

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ УСТНОЙ КОММУНИКАЦИИ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ В КИТАЙСКИХ ВУЗАХ

Цзян Тао

Аннотация. В последние годы в Китае стало всё более популярным применение игровой формы лексических и грамматических упражнений в обучении иностранным языкам. Данная статья посвящена вопросу об использовании игровых педагогических технологий в обучении китайских студентов устной коммуникации на русском языке. Цель заключается в разработке методики обучения устной коммуникации на русском языке с использованием игровых технологий. Для ее достижения в данной работе применен ряд методов, таких как изучение научных трудов, анализ опыта обучения русского языка как иностранного в китайских вузах и интервью. В исследовании отражена актуальность геймификации упражнений в рамках обучения РКИ, представлен анализ игровых приемов работы и современных сервисов для геймификации, используемых в работе китайских вузов. В результате представлена модель внедрения игровых технологий в систему упражнений по обучению устной иноязычной речи, предложенная Л.Л. Вохминой, А.С. Куваевой и С.А. Хаврониной.

Ключевые слова: игровые педагогические технологии, геймификация упражнений, китайская аудитория, устная коммуникация на русском языке, система упражнений.

Для цитирования: Цзян Тао. Реализация игровых технологий в обучении устной коммуникации на русском языке в китайских вузах // Преподаватель XXI век. 2025. № 1. Часть 1. С. 179–193. DOI: 10.31862/2073-9613-2025-1-179-193

179

REALIZATION OF GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING ORAL COMMUNICATION IN RUSSIAN IN CHINESE UNIVERSITIES

Jiang Tao

Abstract. In recent years, the use of game form of lexical and grammatical exercises in teaching foreign languages is becoming more and more popular in China. The article is devoted to the issue of using game-based pedagogical technologies in teaching Chinese students oral communication in Russian. The aim is to develop a methodology of teaching oral communication in Russian using game technologies. To achieve it, this article describes a number of methods, such as studying theoretical works, analyzing the experience of teaching Russian as a foreign language in Chinese universities and interviews. The study

© Цзян Тао, 2025



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

reflects the relevance of gamification of exercises in the framework of teaching Russian as a foreign language, presents an analysis of game methods of work and modern services for gamification used in the work of Chinese universities. As a result, the model of introducing game technologies into the system of exercises for teaching oral foreign language speech proposed by L.L. Vokhmina, A.S. Kuvaeva and S.A. Khavronina is presented.

Keywords: *game pedagogical technologies, gamification of exercises, Chinese audience, oral communication in Russian, system of exercises.*

Cite as: Jiang Tao. Realization of Game Technologies in Teaching Oral Communication in Russian in Chinese Universities. *Prepodavatel XXI vek*. Russian Journal of Education, 2025, No. 1, part 1, pp. 179–193. DOI: 10.31862/2073-9613-2025-1-179-193

В последние годы международное сотрудничество и культурный обмен между Россией и Китаем постепенно расширяются. Соответственно, в Китае социальный запрос на специалистов разных сфер, владеющих способностью к устной коммуникации на русском языке, увеличивается изо дня в день. В связи с этим актуализируется повышение эффективности обучения устной речи. Решение задачи видится нами в использовании игровых педагогических технологий на уроках русского языка.

Игровые педагогические технологии, по определению в словаре Э.Г. Азимова и А.Н. Щукина, представляют собой группу методов и приемов организации занятий с использованием игр, имеющих четкие педагогические цели и результат [1, с. 87]. Педагогические технологии принято разделить на две группы: технологии обучения как совокупность приемов работы педагога с обучающимися и технические средства в обучении [там же, с. 220]. В данной работе под игровыми технологиями понимаются приемы организации преподавателем урока в игровой форме и технические средства, придающие упражнениям игровую форму. Лингводидактический потенциал игры подробно отражен в работах Д.Э. Эльконина, А.А. Акишиной, А.Р. Арутюнова и других исследователей. Сборники ролевых игр, разработанные А.А. Акишиной, А.Р. Арутюновым, И.А. Стерниным, также имеют руководство для организации уроков в рамках практического курса русского языка в настоящее время. Как описано в работе А.А. Акишиной, Т.Л. Жарковой и Т.Е. Акишиной, кроме самих игр, преподаватель также играет значимую роль в обеспечении успешности обучения: «Педагог должен организовать творческую игру учащихся, умело ввести их в нее, заинтересовать» [2, с. 4].

Согласно Е.В. Шестаковой, Л.Р. Исаевой и Е.П. Ульяновой, по форме дидактические игры можно разделить на три группы: игры-упражнения, игры-соревнования и игры-путешествия; по количеству участников выделяют парные, групповые и коллективные игры; по наличию сюжета — сюжетные ролевые игры и не ролевые игры; с точки зрения уровней языка — фонетические, лексические и грамматические. К коммуникативным играм относятся дебаты, дискуссии и мозговой штурм [3, с. 260].

В Китае традиционное обучение иностранным языкам по грамматико-переводному методу, как правило, способствует заложению прочного фундамента лексических и грамматических знаний у студентов. Однако результаты интервью со студентами, обучающимися по специальности «Русский язык» в китайских вузах, показывают, что на аудиовизуальном курсе русского языка (согласно «Руководству по преподаванию иностранных языков и ли-

тературы для бакалавров общих высших учебных заведений КНР (普通高等学校本科外国语言文学类专业教学指南)» — «Русский язык (Аудирование)»» главная объективная трудность заключается в слуховом восприятии и понимании новых слов и грамматических конструкций¹. С субъективной точки зрения главная трудность — низкая мотивация студентов к речевому взаимодействию с преподавателем, опасение допустить ошибки в своей устной речи. Данное обстоятельство свидетельствует об актуальности применения игровых технологий в обучении китайских студентов русской устной речи в китайских вузах.

Цель данной работы заключается в том, чтобы разработать методику обучения устной коммуникации на русском языке с применением игровых технологий, в основе которой лежит активизация мотивации студентов и повышение эффективности преподавания.

Для достижения поставленной цели использовались следующие методы: анализ результатов научных трудов, изучение опыта обучения русскому языку как иностранному в Южно-китайском педагогическом университете, интервью студентов-филологов китайских вузов (общее количество интервьюируемых — 21).

Материалом исследования послужили Интернет-сервисы, позволяющие геймифицировать традиционные языковые и речевые упражнения, такие как Quizlet², Quizizz³, Wordwall⁴, Educaplay⁵ и др.; Интернет-ресурсы, увеличивающие наглядность учебного материала уроков по устной речи; и пять серий учебников, предназначенных для обучения по дисциплине «Русский язык (Аудирование)» в китайских вузах:

1. «Шаг за шагом. Основной аудиовизуальный курс русского языка. 1, 2, 3» (Хуан Дунцзин);
2. «Аудиовизуальный курс русского языка. Элементарный / базовый / продвинутый уровень» (Цзуй Вэй);
3. «Базовый аудиовизуальный курс русского языка. 1, 2, 3» (Сунь Юйхуа);
4. «Аудиовизуальный курс по русскому языку. 1, 2» (Шао Наньси);
5. «Два мира — две души. 1, 2, 3, 4» (Ма Линь).

По китайской традиции обучения иностранным языкам преподаватель пользуется абсолютным авторитетом. Вследствие этого большинство студентов пассивно усваивает речевые образцы, грамматические структуры и правила сочетания слов, которым их обучает учитель [4, с. 59]. В результате на занятиях и на внеурочной практике обучающиеся склонны к использованию заученных выражений и не могут изменить свое речевое поведение в зависимости от меняющихся условий.

В китайских вузах при обучении устной коммуникации на русском игра имеет особое значение для создания психологически комфортной атмосферы. Соглашаясь с мнением А.П. Панфиловой о том, что игра способствует развитию навыков сотрудничества между студентами, считаем, что на основе игры реализуются также сотрудничество и взаимодействие между преподавателем и студентами, что стимулирует формирование у них гармоничных отношений [5, с. 28].

¹ 1.普通高等学校本科外国语言文学类专业教学指南. 下/教育部高等学校外国语言文学类专业教学指导委员会等编著. —北京: 外语教学与研究出版社, 2020.4(2020.5重印). 158页. [Руководящий комитет обучения иностранным языкам по филологическому профилю в вузах при Министерстве образования КНР. Руководство по преподаванию иностранных языков и литературы для бакалавров общих высших учебных заведений. Пекин: издательство Преподавания и исследования иностранных языков. — 04.2020 (перепечатано 05.2020). С. 24].

² Quizlet. URL: <https://quizlet.com/latest> (дата обращения: 12.02.2025).

³ Quizizz. URL: <https://quizizz.com> (дата обращения: 12.02.2025).

⁴ Wordwall. URL: <https://wordwall.net> (дата обращения: 12.02.2025).

⁵ Educaplay. URL: <https://www.educaplay.com> (дата обращения: 12.02.2025).

Игровые формы обучения вызывают интерес, являются непревзойденным способом сделать уроки увлекательными для студентов, что открывает возможность организации подготовительной работы для обучения устной коммуникации на иностранном языке за пределами урока. Данное обстоятельство не означает, что языковая подготовка не играет важной роли в общем процессе обучения устной речи. С нашей точки зрения, языковые упражнения могут быть представлены в виде игр с использованием ряда сервисов, таких как Wordwall и Quizlet, чтобы стимулировать студентов к языковой подготовке и сохранять больше времени для организации коммуникативных упражнений.

Кроме того, урочная деятельность по обучению устной речи должна быть организована вокруг проблемной речевой ситуации и актуальной тематики с тем, чтобы побуждать максимальный интерес обучающихся и осуществлять дискуссию и мозговой штурм по собственному желанию студентов. Дальнейшей формой работы являются дебаты и модель ООН, в ходе которых осуществляется выражение точки зрения каждого в группах.

Ниже нами представлены игровые педагогические технологии, широко используемые для преподавания русской устной речи в китайских вузах и повышающие эффективность обучения.

1. Игровые технологии в подготовительной работе к урокам

При выборе технических средств геймификации упражнений надо обратить особое внимание на их возможность использования в целевой аудитории. Например, Quizizz представляет собой универсальную платформу создания и публикации тестов в виде игры, поддерживает прием голосового ответа, что отвечает требованию уроков по русской устной речи. Однако в связи с ограничениями работы интернет-сервисов КНР невозможно открытие веб-сайта <https://quizizz.com> в Китае. Данная возможность предоставляется преподавателям и студентам в китайских вузах только с помощью виртуальной частной сети (VPN).

1. Quizlet⁶

Площадка предлагает различные формы обучения, включая карточки, тесты, игры и др. (см. рис. 1). Она помогает обучающимся системно запоминать новые слова и словосочетания, преподавателям проверять степень понимания студентов и позволяет снижать монотонность заданий благодаря игровой форме.

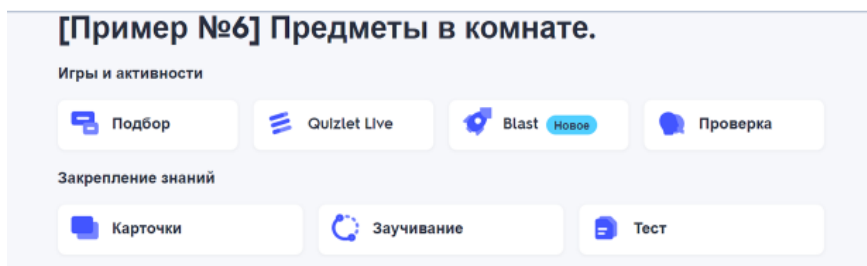


Рис. 1. Пример геймификации упражнения по лексике на платформе Quizlet⁷

⁶ Quizlet. URL: <https://quizlet.com/latest> (дата обращения: 12.02.2025).

⁷ Quizlet. URL: <https://quizlet.com/ru/924762823/%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D1%80-6-%D0%9F%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B-%D0%B2-%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BD%D0%B0%D1%82%D0%B5-flash-cards/?i=3nrms7&x=1jqt> (дата обращения: 12.02.2025).

Сервис Quizlet имеет свою веб-страницу и мобильное приложение, доступен на различных устройствах, таких как компьютер, планшет и мобильный телефон, что позволяет студентам работать с ним в любое удобное им время.

Главный недостаток платформы заключается в том, что она спроектирована только для обучения лексике, ее применение в обучении устной коммуникации возможно только на этапе подготовки к уроку. Более того, по количеству доступных форм игр она уступает сервису Wordwall. Очевидно, постоянное использование Quizlet приведет к потере интереса и мотивации студентов.

2. Wordwall⁸

Таблица 1

Типы игр на платформе Wordwall (на июнь 2024 г.)

1. Анаграмма	15. Напишите слово	29. Совпадающие пары
2. Викторина	16. Откройте поле	30. Создание наборов
3. Викторина «Игровое шоу»	17. Переверните плитки	31. Сопоставить
4. Викторина с изображением	18. План рассадки	32. Угадай буквы
5. Выиграй или проиграй	19. Погоня в лабиринте	33. Ударьте крота
6. Генератор математики	20. Поиск слов	34. Упорядочивание
7. Групповая сортировка	21. Правда или ложь	35. Упорядочить
8. Диаграмма с метками	22. Привести в порядок	36. Флэш-карты
9. Закончите предложение	23. Самолет	37. Больше или меньше
10. Классификация	24. Сбить воздушный шар	38. Введите число
11. Кроссворд	25. Скоростная сортировка	39. Группы и команды
12. Летящий фрукт	26. Случайное колесо	40. Диаграмма паука
13. «Магнитные» слова	27. Случайные карты	41. Мозговой штурм
14. Найди пару	28. Смотрите и запоминайте	

Платформа Wordwall обладает 41 типом игр (см. табл. 1). Wordwall позволяет пользователям превращать упражнения в различные игры, обеспечивающие интерес студентов. К текстам большинства игр можно прилагать картинки и аудиозаписи, что позволяет обучающимся пользователям понимать значение слов и предложений благодаря наибольшей наглядности и развивает навыки аудирования на русском у студентов. Недостатком является отсутствие функции приема аудио-ответов, как у сервиса Quizizz, вследствие чего становится невозможной организация речевых и коммуникативных заданий на платформе Wordwall.

⁸ Wordwall. URL: <https://wordwall.net> (дата обращения: 12.02.2025).

3. Educaplay⁹

Интерфейс платформы представлен на английском, испанском и французском языках. Вместе с тем на ней можно разработать игры-упражнения на русском языке. Количество доступных форм игр составляет 18 (см. табл. 2).

Таблица 2

Типы игр на платформе Educaplay (на июнь 2024 г.)

1. Yes or No («Да» или «Нет»)	10. Word Search Puzzle (Головоломка «Поиск слов»)
2. Froggy Jumps (Лягушачьи прыжки)	11. Crossword Puzzle (Кроссворд)
3. Riddle (Загадка)	12. Fill in the Blanks Game (Игра «Заполнить пробелы»)
4. Map Quiz (Викторина на карте)	13. Unscramble Letters Game (Игра «Разгадать буквы»)
5. Matching Game (Игра «Соответствие»)	14. Unscramble Words Game (Игра «Разгадать слова»)
6. Quiz (Викторина)	15. Video Quiz (Видеовикторина)
7. Alphabet Game (Игра «Алфавит»)	16. Slideshow (Слайд-шоу)
8. Memory Game (Игра «Память»)	17. Dictation Game (Игра «Диктант»)
9. Matching Pairs (Сопоставление пар)	18. Dialogue Game (Игра «Диалог»)

Несмотря на то, что большинство форм игровой платформы Educaplay (12) идентично сервису Wordwall, она предоставляет пользователям больше вариантов игровых форм упражнений. В качестве аналога сервиса Wordwall выступает Educaplay, который также может отвечать основным требованиям преподавателей-создателей игровых упражнений.

Следует отметить, что большинство функций вышеперечисленных Интернет-сервисов являются платными, что свидетельствует о популярности и эффективности игр в обучении языкам. Их использование делает процесс обучения более легким для преподавателей и студентов. Применение игровой формы работы в процессе обучения уже становится неизбежным. Но в связи с нестабильностью международной политики и другими факторами в последние годы, владение способами самостоятельной разработки подготовительной к уроку игры становится одним из всё более актуальных профессиональных навыков преподавателей.

2. Игровые технологии на уроках

Согласно программе обучения количество академических часов по предметам «Русская устная речь» и «Русский язык (Аудирование)» составляет четыре часа в неделю. Более того, немало китайских вузов, например Южно-китайский педагогический университет, постепенно исключают дисциплину «Русская устная речь» из программы обучения бакалавриата по специальности «Русский язык». Рациональное распределение аудиторного времени лежит в основе повышения эффективности обучения устной речи и стало всё более актуальным в последние годы.

Игровые технологии в процессе обучения русскому языку как иностранному определяются множеством факторов. Они зависят, в первую очередь, от целевой направлен-

⁹ Educaplay. URL: <https://www.educaplay.com> (дата обращения: 12.02.2025).

ности игры, уровня владения обучающимися русским языком как иностранным, изучаемой темы (лексической и/или грамматической), планируемого места использования игры в рамках занятия, психологической готовности обучающихся к данному типу заданий, формы игры, требуемого времени, количества участников, материально-технической составляющей учебного процесса.

Рассмотрим некоторые популярные игры по развитию речи на занятиях РКИ:

1. Снежный ком

В начале игры преподаватель пишет слово на доске. Студентам в очередном порядке необходимо устно добавить слово к существующему, чтобы создать предложение и расширить его. При возникновении трудностей по подбору подходящего слова для составления предложения или при совершении ошибки в выборе нужного слова обучающимся нужно выполнить дополнительную задачу: прочитать громко русскую скороговорку, пропеть минуту по-русски и т.д. Дополнительная задача должна быть связана с русским языком, не наносить ущерб эмоциональному состоянию обучающего. Выполнив дополнительную задачу, студент автоматически становится ведущим следующего раунда игры: в его обязанности написать новое слово на доске для начала нового раунда. Преподаватель присоединяется к студентам и играет вместе с ними.

Данная игра помогает преподавателю распознавать степень понимания студентами новых слов, необходимых для занятий устной речью, создавать благоприятную атмосферу для обучения, а также налаживать отношения со студентами. В то же время наличие дополнительных задач в ходе игры способствует формированию и улучшению навыков у обучающихся, связанных с русским языком.

2. Дебаты

Следует признать, что большинство китайских студентов, обучающихся по специальности «Русский язык» в китайских вузах, начинает иметь дело с изучаемым языком с момента поступления в университет. Степень владения иностранным языком всегда ниже уровня владения родным, т.е. китайским языком. Поэтому соблюдение правил дебатов на родном языке в аудитории русского языка не пользуется высокой педагогической эффективностью. Важно и необходимо адаптировать правила дебатов с методической точки зрения, чтобы каждый участник справедливо пользовался возможностью и ответственностью выступать и защищать свою позицию. Важным является вовлечение в процесс всех без исключения обучающихся. Показательны в данном виде деятельности ежегодные дебаты, организованные Союзом китайских учащихся в России с 2018 г. В их структуре содержатся семь компонентов:

I. Начало дебатов:

Ведущие раскрывают тему дебатов и объясняют основные правила.

II. Этап утверждения позиции:

1. Первый спикер утверждающей команды излагает позицию команды и подтверждающие ее аргументы. (Регламент времени: 3 минуты.)
2. Первый спикер отрицающей команды излагает позицию команды и подтверждающие ее аргументы. (Регламент времени: 3 минуты.)

III. Этап запроса:

1. Второй спикер утверждающей команды выбирает одного из второго или третьего спикеров отрицающей команды и задает вопрос. (Регламент времени: 30 секунд.)

2. Выбранный вторым спикером утверждающей команды спикер отрицающей команды отвечает на заданный вопрос. (Регламент времени: 1 минута.)
3. Второй спикер отрицающей команды выбирает одного из второго или третьего спикеров утверждающей команды и задает вопрос. (Регламент времени: 30 секунд.)
4. Выбранный вторым спикером отрицающей команды спикер утверждающей команды отвечает на заданный вопрос. (Регламент времени: 1 минута.)
5. Третий спикер утверждающей команды выбирает одного из второго или третьего спикеров отрицающей команды и задает вопрос. (Регламент времени: 30 секунд.)
6. Выбранный третьим спикером утверждающей команды спикер отрицающей команды отвечает на заданный вопрос. (Регламент времени: 1 минута.)
7. Третий спикер отрицающей команды выбирает одного из второго и третьего спикеров утверждающей команды и задает вопрос. (Регламент времени: 30 секунд.)
8. Выбранный третьим спикером отрицающей команды спикер утверждающей команды отвечает на заданный вопрос. (Регламент времени: 1 минута.)
9. Первый спикер утверждающей команды делает обобщение этапа запроса. (Регламент времени: 1 минута.)
10. Первый спикер отрицающей команды делает обобщение этапа запроса. (Регламент времени: 1 минута.)

IV. Этап свободных дискуссий:

На данном этапе допустимо участие всех спикеров. Этап начинается выступлением утверждающей команды, продолжением является поочередное выступление спикеров двух команд. (Регламент времени: 6 минут, каждая команда по 3 минуты.)

V. Этап заключения:

1. Четвертый спикер утверждающей команды подводит итоги дебатов. (Регламент времени: 2 минуты.)
2. Четвертый спикер отрицающей команды подводит итоги дебатов. (Регламент времени: 2 минуты.)

VI. Этап вопросов слушателей:

Слушатели-студенты задают вопросы спикерам двух команд. Каждой команде по одному вопросу. Качество ответов влияет на итоговую оценку своей команды.

VI. Этап комментариев и оценки:

Жюри комментирует дебаты обеих сторон, отмечая их сильные и слабые моменты, и дает оценку командам.

В одном раунде дебатов принимают участие две команды, каждая из которых включает в себя четыре спикера. Кроме того, есть двое ведущих и четыре члена жюри. А остальные студенты — слушатели, перед которыми ставится задача: придумать вопросы спикерам.

С нашей точки зрения видится целесообразной вышеописанная система работы на уроках устной коммуникации на русском языке в китайских вузах. Строгий регламент каждого этапа дебатов не только позволяет спикерам-студентам не подвергаться большому стрессу от говорения на русском языке, но и гарантирует своевременное окончание мероприятия — через 30 минут. В большинстве китайских вузов одна пара составляет 90 минут. В течение одной пары могут быть организованы три раунда де-

батов на разные темы, что может обеспечить участие каждого из 26 студентов в живом общении и интенсивном аудировании на русском языке, а также сохранить высокую активность студентов на практическом занятии.

Темы дебатов должны совпадать с темой урока главной дисциплины. Например, в третьем семестре бакалавриата по специальности «Русский язык» в китайских вузах в период преподавания по дисциплине «Базовый русский язык» на основе шестого урока «Интернет в нашей жизни» учебника «Восток. Университетский русский язык (Новое издание). 3» рекомендуется обучение аудированию и говорению на тему «Интернет» на занятиях по предметам «Русская устная речь» и «Русский язык (Аудирование)». Ниже приведены пять примерных тем дебатов по данной теме:

1. Интернет отдаляет или сближает людей?
2. Чтение на бумаге и на экране — что лучше?
3. Может ли онлайн-обучение заменить очное обучение?
4. Между искусственным интеллектом (ИИ) и человеком конкуренция или сотрудничество?
5. Способствовал ли интернет глобальному культурному обмену и интеграции?

Необходимо отметить, что в течение семестра можно организовать максимум 2–3 дебатов из-за сложности организации и подготовки.

3. Модель ООН

Данная игра в последние годы пользуется особой популярностью в китайских вузах. Результаты исследования, проведенного Юанем Даюном, Чжао Имэн и Гэ Сяоцы, показывают, что 38 из всех 39 китайских вузов, участвующих в «Проекте 985», и 103 из всех 113 вузов Китая, участвующих в «Проекте 211», имеют свою ассоциацию модели ООН. В частности, ассоциации модели ООН Пекинского университета и Китайского сельскохозяйственного университета проводили конференции «Модель ООН» на базе Всеобщей ассоциации вузов Китая [6, с. 48]. Она представляет собой платформу для воссоздания международной дипломатической среды и включает в себя четыре основных этапа: «Перекличка», «Определение программы обсуждения», «Официальные дебаты» и «Представление и голосование по поправкам и проектам резолюций». Модель ООН нацелена на развитие навыков решения вопросов внешней политики, способности руководить и на развитие кругозора через моделирование заседания ООН. Внедрение игры «Модель ООН» в обучение РКИ в китайских вузах не только предлагает студентам возможность выступать с мини-докладами для развития речи, но и позволяет им совершенствовать свою способность к межкультурной коммуникации. Кроме того, организация конференции «Модель ООН» на русском языке в китайских вузах имеет свою актуальность и особое значение в настоящее время — в эпоху китайско-российских отношений всеобъемлющего партнерства и стратегического взаимодействия. Обсуждение вопросов, касающихся России и Китая, в иммерсивных ситуациях может вызвать интерес обучающихся, желающих заниматься дипломатической работой после окончания университета, а также воспитать в китайских студентах чувство признания международного сотрудничества между Россией и Китаем.

3. Игровые технологии в работе после уроков

Сущность игровой формы внеурочной работы заключается в сохранении и повышении мотивации студентов к устному общению на русском языке. Успешной считается модель домашнего задания по дисциплине «Русский язык (Аудирование)»,

апробированная на факультете русского языка Института иностранных языков и культуры Южно-китайского педагогического университета.

Применение данной модели требует от студентов найти в группе партнеров и создать свои команды для проведения диалогов или полилогов на русском языке вне аудитории. Данная работа во многом имеет сходство с ролевой игрой. Каждой командой студентов разрабатывается сюжет ролевой игры. Тема игры должна быть связана с коммуникативными сценариями, с которыми студенты познакомились на занятиях в текущем семестре. Ролевая игра должна быть аудиовизуально записана и представлена преподавателю в виде видеоролика.

Работа оценивается по следующим критериям: содержание в видеоработе лексических единиц, грамматических конструкций и речевых клише, с которыми студенты познакомились на занятиях в текущем семестре (чем богаче содержание, тем выше оценка); количество языковых ошибок в репликах каждого персонажа ролевой игры (чем меньше ошибок, тем выше оценка); продолжительность видеоработы (чем больше времени, тем выше оценка). Оценка за видеоработу должна напрямую влиять на итоговую академическую успеваемость студентов по предметам, связанным с обучением русскоязычной устной коммуникации, под которыми в большинстве вузов понимаются дисциплины «Русская устная речь» и «Русский язык (Аудирование)».

С целью получить высокие баллы каждая команда неизбежно неоднократно пересматривает и исправляет текст своих реплик, повторно снимает неудавшиеся фрагменты, чтобы представить наилучшие результаты в окончательном варианте. Работа над репликами позволяет закрепить языковые знания обучающихся, а многократные репетиции объективно формируют и закрепляют речевые навыки и доводят их до автоматизма. Кроме того, совместная работа требует высокой степени критики, самокритики и сотрудничества между членами команды, поэтому она также позволяет студентам проявить свое чувство сотрудничества и искусство межличностного общения, которые являются необходимыми компонентами межкультурной коммуникации.

В связи со сложностью и длительностью подготовки в каждом семестре рекомендуется организовывать данную проектную работу 1–2 раза.

Ниже приведен пример вышеописанной работы после уроков (см. рис. 2).



Рис. 2. Пример проектной ролевой игры в качестве работы после уроков — «Чудесное сватовство»¹⁰

¹⁰ «Чудесное сватовство» (求婚大作战). URL: https://www.bilibili.com/video/BV1iW411F7v8/?spm_id_from=333.999.0.0&vd_source=00ef6c4e9f3544071ee7b83f62d608a8 (дата обращения: 12.02.2025).

Как справедливо указывает К.Д. Ушинский, успех обучения обусловлен систематичностью упражнения [7, с. 440]. А.С. Куваева в своей работе также отметила особое значение системы обучения при оценке дистанционных и онлайн-курсов [8, с. 195]. В связи с этим полагаем, что в современном обучении китайских студентов устной коммуникации на русском языке игровые технологии должны быть интегрированы в методически-проверенную систему для эффективности их применения. На основе системы упражнений для развития навыков устной коммуникации на русском языке, предложенной Л.Л. Вохминой, А.С. Куваевой и С.А. Хаврониной, в данной работе предлагается вариант реализации применения игровых педагогических технологий, приведенный в табл. 3 [9, с. 263–266].

Таблица 3

**Система упражнений для обучения устной речи
Л.Л. Вохминой, А.С. Куваевой, С.А. Хаврониной
и примеры реализации геймификации упражнений**

Группа упражнений	Заданность языковых и смысловых элементов для языковой реакции учащегося	Основные виды упражнений	Реализация упражнений с использованием игровых технологий
Группа 1	Наблюдение, осознание, имитация без выбора или с выбором заданного содержания	1. Имитация	«Снежный ком» типа имитации: студенты повторяют слова преподавателя от простого к сложному. Студенты, допускающие ошибки во время имитации, выходят из игры. Победителем становится тот, кто доводит игру до конца
		2. Чтение по ролям	Ролевая игра с текстом реплик в руках студентов
		3. Наблюдение и анализ	Дискуссия между обучающимися в мини-группе из 6–8 студентов. В результате дискуссии один представитель мини-группы делится общим заключением, а другой делает синхронный перевод на китайский язык
		4. Наблюдение, подкрепленное переводом на родной язык	
		5. Задание присоединиться к высказыванию/подтвердить его	Игра «Передай другому»: ведущий создает монолог на заданную тему, игроки-студенты сидят в кругу и передают цветок по кругу, пока бьют в барабан. Когда барабанный бой прекращается, игрок, держащий цветок, должен присоединиться к высказыванию и продолжить монолог
		6. Наблюдение, сопровождаемое экстралингвистическими действиями (жестами, выбором картинки и подобное) в соответствии с содержанием языкового материала	Загадка по жестам: студент А демонстрирует жесты, мимику и движения собственного тела после просмотра языкового материала, в этом процессе нельзя произносить слова из текста; студент Б отгадывает содержание языкового материала на основе жестов, мимики и движения тела
		7. Определение соответствия формы и содержания языковых знаков	Онлайн-квиз (например, с применением Wordwall: https://wordwall.net/ru/resource/74750854)
		8. Составление предложений из готовых частей с образцом или без него	Случайное колесо сервиса Wordwall (для демонстрации и распределения частей предложения и образцов): https://wordwall.net/ru/resource/74752865
		9. Выбор готовой языковой формы, подходящей для данного предложения по содержанию	Онлайн-квиз вне урока (например, с применением Wordwall: https://wordwall.net/ru/resource/74752704)
		10. Ответ на общий или альтернативный вопрос с выбором да/нет реакции	Онлайн-квиз на уроке (например, с применением Wordwall: https://wordwall.net/ru/resource/74752286)

Табл. 2. Продолжение

Группа упражнений	Заданность языковых и смысловых элементов для языковой реакции учащегося	Основные виды упражнений	Реализация упражнений с использованием игровых технологий
Группа 2	Подстановка, трансформация, стереотипная ситуация	1. Завершение грамматической структуры предложения	Онлайн-квиз вне урока (например, с применением Wordwall: https://wordwall.net/ru/resource/74753474)
		2. Выбор нужного слова (из данных) в предложении, его грамматическое оформление	
		3. Замена рисунка словами	Онлайн-квиз (например, с применением Quizlet: https://y12.d4t.cn/fBQyUe)
		4. Составление предложений по образцу или без него с элементами структурирования (подстановка, трансформация)	Случайные карты сервиса Wordwall (для демонстрации и распределения элементов структурирования): https://wordwall.net/ru/resource/74755676
		5. Ситуативные упражнения с полным описанием коммуникативных ролей и коммуникативных целей участников заданной речевой ситуации	Конкурс сценариев (на этой основе можно организовать драматический конкурс)
Группа 3	Начало самостоятельного поиска элементов предложенного содержания и его языкового оформления	1. Поиск нужного слова в предложении, рассказе	Онлайн-квиз (например, с применением Wordwall: https://wordwall.net/ru/resource/74768823)
		2. Смысловое и языковое завершение предложений	Случайное колесо сервиса Wordwall (для демонстрации и распределения готовых частей предложений): https://wordwall.net/ru/resource/74755213
		3. Составление предложений по образцу или на основе текста	Монолог по образцу или на основе текста (образцы и тексты даются с помощью функции «Случайное колесо» сервиса Wordwall: https://wordwall.net/ru/resource/74768006)
		4. Ситуативные упражнения с частично обусловленными речевыми действиями в предложенных обстоятельствах	Случайные карты сервиса Wordwall (для демонстрации и распределения необходимых элементов речевых действий): https://wordwall.net/ru/resource/74754999
		5. Ответ на частный вопрос с самостоятельным поиском ответа (на основе изучаемого материала)	Состязание для гонщиков поискового чтения (победителем становится тот, кто быстрее всех других находит ответ в изучаемом материале)
Группа 4	Импровизация на основе предложенного текста, стереотипной ситуации, визуальной наглядности с использованием языковых подсказок	1. Описание, комментирование визуальной наглядности	Попеременный пересказ просмотренного аудиовизуального материала и угадывание его продолжения (работа в парах).
		2. Пересказ текста	Пересказ с позиции любого персонажа текста
		3. Составление рассказа по плану, по сюжетной основе	Мини-драма: три студента в команде. Один подготавливает монолог, другие выполняют действия и читают реплики по рассказу
		4. Драматизация на основе прочитанного или прослушанного текста	Ролевая игра без возможной импровизации
		5. Социально-ролевые игры на основе стереотипных ситуаций	
		6. Перевод с родного языка на русский	Драматизация китайской истории в форме ролевой игры

Табл. 2. Окончание

Группа упражнений	Заданность языковых и смысловых элементов для языковой реакции учащегося	Основные виды упражнений	Реализация упражнений с использованием игровых технологий
Группа 5	Развитие предложенных ситуаций при возможном косвенно заданном языковым материале	1. Частично-обусловленные речевые действия в предложенных обстоятельствах	Диалог в полумимовизации на заданную тему (может быть рекомендовано «Случайное колесо» сервиса Wordwall для распределения тем)
		2. Социально-ролевые игры с элементами импровизации	Ролевая игра с возможной импровизацией
		3. Драматизация текста с импровизацией	
Группа 6	Полная самостоятельность в выборе языковых средств для оформления собственной мысли в условной/естественной речевой ситуации	1. Ответ на частный вопрос, требующий самостоятельного развернутого высказывания	Дебаты (этапы запроса и вопросов слушателей)
		2. Самостоятельное составление текста, продолжения текста	«Снежный ком» (использование слова как начальной единицы для образования предложения, абзаца и текста)
		3. Необусловленные речевые действия в предложенных обстоятельствах	Диалог в импровизации на заданную тему (возможно применение «Случайного колеса» сервиса Wordwall для распределения тем)
		4. Обсуждение, комментирование текста, визуальной и прочей наглядности	Дискуссия после просмотра видеороликов с проблемным сюжетом
		5. Дискуссии, беседы, обращенные к жизненному опыту учащихся, их проблемам и интересам	Дебаты (весь процесс)
		6. Доклады, сообщения, сочинения, подготовленные учащимися на предложение/выбранные темы	Дебаты (этап утверждения темы), модель ООН
		7. Задания, выполненные на основе кейс-технологии	Map Quiz сервиса Educaplay (для публикации кейсов)
		8. Проектные задания	Большая ролевая игра во внеурочное время
		9. Глобальные симуляции	Модель ООН

Резюмируя вышеизложенное, утверждаем, что использование игровых технологий в процессе обучения бакалавров русской устной речи в китайских вузах в настоящее время — в эпоху коммуникативного подхода — является эффективным средством мотивации и стимулирования к обучению, помогает облегчить процесс усвоения иностранного языка.

Однако на данный момент недостаточно сервисов, которые способствуют геймификации упражнений. Среди них самым эффективным считается Wordwall. В практике обучения преподавателям и исследователям необходимо разрабатывать или искать альтернативные варианты сервисов, отмеченных в данной работе, для обеспечения продуктивности образовательного процесса.

Кроме того, следует указать, что педагогическая практика с применением игровых технологий становится эффективной только при методически обоснованном

использовании технических средств, то есть тогда, когда игровые педагогические технологии реализуются под руководством методики в рамках эффективной системы упражнений.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азимов, Э.Г., Щукин, А.Н. Современный словарь методических терминов и понятий. Теория и практика обучения языкам. М.: Русский язык. Курсы, 2018. 496 с.
2. Акишина, А.А., Жаркова, Т.Л., Акишина, Т.Е. Игры на уроках русского языка: учеб. наглядное пособие. М: Русский язык, 1988. 96 с.
3. Шестакова, Е.В., Исаева, Л.Р., Ульянова, Е.П. Применение игровых технологий при организации учебного процесса обучения РКИ // Современное педагогическое образование. 2021. № 5. С. 259–262.
4. Цзя Цянь, Ло Сяоя. Методика обучения РКИ в китайских вузах при сотрудничестве китайских и русских преподавателей // Педагогика. Психология. Философия. 2023. № 3 (31). С. 57–64.
5. Панфилова, А.П. Игровая образовательная деятельность как условие развития навыков сотрудничества // Интерактивная наука. 2016. № 6. С. 27–33.
6. Юань Даюн, Чжао Имэн, Гэ Сяоцы. История развития, особенности и педагогическая ценность Модели ООН в Китае // Внеклассное образование в Китае. 2024. № 2. С. 45–54. (на кит. яз.)
7. Ушинский, К.Д. Избранные педагогические сочинения / сост. В.Я. Струминский; под ред. Е.Я. Струминского. М.: Учпедгиз, 1945. 565 с.
8. Куваева, А.С. Система упражнений в современной компетентностной парадигме обучения устной иноязычной речи: дис. ... канд. пед. наук. М., 2018. 250 с.
9. Вохмина, Л.Л., Куваева, А.С., Хавронина, С.А. Система упражнений по обучению устной иноязычной речи: теория и практика (на примере русского языка как иностранного). СПб.: Златоуст, 2020. 268 с.

REFERENCES

1. Asimov, E.G., Schukin, A.N. *Sovremennyyi slovar metodicheskikh terminov i poniatii. Teoriia i praktika obucheniia iazykam* [Modern Dictionary of Methodological Terms and Concepts. Theory and Practice of Language Teaching]. Moscow, Russkij jazyk. Kursy, 2018, 496 p. (in Russ.)
2. Akishina, A.A., Zharkova, T.L., Akishina, T.E. *Igry na urokah russkogo yazyka: Ucheb. naglyadnoe posobie* [Games at Russian Language Lessons: Educational Visual Aid]. Moscow, Russkij jazyk, 1988, 96 p. (in Russ.)
3. Shestakova, E.V., Isaeva, L.R., Ulyanova, E.P. *Primenenie igrovyyh tehnologiy pri organizacii uchebnogo processa obucheniya RKI* [The Use of Gaming Technologies in the Organization of the Educational Process of Teaching Russian as a Foreign Language], *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie* = Modern Pedagogical Education, 2021, No. 5, pp. 259–262. (in Russ.)

4. Jia, Qian, Luo, Xiaoxia Metodika obucheniya RKI v kitayskih vuzah pri sotrudnichestve kitayskih i russkih prepodavateley [Methodology for Teaching Russian as a Foreign in Chinese Universities with the Cooperation of Chinese and Russian Teachers], *Pedagogika. Psihologija. Filosofija* = Pedagogy. Psychology. Philosophy, 2023, No. 3 (31), pp. 57–64. (in Russ.)
5. Panfilova, A.P. Igrovaya obrazovatel'naya deyatel'nost' kak uslovie razvitiya navykov sotrudnichestva [Playing Educational Activities as a Condition of Cooperation Skills], *Interaktivnaya nauka* = Interactive Science, 2016, No. 6, pp. 27–33. (in Russ.)
6. 苑大勇, 赵怡萌, 葛晓辞. 中国模拟联合国的发展历程、特征及其教育价值 // 中国校外教育. [Yuan Dayong, Zhao Yimeng, Ge Xiaozhi. The development history, characteristics and educational value of Model United Nations in China], *China Out-of-School Education*, 2024, No. 2, pp. 45–54. (in Chinese)
7. Ushinsky, K.D. *Izbrannyye pedagogicheskie sochineniya* [Selected Pedagogical Works]. Ed. by V. Ya. Struminsky, E.Y. Struminsky. Moscow, Uchpedgiz, 1945, 565 p. (in Russ.)
8. Kuvaeva, A.S. *Sistema uprazhneniy v sovremennoy kompetentnostnoy paradigme obucheniya ustnoy inoyazychnoy rechi* [System of Exercises in the Modern Competence Paradigm of Teaching Oral Foreign-Language Speech]: ScD Dissertation (Pedagogy). Moscow, 2018, 250 p. (in Russ.)
9. Vokhmina, L.L., Kuvaeva, A.S., Khavronina, S.A. *Sistema uprazhneniy po obucheniyu ustnoy inoyazychnoy rechi: teoriya i praktika (na primere russkogo yazyka kak inostrannogo)* [System of Exercises for Teaching Oral Foreign-Language Speech: Theory and Practice (On the Example of Russian as a Foreign Language)]. St. Petersburg, Zlatoust, 2020. 268 p. (in Russ.)

Цзян Тао, аспирант, кафедра методики преподавания русского языка как иностранного, Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина, caiyueang@yandex.ru

Jiang Tao, Postgraduate Student, Methods of Teaching Russian as a Foreign Language Department, Pushkin State Russian Language Institute, caiyueang@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 11.07.2024. Принята к публикации 06.09.2024

The paper was submitted 11.07.2024. Accepted for publication 06.09.2024