

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ РУССКОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

Эвида Х.В.И.Х., Халил М. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – канд. пед. наук, доцент Кондрашова Н.В.

Университет ИТМО

hanaewida17@gmail.com

Введение

В настоящее время молодые люди проводят много времени за играми. Хотя существует общая обеспокоенность по поводу негативных последствий игр, исследования показали, что игры не всегда оказывают вредное воздействие. На самом деле, при правильном использовании они могут быть мощным и позитивным инструментом. Это особенно актуально в сфере образования, поскольку учащиеся часто находят традиционные методы обучения скучными и неинтересными, особенно при изучении иностранного языка [1]. В данной работе будет рассмотрено, как интеграция игр в учебный процесс может привести к улучшению результатов обучения иностранных студентов, изучающих русский язык, повысить мотивацию и вовлеченность студентов и усовершенствовать их общую коммуникативную компетенцию. Целью данного исследования является исследование роли интерактивных игр в обучении иностранцев русскому языку и разработка игры, решающей обозначенные выше педагогические задачи.

Основная часть

В эпоху цифровых технологий игры стали одним из наиболее эффективных инструментов в образовании, особенно в области изучения иностранных языков. Взрослые учащиеся часто сталкиваются со значительными трудностями при изучении нового языка [1]. Проблема заключается не только в том, как преподносится информация, но и в том, как она сохраняется. Учащиеся часто почти сразу забывают новый материал, и процесс запоминания большого объема лексики становится все более трудным. Традиционные методы обучения в классе, такие как чтение длинных текстов, механическое заучивание списков слов и написание заметок, к которым редко возвращаются, часто оказываются неэффективными. Более того, даже когда учащиеся просматривают свои записи, они могут забыть контекст, в котором изначально были выучены слова, что заставляет их искать внешние онлайн-платформы для повторного изучения того же контента [2].

Напротив, включение интерактивных инструментов, в частности, интерактивных игр в учебный процесс предлагает мощную альтернативу [3]. Игры улучшают способность мозга усваивать и сохранять информацию в долговременной памяти. Учащиеся остаются вовлеченными и мотивированными, а новые концепции преподносятся более естественно и эффективно. Это особенно актуально для сюжетных игр, которые вызывают любопытство и содержат богатое контекстуальное повествование. В такой среде новая лексика и грамматические структуры не просто запоминаются, а органично усваиваются.

Нами проанализированы следующие ключевые области педагогики:

1) Проблема запоминания материала: почему традиционные методы не обеспечивают долговременного сохранения информации в памяти студентов,

изучающих русский язык.

2) Когнитивное вовлечение: как игровые механики (изложение историй, поощрения, интерактивность) стимулируют более глубокую когнитивную обработку информации и мотивацию.

3) Контекстуальное обучение: роль повествовательного и ситуативного контекста в играх для приобретения и сохранения словарного запаса и коммуникативных клише.

4) Предлагаемая интеграция: практические стратегии внедрения как цифровых, так и нецифровых игр в практику преподавания русского языка как иностранного для развития коммуникативной компетенции студентов.

На основе полученных в результате исследования данных мы разработали собственную учебную игру. Данная игра имеет детективный приключенческий сюжет и представляет собой интерактивный веб-квест, в котором учащиеся становятся "языковыми детективами". В зависимости от уровня владения русским языком они попадают в разные тематические сюжетные миры. В рамках каждого сценария игроки исследуют виртуальную среду, чтобы собрать скрытые фрагменты истории — абзацы, содержащие подсказки, диалоги или описания. Чтобы продвигаться вперед, они должны:

1. Прочитать и понять каждый фрагмент на русском языке.
2. Проанализировать контекстуальные и грамматические подсказки (например, ссылки на местоимения, временные метки, падежные окончания).
3. Составить из фрагментов логически и грамматически связное повествование.
4. Разгадать главную загадку, обосновав ее решение письменно или устно на русском языке.

Выводы

Внедрение разработанной нами игры в процесс обучения русского языка иностранных студентов 1 курса позволило получить более высокие результаты освоения целевых языковых явлений по сравнению с традиционной методикой обучения. Полученные экспериментальные данные подтверждают, что игры, создавая увлекательную среду, являются эффективным инструментом изучения русского языка как иностранного. Они повышают мотивацию, обеспечивают более длительное запоминание информации и создают благоприятную эмоциональную атмосферу процесса обучения в целом.

Литература

1. Martin J. How can gaming support language learning? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.pearson.com/languages/community/blogs/how-gaming-can-support-language-learning-1-24.html> (Дата обращения: 09.02.2026).
2. Simpson A. J. Using games in the language classroom [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sl.sabanciuniv.edu/en/node/377> (Дата обращения: 11.02.2026).
3. Кондрашова Н.В. Использование веб-сервисов в преподавании русского языка для специальных целей и научного стиля русской речи иностранным учащимся технического вуза // Динамика языковых и культурных процессов в современной России. 2022. № 7. С. 1292-1297.