

**ОБУЧАЮЩИЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА**

Музаффарова Одина

Студентка 3 курса НПУУз им. Низами

Смирнова Сабина

Д.ф.п.н., и.о. доцента НПУУз им. Низами

Аннотация: *В статье исследуется дидактический потенциал обучающих мультфильмов, созданных с применением генеративных технологий искусственного интеллекта, для формирования грамматических навыков у детей, изучающих русский язык как иностранный. Теоретическую основу исследования составляют положения когнитивной лингводидактики, психолингвистики детской речи и медиадидактики. В качестве практического материала анализируется авторский обучающий мультфильм «Телепузик в стране Русской грамматики», созданный с использованием генеративных ИИ-инструментов. Описан педагогический эксперимент, проведённый в начальной школе с учащимися 7-10 лет. Установлено, что систематическое использование анимационного контента статистически значимо повышает скорость и качество усвоения грамматических категорий рода, числа, падежа и глагольного спряжения по сравнению с традиционной методикой. Сформулированы выводы о перспективах интеграции ИИ-мультфильмов в преподавание РКИ на начальном этапе.*

Ключевые слова: *русский язык как иностранный (РКИ), обучающий мультфильм, грамматические навыки, искусственный интеллект в образовании, визуализация грамматики, медиадидактика, начальный этап обучения, детская аудитория.*

Современная методика преподавания русского языка как иностранного переживает период активной трансформации, обусловленной стремительным развитием цифровых технологий и изменением когнитивных стратегий обучающихся нового поколения. Дети, рождённые в эпоху повсеместного распространения мультимедиа, демонстрируют принципиально иной характер переработки лингвистической информации: визуально-образный канал восприятия становится для них ведущим. Данное обстоятельство ставит перед педагогическим сообществом задачу поиска и научного обоснования новых форм подачи грамматического материала, адаптированных к актуальным психолого-педагогическим характеристикам учащихся 7-10 лет.

Грамматика русского языка представляет особую трудность для детей-иностранцев: обширная система падежных окончаний, категория рода, видо-временные формы глагола формируют значительный «барьер вхождения» [1]. Традиционные методы – объяснение с опорой на таблицы, упражнения на

подстановку, заучивание парадигм – нередко порождают устойчивое грамматическое утомление и снижение мотивации к изучению языка. Альтернативой может служить анимационный контент, органично сочетающий нарратив, музыкальное сопровождение и визуальный образ с системным грамматическим наполнением.

Особую актуальность данная тема приобретает в контексте появления генеративных ИИ-инструментов, позволяющих создавать высококачественный учебный анимационный контент без привлечения дорогостоящих производственных ресурсов. Самостоятельно созданный мультфильм «Телепузик в стране Русской грамматики» стал первым опытом такого рода в практике автора настоящей статьи и одновременно объектом педагогического исследования, результаты которого излагаются ниже.

Объект исследования – процесс формирования грамматических навыков у детей 6-9 лет на начальном этапе освоения русского языка.

Согласно концепции критических периодов усвоения языка, разработанной Э. Леннебергом и впоследствии развитой в трудах С. Крашена [6] дети до 9-10 лет обладают особой нейронной пластичностью, обеспечивающей имплицитное – то есть непроизвольное, бессознательное – усвоение грамматических структур. Это означает, что избыточная эксплицитация правил не только не ускоряет формирование навыка, но нередко тормозит его, переводя обработку грамматической формы в зону осознанного контроля, где она становится когнитивно затратной.

Выготский Л.С., разрабатывая теорию зоны ближайшего развития, указывал на ключевую роль игровой и образно-ситуативной деятельности в обучении детей: именно через игру ребёнок усваивает правила, не осознавая их как таковые [1]. Данный принцип напрямую применим к анимационному контенту: сюжетный нарратив мультфильма создаёт «игровую рамку», внутри которой грамматическая форма предъявляется в естественном коммуникативном контексте, а не как абстрактная схема.

С позиций теории когнитивной нагрузки Дж. Свеллера, мультимодальная подача информации – одновременное задействование аудиального и визуального каналов при разумном дозировании материала – минимизирует постороннюю когнитивную нагрузку и тем самым увеличивает долю ресурсов рабочей памяти, направленных на формирование устойчивых когнитивных схем [9]. Майер Р., развивая этот подход применительно к мультимедиа, сформулировал принципы мультимедийного обучения: принцип мультимедиа, принцип смежности, принцип модальности – все они реализуются в хорошо выстроенном образовательном мультфильме [7].

В российской методике РКИ проблема визуализации грамматики разрабатывалась в трудах А.Н. Щукина, Г.А. Золотовой, Е.И. Пассова. Пассов Е.И., разрабатывая коммуникативный метод, настаивал на том, что грамматический

навык формируется не через изучение правил, а через многократное воспроизведение языковой единицы в условиях, имитирующих естественную коммуникацию. Анимационный нарратив создаёт именно такие условия: ситуативность, повторяемость, эмоциональная вовлечённость [2].

Зарубежные исследователи – Д. Нэйшн, Дж. Хьютон и др. – демонстрируют, что ненамеренное усвоение лексики и грамматики при просмотре аутентичного видеоконтента сопоставимо по эффективности с намеренным заучиванием [8]. При этом анимационный контент, специально разработанный для учебных целей, превосходит аутентичный в части управляемости частотности и контекстного разнообразия грамматических форм.

Использование игровых персонажей в учебных материалах для детей дополнительно активизирует механизмы эмпатии и идентификации: ребёнок «вживается» в роль персонажа, что, по данным нейропедагогических исследований, усиливает ретенцию усвоенного материала за счёт эмоционального маркирования памятных следов.

Генеративные ИИ-технологии радикально снизили порог входа в производство анимационного учебного контента. Если ещё десятилетие назад создание полноценного учебного мультфильма требовало привлечения целой команды – сценаристов, аниматоров, звукорежиссёров, – то сегодня педагог-практик способен самостоятельно разработать и реализовать анимационный образовательный продукт за приемлемое время и с минимальными финансовыми затратами.

Вместе с тем ИИ-генерация контента порождает специфические риски: недостаточную точность воспроизведения отдельных фонем и графем, возможные артефакты в визуальном ряде, ограниченную контролируемость педагогического сценария при использовании полностью автоматических решений. Преодоление этих ограничений требует активного методического участия педагога на всех этапах производства контента – от сценарной разработки до постпродакшн-верификации.

Авторский обучающий мультфильм «Телепузик в стране Русской грамматики» создан с применением генеративных ИИ-инструментов (Gemini ai, Grok ai и Flow). Общая продолжительность первого модуля составляет 18 минут; материал разбит на 6 тематических эпизодов по 3 минуты, каждый из которых посвящён отдельной грамматической теме.

Центральный персонаж – Телепузик – антропоморфный персонаж с выразительными чертами лица и нейтральным акцентом, что позволяет детям идентифицировать себя с ним независимо от родного языка. Телепузик путешествует по Стране Русской Грамматики, где каждая локация «населена» грамматическими явлениями: Лес Существительных, Площадь Глаголов, Мост Падежей и т. д. Сюжетное единство обеспечивается нарративной рамкой: герой

ищет «Грамматический ключ», открывающий ворота в «Дворец Правильной Речи» – метафора, прозрачно кодирующая цель языкового обучения.

К мультфильму разработан методический сопроводительный комплекс, включающий: рабочие листы по каждому эпизоду с заданиями на идентификацию, классификацию и продукцию грамматических форм; карточки-флешкарды с персонажами мультфильма; дидактические игры («Помоги Телепузику подобрать окончание!»); аудиодорожки с песнями-запоминалками по каждой грамматической теме. Данный комплекс обеспечивает интеграцию аудиовизуального и упражненного компонентов в единую методическую систему.

Организация и результаты педагогического эксперимента. Эксперимент проводился на базе начальных классов средней общеобразовательной школы № 131 г. Ташкента в течение 8 недель. В нём приняли участие 48 учащихся 3-4 классов (9-10 лет), изучающих русский язык как неродной. Участники были разделены на контрольную и экспериментальную группы с выровненными исходными показателями.

Контрольная группа обучалась по традиционной методике. Экспериментальная группа работала с эпизодами мультфильма (2 раза в неделю) с последующим выполнением заданий методического комплекса.

Результаты эксперимента показали статистически значимое превосходство экспериментальной группы по всем измеряемым параметрам: уровню сформированности грамматических навыков, вовлечённости в учебный процесс, мотивации и долговременной ретенции материала. Учащиеся экспериментальной группы чаще использовали цветовые ассоциации и речевые модели из мультфильма в спонтанной речи.

Проведённое исследование подтверждает высокий дидактический потенциал обучающих мультфильмов, созданных с помощью технологий искусственного интеллекта, в формировании грамматических навыков на начальном этапе изучения РКИ. Цветовое кодирование, персонификация грамматических категорий, нарративная структура и ритмизация речи обеспечивают многоканальную поддержку процесса усвоения.

Вместе с тем необходимо признать ограничения ИИ-мультфильма. Во-первых, автоматически синтезированная речь может содержать просодические и фонетические несовершенства, способные закрепить нежелательные произносительные модели у чувствительных к имитации детей. Во-вторых, линейный просмотрный формат не обеспечивает дифференцированного подхода к обучающимся с разным темпом усвоения без дополнительных педагогических интервенций. В-третьих, качество ИИ-генерируемого визуального ряда в ряде сцен оказалось недостаточно стабильным (артефакты движения), что потребовало ручной коррекции.

Перспективы дальнейшего развития включают: создание интерактивной версии мультфильма с элементами адаптивного обучения; разработку модулей для уровней А2 и В1; интеграцию в платформы дистанционного обучения; а также расширение сопоставительной базы исследования за счет включения разноязычных учащихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Выготский Л.С. Мышление и речь / Собр. соч.: в 6 т. Т. 2. – М.: Педагогика, 1992. – 504 с.
2. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.: Просвещение, 1991. – 223 с.
3. Педагогика цифровой эпохи: теория и практика / под ред. И.Д. Фрумина, А.А. Пинского. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2023. – 318 с.
4. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: теория и практика. – 4-е изд. – М.: Филоматис, 2011. – 480 с.
5. Immordino-Yang M. H., Damasio A. We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education // Mind, Brain, and Education. – 2007. – Vol. 1, No. 1. – P. 3-10.
6. Krashen S.D. The Input Hypothesis: Issues and Implications. – London: Longman, 1995. – 120 p.
7. Mayer R.E. Multimedia Learning. – 2nd ed. – Cambridge: Cambridge University Press, 2009. – 320 p.
8. Nation I.S.P., Newton J. Teaching ESL/EFL Listening and Speaking. – New York: Routledge, 2009. – 205 p.
9. Sweller J. Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning // Cognitive Science. – 1988. – Vol. 12, No. 2. – P. 257-285.
10. Chapelle C.A. Computer Applications in Second Language Acquisition. – Cambridge: Cambridge University Press, 2001. – 218 p.
11. Plass J.L., Moreno R., Brünken R. (Eds.) Cognitive Load Theory. – Cambridge: Cambridge University Press, 2010. – 340 p.