

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ИТАЛЬЯНСКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ: ОПЫТ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Ergashova Baxora Sayfillo qizi
O'zDJTU mustaqil tadqiqotchisi
ergashova.baxoram@gmail.com

Janna Tsulimova
Siena xorijliklar universiteti doktoranti
z.tsulimova@studenti.unistrasi.it

Аннотация. Статья посвящена применению настольных игр в преподавании итальянского языка как иностранного. Рассматриваются психолингвистические и методические основания для внедрения игровых форм на занятиях, а также описан практический опыт использования игр «Chi sono?» и «Timeline» в многоязычной аудитории. Анализируется влияние таких игр на мотивацию студентов, снижение тревожности, развитие речевой активности и усвоение грамматических структур.

Ключевые слова: обучение итальянскому, дидактика, игровые технологии, мотивация, настольные игры, конжунтиво, трапассато.

Using board games in teaching italian as a foreign language: experience and prospects

Annotation. This article explores the use of board games in teaching Italian as a foreign language. It discusses the psycholinguistic and didactic foundations of introducing game-based activities into the classroom and presents a practical case study involving the games “Chi sono?” and “Timeline” used in a multilingual classroom. The analysis focuses on the games’ impact on student motivation, anxiety reduction, speech production, and the consolidation of grammar structures.

Keywords: Italian language teaching, didactics, game-based learning, motivation, board games, subjunctive, trapassato prossimo.

Italyan tilini xorijiy til sifatida o'qitishda stol o'yinlaridan foydalanish: tajriba va istiqbollar

Annotatsiya. Ushbu maqolada italyan tilini chet tili sifatida o'rgatishda stol o'yinlaridan foydalanishning afzalliklari tahlil etiladi. O'yin shakllarining dars jarayoniga qo'shilishi psixolingvistik va didaktik asoslari ko'rib chiqilgan. "Chi sono?" va "Timeline" kabi o'yinlarning ko'p tilli auditoriyada qo'llanish tajribasi tavsiflanadi. Talabalarning motivatsiyasi, tashvish darajasini kamaytirish, grammatik strukturalarni mustahkamlashdagi samaradorligi yoritilgan.

Kalit so'zlar: italyan tilini o'qitish, didaktika, o'yin metodlari, motivatsiya, stol o'yinlari, congiuntivo, trapassato.

Введение

Обучение итальянскому языку узбекскоязычных групп представляет собой уникальный процесс, требующий учета культурных и языковых особенностей учащихся. Узбекский язык, принадлежащий к тюркской языковой семье, значительно отличается от итальянского, что создает определенные вызовы, но и открывает возможности для творческого подхода.

Использование тем, близких узбекской культуре, таких как семейные традиции, национальная кухня или праздники, помогает учащимся лучше усваивать итальянскую лексику и грамматику. Например, изучение итальянских блюд (пицца, паста) можно сравнить с узбекскими аналогами (самса, плов). Настольные игры, ролевые диалоги и викторины делают процесс обучения увлекательным. Такие игры, как "Scrabble" на итальянском или карточные игры с итальянскими фразами, способствуют запоминанию слов и развитию разговорных навыков.

Из преподавательского опыта работы с узбекскоязычными учащимися третьего курса университета стало очевидным, что одной из серьёзных преград в овладении иностранным языком, особенно в развитии разговорных навыков, является страх ошибиться. Многие студенты избегают участия в заданиях, предполагающих устную речь, что снижает эффективность учебного процесса. Психологические барьеры, присущие коллективистским культурам, усугубляют проблему: студенты испытывают внутреннее давление и беспокойство о том, как их воспримет группа. Для преодоления этих затруднений и создания благоприятной, безопасной и мотивирующей атмосферы на занятии был опробован метод введения

игровых элементов в образовательный процесс. Важно, чтобы игровые задания соответствовали уровню обучающихся и при этом предполагали постепенное усложнение: в соответствии с гипотезой $i+1$, сформулированной Стивеном Крашеном (Krashen, 1983), каждое новое задание должно находиться на один шаг выше текущего уровня знаний студента, позволяя ему сделать один посильный шаг вперёд и логически продвигаться к следующей языковой цели.

В настоящей статье рассматривается применение настольных игр в преподавании итальянского языка как иностранного: анализируются их дидактические преимущества, особенности внедрения в учебный процесс и конкретные примеры использования. В фокусе внимания — игры "Chi sono?" и "Timeline", адаптированные для решения конкретных учебных задач и организованные по принципу наращивания сложности от урока к уроку.

Методика преподавания иностранных языков в последние десятилетия всё чаще обращается к подходам, направленным на снижение тревожности студентов и повышение их включённости. Одним из таких подходов является дидактика, основанная на игре (*didattica ludica*). По мнению Крашена (Krashen, 1983), в процессе игры активизируется так называемое правило забвения (Rule of Forgetting): ученик, увлечённый заданием, забывает о том, что он изучает язык, и начинает использовать его спонтанно. Согласно той же концепции, обучение будет эффективным, если новые задания находятся немного выше текущего уровня компетенции учащегося — на один шаг вперёд. Эта идея легла в основу теории $i+1$, где i — это уровень знаний студента, а $+1$ — посильное, но более сложное задание, к которому студент может прийти с небольшой поддержкой. Таким образом, игра, грамотно встроенная в структуру урока, может выполнять функцию $+1$, помогая учащимся шаг за шагом продвигаться к новым языковым целям. Игровые формы способствуют глубокой когнитивной обработке информации и формированию устойчивых нейронных связей (Jensen, 1994). Важно также учитывать, что активизация предшествующих знаний учащихся и опора на их личный опыт способствует интеграции нового материала в существующую когнитивную структуру.

Основная часть.

Игра Chi sono? — это интерактивная дедуктивная игра, направленная на развитие вопросительных структур, гипотез и интуитивной логики. Timeline — логическая хронологическая игра, тренирующая использование

временных связей, аргументацию и грамматические времена. Такое сочетание стимулирует разные языковые процессы и расширяет речевую практику студентов. Узбекоязычные студенты часто демонстрируют высокий уровень тревожности, связанный с коллективистской культурой и боязнью оценки. Игровой формат позволил создать безопасную среду для самовыражения, снять барьеры и активизировать речь даже у менее уверенных участников.

Игры были интегрированы в структуру уроков итальянского языка как средство не только мотивации, но и системной отработки грамматических и лексических навыков. Использование игровых заданий происходило в несколько этапов, каждый из которых имел дидактическую цель и логически вписывался в структуру урока. Подход к внедрению игр был основан на принципе постепенного усложнения — в соответствии с гипотезой $i+1$. Таким образом, обе настольные игры — *Chi sono?* и *Timeline* — были использованы как инструменты поэтапного развития речевых и грамматических умений. Использование игры *Chi sono?* на трёх уровнях сложности Игра *Chi sono?* (аналог популярной игры "Кто я?") была встроена в цикл из трёх последовательных занятий, каждое из которых расширяло цели и усложняло речевые задачи.

Урок 1: Знакомство с игрой и базовые навыки общения. На первом занятии студенты познакомились с правилами: один участник получает карточку с именем персонажа, которую не видит, и задаёт группе вопросы, предполагающие ответы "sì" или "no".

Урок 2: Расширение лексики и коммуникативная гибкость. На следующем уроке студенты выполняли ту же игровую задачу, но с ограничением: вместо слов "sì" и "no" нужно было использовать синонимичные фразы такие как "hai ragione", "non è giusto".

Урок 3: Грамматическое закрепление — *congiuntivo presente*. На третьем уроке в игру была встроена грамматическая задача: студенты должны были использовать субъективные конструкции с *congiuntivo presente*.

Использование игры *Timeline* как последовательной практики временных структур

Игра *Timeline*, основанная на хронологическом упорядочивании событий, была второй дидактической игрой, встроенной в курс.

Урок 1: Знакомство с игрой и активизация фоновых знаний

На первом занятии учащиеся располагали карточки и высказывали гипотезы на простом уровне.

Урок 2: Расширение лексики, логических связей и морфологии.

На следующем этапе участники аргументировали порядок карточек, используя причинно-следственные и временные конструкции. Особое внимание уделялось морфологической работе с существительными, обозначающими события (например: *invenzione, fondazione, inaugurazione*) — студенты выводили от них соответствующие глаголы (*inventare, fondare, inaugurare*) и применяли их в контексте.

Урок 3: Закрепление грамматики — *trapassato prossimo* и сложные структуры. Финальный этап предполагал активное использование сложных временных конструкций, особенно ***trapassato prossimo*** и его сочетаний с другими временами и модальными структурами.

В качестве темы для третьего урока с использованием игры *Timeline* можно также предложить закрепление ***congiuntivo passato***, поскольку эта игра — отличная возможность отработать глагольные формы предшествующих времен (***anterioretà***). Анализ результатов показал положительное влияние игровых заданий на атмосферу в классе, мотивацию студентов и усвоение грамматических структур. Отмечены следующие изменения:

- Эмоциональный климат в группе улучшился: снизился уровень тревожности, повысилась активность менее уверенных студентов.
- Мотивация студентов возросла: учащиеся охотно включались в игровые задания, проявляли интерес и соревновательный дух.
- Уровень речевой активности повысился: увеличилось количество самостоятельных высказываний, расширился словарный запас.
- Улучшились результаты по грамматическим темам (*congiuntivo presente, trapassato prossimo*), особенно в продуктивных заданиях.

Таким образом, применение настольных игр способствовало не только развитию языковых компетенций, но и укреплению групповой динамики и коммуникативной уверенности.

Игровые формы обучения представляют собой мощный инструмент усвоения иностранного языка, особенно в среде, подверженной высокому уровню тревожности и неуверенности студентов. Настольные игры, такие как *Chi sono?* и *Timeline*, при правильной педагогической организации, позволяют соединить когнитивное, эмоциональное и коммуникативное измерения обучения. Они эффективно реализуют принцип *i+1*, обеспечивая

плавное усложнение заданий, и способствуют не только языковому, но и личностному росту учащихся. Представленные примеры подтверждают, что интеграция игр в курс итальянского языка как иностранного может быть продуктивной стратегией для формирования устойчивой учебной мотивации, речевой активности и грамматической грамотности.

Список литературы

1. Krashen, S. (1983). Principles and Practice in Second Language Acquisition. Oxford: Pergamon.
2. Ginnis, P. (2002). Teaching and Learning in the Classroom. Cheltenham: Nelson Thornes.
3. Polito, M. (2002). Il gioco come risorsa educativa. Firenze: La Nuova Italia.
4. Jensen, E. (1994). Brain-Based Learning. San Diego: The Brain Store.
5. Ekwall, E. E., & Shaker, C. (2004). B: Ginnis, P. Teaching and Learning in the Classroom.
6. Масиленти А. Il ruolo del gioco nel gioco di ruolo: interpretare la didattica ludica nella classe di italiano lingua straniera [Электронный ресурс] // Academia.edu. 2009. URL: <https://www.academia.edu/1316896> (дата обращения: 02.04.2025).
7. Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (2014). Digital game and play activity in L2 teaching and learning. Language Learning & Technology, 18(2), 2–8.
8. Reinders, H., & Benson, P. (2017). Research agenda: Language learning beyond the classroom. Language Teaching, 50(4), 561–578.
9. Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.