

## ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КИТАЙСКОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ ВУЗОВ

**Е.Д. Кралина**

**Аннотация.** *Игровые методы обучения, или геймификация, — это актуальное направление при изучении иностранных языков. В статье рассмотрены причины возникновения такого подхода как ответа на особенности поведенческих паттернов в современном обществе, его преимущества как для преподавателя, так и для студентов, а также способы реализации игрового метода обучения в рамках существующих программ изучения китайского языка. Приведены примеры различных перспективных игровых приемов, которые могут быть интегрированы в процесс обучения. Эти примеры включают в себя использование готовых бесплатных решений, базовых инструментов социального взаимодействия, а также создание собственных методов при помощи общедоступных ресурсов сети Интернет. Выбраны наиболее релевантные способы обучения в игровой форме из материалов иностранных учебников. Предложены варианты объединения нескольких инструментов в комплексный подход для большего вовлечения студентов в учебный процесс, стимулирования самостоятельного изучения языка, создания конкурентной среды в рамках группы изучающих язык студентов. Для реализации закрытой циклической системы геймификации рассмотрены способы поощрения обучающихся. Целью данной статьи является поиск новых способов повышения эффективности изучения китайского языка.*

**Ключевые слова:** *китайский язык, геймификация, игровые методы, игровая методика, мотивация, преподавание, лингводидактика, иностранный язык, игры, мотивация учащихся.*

137

© Кралина Е.Д., 2020



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

GAME METHODS OF TEACHING CHINESE LANGUAGE  
TO UNIVERSITY STUDENTS**E.D. Kralina**

**Abstract.** *Game-based learning methods or gamification is an important direction in the study of foreign languages. The article considers the reasons for the emergence of such approach as a response to the peculiarities of behavioral patterns in modern society, its advantages for both, teachers and students, as well as ways to implement the game-learning method in existing Chinese language programs. The article also gives examples of various promising game mechanics that can be integrated into the learning process. These examples include the use of ready-made free solutions, basic tools of social interaction, as well as the creation of own mechanics using available Internet resources. From the materials of foreign textbooks the most relevant ways of learning in a game form were selected. Options are offered to combine several tools in an integrated approach for greater involvement of students in the learning process, stimulating independent language learning, creating a competitive environment within the group of students learning the language. The ways to encourage students are also considered to implement a closed cyclic system of gamification. The purpose of this article is to find new ways to improve the efficiency of learning Chinese.*

**Keywords:** *Chinese language, gamification, game methods, game technique, motivation, teaching, language pedagogy, foreign language, games, student motivation.*

138

С каждым годом растет количество студентов, выбирающих китайский язык в качестве второго иностранного. Однако, несмотря на их желание учить язык, со временем у многих из них пропадает интерес, т.к. процесс обучения оказывается куда труднее и монотоннее, чем они предполагали. Задача хорошего преподавателя — найти подход, который будет учитывать особенности современной молодежи, выросшей в эпоху цифровых технологий и интернета. Иначе говоря, ввести в процесс обучения интерактивные элементы и в особенности — методы геймификации, как очень близкие для студентов, с

одной стороны, и позволяющие в короткие сроки замотивировать их к дальнейшему прогрессу и сохранить желание двигаться дальше, с другой.

Все дело в том, что мотивация многих современных студентов с раннего детства строится вовсе не на долге и ответственности, а на увлеченности и вознаграждении. Лучше всего с задачей увлекать и вознаграждать их справляются видеоигры. Они дают моментальный отклик на действия, бросают вызов, позволяют увидеть свой прогресс и сразу же получить новую цель — все в рамках нескольких часов игровой сессии. Поэтому изучение языка,

хоть и обещает в будущем награду в виде, например, более престижной работы или возможности свободно общаться с носителями языка, не дает сиюминутных преимуществ и является менее привлекательным.

Учитывая эти факторы, самым радикальным решением было бы выстроить программу обучения с нуля, внедрив в нее различные игровые приемы — получение наград, соревнования между учащимися, командная работа, индивидуальные достижения, симуляция различных сценариев и прочее. Однако такая задача представляется крайне масштабной и сложной и требует продолжительной проработки. Поэтому вторым способом внедрения игровых приемов является добавление их к традиционной системе обучения, создание своеобразных надстроек, которые могут использоваться здесь и сейчас без предварительной подготовки. Мы рассмотрим несколько таких дополнений, использующих различные игровые методы.

Стоит отметить, что разными авторами [1–3] понятие геймификации может трактоваться по-разному. Самой очевидным определением является внедрение в процесс обучения игр как таковых. Обучение в игровой форме не является инновацией само по себе, но при составлении программ для высших учебных заведений такой способ редко получает должное внимание, а использование современных технологий часто игнорируется. Второй трактовкой понятия геймификации является не использование игр самих по себе, а внедрение их отдельных элементов для большего вовлечения студентов в учебный процесс. Дело в том, что

современные игры учитывают психологию игроков, предсказывают сценарии их поведения в той или иной ситуации, воздействуют на подсознание игроков при помощи незаметных подсказок (триггеров), улучшают игровой опыт при помощи скрытых от игрока технологий. Применение таких знаний о поведении человека в игровой ситуации вполне можно перенести и на процесс обучения при использовании должной изобретательности [4]. Ниже будут приведены несколько примеров, которые не относятся к играм напрямую, однако используют мотивационные приемы, присущие современным играм. С уверенностью можно сказать, что это далеко не самый исчерпывающий список возможных способов применения геймификации в обучении.

Итак, как уже было сказано раньше, самым очевидным путем внедрения элементов игры в обучение является использование игр самих по себе. Существует множество готовых программ, приложений и сервисов, которые предлагают способы обучения в игровой форме. На начальном этапе обучения китайскому отлично показывает себя приложение Чай-низ Райтер (Chinese Writer by Trainchinese). Это мобильное приложение, созданное для обучения правильному написанию иероглифов. На экране устройства появляются иероглифы. Они двигаются сверху вниз и пользователю необходимо правильно написать черты до того, как символ достигнет нижней части экрана. За успешное выполнения задачи начисляются очки. В противном случае иероглиф появляется в одной из пяти ячеек снизу, как только все они

заполняются, игра заканчивается. Целью игры является набрать как можно большее количество очков, постоянно обновляя свой предыдущий рекорд. Каждый иероглиф сопровождается переводом, а его произношение озвучивается, что дополнительно способствует их запоминанию. Главным преимуществом приложения является быстрое освоение студентами правил каллиграфии, что является важным компонентом успеха для начального уровня обучения. К тому же преподаватель, проверяя выполненные студентами домашние задания, не может точно определить, насколько правильно был написан тот или иной иероглиф. Использование приложения исключает ошибку в написании, не позволяет провести черту в иероглифе неправильно.

Дополнительным преимуществом также является соревновательный дух: студенты соревнуются не только со своими прошлыми достижениями, но рассказывают друг другу о новых рекордах и стараются превзойти достижения одногруппников. Важной особенностью является гибкая система настройки сложно-

сти: можно изменять скорость игры и наборы иероглифов — доступны 4 уровня HSK и различные дополнительные пакеты. Также присутствует режим обучения, где последовательно показывается правильное написание иероглифа без лимита по времени и других ограничений.

Приложение Чайниз Райтер (Chinese Writer) было опробовано на учащихся первого курса в самом начале изучения китайского языка. При обучении по обычной программе студенты изучают последовательность написания черт в составе иероглифа при помощи текстовой инструкции и объяснений преподавателя на занятии. Такой метод использовался при обучении группы студентов первого курса в 2017 году. В результате на то, чтобы запомнить правила написания по последовательности черт в составе иероглифа, у большинства учащихся уходило около двух недель. В 2018 году студентам было предложено в дополнение к учебным материалам использовать приложение. Учащиеся получали больше практики в написании иероглифов и быстрее запоминали правильную последовательность —



Рис. 1. Приложение «Чайниз Райтер»

в результате уже к концу первой недели обучения они усвоили основные принципы написания иероглифов.

Еще одно приложение, которое может являться инструментом геймификации, — АнкиАпп (AnkiApp). Оно представляет из себя набор карточек с различными словами. Необходимо отметить, что способ изучения китайского языка при помощи карточек (как реальных, так и виртуальных) является одним из самых эффективных и повсеместно используется в лингводидактике, так как для изучения китайского языка очень важно развитие зрительной памяти. Студент должен вспомнить перевод слова и потом перевернуть карточку, чтобы проверить себя. Каждой карточке можно поставить оценку в зависимости от того, насколько сложно оказалось вспомнить перевод. Легкие слова система больше не показывает, а сложные или те, перевод которых пользователь не знал, продолжает предлагать ему.

В приложении можно добавлять различные наборы новых слов. Среди них есть и специальные наборы HSK, а значит, как и в случае с предыдущим приложением, АнкиАпп (AnkiApp) позволяет подготовиться к этому экзамену. Здесь есть система статистики, которая показывает количество просмотренных карточек за последний день, среднее количество в день и общее количество просмотров. Просмотр собственной статистики и достижений — также важная часть игрового процесса, которая позволяет оценить прогресс.

Как пример практического использования приложения, можно привести подготовку к экзамену HSK. Для того, чтобы подготовиться к сдаче HSK3, студенту необходимо запомнить 600 иероглифов, то есть подготовить 600 карточек с ними. В приложении уже собраны все необходимые иероглифы, соответственно студент может многократно повторить весь набор иероглифов и лучше их

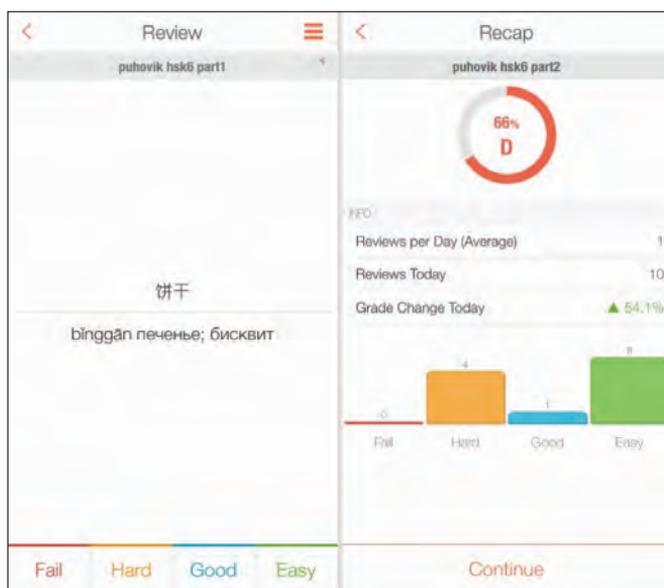


Рис. 2. Приложение «АнкиАпп»

запомнить визуально. Карточки в смартфоне гораздо удобнее использовать, чем бумажные или картонные варианты.

Для внедрения геймификации в обучение совсем необязательно использовать готовые решения. Широкие возможности для реализации игровых форм обучения предлагают современные смартфоны и социальные сети. Например, можно использовать любовь современных учащихся к съемке видео. Преподаватель дает задание записать собственные видеоролики, которые обыгрывают определенную жизненную ситуацию — например, собеседования на различные должности. В одном случае это может быть ведущий прогноза погоды на телеканале, а в другом — экскурсовод в родном городе студента. Во время подготовки учащиеся самостоятельно изучают лексику на разные темы, чтобы убедительнее выполнять задание. Видеоролики размещаются в специально созданном чате или группе в социальной сети или мессенджере — таким образом все члены учебной группы могут видеть работы друг друга, оценивать их, понимать свои ошибки и недоработки. Помимо прочего, общение студентов и преподавателя в подобных чатах вовлекает их в учебный процесс даже вне аудитории — можно быстро получить ответ на интересующий вопрос, запросить дополнительные задачи для личного внеклассного изучения.

Что касается приемов геймификации во время самих занятий, то тут приходят на помощь многочисленные форматы игр со студентами. Такие игры описаны, например, в учебнике Пекинского университета

«Хранилище обучающих игр» («The vault of teaching games 中文游戏大本营») [5] в двух томах. Стоит сразу упомянуть, что большинство игр там рассчитаны на учащихся школьного и дошкольного возраста, но некоторые из них подходят и для студентов. Вот несколько примеров, которые хорошо зарекомендовали себя в процессе обучения. Первая игра отлично подходит для подготовки к сдаче экзамена HSKK и тренировки разговорного китайского. Преподаватель показывает студентам изображения (распечатанные или на экране устройства) и просит описать все, что они видят на них. При этом можно как демонстрировать каждому индивидуальное изображение, так и одно на несколько человек — в таком случае каждый учащийся будет описывать детали, которые заметил только он или она. Успешность ответа зависит от подробности и правильности описания, количества деталей.

Следующая игра называется «будь учителем». Студентам предлагается взять на себя роль преподавателя и рассказать своим одноклассникам определенный материал. Студент, излагающий материал, отлично запоминает сам, а слушатели внимательнее вникают в объяснение, так как условия занятия резко меняются, и они получают информацию в новой форме. Преподаватель не оценивает работу учащегося, а совместно с ним проясняет непонятные моменты и хвалит за хорошо проведенную лекцию. Студент, возвращаясь на место, чувствует свой успех и удовлетворение от проделанной им работы.

Последний пример — игра в загадки. Преподаватель задает студен-



Рис. 3. Учебник «Хранилище обучающих игр»

там разнообразные загадки (включая иероглифические) в устной форме, пишет на доске или показывает изображения с ними. Такие загадки не только заставляют учащихся найти правильный ответ, но и дополнительно способствуют изучению новых и повторению уже пройденных иероглифов.

Описанные выше игры были использованы при обучении студентов 2 и 3 курсов. Основной задачей преподавателя на данном этапе является

научить студентов не просто повторять заранее изученный материал или отвечать на простые вопросы, но начать разговаривать на различные темы. Как показывает практика, уже к третьему занятию учащиеся начинают проявлять инициативу и общаться на заданные темы.

Важным элементом игр является кастомизация, то есть настройка игрового процесса под каждого игрока. Таким образом учитываются индивидуальные вкусы, предпочтения,

3	马 马部	馬 𠂇 马马	mǎ лошадь, конь					
5	龙 龙, 九部	龍 一 大 九 龙 龙	lóng дракон					
	九	龙						

Рис. 4. Прописи Е-ханьцзы

и изменяется сложность. В классических образовательных программах доступно ограниченное количество учебников, всеми студентами выполняются примерно одни и те же задания. Естественно, такой подход не может считаться гибким и не дает учащимся проявить все свои способности. Конечно, преподаватель всегда может предоставить студентам разработанные вручную материалы, но это отнимает много времени и сил. На помощь здесь снова приходят современные технологии, а именно сервисы для быстрого и удобного создания материалов, кастомизированных под отдельные группы или даже конкретных студентов. В качестве примера можно привести сервис E-ханьзы (E-hanzi), который позволяет создавать прописи. Преподавателю требуется только ввести в специальные поля иероглифы и их значения с примерами слов, в которых они используются. На выходе получается PDF-файл, с иероглифами, количеством черт в них, значением, последовательной инструкцией по написанию и десятью пустыми ячейками для практики в написании иероглифа. С помощью сервиса

за несколько минут можно создать прописи с набором иероглифов к каждому уроку или с индивидуальным набором, которые вызывают у студентов особые трудности, либо будут им полезны и интересны, но отсутствуют в готовых материалах.

В последние годы модель распространения игр значительно изменилась. Все большую популярность набирают игры-сервисы. Они представляют из себя не законченный продукт, а скорее платформу, где игрокам постоянно поступает новый контент. Это позволяет длительное время поддерживать интерес пользователей к игре, постоянно возвращаться к ней для изучения нововведений. Такой подход прекрасно вписывается и в учебный процесс, а для его реализации подходят социальные сети. Преподаватель может постоянно поддерживать интерес учащихся к предмету, отправляя им небольшие порции интересных материалов, которые постоянно появляются на просторах сети. Это могут быть различные комиксы на китайском языке, шутки, видеоролики, интересные факты о Китае или о китайском языке. Так как такой контент является в



Рис. 5. Пример развлекательно-образовательного контента в виде комикса

(Кого вы больше всего любите — папу или маму?)

- Обоих.
- А если я поеду в Америку, а мама поедет в Париж, то куда вы поедете?
- В Париж.
- Если я поеду в Париж, а мама поедет в Америку, куда вы поедете?
- Мы, конечно, поедем в Америку.
- Почему вы всегда едете туда, куда едет мама?
- Потому что в Париже мы только что были.)

большей степени развлекательным, он отлично усваивается студентами в свободное время вне учебного процесса. Еще одним полезным свойством этого подхода является погружение учащихся в языковую и культурную среду — они больше узнают о стране, язык которой изучают.

Существует еще один похожий метод, но использующий немного другой прием обучения. Он использует способ повествования, который распространен в современных видеоиграх. Помимо обычного пути подачи сюжета в них часто используются необязательные элементы, которые расширяют знания игрока о мире вокруг — небольшие истории в виде аудиосообщений, текстовых дневников или описаний предметов. В обучении китайскому языку такими элементами могут выступать дополнительные сведения, которые преподаватель может рассказывать учащимся на занятиях — мифы и легенды, интересные истории о выдающихся личностях, рассказы о личном опыте посещения страны. Как и в случае с порционной подачей контента из предыдущего абзаца, такие лирические отступления от стандартного учебного материала дополняют знания студентов о культурных аспектах страны, а значит, мотивируют к дальнейшему изучению языка.

Обсуждение успехов студентов на занятиях также является очень важной частью процесса обучения и поддержания интереса и соревновательного духа. Современным студентам особенно важно получать одобрение и личную похвалу от преподавателя. Для них это является показателем прогресса, своеобразным достижением (система достижений —



Рис. 6. Пример развлекательно-образовательного контента в виде изображения (Важная часть недели — выходные, важное дело на выходных — лежать в кровати)

важный элемент современных видеоигр) — получая положительную обратную связь, они двигаются дальше с большим упорством. Такой прием эффективен со всеми студентами, но особенное внимание стоит обращать на отстающих — замечать их старания, даже если пока они не приносят необходимый результат, авансировать положительные сдвиги в их процессе обучения.

В завершении статьи мы рассмотрим, как объединить все предыдущие варианты игрового взаимодействия. Речь идет о мотивации студентов, их личных и коллективных достижениях. За успешно выполненные в ходе игр задания и прогресс в процессе обучения преподаватель может предлагать учащимся поощрения, которые, в свою очередь, также направлены на изучение языка. В качестве таких поощрений можно использовать просмотр фильмов на китайском языке, совместный поход в китайский ресторан или проведение чайной церемонии прямо на занятии. Все эти занятия, будучи по своей сути развлекательными, ближе знакомят студентов с культурой

страны, язык которой они изучают. Кроме того, учащиеся могут узнать много новых слов, которые обязательно пригодятся им в будущем. В качестве средства получения этих наград хорошо работает коллективная постановка задач. Это означает, что студентам нужно работать сообща, получать определенное количество положительных оценок, давать правильных ответов или показывать результаты в перечисленных выше играх, а значит — не только стараться самим, но и подтягивать более слабых товарищей, чтобы награду в итоге получили все.

В качестве эксперимента все описанные выше способы геймификации (использование прописей, мобильных приложений, игр на занятиях, предоставление учащимся дополнительного контента во вне-учебное время, коллективная мотивация) были опробованы на студентах второго курса в 2017–2018 учебном году. Группа состояла из 10 человек. В течение года группа показала более высокую успеваемость, чем студенты второго курса 2016–2017 учебного года. У 60% человек оценка на итоговом экзамене была хорошо или выше. В 2016–2017 году положительные оценки получили всего 45% студентов. В качестве повышения мотивации можно отметить самостоятельную подготовку и участие в экзамене HSK. В контрольной группе

50% студентов сдали экзамен HSK на 4 уровень, а годом ранее этот экзамен сдали лишь 30% учащихся. Также 90% учебной группы 2017–2018 года ездили на летнюю стажировку в Китай. В предыдущие годы на стажировку ездили не более 40% студентов.

Все вышесказанное подтверждает то, что для введения геймификации в процесс обучения совсем не обязательно вносить серьезные изменения в учебную программу. Современным преподавателям доступны готовые решения, а также огромное количество инструментов, при помощи которых можно самостоятельно придумывать и реализовывать игровые приемы, используя различные способы мотивации, поощрений и взаимодействия с учащимися. Комбинирование этих инструментов с опытом преподавания дает огромное поле для экспериментов. Геймификация уже сейчас позволяет вывести процесс изучения языка за пределы учебной аудитории, придать ему увлекательную и разнообразную форму, лучше познакомить учащихся с культурной жизнью страны, причем не только исторической, но и современной, а главное — дает студентам дополнительную мотивацию, поддерживает их внимание в процессе изучения сложных тем и в конечном итоге помогает достичь высокого уровня в китайском языке.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Банных, Г.А.* Геймификация в университетском образовании: сравнительный анализ практик // Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий: материалы III Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 21-22 апреля 2017 г.: в 2-х т. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2017. Т. 1. С. 277–280.
2. *Зайдуллина, С.Г.* Использование игровых приложений в обучении как средство повышения мотивации учащихся // EDCRUNCH Ural: новые образовательные технологии в вузе: мате-

риалы международной научно-методической конференции (НОТВ-2017). Екатеринбург: УрФУ, 2017. С. 193–197.

3. Краснова, Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый. 2015. № 11. С. 1373–1375.
4. Эльконин, Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.
5. Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian. The vault of teaching games: textbook. Beijing: Peking University Press, 2010.

#### REFERENCES

1. Banniy G.A. “Geimificaciya v universitetskom obrazovanii: sravnitelnyi analiz praktik”, in: *Strategii razvitiya obschnostey institutov I territorii: materialy III megdunarodnoy nauchno-practicheskoy konferencii*, Ekaterinburg, April 21-22, 2017, in 2 t. Ekaterinburg, Publishing house Ural, University, 2017, T. 1, pp. 277–280. (in Russian)
2. Elkonin D.B. *Psihologiya igri*. Moscow, Vlados, 1999, p. 360. (in Russian)
3. Krasnova T.I. Geimifikacia obucheniya inostrannomu yaziku, *Molodoy uchenii*, 2015, No. 11, pp. 1373–1375. (in Russian)
4. Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian. *The vault of teaching games: textbook*. Beijing, Peking University Press, 2010.
5. Zaydullina S.G. *Ispolzovaniye igrovih prilogeniy v obuchenii kak sredstvo povsheniya motivacii uchashchihsya*, *EDCRUNCH Ural, New Noviya Obrazovatelniye tehnologii v vuze, materialy megdunarodnoy nauchno-practicheskoy konferencii, (NOTB-2017)*. Ekaterinburg, UrFU, 2017, pp. 193–197. (in Russian)

---

**Кралина Екатерина Дмитриевна**, старший преподаватель, кафедра восточных языков, факультет международных отношений, Российская академия народного хозяйства и государственной службы, wangli.ginseng@gmail.com

**Kralina E.D.**, Senior Lecturer, Oriental Languages Department, Faculty of International Relations, Russian Presidential Academy of Nacional Economy and Public Administration (RANEPA), wangli.ginseng@gmail.com