

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ГЕЙМИФИКАЦИИ В СИСТЕМЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РКИ

Якубова Ферузахон Аскаровна,

доцент кафедры русского языка

Ташкентского международного университета Кимё

E-mail: f.yakubova@kiut.uz

Аннотация. В статье рассматривается педагогический потенциал геймификации в системе преподавания русского языка как иностранного, направленный на повышение мотивации и вовлечённости обучающихся. Показано, что интеграция игровых механик способствует оптимизации усвоения языкового материала и формированию благоприятной образовательной среды. Особое внимание уделено адаптации геймифицированных методов к условиям обучения студентов узбекских групп с учётом их социокультурных и языковых особенностей.

Ключевые слова: игровые задания, РКИ, образование, вовлеченность, мотивация, геймификация, русский язык.

Геймификация в обучении русскому языку как иностранному (РКИ) представляет собой современную педагогическую технологию, основанную на интеграции игровых механик и элементов в образовательный процесс с целью повышения мотивации, вовлечённости и результативности обучения. Использование игровых методов в преподавании способствует оптимизации процесса усвоения языкового материала, особенно на начальных этапах обучения, когда студенты сталкиваются с существенными лингвистическими и когнитивными трудностями. Включение игровых компонентов позволяет не только облегчить адаптацию обучающихся к специфике изучаемого языка, но и создать благоприятную эмоционально-психологическую среду, способствующую более глубокому и устойчивому усвоению знаний.

Применение геймификации формирует условия для активизации учебного взаимодействия между преподавателем и обучающимися, стимулируя последних к самостоятельной познавательной деятельности, развитию рефлексии и стремлению к самосовершенствованию. Данный аспект приобретает особую значимость в контексте обучения студентов узбекских групп, для которых характерно наличие языковых барьеров и культурно-коммуникативных различий. Внедрение игровых технологий позволяет нивелировать указанные затруднения, обеспечивая развитие ключевых компонентов языковой компетенции, включая грамматические, лексические и фонетические навыки, посредством интерактивной деятельности. Таким образом, геймификация в системе преподавания РКИ открывает новые методические перспективы, обеспечивая вариативность педагогических стратегий и расширяя инструментарий преподавателя. Она способствует не только повышению качества образовательного процесса, но и эффективному достижению учебных целей обучающимися, учитывая их индивидуальные и социокультурные особенности. Актуальность исследования геймификации в обучении РКИ обусловлена трансформационными процессами в образовательной среде, требующими

внедрения инновационных подходов, направленных на повышение эффективности обучения в условиях высшей школы.

Современные студенты, принадлежащие к цифровому поколению, привыкли к активному взаимодействию с технологиями, что создает необходимость интеграции интерактивных и игровых методов в учебный процесс. В условиях многокультурной и многогранной языковой среды традиционные методы обучения часто недостаточно эффективны для поддержания высокого уровня активизации и интереса студентов. Геймификация, применяемая в обучении РКИ, способна значительно улучшить качество преподавания за счет создания среды, которая стимулирует когнитивную и эмоциональную вовлеченность студентов. Важность данного исследования также заключается в том, что оно направлено на решение проблем, связанных с низким уровнем вовлеченности и пассивным участием студентов в учебном процессе. Современные вызовы требуют пересмотра и адаптации учебных методов, и геймификация может предложить инструменты для создания интерактивного учебного пространства, что важно при обучении студентов РКИ.

Новизна исследования заключается в применении геймифицированных методов обучения для преподавания РКИ, что представляет собой инновационный подход в педагогике и методике преподавания иностранных языков. В то время как геймификация уже активно используется в других образовательных контекстах, её потенциал в обучении РКИ исследован недостаточно. Это исследование впервые систематизирует и адаптирует принципы геймификации к специфике изучения русского языка как иностранного, учитывая культурные и языковые особенности студентов узбекских групп, а также их потребности в интеграции в русскоязычную среду. Кроме того, исследование рассматривает геймификацию не только как средство мотивации, но и как инструмент, который может значительно улучшить усвоение сложных языковых конструкций, развивать коммуникативные навыки и создавать контекст для естественной языковой практики. Это исследование вносит вклад в разработку методик, направленных на использование цифровых инструментов и игровых механик в обучении, предлагая новые формы работы, которые повышают активность студентов и улучшают их образовательные результаты. Одним из первых зарубежных исследователей, которые заложили основу для применения геймификации в образовании, был Габе Зихерманн. [4] Он рассматривал геймификацию как процесс использования игровой механики и мышления для решения проблем и вовлечения людей в неигровую деятельность. Зихерманн подчеркивал, что такие элементы, как очки, значки, уровни и рейтинги, могут значительно повышать мотивацию студентов. Кристофер Вербах в своей работе он детализирует принципы использования игровых элементов в различных контекстах, включая образование. Вербах акцентировал внимание на том, что геймификация может существенно повлиять на вовлеченность студентов, помогая им не только выполнять задачи, но и получать удовольствие от самого процесса обучения. Карл Капп акцентировал внимание на том, что игровые элементы могут улучшить процесс обучения за счёт активизации когнитивных процессов, особенно выделяя потенциал геймификации в контексте изучения языков. [4,10] В российской педагогической науке геймификация начала активно развиваться только в последние годы. Одним из первых исследователей в этой области стала

В. В. Артамонова, которая провела историко-педагогический анализ процесса развития геймификации в российском образовании. В своих работах Артамонова выделяет несколько этапов становления геймификации в российской науке, начиная с 2010 года, и подчёркивает необходимость дальнейшего методологического обоснования этого подхода для эффективного применения в образовательной практике. [1] Е. С. Быкадорова и Е. Е. Сартакова систематизировали основные направления исследования этого феномена, такие как обоснование содержания геймификации, адаптация учебных дисциплин к игровым форматам и методика организации образовательного процесса с использованием игровых методов. Е. Е. Сартакова указывает на необходимость разработки методологических основ и теоретических предпосылок для успешного внедрения игровых методов в образовательную деятельность. [2,9]

А. В. Маркеева, О. В. Орлова и В. Н. Титова внесли свой вклад в развитие геймификации, рассматривая её как способ организации образовательного процесса. В своих работах они анализировали практические аспекты применения геймификации в учебных заведениях и подчёркивали её значимость для повышения вовлеченности и эффективности обучающихся. [5,6, 9]

Анализ исследований позволил определить ключевые принципы и методы, которые могут быть адаптированы для преподавания РКИ. Применение системного анализа позволило рассмотреть геймификацию как интегрированный педагогический инструмент, способствующий развитию когнитивных и коммуникативных навыков студентов, что особенно важно в контексте изучения РКИ.

В рамках исследования были разработаны и апробированы геймифицированные задания, адаптированные для обучения РКИ. Для этого были созданы несколько моделей игровых заданий, интегрирующих основные аспекты изучения русского языка: грамматика, лексика, аудирование и говорение. Основной методологической основой эмпирического этапа исследования был педагогический эксперимент, который проводился в два этапа. На первом этапе исследовались контрольные и экспериментальные группы студентов, изучающих русский язык как иностранный. Для контрольной группы использовались традиционные методы обучения, тогда как для экспериментальной группы применялись геймифицированные задания. Это позволило выявить различия в уровне мотивации, вовлеченности и усвоения материала между группами. На втором этапе проводилась более детализированная оценка эффективности использования геймификации в обучении РКИ. Были разработаны и применены системы оценки успеваемости студентов, которые включали как количественные, так и качественные показатели. Сравнение результатов экспериментальной группы с результатами контрольной группы позволило сделать выводы о влиянии геймификации на образовательные результаты. Для сбора данных о восприятии геймифицированных методов преподавания среди студентов проводились опросы и интервью. Студенты оценивали степень вовлеченности, сложность и эффективность предложенных игровых заданий. Кроме того, проводились интервью с преподавателями, участвующими в эксперименте, чтобы получить обратную связь по применению геймификации в учебном процессе и их предложения по улучшению методик. В ходе эксперимента проводилось наблюдение за процессом выполнения студентами геймифицированных заданий.

Наблюдения включали анализ поведения студентов, их уровень активности, участие в игре и взаимодействие с другими студентами и преподавателем.

В ходе исследования было установлено, что геймификация представляет собой современную педагогическую концепцию, интегрирующую игровые механики и элементы, заимствованные из компьютерных игр, в образовательный процесс. Этот подход способствует созданию мотивирующей среды, в которой участники образовательного процесса проявляют повышенную активность и заинтересованность. Использование геймиметодов в образовательной экосистеме не только усиливает заинтересованность студентов, но и улучшает взаимодействие между учащимися и преподавателями, что способствует более эффективному освоению материала и развитию коммуникативных навыков. Кроме того, геймификация способствует личностному и профессиональному развитию студентов через использование специализированных игровых методик, направленных на достижение образовательных целей в интерактивной и увлекательной форме. Такой подход позволяет адаптировать образовательный процесс под потребности современного поколения учащихся, что делает его более гибким и эффективным в условиях динамичных изменений в сфере образования.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Артамонова В.В. Исторические аспекты развития концепции геймификации // Социологические и гуманитарные науки. 2018. С. 54–62.
2. Быкадорова Е.С. Геймификация в образовании // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 12 (29). С. 178–180.
3. Елисеева Е.В., Злобина С.Н., Ерохин В.В. Технологии геймификации в современном вузе // Материалы IV Междунар. конф. 2015. С. 190–194.
4. Зихерманн Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе. М., 2014. 248 с.
5. Маркеева А.В. Геймификация как инструмент управления персоналом современной организации // Российское предпринимательство. 2015. С. 1923.
6. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного университета. 2015. С. 60–64.
7. Полякова В.А., Козлов О.А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы. 2015. № 5. С. 513.
8. Сартакова Е.Е. Проблемы развития теории геймификации в России // Вестник Томского государственного университета. 2022. С. 168–187.
9. Титова В.Н. Геймификация в медиа: признаки геймифицированного продукта // Журналистский ежегодник. 2015. № 4. С. 170–173.
10. Вербак К. Геймификация: краткий курс. URL: <https://theoryandpractice.ru/seminars/44335-kevin-verbakh-geymifikatsiya>