 (6). - С. 97–99.
- 5 Чинькова Н. С., Никитина Е. Ю. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей и подростков. – Челябинск: ЮжноУральский центр РАО, 2019. – 227 с.
- 6 Григоренко Е.О. Обучающие игры на уроках иностранного языка // Сборник: Научные труды Калужского государственного университета имени К.Э. Циолковского. Сер. "Гуманитарные науки". - Калуга, 2020. - С. 572–576.
- 7 Абрамова А. А. Обучающий потенциал игры на уроках иностранного языка в начальной школе // Сборник: Лингвистические, методические и социокультурные аспекты изучения и преподавания иностранных языков. Сборник итоговых материалов всероссийской научно-практической очно-заочной конференции, Орехово-Зуево, Россия. - Орехово-Зуево, 2019. - С. 6–5.
- 8 Сафин И.М. Использование мультимедийных технологий на уроках английского языка как способ повышения эффективности обучения // Научное творчество молодежи как ресурс развития современного общества: Матер. XV Всерос. научно-практич. конф. молодых исследователей, Минск, Белоруссия, 2020. – Минск, 2020. – С. 245-248.
- 9 Терякова С.И. Пути повышения мотивации при изучении иностранного языка в вузе // Актуальные проблемы совершенствования преподавания иностранных языков в вузе и школе: Матер. Региональной научно-методической конф., Якутск, Россия, 2017. – Якутск, 2017. – С. 67-68.
- 10 Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 226 с.

REFERENCES

- 1 Bykova E. A. Obuchayushchaya igra kak sredstvo kontrolya sformirovannosti kommunikativnoj kompetencii na urokah francuzskogo yazyka [Educational game as a means of controlling the formation of communicative competence in French lessons]. Sbornik: Lingvisticheskie, metodicheskie i sociokul'turnye aspekty izucheniya i prepodavaniya inostrannyh yazykov. Sbornik itogovyh materialov vserossijskoj nauchno-prakticheskoj ochno-zaochnoj konferencii [Linguistic, methodical and socio-cultural aspects of studying and teaching foreign languages. Collection of final materials of the All-Russian scientific and practical part-time conference]. Orekhovo-Zuyevo, 2019, pp. 46–52.
- 2 Malova O.V., Lubenec M.YU. Intensivnoe obuchenie i intensifikaciya processa obucheniya mladshih shkol'nikov anglijskomu yazyku [Intensive learning and intensification of the process of teaching English to junior schoolchildren]. Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya [Problems of modern pedagogical education], 60-3, 203-206 (2018). [in Russian]

- 3 Kononenko B.I. Bol'shoj tolkovyj slovar' po kul'turologii [Big explanatory dictionary of cultural studies] (Moscow, 2003).
- 4 Savotina N.A., Reimer M.V., Mikhacheva P.S. Povyshenie motivacii uchashchihsya na urokah anglijskogo yazyka sredstvami obuchayushchej igry [Increasing the motivation of students in English lessons by means of a learning game], Vestnik Kaluzhskogo Universiteta [Bulletin of Kaluga University], 1 (6), 97-99 (2020). [in Russian]
- 5 Chinkova N. S., Nikitina E. Yu. Igrovye tekhnologii v kul'turno-dosugovoj deyatel'nosti detej i podrostkov [Game technologies in the cultural and leisure activities of children and adolescents]. (Chelyabinsk: South Ural Center of RAO, 2019)
- 6 Grigorenko E.O. Obuchayushchie igry na urokah inostrannogo yazyka [Educational games in foreign language lessons]. Sbornik: Nauchnye trudy Kaluzhskogo gosudarstvennogo universiteta imeni K.E. Ciolkovskogo [Collection: Scientific works of the Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky]. Kaluga, 2016, pp. 572–576.
- 7 Abramova A. A. Obuchayushchij potencial igry na urokah inostrannogo yazyka v nachal'noj shkole [Educational potential of the game in foreign language lessons in elementary school]. Sbornik: Lingvisticheskie, metodicheskie i sociokul'turnye aspekty izucheniya i prepodavaniya inostrannyh yazykov. Sbornik itogovyh materialov vsrossijskogo nauchno-prakticheskoi ochnozaochnoj konferencii [Collection: Linguistic, methodological and socio-cultural aspects of studying and teaching foreign languages. Collection of final materials of the All-Russian scientific and practical full-time and correspondence conference]. Orekhovo-Zuevo, 2019, pp. 6–15.
- 8 Safin I.M. Ispol'zovanie mul'timedijnyh tekhnologij na urokah anglijskogo yazyka kak sposob povysheniya effektivnosti obucheniya [The use of multimedia technologies in English lessons as a way to improve the effectiveness of learning]. Materialy XV Vserossijskoi nauchno-prakticheskoi konferencii molodyh issledovatelej “Nauchnoe tvorcestvo molodezhi kak resurs razvitiya sovremennogo obshchestva” [Scientific creativity of youth as a resource for the development of modern society]. Minsk, 2020, pp. 245-248.
- 9 Teryakova S.I. Puti povysheniya motivacii pri izuchenii inostrannogo yazyka v vuze [Ways to increase motivation in the study of a foreign language at a university]. Materialy regional'noj nauchno-metodicheskoi konferencii “Aktual'nye problemy sovershenstvovaniya prepodavaniya inostrannyh yazykov v vuze i shkole” [Actual problems of improving the teaching of foreign languages at a university and school]. Yakutsk, 2017, pp. 67-68.
- 10 Elkonin D.B. Psihologiya igry [The psychology of the game] (Moscow, 1978).

Материал поступил в редакцию журнала 18.10.2022

Француз тілі сабақтарында мультимедиялық құралдарды пайдалана отырып ойындарды қолдану

О.В. Бондаренко¹, А.А. Қамзина²

¹ Әл-Фараби атындағы ҚазҰУ 1 магистрант, Алматы, 050040, Қазақстан Республикасы, <https://orcid.org/0000-0003-2580-5086>, bon-olesia@mail.ru

² Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университетінің аға оқытушысы, Алматы, 050040, Қазақстан Республикасы, kamzina_aiman_67@mail.ru

Бұл мақала университеттегі француз тілі сабақтарында мультимедиялық құралдарды пайдалана отырып, ойындарды пайдалануға арналған. Ойын оқыту үдерісіне оң әсерін тигізіп, шет тілінің коммуникативтік құзыреттілігін қалыптастыруды жеделдетеді. Таңдалған тақырыптың өзектілігі халықаралық қатынастардың дамуымен, цифрландырумен, студенттердің ұтқырлығымен және оқу үдерісіне инновациялық технологияларды енгізумен түсіндіріледі.

Зерттеудің мақсаты: ойын әдістері грамматикалық және лексикалық дағдыларды дамытуға және белсендіруге, диалог жүргізу дағдыларын меңгеруге, қарым-қатынас кедергілерін жеңуге бағытталғанын дәлелдеу. Ойын әдістері шет тілін үйренуге тұрақты

қызығушылықты қамтамасыз етеді, оқушылардың танымдық іс-әрекетін белсендіре отырып, жеке және топтық жұмысқа ықпал етеді. Ойын оқушылардың мүмкіндіктерін ашуға және олардың жеке тұлға болып қалыптасуына ықпал етеді. Жұмыста ойындардың классификациясы, олардың функциялары, француз тілін үйренуге айтарлықтай көмектесетін ойын мысалдары ұсынылды.

Зерттеу нәтижесінде француз тілі сабақтарында интерактивті платформалар мен мультимедиялық құралдарды пайдалана отырып оқу ойындарын қолданудың тиімділігі дәлелденді.

Кілт сөздер: оқыту ойындары, интерактивті платформалар, француз тілі, ойын әдістемесі, оқыту тиімділігі, мультимедиялық құралдар, шет тілі.

Материал 18.10.2022 баспаға түсті

Application of game with multimedia supports in French lessons

O.V. Bondarenko¹, A.A. Kamzina²

¹ master student, KazNU named after Al-Farabi, Almaty, 050040, Republic of Kazakhstan, <https://orcid.org/0000-0003-2580-5086>. bon-olesia@mail.ru

² senior lecturer, Kazakh National University. Al-Farabi, Almaty, 050040, Republic of Kazakhstan, kamzina_aiman_67@mail.ru

This article discusses the use of games via multimedia tools at French lessons at the university. Games have a positive effect on the learning of a foreign language and show excellent results in mastering the language material. The relevance of the topic is explained by the development of international relations, digitalization, student mobility, and the introduction of innovative technologies in the educational process. The aim of the study is to show that game methods are aimed at developing and activating grammatical and lexical skills; they help maintain interest in learning a language, develop communicative competence, promote individual and team work, boost students' cognitive activity. Games contribute to the disclosure of students' potential and the formation of their personalities. The article presents a classification of games and lists examples of games that significantly help in learning French. As a result of the study, the effectiveness of the use of learning games at French lessons using interactive platforms and multimedia is substantiated.

Keywords: learning games, interactive platforms, French language, game methodology, learning efficiency, multimedia tools, foreign language.

Received: 18.10.2022