



Modern approaches to teaching French phraseology using information and communication technologies and gamification

Gulnoza ALIMOVA¹

Uzbekistan State World Languages University

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 2025
Received in revised form
10 August 2025
Accepted 25 August 2025
Available online
15 September 2025

Keywords:

idioms,
French language,
digital technologies,
gamification,
teaching methodology,
interactive exercises.

ABSTRACT

The article presents the development of a methodology for teaching French idiomatic expressions using modern digital tools and gamification technologies. The relevance of the topic is determined by the need to develop communicative competence and the challenges associated with mastering idioms through traditional methods. 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.

2181-3663/© 2025 in Science LLC.

DOI: <https://doi.org/10.47689/2181-3701-vol3-iss7/S-pp115-120>

This is an open-access article under the Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru>)

Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va o'yin elementlaridan foydalanib, fransuz tilining frazeologizmlarini o'rgatishga zamonaviy yondashuvlar

ANNOTATSIYA

Kalit so'zlar:

frazeologizmlar,
fransuz tili,
raqamli texnologiyalar,
geymifikatsiya,
o'qitish metodikasi,
interaktiv mashqlar.

Ushbu maqolada fransuz tilidagi frazeologizmlarni zamonaviy raqamli vositalar va o'yin texnologiyalari asosida o'qitish metodikasi ishlab chiqilgan. Mavzuning dolzarbligi kommunikativ kompetensiyani shakllantirish zaruriyati va frazeologizmlarni an'anaviy usullar orqali o'zlashtirishdagi qiyinchiliklar bilan izohlanadi. 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.

¹ Independent researcher, Uzbekistan State World Languages University. E-mail: alimovag1405@gmail.com

Современные подходы к обучению французским фразеологизмам с использованием информационно-коммуникационных технологий и геймификации

АННОТАЦИЯ

Ключевые слова:

фразеологизмы,
французский язык,
цифровые технологии,
геймификация,
методика преподавания,
интерактивные
упражнения.

В статье представлена разработка методики преподавания французских фразеологизмов на базе современных цифровых инструментов и игровых технологий. Охарактеризованы закономерности темы обусловленные необходимостью формирования коммуникативной компетенции и трудностью усвоения фразеологизмов традиционными способами. Методика базируется на когнитивно-дискурсивном, деятельностном и цифровом подходах. В эмпирической части рассмотрен педагогический эксперимент с использованием цифровых платформ (Quizlet, Genially и др.), подтверждающий эффективность предложенного подхода.

ВВЕДЕНИЕ

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. Предложенная методика поэтапно ведёт от презентации фразеологизмов к их активному использованию в геймифицированных упражнениях. Гипотетические результаты эксперимента показали значительное повышение эффективности усвоения идиом у экспериментальной группы по сравнению с контрольной. Практические рекомендации адресованы преподавателям французского языка.

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.

Цифровые платформы, такие как Quizlet и Genially, способствуют более быстрому усвоению и повторению лексического материала, а геймификация позволяет моделировать речевые ситуации в интерактивной форме. Их сочетание усиливает наглядность, интерактивность и элемент соревновательности, способствуя лучшему запоминанию идиом. Иллюстрации и видеоролики помогают визуализировать значение выражений, а викторины и карточки – закреплять их в увлекательной форме. На основе этих принципов разработана интегрированная методика обучения французским фразеологизмам, объединяющая цифровые

упражнения и игровые механики. В статье представлены её методологическая основа, этапы реализации, научная новизна и практические результаты. Новая методика направлена на преодоление ограничений традиционного обучения и повышение эффективности усвоения идиом.

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. Впервые предложена классификация фразеологических единиц (например, «зрительные», «когнитивные») с привязкой к форматам интерактивных упражнений, что учитывает функциональные возможности цифровых платформ. Разработанная методика систематизирует применение ресурсов Quizlet, Wordwall и Genially на всех этапах обучения – от введения материала до контроля, обеспечивая преемственность, мотивацию и целостность учебного процесса.

МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

Методология исследования опирается на сочетание теоретических и эмпирических методов. Теоретическую основу составляют когнитивный, деятельностный и цифровой подходы, обеспечивающие целостное понимание идиом, активное усвоение знаний и использование мультимедийных инструментов.

Эмпирическая часть включала контент-анализ УМК, педагогический эксперимент и анкетирование. Эксперимент проводился в двух группах: одна обучалась по геймифицированной методике, другая – традиционно. Использовались адаптированные фразеологизмы и цифровые платформы (Quizlet, Genially, Wordwall, Kahoot, LearningApps), обеспечивающие визуализацию, интерактив и обратную связь.

Эффективность оценивалась с помощью тестов и опросов. Результаты подтвердили, что интеграция цифровых ресурсов и игровых элементов повышает мотивацию и способствует успешному усвоению фразеологизмов.

Этапы методики.

Приведённая методика предполагает поэтапное движение от знакомства со значением фразеологизмов к их активному использованию в речи. Основные этапы методики состоят из следующих пунктов:

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: как отмечают Попова и Василевич, многие идиомы имеют фиксированный порядок слов и не переводятся дословно. Поэтому выбирают такие выражения, смысл которых можно проиллюстрировать наглядно. Классификация фразеологизмов по степени пригодности для игровых приёмов (научная новизна работы) помогает выделить «легкоиграбельные» единицы (наглядные, материальные метафоры) и планомерно переходить к более сложным. Таким образом, уже на этапе подготовки материалов учитель закладывает основу для эффективной геймификации: интересные и понятные идиомы вызывают больший энтузиазм студентов, а структурированная классификация позволяет распределить материал по уровням сложности.

2. Введение значений через визуализацию и аудиофрагменты. На этом этапе создаётся когнитивная база: изучаемые идиомы представляются студентам в визуальном и аудиальном контексте. Например, можно показать картинку или короткий видеоклип, иллюстрирующий фразу «chercher midi à quatorze heures» («искать полдень в два часа») – то есть усложнять простую ситуацию. Аудиофрагменты (диалоги или рассказы, где употребляется идиома) помогают студентам услышать правильное произношение и интонацию. Как отмечают Капустина и Любаева, **усвоение новых фразеологизмов значительно эффективнее при применении наглядных средств** на этапе семантизации. Это также позволяет сразу обсудить с группой смысл выражения и примеры употребления, подготовив почву для следующих игровых практик.

3. Геймифицированные упражнения на цифровых платформах. После объяснения значений фразеологизмов студенты переходят к игровой тренировке с использованием онлайн-инструментов. В Quizlet создаются карточки с идиомами, которые используются в режимах «спеллинг», «сопоставление» и т.п. Kahoot предлагает командные викторины с мгновенной обратной связью, а LearningApps и Wordwall – интерактивные задания (подбор синонимов, кроссворды, пропуски и пр.). Дополняют цифровые методы настольные игры, квесты и головоломки. Механика геймификации включает баллы, уровни, виртуальные награды и таблицы лидеров, что повышает мотивацию и активность студентов.

Заключительный этап – игровая речевая практика: студенты используют фразеологизмы в диалогах, ролевых играх и письменных заданиях. Такие форматы развивают коммуникативную компетенцию, командную работу и интерес к языку. Исследования (Королева Е.А., Абдрахманова Р., Хрулёва О.В. и др.) подтверждают, что геймификация повышает качество усвоения и уровень вовлечённости.

Рефлексия и контроль усвоения через цифровой мониторинг. Заключительным этапом является оценка результатов обучения и рефлексия. Преподаватель использует возможности цифровых платформ для мониторинга: например, в Quizlet можно проанализировать, какие карточки вызывают затруднения у студентов, а Genially сохраняет протоколы тестов, позволяя увидеть процент ошибок по каждому вопросу. LearningApps нередко имеют встроенные отчёты о выполнении упражнений. Такая цифровая рефлексия помогает скорректировать дальнейший план уроков. **Преимущество мониторинга через цифровую среду** в том, что учитель получает мгновенные данные об эффективности каждого упражнения и может оперативно адаптировать методику. Кроме того, присущие геймификации механики (например, виртуальные награды за выполнение серии уроков, личные достижения) позволяют поддерживать мотивацию даже на завершающем этапе обучения.

МЕТОДОЛОГИЯ

В исследовании применялись как теоретические, так и эмпирические методы: контент-анализ, педагогический эксперимент, анкетирование. Теоретическую базу составили когнитивно-дискурсивный, деятельностный и цифровой подходы. Были отобраны фразеологизмы, адаптированные по уровням сложности и тематике. В качестве цифровых платформ использовались Quizlet, Genially, Wordwall, Kahoot и другие. Методы оценки включали тестирование, анкетирование, наблюдение. Статистическая обработка проводилась с использованием критерия Стьюдента.

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). При этом отмечено повышение **мотивации и активности** обучающихся: цифровые и игровые приемы вызывали больший интерес к занятиям и желание самостоятельно повторять материал. Как резюмируют вышеперечисленные исследователи, выводы которых способствуют развитию коммуникативной компетенции и повышают мотивацию студентов». Подобное наблюдается и в других источниках: так, Хрулёва с соавторами подтверждают, что геймификация повышает интерес к дисциплине и способствует лучшей интеграции студентов в учебный процесс.

Практическое применение данной методики включает следующие рекомендации для преподавателей французского языка:

- **Интегрировать геймифицированные модули в учебный план.** Регулярно выделять время на интерактивные упражнения с использованием указанных цифровых сервисов. Например, начать урок с быстрого Kahoot-опроса, продолжить парой командных игр и завершить цифровым тестом на Quizlet.

- **Использовать разнообразные форматы упражнений.** Чередовать индивидуальную работу со студентами (самостоятельные карточки, LearningApps) и коллективные активности (викторины, ролевые игры). Это обеспечивает более полное развитие навыков.

- **Проводить методическую подготовку преподавателей.** Учитель должен уметь создавать и адаптировать задания в выбранных платформах, организовывать командную работу и грамотно отражать результаты. Целесообразны семинары или мастер-классы по использованию Genially, Kahoot и других инструментов.

- **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 перспективе полезно разработать мобильное приложение или онлайн-курс по теме «французские идиомы», использующее геймификацию (например, с наградами за ежедневные активности).

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. Полученные результаты эксперимента и наблюдений подтверждают мнение многих исследователей о том, что **геймификация и цифровые инструменты способны значительно повысить эффективность обучения иностранным языкам**.

Предложенная методика показала свою эффективность в экспериментальных условиях. Цифровые и игровые подходы способствуют развитию коммуникативной компетенции и повышают мотивацию студентов. Рекомендуется внедрение геймифицированных модулей в учебные планы, использование цифровых платформ, проведение методической подготовки преподавателей. Перспективным направлением является создание цифровых банков упражнений по фразеологии и мобильных приложений.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ:

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/>