

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ИНТЕРАКТИВНОМ ОБУЧЕНИИ ФРАЗЕОЛОГИЗМАМ

Гульноза Алимова, преподаватель, независимый соискатель

O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti

E-mail: alimovag1405@gmail.com

998078777

Аннотация: *Ushbu maqolada fransuz tilidagi frazeologizmlarni zamonaviy raqamli vositalar va o'yin texnologiyalari asosida o'qitish metodikasi ishlab chiqilgan. Metodika kognitiv-diskursiv, faoliyatga yo'naltirilgan va raqamli yondashuvlarga asoslangan. Empirik qismda Quizlet, Genially kabi raqamli platformalar yordamida pedagogik eksperiment o'tkazilib, taklif etilgan yondashuvning samaradorligi tasdiqlangan.*

Аннотация: В статье представлена разработка методики преподавания французских фразеологизмов на базе современных цифровых инструментов и игровых технологий. Методика базируется на когнитивно-дискурсивном, деятельности и цифровом подходах. В эмпирической части рассмотрен педагогический эксперимент с использованием цифровых платформ (Learna, Busuu, Memrise, Loora, Talkpal, Langua, Speak и др.), подтверждающий эффективность предложенного подхода.

Ключевые слова: фразеологизмы; французский язык; цифровые технологии; геймификация; методика преподавания; интерактивные упражнения.

Abstract: *The article presents the development of a methodology for teaching French idiomatic expressions using modern digital tools and gamification technologies.. The methodology is based on cognitive-discursive, activity-based, and digital approaches. The empirical part includes a pedagogical experiment involving*

digital platforms (such as Quizlet, Genially, and others), which confirms the effectiveness of the proposed approach.

Keywords: idioms; French language; digital technologies; gamification; teaching methodology; interactive exercises.

Kalit so‘zlar: frazeologizmlar; fransuz tili; raqamli texnologiyalar; geymifikatsiya; o‘qitish metodikasi; interaktiv mashqlar.

Актуальность

Актуальность темы обусловлена ролью фразеологизмов в формировании коммуникативной компетенции и сложностью их усвоения. Цель исследования – обоснование эффективной педагогической практики, сочетающей интерактивные цифровые платформы и элементы геймификации. Методологическая база включает контент-анализ учебных материалов, педагогический эксперимент и анкетирование участников.

Введение.

Фразеологические единицы являются важной частью лексики любого языка, отражая его смысловую и культурную специфику. Их значения часто не выводимы из значений отдельных слов, что создаёт трудности при обучении. В условиях цифровизации образования и активного использования мультимедиа возрастает потребность в инновационных подходах. Современные исследования подтверждают, что применение информационно-коммуникационных технологий и игровых приёмов в обучении иностранным языкам повышает интерес и мотивацию студентов.

Научная новизна

Научная новизна исследования состоит в разработке комплексной методики обучения французским фразеологизмам, включающей классификацию идиом по степени пригодности к геймификации, интеграцию цифровых платформ в структуру урока и создание авторских дидактических материалов.

Методология исследования

Методология исследования опирается на сочетание теоретических и эмпирических методов. Использовались адаптированные фразеологизмы и цифровые платформы (Memrise, Loora, Talkpal, Langua, Speak, Quizlet, Genially, Wordwall), обеспечивающие визуализацию, интерактив и обратную связь.

Этапы методики.

1. *Подбор фразеологизмов по теме и уровню подготовки.* На начальном этапе преподаватель отбирает идиомы, связанные с темой урока и соответствующие языковому уровню студентов. Важно учитывать **морфолого-семантические особенности** фразеологизмов.

2. *Введение значений через визуализацию и аудиофрагменты.* На этом этапе создаётся когнитивная база: изучаемые идиомы представляются студентам в визуальном и аудиальном контексте.

3. *Геймифицированные упражнения на цифровых платформах.* После объяснения значений фразеологизмов студенты переходят к игровой тренировке с использованием онлайн-инструментов.

4. *Рефлексия и контроль усвоения через цифровой мониторинг.* Заключительным этапом является оценка результатов обучения и рефлексия. Преподаватель использует возможности цифровых платформ для мониторинга.

Методология.

В исследовании применялись как теоретические, так и эмпирические методы: контент-анализ, педагогический эксперимент, анкетирование. Теоретическую базу составили когнитивно-дискурсивный, деятельностный и цифровой подходы. В качестве цифровых платформ использовались Quizlet, Genially, Wordwall, Kahoot и другие.

Этапы методики

1. Подбор фразеологизмов по теме и уровню подготовки.
2. Введение значений через визуализацию и аудиофрагменты.
3. Использование геймифицированных упражнений на цифровых платформах.

4. Практика речи в игровых сценариях (викторины, ролевые игры).
5. Рефлексия и контроль усвоения через цифровой мониторинг.

Выводы и практические рекомендации

В результате педагогического эксперимента было подтверждено, что предложенная методика является **эффективной**. Студенты экспериментальной группы показали **статистически значимо более высокие результаты** по тестам на знание и употребление фразеологизмов, чем учащиеся контрольной группы (традиционный метод).

Интегрировать геймифицированные модули в учебный план.

Регулярно выделять время на интерактивные упражнения с использованием указанных цифровых сервисов.

Использовать разнообразные форматы упражнений. Чередовать индивидуальную работу со студентами (самостоятельные карточки, LearningApps).

• *Проводить методическую подготовку преподавателей.* Учитель должен уметь создавать и адаптировать задания в выбранных платформах, организовывать командную работу и грамотно отражать результаты.

• *Развивать и пополнять базу упражнений.* Создание **цифровых банков упражнений** по фразеологизмам (например, общедоступных коллекций в Quizlet или LearningApps) позволит быстро применять уже готовые задания в разных контекстах.

В заключение можно отметить, что сочетание современных технологий с игровым обучением открывает новые возможности для закрепления сложной лексики – в частности, фразеологизмов. Внедрение описанной методики в работу преподавателя-французиста не только **обогащает учебный процесс**, но и формирует у студентов позитивное отношение к изучению языка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Абдрахманова Р., Королева Е. Использование цифровых образовательных ресурсов в обучении фразеологии французского языка // *Современные проблемы науки и образования*. – 2022. – №6. – С. 39–44.
2. Василевич В. Г., Попова З. Д. Фразеология французского языка: учебное пособие. – М.: Высшая школа, 2016. – 228 с.
3. Капустина Е. В., Любаева И. А. Использование наглядных средств при обучении фразеологизмам на французском языке // *Иностранные языки в школе*. – 2021. – №3. – С. 131–133.
4. Королева Е. А. Геймификация в преподавании французского языка: технологии и эффективность // *Педагогическое образование и наука*. – 2021. – №5. – С. 236–240.
5. Королева Е. А., Абдрахманова Р. Х. Применение образовательных платформ Quizlet, Wordwall и LearningApps при обучении лексике и фразеологии // *Вестник ТГПУ*. – 2022. – №12. – С. 245–249.
6. Хрулёва О. В., Логинова И. П., Тарасова С. В. Геймификация в цифровом обучении: мотивация и вовлечённость студентов // *Цифровое образование в России*. – 2023. – №4. – С. 474–482.
7. <https://ielanguages.com/frenchphrases.html>
8. <https://www.crunchbase.com/organization/idiom-master>
9. <https://www.fluentu.com/blog/french/best-apps-for-learning-french/>