

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ КИТАЙСКОМУ ЯЗЫКУ В РОССИЙСКИХ ГУМАНИТАРНЫХ ВУЗАХ

Му Цзянмин

*Российский университет дружбы народов
Россия, Москва*

Аннотация. Российские гуманитарные вузы должны быть готовы к тому, чтобы предложить своим студентам разнообразные и инновационные методики, которые будут успешно использоваться в рамках учебного процесса. Важно подчеркнуть, что игры стимулируют различные когнитивные навыки, речь идёт о памяти, решении проблем, критическом мышлении; одновременно с этим предоставляется масса возможностей для языковой практики в непринужденной и интерактивной среде.

Ключевые слова: геймификация, гуманитарный вуз, игра, китайский язык, метод, обучение

При рассмотрении воздействия игровых элементов на учебный процесс целесообразно, в первую очередь, обратиться к характеристике сути геймификации в обучении иностранному языку. При этом уместно отталкиваться в рассуждениях от следующих категорий: вовлеченность и мотивация, интерактивность, персонализированные пути, немедленная обратная связь, социальное взаимодействие, внутренние и внешние вознаграждения, долгосрочное вовлечение, удержание.

Одним из основных преимуществ геймификации служит её способность захватывать интерес учащихся и поддерживать их любопытство на протяжении длительного времени. Игры по своей сути доставляют удовольствие, обеспечивают оперативный отклик, что поддерживает мотивацию студентов к достижению целей изучения языка. Прибегая к таким элементам, как баллы, уровни, значки, таблицы лидеров, преподаватели создают ощущение достижения и прогресса, которое стимулирует учащихся становиться активными участниками [5].

В рамках геймификации задействуются как внутренние, так и внешние вознаграждения – в целях стимулирования обучения. Так, чувство выполненного долга или мастерства исходят изнутри учащегося и подпитываются его личной мотивацией к успеху. В свою очередь, виртуальные значки, баллы, материальные стимулы обеспечивают внешнее признание и подкрепление прогресса. Сбалансировав оба типа вознаграждений, преподаватели опираются тем самым на различные мотивационные факторы и поддерживают долгосрочное продуктивное взаимодействие [3].

Иммерсивный и интерактивный характер игрового изучения языка способствует продолжительному вовлечению студентов и сохранению получаемых ими навыков [1]. Интегрируя механики игр в учебную программу, специалисты создают среду обучения, которая не только эффективна в краткосрочной перспективе, но и устойчива с течением времени. Поскольку

учащиеся продолжают заниматься игровой деятельностью, у них развивается более глубокая связь с языком; они с большей вероятностью сохраняют свои знания.

Языковые головоломки и загадки напрямую связаны (в контексте функционала) со способностями студентов разрешать проблемы, одновременно укрепляя языковые навыки. Соответствующий инструментарий представлен кроссвордами, поиском слов, ребусами с иероглифами, фразами. Загадки, в свою очередь, содействуют закреплению умения мыслить критически; они сопряжены с языковым манипуляциями, поскольку учащиеся расшифровывают подсказки, формулируют ответы на иностранном языке.

В нынешних условиях стремительной трансформации digital-технологий цифровые игры и приложения предлагают весьма разнообразные интерактивные и увлекательные способы изучения китайского языка – активно используются мультимедийные элементы, игровые функции, алгоритмы адаптивного обучения. Такие платформы, как «Duolingo», «HelloChinese», «ChineseSkill», предоставляют пользователям структурированные уроки, тесты, задания, упражнения, подходящие для разных уровней квалификации и целей. Ключевые преимущества, в связи с этим, проявляются в немедленной обратной связи, отслеживании прогресса, а также в персонализированном опыте [4].



Рис. 1. Распределение значимости «проблемных зон» по результатам опроса респондентов, %

Следующая проблема касается ограниченного языкового воздействия; игровые элементы не во всех случаях обеспечивают учащимся достаточное знакомство с китайским языком. Хотя они оказываются весьма полезными для пополнения лексикона, укрепления грамматики (в увлекательной форме), но подчас не предлагают достаточных возможностей для подлинного использования языковых конструкций и общения. В результате студентам сложно применить то, что они узнали, в реальных условиях.

Оценка прогресса обучающихся и уровня знаний часто становится непростой задачей – при использовании игровых методов. Традиционные

инструменты оценивания (прежде всего, подразумеваются экзамены, эссе и т.д.) нелегко перенести в игровую среду обучения. Из-за этого преподавателям затруднительно точно «измерить» навыки учащихся и определить, достигают ли они желаемых результатов именно благодаря игровым компонентам [3].

В среде обучения ряд учеников зачастую доминируют в игровом процессе; другим же непросто эффективно участвовать. Это проявляется в неравенстве в учебном процессе, инициирует у студентов чувство разочарования, отстраненности, желание дистанцироваться. В языковом классе важно обеспечить всем равные возможности практиковать и совершенствовать свои навыки.

Таким образом, по сути, геймификация в обучении иностранному языку превращает данный процесс в особую практику. Используя мотивационную силу игр и применяя её в учёбе, можно вдохновить студентов на активное участие, сотрудничество со сверстниками, достижение целей в увлекательной и полезной форме. Нами была дана характеристика игровых методов, которые особенно часто применяются в современных условиях в ходе обучения китайскому языку: карточки, настольные и ролевые игры, варианты со словесными ассоциациями, «языковое бинго», игры-рассказчики, головоломки и загадки, цифровые форматы и приложения. Успешное разрешение охарактеризованных проблем в российских гуманитарных вузах (речь идёт об ограниченном языковом воздействии, сложностях оценки прогресса, узких возможностях для сложных тем, неравном участии, ресурсоемкости, культурной чувствительности, зависимости от технологий) требует вдумчивого подхода, в рамках которого объединяются игровые методы с более традиционными стратегиями. Как нам представляется, преподавателям важно сосредоточиться на поиске баланса между вовлеченностью и академической строгостью; ключевая целевая установка заключается в том, чтобы студенты получали разносторонний и эффективный опыт, который готовит их к владению китайским языком и глубокому пониманию соответствующей культуры.

Литература:

1. Абрамова А.М. Применение игровых форм в преподавании иностранного языка в вузе // Заметки ученого. 2020. № 8. С. 100-106.
2. Котельникова Н.Н. Методика использования аутентичных игровых фильмов при обучении китайскому языку в высшей школе // Международный форум восточных языков и культур. Актуальные вопросы преподавания китайского и других восточных языков в XXI веке. Сборник статей и докладов участников форума. Казань: 2018. С. 93-103.
3. Кралина Е.Д. Игровые методы обучения китайскому языку студентов вузов // Преподаватель XXI век. 2020. № 2-1. С. 137-147.
4. Ловчикова А.А. Игровые приемы обучения китайскому языку студентов 1–4 курсов // Наука ЮУрГУ. Материалы 71-й научной конференции. Челябинск: 2019. С. 332-335.

5. Тавберидзе Д.В. Формирование лингвострановедческой компетенции студентов гуманитарных специальностей // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 6 (85). С. 180-182.

IMPLEMENTATION OF GAME METHODS OF TEACHING CHINESE IN RUSSIAN HUMANITIES

Mu Jiangming

Peoples' Friendship University of Russia

Russia Moscow

Abstract. Russian universities for the humanities should be ready to offer their students a variety of innovative methods that will be successfully used in the educational process. It is important to emphasize that games stimulate various cognitive skills, we are talking about memory, problem solving, critical thinking; at the same time, there are many opportunities for language practice in a relaxed and interactive environment.

Keywords: gamification, humanitarian university, game, Chinese language, method, training