

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русского языка, речевой коммуникации и русского как иностранного

Применение игровых технологий в преподавании РКИ

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

Студента 5 курса 511 группы
Направления 45.03.01 – «Филология»
Профиля «Отечественная филология
(русский язык и литература)»
Института филологии и журналистики

Силкиной Полины Константиновны

Научный руководитель
к.ф.н., доцент

подпись, дата

О. С. Незнаева

Зав. кафедрой, д.ф.н., доцент

подпись, дата

А. Н. Байкулова

Саратов, 2025 год

Введение. Для эффективного преподавания русского языка как иностранного необходимо использовать игровые технологии. Они оптимизируют учебный процесс, повышают интерес студентов к предмету, а также существенно влияют на эффективность обучения. Студенты в России сталкиваются с ситуациями активного общения на русском языке, но именно через игровые технологии можно моделировать эти ситуации, что в дальнейшем облегчает как сам процесс обучения, так коммуникацию вне урока.

Актуальность. Исследование игровых технологий, а также их использование на занятиях по русскому языку как иностранному (далее РКИ) является актуальным, так как в обучении РКИ игровые технологии способствуют решению многих коммуникативных задач, позволяют моделировать конкретные ситуации общения (ролевые игры, проекты), что готовит обучающихся к успешной коммуникации в социальной среде. Кроме того, грамотное использование игровых технологий дает преподавателю возможность достигать планируемого результата с максимальной точностью, что доказано современными исследованиями, посвященными игровым формам работы с иностранцами.

Объектом исследования являются игровые технологии обучения.

Предмет изучения – применение игровых технологий в современных учебных материалах по РКИ.

Целью исследования является рассмотрение применения игровых технологий в практике преподавания русского языка как иностранного.

Достижение поставленной цели предполагало решение следующих **задач**:

- 1) рассмотреть понятие игры в науке, классификации игр;
- 2) изучить цели применения игровых технологий;
- 3) определить место игровых технологий в современной методике РКИ;
- 4) проанализировать игровые технологии, приведенные в учебных материалах.

Теоретической базой в выпускной квалификационной работе стали труды Л.Е. Азариной, А.А. Акишиной, О.М. Батраевой, О.Е. Каган, М.П. Лебедевой, А.С. Шкаликовой и других учёных.

Материалом являются учебные пособия по русскому языку как иностранному:

- 1) «Поехали! Русский язык для взрослых. Начальный курс», издательство Златоуст, 2009 г.
- 2) «Жили-были...28 уроков русского для начинающих...» (учебник и книга для преподавателя), издательство Златоуст, 2015 г.
- 3) «Дорога в Россию: учебник русского языка» (первый уровень), издательство Златоуст, 2009 г.
- 4) «Точка Ру» А1 (учебник и книга для учителя), издательство Перо, 2021 г.

Методы исследования: для достижения цели исследования и решения поставленных задач применялись различные общенаучные методы, в частности описательный и сравнительный методы, которые реализуются в выявлении и сравнении игровых технологий, представленных в современных учебных материалах по РКИ.

Структуру данной работы составляет введение, две главы, заключение, список использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В **Главе 1 «Теоретические основы исследования»** была проанализирована научная литература, в которой рассматривается понятие игры и игровые технологии, применяемые в преподавании РКИ. Глава состоит из трёх разделов: «Понятие игры, её особенности и разновидности», «Роль и место игровой технологии в преподавании РКИ», «Классификации игр в преподавании РКИ».

В разделе **«Понятие игры, её особенности и разновидности»** рассмотрено понятие игры с точки зрения разных наук. По мнению М. Ю. Говорухиной, игра «есть порядок, посреди хаоса и несовершенства окружающего мира, она создает временное, ограниченное совершенство». Нидерландский философ Й. Хейзинга считает, что сутью игры является выражение воли к власти или «агональный инстинкт» – стремление к риску, разрядке, к превосходству, а также к получению удовольствия. С педагогической точки зрения, Г. К. Селевко определяет игровую технологию как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

Игры имеют ряд функций:

- 1) могут формировать представление о той или иной культуре;
- 2) формируют личность;
- 3) помогают взаимодействию и формированию межличностных отношений.
- 4) формируют особую реальность – виртуальность.

Игра с точки зрения процесса имеет особенности: замкнутость и воспроизводимость.

В науке существует множество классификаций. Культуролог и антрополог Р. Кайо выделяет пять видов игр:

1. Соревнование.
2. Игры риска, не предполагающие партнера.
3. Переодевание.
4. Подражание.
5. Экстатические игры.

П. К. Дуркина и М. П. Лебедева распределяют игры по выполняемым функциям:

- а) воспитательные;
- б) социализирующие;

- в) организационные и деятельностные;
- г) побуждающие и стимулирующие;
- д) коммуникационные;
- е) психокоррекционные: рефлексивные и саморефлексивные;
- ж) обучающие, развивающие;
- з) межнациональной коммуникации (реализуемые между носителями разных культур) [Дуркин, Лебедева 2015].

Исследователи систематизируют игры также по содержательному признаку: познавательные, музыкальные, деловые, спортивные и т. д.

Понимание того, что такое игра, какие виды игр существуют, какие особенности они имеют, что и каким образом они развивают, помогают эффективно использовать игровые технологии в преподавании РКИ.

В разделе **«Роль и место игровой технологии в преподавании РКИ»** рассматривается педагогический и социокультурный потенциал игровых технологий. Они очень важны в системе образования и в преподавании вообще и РКИ в частности.

Игры развивают коммуникативную, лингвокультурологическую и социолингвистическую компетенции, служат для закрепления и контроля пройденного материала, а также для снятия напряжения или в качестве перерыва между сложными блоками информации.

В современной педагогике существует мнение о том, что геймификаций – это будущее методики РКИ. На основе игр могут быть построены все занятия, с их помощью возможно не только закреплять материал, но и вводить новую информацию.

Игра как образовательный инструмент существенно влияет на психологическое состояние обучающихся и на их взаимоотношения, но самое большое влияние игра оказывает на то, каким образом иностранные студенты будут воспринимать окружающую их действительность.

В результате анализа теоретической и методической литературы по РКИ, можно выделить структуру обучающей игры:

- 1) мотив игры
- 2) цель игры
- 3) ориентированность на результат
- 4) комплекс правил
- 5) конкретное языковое или коммуникативное содержание
- 6) исполнительная часть, то есть время и место проведения игры
- 7) определённый уровень знания языка у каждого участника.

Все эти элементы обязательно должны входить в любую игровую модель, независимо от её вида, цели, количества участников и других параметров. Только при таком условии игра становится игрой – эффективным инструментом для изучения РКИ.

В разделе **«Классификации игр в преподавании РКИ»** был рассмотрен ряд классификаций игры в РКИ.

В классификации А. А. Акишиной и О. Е. Каган все игры делятся на пять категорий:

1) фонетические, лексические, грамматические, речевые, ролевые – с точки зрения соответствия изучаемому языковому разделу или аккумуляции знаний по всем уровням;

2) настольные, соревновательные, с использованием вспомогательного или наглядного материала – карт, планов, игрушек, шахмат (домино, карты, лото);

3) игры-упражнения, игры-забавы, игры-загадки, игры-движения – по центральному выполняемому действию (снежный ком, команды для передвижения);

4) игры драматизации, диспуты, конкурсы – в зависимости от конечного результата (коммуникативные задания);

5) олимпиады, ролевые игры – в зависимости от распределения ролей в рамках одной ролевой ситуации [Акишина, Каган 2010].

В классификации А. В. Конишевой игры делятся в зависимости от аспекта игры:

- 1) по целеполаганию: овладение языковым или коммуникативно-речевым материалом;
- 2) по способу проведения процесса: устные, письменные, ролевые, имитативно-моделирующие;
- 3) по уровню сложности: направленные на репродуктивное усвоение информации или на её креативное преобразование;
- 4) по количеству участников игрового действия и способу их взаимодействия;
- 5) по типу выполняемых задач: оперативные, тактические, стратегические.

Была также рассмотрена типология Е.В. Дзюбы и А.Э. Массалова, где игры подразделяются по следующему принципу:

1. Лингвистические игры, которые формируют и развивают языковые компетенции
2. Ролевые игры, которые развивают коммуникативные компетенции и коллективные формы общения.
3. Игры с лингвострановедческой и лингвокультурной составляющей, направленные на развитие лингвокультурной компетенции.
4. «Креативные» игры, которые помогают нестандартно мыслить в процессе обучения.

В Главе 2 «Анализ применения игровых технологий в учебных пособиях по РКИ» проведен анализ следующих учебных пособий:

- 1) «Поехали! Русский язык для взрослых. Начальный курс» (учебник), издательство Златоуст, 2009 г.
- 2) «Жили-были...28 уроков русского для начинающих...» (учебник и книга для преподавателя), издательство Златоуст, 2015 г.
- 3) «Дорога в Россию: учебник русского языка» (первый уровень), издательство Златоуст, 2009 г.

4) «Точка Ру» (учебник и книга для учителя), издательство Перо, 2021 г.

В разделе **«Поехали! Русский язык для взрослых. Начальный курс»** был проанализирован учебник «Поехали». Данное учебное пособие предназначено для изучения начального уровня РКИ. Оно сочетает традиционные упражнения и современные интерактивные и игровые технологии. Автор позиционирует его как инструмент со вспомогательным материалом, с помощью которого преподаватель может выстраивать различные формы взаимодействия с обучающимися.

Игровые технологии составляют примерно 10% от всех заданий этого учебника. Игры разнообразны, методически обоснованы и способствуют не только изучению языка, но и развитию группового взаимодействия, лингвострановедческой компетенции и повышению мотивации учащихся.

В разделе **«Жили-были...28 уроков русского для начинающих...»** был проанализирован учебник «Жили-были» и книга для преподавателя.

Учебник направлен на усвоение обучающимися коммуникативной компетенции в достаточно ускоренном темпе. Игровые технологии в нём занимают примерно 15% от всех заданий. Они есть в каждом уроке и чаще всего располагаются в конце урока в разделах «Отдохните», «Шутки», в диалогах и в ролевых заданиях и направлены на расслабление студентов. Так как учебник рассчитан на начальный уровень подготовки, структура заданий достаточно простая и носит мнемонический характер.

В книге для преподавателя даны подробные рекомендации к тому или иному разделу урока. В рубриках «Речевые образцы», «Повторение», «Новый материал» помимо рекомендаций можно найти примеры игр, примерно по 1-2 игре в каждой рубрике, но не в каждом уроке, а примерно в 70% уроках. В разделе «Шутки и игровые задания» игры направлены не только на расслабление и разрядку после урока, но иногда и на закрепление материала.

В разделе **«Дорога в Россию: учебник русского языка» (первый уровень)** был проанализирован учебник «Дорога в Россию». Он рассчитан на

уровень В1 и направлен на развитие коммуникативной и лингвистической компетенции. Нами был выбран учебник более высокого уровня, чтобы понять, есть ли существенные отличия в использовании игровых технологий в учебниках уровня А1 и В1.

В отличие от предыдущих учебников, где игровые задания выделены явно, в «Дороге в Россию» они интегрированы в коммуникативные задания и не маркируются как отдельный тип задания, однако преподаватель может использовать их для построения игровой ситуации. Таких заданий, которые имеют игровой потенциал, в учебнике примерно 15-20% от всех упражнений.

В разделе «**Точка Ру**» были проанализированы учебник и книга для учителя «Точка Ру». Учебник разработан для уровня А1. Это интенсивный курс с фокусом на разговорную практику, который познакомит студентов с культурой и современными тенденциями в России. Он эффективен для развития коммуникативных навыков благодаря ролевым играм и актуальному материалу. Игровые технологии в данном учебнике занимают примерно 15% от всех заданий. Большая часть игр лишена элемента конкуренции, основная часть материала направлена на сотрудничество и групповые обсуждения. Игры есть практически в каждом уроке и могут быть расположены в любом месте урока.

Книга для учителя «Точка Ру» включает в себя большое количество игрового материала в дополнение к основному учебнику. В ней даются подробные рекомендации, как вести уроки, которые представлены в основном учебнике. Здесь также представлено большое количество дополнительных заданий, которые преподаватель может интегрировать в уроки на любом этапе занятия. Игровые задания составляют примерно 40% от общего количества предлагаемых упражнений. Это намного больше, чем у всех остальных проанализированных ранее учебников.

В **Заключении** подведены итоги работы. Игровые технологии на занятиях по РКИ актуальны на всех уровнях подготовки студентов, так как они активизируют познавательные процессы студентов, повышают интерес и

мотивацию к обучению. Но самое важное свойство игровых технологий – они моделируют реальные ситуации, отработав которые студенты будут уверенно чувствовать себя и во внеучебной деятельности.

Анализ учебников по РКИ, привёл к выводу, что игровые технологии занимают не менее 10-15 % от общего количества заданий и преимущественно направлены на развитие коммуникативной компетенции, освоение лексики, и кооперацию обучающихся, которые таким образом могут эффективно преодолевать коммуникативный барьер. Чем больше игровых действий в учебнике, тем они эффективнее в плане освоения информации, так как она таким образом усваивается студентами легче, например, освоение сложных грамматических тем через игру снимает напряжение и помогает студентам воспринимать материал. Так как с помощью игры можно построить общение на русском языке уже с первого урока при наличии у студентов минимального набора лексических единиц, разработка учебников, где игры будут занимать ключевое место, очень перспективна.

Практическая значимость данной работы, на наш взгляд, состоит в том, что результаты, полученные в ходе исследования, могут помочь преподавателям с выбором учебных пособий для своих занятий, чтобы выстраивать учебный процесс максимально эффективно. Также данная работа может быть полезна методистам при разработке новых методических материалов для занятий по РКИ.