

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ
МОТИВАЦИИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК
ИНОСТРАННОМУ.**

Турсоатов Адхам Асадович

Преподаватель кафедры русского языка и литературы,
Денауского института предпринимательства и педагогики,

tursoatovatham@gmail.com

Азимова Рузихол Акбарали кизи

Студентка Денауского института предпринимательства и педагогики

turayevv535@icloud.com

Аннотация. Статья посвящена актуальной проблеме использования игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного (РКИ). В работе рассматривается потенциал игровых методов как эффективного средства повышения учебной мотивации иностранных студентов. Анализируются теоретические основы применения игр в обучении, предлагается классификация игровых технологий, описываются конкретные примеры игр, апробированных в различных национальных аудиториях. Особое внимание уделяется взаимосвязи игровых методов с формированием коммуникативной и лингвокультурологической компетенций обучающихся. Делается вывод о том, что системное использование игровых технологий способствует не только повышению мотивации, но и качественному усвоению языкового материала, преодолению психологических барьеров и созданию благоприятной образовательной среды.

Ключевые слова: игровые технологии, геймификация, эдьютейнмент, русский язык как иностранный, учебная мотивация, коммуникативная компетенция, интерактивное обучение

Abstract. This article explores the topical issue of using gaming technologies in teaching Russian as a foreign language (RFL). It examines the potential of gaming methods as an effective means of enhancing the learning motivation of international students. It analyzes the theoretical foundations of using games in teaching, proposes a classification of gaming technologies, and describes specific examples of games tested in various national audiences. Particular attention is paid to the relationship between gaming methods and the development of students' communicative and linguistic-cultural competencies. It is concluded that the systematic use of gaming

technologies not only enhances motivation but also promotes the acquisition of language material, overcomes psychological barriers, and creates a favorable educational environment.

Key words: gaming technologies, gamification, edutainment, Russian as a foreign language, learning motivation, communicative competence, interactive learning.

Введение

Проблема мотивации в обучении русскому языку как иностранному остается одной из центральных в современной методике преподавания. Иностранцы студенты, особенно на начальном этапе обучения, сталкиваются с необходимостью усвоения большого объема нового материала, что нередко сопровождается психологическим напряжением и снижением интереса к учебному процессу. В этих условиях особую значимость приобретает поиск эффективных методов, способных не только облегчить усвоение языка, но и сделать этот процесс увлекательным и эмоционально-комфортным.

Игровые технологии в последние десятилетия рассматриваются методистами как одно из наиболее перспективных направлений в решении данной проблемы. Как отмечается в исследовании В.М. Филипповой, игры способствуют формированию ряда компетенций, позволяют применять различные классификации игровых заданий и могут использоваться для закрепления грамматики, лексики, развития коммуникативных навыков. При этом игровые методы органично вписываются в парадигму современного образования, ориентированного на активное вовлечение обучающихся в учебный процесс.

Цель данной статьи — проанализировать потенциал игровых технологий как средства повышения мотивации при обучении РКИ и представить практические рекомендации по их использованию в различных национальных аудиториях.

Теоретические основы применения игровых технологий в обучении РКИ. В современной методической литературе используется ряд терминов, описывающих применение игровых подходов в образовании. Ключевыми понятиями выступают «игровые технологии», «геймификация» и «эдютейнмент». Как показывает анализ научных публикаций, эти понятия, имея общую основу, обладают определенной спецификой.

Под игровыми технологиями в широком смысле понимается совокупность методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр, направленных на решение учебных задач. В приложении к игровой деятельности исследователи разграничивают понятия игрового метода, игровых технологий и методики обучения с применением игровых технологий. В.А. Буров в своем исследовании проводит четкое разграничение понятий «эдютейнмент» и «геймификация» в обучении иностранному языку, указывая на их сходства и различия. Эдютейнмент (edutainment) — более широкое понятие, объединяющее образование и развлечение, тогда как геймификация предполагает внедрение игровых механик (баллы, уровни, достижения) в неигровые процессы. [Буров, 2002, с. 45]

Как отмечается в исследовании В.В. Лазовской, целью применения игровых симуляторов (технологий) является повышение мотивации учащихся при обучении РКИ. Педагоги, применяющие игровые методы в обучении РКИ, отмечают следующие преимущества метода геймификации: мотивация учеников, быстрота усвоения материала, развитие чувства ответственности, создание условий для применения теоретических знаний на практике.

Психолого-педагогические основы игрового обучения.

Эффективность игровых технологий в обучении иностранным языкам объясняется их соответствием психологическим закономерностям усвоения знаний. В игре задействуются все когнитивные процессы: восприятие, внимание, память, мышление. Как отмечается в методических материалах, «в игровых условиях когнитивные процессы (восприятие, анализ, запоминание) протекают у учащихся интенсивнее и продуктивнее».

Е.И. Пассов выделяет такие цели использования игры в ходе учебного процесса, как формирование определенных навыков; развитие определенных речевых умений; обучение умению общаться; развитие необходимых способностей и психических функций; запоминание речевого материала. Исследователи выделяют несколько функций игровой деятельности в образовательном процессе:

Образовательная — тренировка когнитивных способностей (мнемонические навыки, концентрация, мультимодальное восприятие), совершенствование языковых компетенций.

Развлекательная — создание комфортной рабочей среды, трансформация рутинного урока в захватывающий процесс.

Социальная — сплочение учебных групп, установление доверительных отношений.

Восстановительная — нейтрализация стрессовых факторов, вызванных интенсивной умственной нагрузкой.

Особое значение игровые методы приобретают на начальном этапе обучения. Игра определена исследователями как ведущий прием в силу того, что она способствует как развитию интеллекта обучающихся, так и мотивирует их к активному участию в учебном процессе. Актуальность такого подхода обусловлена необходимостью быстрого и качественного запоминания инофоном большого количества новых слов, которые составляют основу активного словарного запаса. [Пасов, 2002, с. 13]

Игра и эдьютейнмент в современной методике РКИ.

В последние годы в методике преподавания РКИ активно разрабатывается концепция эдьютейнмента. И.Н. Дьячкова, исследуя обучение приемам эдьютейнмента будущих преподавателей РКИ, отмечает, что «научная новизна исследования заключается в том, что в нем демонстрируется, как в контексте учебной практики организовать знакомство с приемами эдьютейнмента через собственную деятельность будущих педагогов».

В ходе педагогической практики студенты, будущие преподаватели РКИ, разрабатывают и реализуют лингвокультурологические игры, такие как «Что? Где? Когда?», что позволяет им на собственном опыте освоить методику применения игровых технологий. Это подтверждает мысль о том, что игровой подход эффективен не только при работе с иностранными учащимися, но и в профессиональной подготовке самих преподавателей. [Дьячкова, 2025, Т. 10. — Вып. 12.]

Классификация игровых технологий в обучении РКИ.

Анализ научной и методической литературы позволяет выделить несколько оснований для классификации игр, используемых в преподавании РКИ.

По целевой направленности: В исследовании Е.В. Дзюбы и А.Э. Массаловой предлагается типология игр, основанная на специфике формируемых компетенций. Типология включает игры лингвистические и коммуникативные, игры с лингвокультурным и лингвострановедческим компонентом, а также игры, направленные на развитие профессиональной креативности.

Лингвистические игры: направлены на формирование произносительных, лексических и грамматических навыков, а также тренировку употребления

языковых явлений на предкоммуникативном этапе овладения русским языком. Эти игры позволяют отрабатывать отдельные аспекты языка в контролируемых условиях.

Коммуникативные игры: помогают решать задачи обучения общению, концентрируют внимание учащихся на содержании, но при этом обеспечивают частую повторяемость языковых форм, тренируя все навыки и умения. Как отмечается в исследовании, такие игры «дают уверенность при вступлении в беседу с носителями русского языка; способствуют развитию умений продолжить разговор, что способствует расширению знаний учащегося и формирует у него культуру поведения, погружают студентов в условия реального общения, мотивируя речевую деятельность при необходимости выбора языковых средств». [Дзюба, 2019. — № 2. — С. 46-55]

По форме проведения: В педагогической практике выделяются различные форматы игр:

Сюжетно-образовательные игры — предполагают развертывание определенного сюжета, в рамках которого решаются учебные задачи

Интеллектуальные игры — викторины, квизы, головоломки, направленные на активизацию мыслительной деятельности

Физически активные (телесные) игры — предполагают двигательную активность, смену видов деятельности

Вербальные упражнения — решение задач через мыслительные операции без визуальной опоры (головоломки, поэтические задания, цепочки ассоциаций)

По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и т.д.

По этапу обучения

В исследованиях подчеркивается важность учета уровня обучения при выборе игр. Предлагаются варианты дидактических игр для организации аудиторной работы по формированию лексического навыка на элементарном уровне (A1), учитывая принцип универсальности разработанного материала: «игры отражают словник лексического минимума, соответствующий начальному уровню».

Игра — это речевое упражнение, в котором создается возможность для постоянной отработки речевого образца в условиях, максимально приближенных

к реальному общению с характерными ему признаками — эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Заключение. Проведенный анализ теоретических источников и практического опыта применения игровых технологий в обучении русскому языку как иностранному.

Таким образом, игровые технологии могут и должны занимать достойное место в арсенале современного преподавателя РКИ, выступая действенным средством повышения мотивации и качества языкового образования.

Список литературы

1. Пассов, Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению / Е. И. Пассов. — Москва : Просвещение, 2002.
2. Буров, В. А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия / В. А. Буров // Вопросы методики преподавания в вузе. — 2020. — Т. 9. — № 35.
3. Дзюба, Е. В., Массалова, А. Э. Игровые интерактивные технологии на уроках РКИ в системе профессионально ориентированного обучения / Е. В. Дзюба, А. Э. Массалова // Педагогическое образование в России. — 2019. — № 2. — С. 46-55. — DOI 10.26170/po19-02-05.
4. Дьячкова, И. Н. Обучение приемам эдьютейнмента будущих преподавателей русского языка как иностранного на педагогической практике / И. Н. Дьячкова // Педагогика. Вопросы теории и практики. — 2025. — Т. 10. — Вып. 12.
5. Лазовская, В. В. Геймификация в обучении русскому языку как иностранному : выпускная квалификационная работа (магистерская диссертация) / В. В. Лазовская ; Тюменский государственный университет. — Тюмень, 2018. — 67 с.
6. Махмудова, Д. С. Игровые приёмы в обучении русскому как иностранному / Д. С. Махмудова, М. Махамаджонова, Р. Абдулазизова, М. Шарипова, Н. Тошходжаева // Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования. — 2025. — Т. 4. — № 11. — С. 68-70. — DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15600338>.