УДК 378.147:811.161.1

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Порохина Олеся Константиновна
магистрант 2 курса
olesyaporoxina@gmail.com
Научный руководитель: Абдужалилов Маъруфжон Исламоглы
д.ф.ф.н. (PhD), доцент
Гулистанский государственный университет, г.Гулистан, Узбекистан
marufjonabdujalilov7gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается использование игровых технологий при преподавании русского языка как иностранного в системе высшего образования. Цель работы — охарактеризовать возможности геймификации как средства поддержания учебной мотивации, активизации познавательной деятельности и формирования языковых и коммуникативных навыков студентов. Исследование имеет теоретико-обзорный характер и основывается на анализе и обобщении научно-методических публикаций, посвящённых методам обучения, дидактической игре и мотивационным факторам. Рассматриваются место игровых приёмов среди методов преподавания, соотношение внутренней и внешней мотивации, а также возможности применения ролевых игр, викторин, соревнований и коммуникативных ситуаций на занятиях по русскому языку как иностранному. Особое внимание уделяется условиям педагогически обоснованного использования игр: соответствию заданий языковому уровню и возрастным особенностям обучающихся, добровольности участия, последовательному усложнению материала и сопровождению преподавателя. На основе рассмотренных положений делается вывод о том, что игровые технологии могут способствовать снижению психологического напряжения, поддержанию интереса к изучению языка и активной речевой практике. Вместе с тем результативность игровых форм зависит от их соответствия целям обучения и продуманной организации учебной деятельности. Выводы статьи носят аналитический характер и не основаны на самостоятельном педагогическом эксперименте.

Ключевые слова: русский язык как иностранный; игровые технологии; геймификация; учебная мотивация; дидактическая игра; коммуникативные навыки; высшее образование.

OLIY TA’LIMDA RUS TILINI XORIJIY TIL SIFATIDA O‘QITISHDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

Annotatsiya. Maqolada oliy ta’lim tizimida rus tilini xorijiy til sifatida o‘qitishda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish masalasi ko‘rib chiqiladi. Tadqiqotning maqsadi geymifikatsiyaning talabalarning o‘quv motivatsiyasini qo‘llab-quvvatlash, bilish faolligini oshirish hamda til va kommunikativ ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi imkoniyatlarini tavsiflashdan iborat. Ish nazariy-tahliliy xususiyatga ega bo‘lib, unda o‘qitish metodlari, didaktik o‘yinlar va motivatsion omillarga bag‘ishlangan ilmiy-metodik adabiyotlar tahlil qilinadi va umumlashtiriladi. O‘yin usullarining til o‘qitish metodlari tizimidagi o‘rni, ichki va tashqi motivatsiya o‘rtasidagi munosabat, shuningdek, rolli o‘yinlar, viktorinalar, musobaqalar va kommunikativ vaziyatlardan foydalanish imkoniyatlari yoritiladi. O‘yinlarni maqsadga muvofiq tashkil etish shartlariga, jumladan, topshiriqlarning talabalarning til darajasi va yosh xususiyatlariga mosligiga, ishtirokning ixtiyoriyligiga, materialning bosqichma-bosqich murakkablashishiga hamda o‘qituvchi ko‘magiga alohida e’tibor qaratiladi. Tahlil natijalariga ko‘ra, puxta tashkil etilgan o‘yin texnologiyalari ruhiy zo‘riqishni kamaytirish, til o‘rganishga qiziqishni saqlash va faol nutqiy mashq uchun sharoit yaratishga xizmat qilishi mumkin. Shu bilan birga, ularning samaradorligi o‘quv maqsadlariga muvofiqligi va mashg‘ulotlarning oqilona tashkil etilishiga bog‘liq. Keltirilgan xulosalar nazariy tahlilga asoslangan bo‘lib, mustaqil pedagogik tajriba natijalari sifatida taqdim etilmaydi.

Kalit so‘zlar: rus tili xorijiy til sifatida; o‘yin texnologiyalari; geymifikatsiya; o‘quv motivatsiyasi; didaktik o‘yin; kommunikativ ko‘nikmalar; oliy ta’lim.

GAME-BASED TECHNOLOGIES IN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE IN HIGHER EDUCATION

Abstract. This article discusses the use of game-based technologies in teaching Russian as a foreign language in higher education. The aim is to examine gamification as a means of supporting learning motivation, encouraging students’ cognitive engagement, and developing language and communication skills. The paper is a theoretical review based on the analysis and synthesis of methodological publications addressing teaching methods, educational games, and motivational factors. It considers the place of game-based activities within language teaching, the

relationship between intrinsic and extrinsic motivation, and the potential of role-playing activities, quizzes, competitions, and communicative scenarios in Russian-as-a-foreign-language classes. Particular attention is paid to the conditions required for the purposeful use of games: alignment with students' language proficiency and age-related interests, voluntary participation, gradual increases in task difficulty, and ongoing teacher guidance. The discussion suggests that well-designed game-based activities can help reduce psychological tension, sustain interest in language learning, and provide opportunities for active speaking practice. At the same time, their educational value depends on the consistency of game tasks with learning objectives and on thoughtful classroom organization. The conclusions are analytical and do not claim to present findings from an independent classroom experiment.

Keywords: Russian as a foreign language; game-based learning; gamification; learning motivation; educational games; communication skills; higher education.

Русский язык считается одним из сложных языков в мире, поэтому у иностранных обучающихся всегда возникают трудности. Методисты исключают существование одного оптимального и универсального метода, который подходил бы для всех условий обучения. В связи с этим преподавателю, подбирая наилучший способ для успешного обучения, не следует ограничиваться только одним методом.

Балыхина Т.М выделяет целую систему методов, в основе чего лежит деятельностный тип обучения русского языка:

1) методы, обеспечивающие овладение русским языком (практические, репродуктивные, проблемные, поисковые, словесные, наглядные, дедуктивные, индуктивные); 2) методы, стимулирующие и мотивирующие учебную деятельность (познавательные игры, проблемные ситуации и др.); 3) методы контроля и самоконтроля (опрос, письменная работа, тест и др.).[1].

Среди огромного количества современных методов, стимулирующих обучение, хотелось бы выделить геймификацию.

Геймификация в образовании – тема актуальная для преподавателей и исследователей, поскольку до сих пор методика обучения русского языка как иностранного (РКИ) не перестаёт искать простые, но эффективные методы в применении обучения среди обучающихся школьников и студентов, независимо от их возраста.

Цель данной статьи - рассмотреть геймификацию как один из эффективных методов обучения русского языка как иностранного (РКИ).

Объектом работы является игра, применяемая в обучении.

Существует огромное количество работ, рассматривающих данную тему. Среди них статья «Геймификация в образовании». В данной статье рассматривается вопрос применения игровых технологий в образовательной сфере. А также даётся определение «геймификации» как процессу, позволяющему раскрыть творческие способности личности и мотивировать на достижение успехов [3].

В статье «Геймификация обучения иностранному языку» геймификация рассматривается как новая форма обучения и профессиональной подготовки [6].

Автор статьи «Геймификация в образовании: проблемы и тенденции» Волкова Е.Г. рассматривает преимущества и недостатки применения геймификации в процессе обучения. [4].

Такие зарубежные исследователи как Габе Зихерман, Эми Джо Ким, Карл Кап также рассматривают геймификацию как весьма эффективный метод и рекомендуют применять его в процессе обучения.

Геймификация в образовании — это процесс, включения игровых элементов в обучающий курс.

«Современное положение геймификации тесно соотносится с применением информационных технологий. Вполне приемлемыми являются ролевые игры, соревнования и другие формы игрового сотворчества».[5, с.14].

Использование игровых методик позволяет трансформировать традиционные уроки, делая их увлекательными, динамичными и продуктивными. Игровой формат естественным образом повышает мотивацию учащихся, вовлекает их в образовательный процесс и позволяет удерживать концентрацию внимания без сухих инструкций и рутины.

Поскольку освоение русского языка как иностранного (РКИ) — это комплексный и дидактически сложный процесс, он требует от преподавателя гибкого и ответственного подхода. На определенных этапах иностранные учащиеся неизбежно сталкиваются с языковым барьером, усталостью или психологическим дискомфортом, что может привести к снижению интереса и даже к желанию прервать обучение. В основе этих проблем чаще всего лежит именно утрата внутренней мотивации и отсутствие ощутимого стимула.

Внедрение игровых элементов (ролевых игр, викторин, коммуникативных ситуаций) помогает разгрузить образовательный процесс, снимает страх совершить ошибку и создает

позитивную языковую среду, в которой иностранный язык становится не просто предметом изучения, а живым инструментом общения.

Анализ позволяет полагать, что успешное обучение зависит от учебной мотивации. «Мотивация – это то, что двигает человеком, заставляет его с завидным упорством и настойчивостью выполнять то или иное задание и двигаться к поставленной цели. И чем выше степень мотивации, тем легче и быстрее достигается цель».[7, с.17].

В педагогической психологии традиционно разграничивают внутренние и внешние побудительные факторы (мотивы). Внутренняя мотивация произрастает из личного интереса, познавательной потребности и самореализации самого учащихся. Внешняя же формируется под воздействием окружающих условий и стимулов, играя ключевую роль в учебном процессе. На практике именно внешние импульсы — такие как эмоциональное одобрение, публичная похвала, элемент духа соперничества или материальное поощрение — чаще всего служат первичным катализатором учебной активности.

Ещё одним мощным внешним фактором является игра, сочетающая в себе сразу несколько эффективных стимулов для успешного обучения.

«В методике игровые формы рассматриваются как специальная система обучения, отличающаяся от традиционных следующими параметрами: 1) максимальная активизация учащихся на занятиях; 2) мобилизация скрытыхвнутренних возможностей и резервов личности студента; 3) максимальное использование всех средств воздействия на личность учащегося».[2, с.311].

Двуединая природа учебной игры заключается в гармоничном сочетании эмоционального комфорта и глубокого когнитивного развития: получая удовольствие от процесса, учащиеся параллельно тренируют восприятие, память, мышление и пространственное воображение. Освоение новых речевых навыков и языковых знаний при этом происходит имплицитно — без осознанного психологического напряжения и заучивания.

Фундаментальный принцип игрового обучения строится на преодолении искусственно созданных препятствий для достижения конечной цели. Наличие четких правил, системы накопления баллов, игровых бонусов и поэтапного перехода на новые уровни создает прозрачную динамику успеха. Подобное игровое стимулирование становится эффективной и менее стрессовой альтернативой классическому балльно-рейтинговому оцениванию.

Дидактический потенциал дидактических игр позволяет адаптировать их под любую лексико-грамматическую тему и этап закрепления материала. В практике РКИ принято разграничивать лингвистические (языковые) игры, направленные на отработку точности формы (фонетика, грамматика, лексика), и коммуникативные игры, ориентированные на беглость речи и свободное языковое взаимодействие.

Тем не менее, эффективная интеграция игровых практик требует соблюдения ряда методических условий:

1.Игра должна строго соответствовать языковому уровню и возрастным интересам обучающихся с соблюдением принципа от простого к сложному.

2. Вовлечение в игровой процесс должно быть добровольным и мягким, без принуждения к участию тех студентов, кто предпочитает традиционные формы работы.

3. Педагогу необходимо осуществлять ненавязчивый мониторинг, своевременно оказывая языковую поддержку и направляя ход игры в нужное русло.

Результаты исследования позволяют сделать вывод о том, что геймификация выступает мощным педагогическим инструментом, оптимизирующим усвоение лексико-грамматического массива. Она превращает рутинное освоение языка в интерактивный, высокомотивированный и психологически комфортный процесс.

Список литературы:

1. Балыхина Т.М. Методика преподавания русского языка как неродного (нового): Учебное пособие для преподавателей и студентов. - М.: Издательство Российского университета дружбы народов, 2007.
2.Батраева О. М. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса при формировании коммуникативной и социокультурной компетенций/ Теория и практика образованияв современном мире: материалы междунар. науч. конф.-СПб.:Реноме, 2012.
3.Варенина Л.П. Геймификация в образовании/Историческая и социально-образовательная мысль, 2014. № 6-2.
4.Волкова Е.Г. Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции/ Ярославский педагогический вестник, 2022, №5 (128).
5.Дахин А.Н.Геймификация: отечественный и зарубежный опыт использования в педагогической деятельности// Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик, [Электронный ресурс] / Е.В. Богданова, Е.А. Яровая, А.Н. Дахин,Ю.Н. Ковшова, М.Н. Сухоносенко [и др.]; Мин-во просвещения РФ, – Новосибирск, 2021.
6.Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку / Молодой ученый, 2015. № 11.
7.Шенкевич В.А. Мотивация. Как повысить интерес к учебе у ребенка//Современное педагогическое образование. – 2017- № 4.