

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

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В УЧЕБНИКАХ РКИ

АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ БАКАЛАВРА

Студентки 5 курса 511 группы
направления 45.03.01 «Филология»,
профиля «Отечественная филология»
Института филологии и журналистики

Носиковой Анастасии Дмитриевны

Научный руководитель
к.ф.н., доцент

О.С. Незнаева

подпись, дата

Зав. кафедрой
д.ф.н., доцент

А.Н. Байкулова

подпись, дата

Саратов

2026

Введение. Игра является одним из древнейших способов познания мира, она позволяет сформировать понимание о качествах объектов, получить принципиально новый опыт, совмещает в себе наблюдение и эксперимент. С древности игра использовалась как средство воспитания детей, обучения охотников, воинов, спортсменов и т. п. Поэтому использование игр на уроках РКИ не только является способом мотивации, но и возвращает нас к одному из самых древних способов познания мира, делая процесс обучения более естественным: при помощи игр можно создать среду, в которой познание языка может приблизиться к тому, как мы учили родной язык в детстве: через наблюдение, практику, эксперимент. Игра также является эффективным способом отработки, усвоения и запоминания информации, ведь в процессе игры мы не просто учим слова, а пробуем их использовать, вписывать в различные ситуации, у нас создаются в голове связи, позволяющие, даже если забыть перевод, восстановить смысл слова из контекста.

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что внедрение в учебный процесс игровых технологий может способствовать повышению мотивации обучающихся, снятию языкового барьера и эффективному усвоению материала. В контексте обучения РКИ игровые методы помогают сделать процесс более увлекательным и запоминающимся. Кроме того, человечество прогрессирует, движется вперед, развиваются новые технологии, а с технологиями появляются и новые виды игр, новые игровые возможности; то, что было интересно двадцать лет назад, может в меньшей степени мотивировать и заинтересовать новое поколение, поэтому изучение игровых технологий и способов их применения до сих пор остается актуальным.

Объектом исследования являются игровые технологии обучения.

Предмет исследования – применение игровых технологий в современных учебниках РКИ.

Цель исследования – рассмотрение применения игровых технологий в практике преподавания РКИ.

Для достижения цели предстоит реализовать следующие **задачи**:

- проанализировать понятие игры в науке, представить классификации игр;
- определить место игровых технологий в современной методике РКИ;
- проанализировать современные учебники РКИ, содержащие игровые технологии.

Теоретической базой выпускной квалификационной работы стали труды Л.Е. Азариной, А.А. Акишиной, О.Е. Каган, Е.И. Пассова, А.С. Шкаликовой.

Материалом изучения являются учебные пособия по русскому языку как иностранному:

1. «Точка Ру», уровень А2 (учебник в двух частях, рабочая тетрадь в двух частях, книга для учителя), издательство Перо, 2019-2020 г.
2. «Русский сувенир», уровень А2 (учебник, рабочая тетрадь и книга для учителя) издательство «Русский язык. Курсы», 2017 г.

Методы исследования: для достижения цели исследования и решения поставленных задач применялись различные общенаучные методы, в частности описательный и сравнительный методы, которые реализуются в сопоставлении УМК друг с другом с целью выявления в них игровых технологий.

Структуру работы составляют введение, две главы, заключение, список использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В **Главе 1 «Теоретические основы исследования»** рассмотрены научные подходы к определению игры, а также определены место и роль игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного.

В разделе **«Понятие игры, её особенности»** отмечается, что дидактическая игра представляет собой специально организованную учебно-познавательную деятельность в условных ситуациях, направленную на воссоздание и усвоение общественного опыта. Выделены три ключевые характеристики игры, важные для её применения в обучении: условность

ситуации, позволяющая снять страх перед ошибкой; активный характер деятельности, соответствующий современным требованиям к вовлечению учащихся в образовательный процесс; направленность на освоение опыта, что сближает игру с обучением. Рассмотрены основные функции игры: социализации, межнациональной коммуникации, самореализации, коммуникативная, диагностическая и терапевтическая. Особое внимание уделено функции межнациональной коммуникации, значимой для уроков РКИ. Также в разделе затронуто понятие геймификации как внедрение игровых механик (баллы, рейтинги, уровни) в образовательный процесс.

В разделе **«Роль и место игры в преподавании РКИ»** рассматривается связь игровых технологий с основными принципами коммуникативного метода: речевой направленностью, ситуативностью, функциональностью, новизной и индивидуализацией. Отмечается, что игра соответствует каждому из этих принципов, поскольку в ней язык выступает не объектом изучения, а инструментом достижения игрового результата. Проанализированы основные дидактические преимущества использования игр на занятиях РКИ: снятие языкового барьера, активизация непроизвольного запоминания, повышение мотивации, задействование различных каналов восприятия. Рассмотрено на примере студентов из Китая, как можно адаптировать игры под обучающихся с другой культурой и с национальными особенностями. Описаны возможности применения игр на разных этапах обучения: от вводно-фонетического курса до продвинутого, где игры помогают моделировать ситуации профессионального общения. Сделан вывод о многофункциональности игры, которая может выступать одновременно средством формирования навыков, формой организации коммуникативной деятельности и способом создания психологически комфортной образовательной среды.

В разделе **«Игры при обучении разным видам речевой деятельности»** охарактеризованы возможности использования игровых технологий для развития аудирования, чтения, письма и говорения. При обучении аудированию игры позволяют превратить пассивное слушание в активный процесс,

требующий концентрации и быстрой реакции. При обучении чтению игровые задания смещают фокус с техники чтения на поиск информации и осмысление содержания, что снимает противоречие между артикулированием и восприятием смысла. В области письма игровые методики представлены орфографическими играми и заданиями на коллективное написание историй, которые развивают навыки связного письменного высказывания. Наиболее полно игровой потенциал раскрывается при обучении говорению: игра создаёт естественный мотив для речи, поскольку в игровой ситуации речевое действие задаётся не требованием преподавателя, а логикой самой игровой ситуации. Описаны игры для разных этапов формирования говорения: от отработки языковых форм до автоматизации речевых навыков и свободного общения. Сделан вывод, что игра может эффективно использоваться для развития всех четырёх видов речевой деятельности.

В разделе «**Классификация игр в РКИ**» рассмотрены различные подходы к систематизации игр, применяемых в практике преподавания РКИ. Проанализирована классификация, основанная на этапе формирования языковой компетенции: игры для формирования языковой компетенции (настольные игры), игры для развития речевой компетенции (направленные на автоматизацию использования языковых форм в разных ситуациях) и игры для развития коммуникативной компетенции (ролевые игры, симуляции, дискуссии). Представлена также классификация по дидактическому реквизиту (настольные игры, игры-соревнования, игры с использованием схем и карт, игры с предметами, игры-упражнения, игры с разрезанными текстами, игры-загадки, фольклорные игры, игры-движения, конкурсы и дискуссии, игры-драматизации) и классификация с точки зрения вырабатываемых умений по видам речи, по типам компетенций (фонетические, грамматические, орфографические, лексические, речевые и ролевые игры). В выводах к главе отмечено, что классификации игр условны: границы между выделенными группами размыты, а одна и та же игра может быть отнесена к разным категориям в зависимости от целей преподавателя и уровня подготовки

учащихся. Для практического анализа в качестве основной выбрана классификация по вырабатываемым умениям (фонетические, лексические, грамматические, речевые, ролевые игры).

В Главе 2 «Анализ игровых технологий на материале учебников «Точка ру» и «Русский сувенир»» проведен сравнительный анализ двух УМК для базового уровня (А2) с целью выявления видов, функций и места игровых технологий в их структуре.

В разделе «Общая характеристика анализируемых учебно-методических комплексов «Точка Ру» и «Русский сувенир»» дано описание структуры и содержания каждого УМК. «Точка Ру» состоит из учебника в двух частях, рабочей тетради в двух частях и книги для учителя. Учебник включает четыре блока, каждый из которых содержит по четыре урока и один из раздела «Русский на каждый день», объединённых сквозными темами. УМК «Русский сувенир» состоит из учебника, рабочей тетради и книги для преподавателя. Учебник включает восемь глав, каждая из которых содержит четыре урока, четвёртый урок каждой главы является обзорным. Отмечено, что в «Русском сувенире» игра является неизменным элементом каждого урока, тогда как в «Точка Ру» игровой компонент в большей степени зависит от подхода преподавателя, поскольку авторы предлагают различные варианты интерпретации заданий.

В разделе «Место игровых технологий в УМК «Точка Ру» и «Русский сувенир»» проанализировано распределение игровых заданий в каждом из трёх компонентов комплексов. В УМК «Русский сувенир» игровые задания чётко маркированы и занимают предсказуемое место в структуре урока: ролевые игры расположены в необзорных уроках и служат выходом в реальную коммуникацию после освоения лексико-грамматического материала, настольные игры-бродилки находятся в обзорных уроках и выполняют функцию обобщающего контроля. Всего в учебнике выявлено 35 игровых заданий, из которых 30 являются ролевыми играми. В рабочей тетради «Русского сувенира» игровые задания отсутствуют, в книге для преподавателя

игры из учебника описаны подробно с указанием целей и процедуры проведения. В УМК «Точка Ру» игровые задания практически не маркированы, однако в книге для учителя содержатся рекомендации по проведению некоторых заданий в игровой форме. В учебнике выявлено 16 игр: 7 ролевых игр, 4 викторины, 3 игры-бродилки и 2 игры «Снежный ком». В рабочей тетради «Точка Ру» к играм отнесены кроссворды и филворды. В книге для учителя представлены рабочие листы для ксерокопирования (кроссворды, бинго, пантомима, и т.д.). Сделан вывод, что в «Русском сувенире» игровой компонент системен и предсказуем, а в «Точка Ру» преподавателю предоставляется большая свобода в выборе и адаптации игровых материалов.

В разделе **«Классификация игр в УМК «Точка Ру» и «Русский сувенир»»** проведён анализ игр в соответствии с классификацией по видам речевой деятельности (фонетические, лексические, грамматические, речевые и ролевые игры).

Установлено, что фонетические игры в анализируемых УМК представлены минимально: единственным примером является игра с числительными из книги для учителя «Точка Ру».

Грамматические игры выявлены в обоих УМК. В «Точка Ру» к грамматическим можно отнести «Снежный ком» из урока 1.1, отрабатывающий предложный падеж, и викторину из задания 6 в уроке 3.2. Она отличается от остальных викторин УМК «Точка Ру» тем, что в ней нужно сначала дополнить предложения прилагательными или наречиями в сравнительной степени (нужно правильно изменить форму приведенных слов), а только после отвечать на вопросы. Этот элемент не является игровым, но он находится внутри игрового задания. В книге для учителя описывается игра «Бинго» для отработки видов глагола. Задания «Интервью», которые мы определили как ролевые игры, с нашей точки зрения, как и в случае с УМК «Русский сувенир», способствуют использованию и запоминанию грамматических конструкций (например, игра «Интервью» из урока 1.3 содержит вопросы, ответ на которые подразумевает

использование изученного в ходе урока склонения числительных по падежам), но их задача шире, поэтому однозначно грамматическими их назвать нельзя.

В УМК «Русский сувенир» к грамматическим играм мы можем отнести только настольную игру «Падежи». Эта игра охватывает все шесть падежей и основные функции их употребления, что делает её эффективным инструментом обобщающего повторения.

В учебно-методическом комплексе «Точка Ру» к лексическим играм можно отнести игры «Снежный ком» и викторины. Например, в игре «Снежный ком» требуется постоянно добавлять новые, подходящие по смыслу слова к уже готовой фразе и запоминать слова, добавленные другими. Для этого нужно вспомнить изученную ранее лексику.

В «Русском сувенире» к лексическим играм можно отнести две игры с угадыванием слов, а также настольную игру. В первой игре студенты должны угадать слово, которое описывает их одноклассник, не называя его, во второй требуется уже по описанию определить слово. Данные задания позволяют закрепить новый материал данного урока. Все игры данной категории направлены на отработку новых слов или повторение изученного ранее материала.

Отнесение заданий к речевым играм является затруднительным. И в «Точка Ру», и в «Русском сувенире» при попытке отнести конкретную игру к речевой мы сталкивались с тем, что после анализа не можем отнести то или иное игровое задание строго к одному типу. Тем не менее, с нашей точки зрения, к речевым играм в Точке Ру можно отнести раздел «Что я могу сказать?», в котором проверяется, как студентами был усвоен материал урока. Авторами учебно-методического комплекса предлагается следующий формат: студенты в каждой группе по очереди читают реплики, фразы или вопросы на заранее заготовленных карточках, остальные студенты должны дать подходящий ответ или реакцию. Зачастую в данном разделе даются очень общие фразы, вроде: «Они познакомились в прошлом месяце», «Я изучал русский язык в языковой школе в Москве», – предоставляющие множество

вариантов реакции студентов, но этим и вызывающие затруднение. В УМК «Русский сувенир» к речевым играм можно отнести игру «Эрудит», которая представляет собой викторину, где студенты придумывают вопросы на тему кино, музыки, географии и отвечают на них. Эта игра развивает навыки формулирования вопросов, аргументации и работы в команде.

Ролевые игры являются доминирующей категорией в обоих УМК, особенно в «Русском сувенире» (30 из 35 игр), где они моделируют широкий спектр бытовых ситуаций: приглашение на вечеринку, покупки, бронирование гостиницы, собеседование при приёме на работу, ситуации в аэропорту и др. В УМК «Точка Ру» ролевые игры авторами отдельно не отмечаются, но нами было выделено 7 игр, подходящих под понимание «ролевой игры»: учащиеся принимают на себя роли, задание моделирует условный характер, задания на «Интервью» – диалоги, которые в книге для учителя отмечены множеством вариантов проведения.

Сравнительный анализ показал, что в «Русском сувенире» ролевые игры представлены значительно шире и разнообразнее. Они охватывают практически все бытовые темы, изучаемые на уровне А2, и являются обязательным компонентом большинства уроков. В «Точка Ру» ролевые игры представлены в меньшем объёме. В выводах к главе отмечено, что оба УМК предлагают разнообразный набор игр для развития разных типов компетенций, но с разными приоритетами: «Русский сувенир» делает акцент на широком охвате коммуникативных ситуаций через ролевые игры, а «Точка Ру» – на глубокой проработке отдельных тем с вариативностью интерпретации заданий, что даёт преподавателю больше свободы, но требует более высокого уровня методической подготовки.

В Заключении подведены итоги проведённого исследования. Ученые отмечают, что в игре чаще всего происходит не знакомство с новым материалом, а его отработка и закрепление. Именно это мы и увидели на практике. Почти все игры в проанализированных нами УМК были нацелены именно на проверку, повторение, отработку или автоматизацию уже имеющихся знаний, а

реже знакомили с новыми понятиями. При этом, авторы УМК активнее всего используют ролевые игры, стремясь использовать игру как средство приближения условий применения знания к реальным.

Анализ показал, что УМК «Русский сувенир» и «Точка Ру» совершенно по-разному подходят к подаче материала для преподавателя: если в первом случае даётся чёткая регламентация действий с множеством дополнительных пояснений, то во втором случае авторы дают уроки как базу, с которой преподаватель может работать исходя из своих нужд, предпочтений, группой обучающихся и т.д. Что с одной стороны даёт простор, а с другой требует определенного уровня навыков от преподавателя.