

**ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ (ПО ОБЛАСТЯМ И УРОВНЯМ ОБРАЗОВАНИЯ) /
THEORY AND METHODS OF TEACHING AND UPBRINGING (BY AREAS AND LEVELS OF EDUCATION)**

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2025.153.1>

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КИТАЙСКОМУ ЯЗЫКУ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Научная статья

Лю С.^{1,*}

¹ ORCID : 0009-0009-6089-9082;

¹ Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина, Екатеринбург, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (suyingliu869[at]gmail.com)

Аннотация

В данной статье рассматриваются игровые методы обучения китайскому языку с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Целью исследования является оценка эффективности игровых методов в современном образовательном процессе и выявление их влияния на уровень знаний и мотивацию студентов. Методы исследования включают обзор литературы, анализ кейсов и интервью с преподавателями и студентами, прошедшими обучение с использованием игровых методов. Основные результаты исследования свидетельствуют о том, что игровые методы могут значительно улучшить процесс обучения китайского языка, повысить уровень вовлеченности студентов и улучшить их результаты. Статья также предоставляет рекомендации для преподавателей, использующих игровые методы в своей практике, и обсуждает инновационные подходы, такие как геймификация и использование искусственного интеллекта (ИИ) в обучении китайскому языку. Заключение статьи содержит выводы и предложения для дальнейшего исследования и внедрения игровых методов в учебный процесс.

Ключевые слова: игровые методы, геймификация, информационно-коммуникационные технологии, обучение китайскому языку, эффективность обучения.

GAME-BASED METHODS OF TEACHING CHINESE USING INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

Research article

Liu S.^{1,*}

¹ ORCID : 0009-0009-6089-9082;

¹ Ural Federal University named after First President of Russia B.N. Yeltsin, Ekaterinburg, Russian Federation

* Corresponding author (suyingliu869[at]gmail.com)

Abstract

This article deals with game methods of teaching Chinese language using Information and Communication Technologies (ICT). The aim of the study is to evaluate the effectiveness of game methods in the modern educational process and to identify their impact on students' proficiency and motivation. The research methods include literature review, case study analysis and interviews with teachers and students who have been trained using game-based methods. The main findings of the study suggest that game-based methods can significantly improve Chinese language learning, increase students' engagement levels and improve their performance. The article also provides recommendations for teachers who use game-based methods in their practice and discusses innovative approaches such as gamification and the use of Artificial Intelligence (AI) in Chinese language teaching. The paper concludes with conclusions and suggestions for further research and implementation of game-based methods in the classroom.

Keywords: game methods, gamification, information and communication technologies, Chinese language teaching, learning efficiency.

Введение

Современные образовательные практики активно ищут новые подходы к обучению языкам, и игровые методы становятся все более популярными. Это связано с их способностью вовлекать учащихся в процесс обучения и создавать положительную атмосферу для освоения нового материала. В сочетании с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ) игровые методы открывают новые горизонты для изучения китайского языка, который репрезентирует уникальную систему знаков и тонов [1, С. 366–371].

«Цифровая образовательная среда» [2], [3], [4], реализованная при поддержке Министерства просвещения Российской Федерации, стала успешным примером внедрения инновационных технологий в образовательный процесс, способствующим повышению конкурентоспособности российского образования на международной арене и развитию цифровой культуры в обществе [5, С. 250–272]. Современные образовательные практики активно ищут новые подходы к обучению языкам, и игровые методы становятся все более популярными. Это связано с их способностью вовлекать учащихся в процесс обучения и создавать положительную атмосферу для освоения нового материала. В сочетании с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ) игровые методы открывают новые горизонты для изучения китайского языка, который репрезентирует уникальную систему знаков и тонов.

Игровые методы, такие как ролевые игры, симуляции и настольные игры, позволяют учащимся практиковать язык в контексте, приближенном к реальной жизни. С помощью ИКТ, таких как мобильные приложения и онлайн-платформы, обучающиеся могут взаимодействовать с носителями языка, что способствует улучшению разговорных навыков и понимания культурных аспектов [6, С. 44–47].

Важным аспектом использования игровых методов является их разнообразие [7, С. 183–187]. Это позволяет учитывать индивидуальные предпочтения и стили обучения каждого ученика. К тому же, интеграция ИКТ делает обучение более доступным, так как позволяет использовать ресурсы и материалы, которые ранее были недоступны в традиционных образовательных учреждениях.

Таким образом, игровые методы обучения китайскому языку в сочетании с информационно-коммуникационными технологиями не только облегчают процесс усвоения материала, но и создают уникальную возможность для развития навыков межкультурной коммуникации.

Методы и принципы исследования

Для исследования были использованы следующие методы. Сначала был проведен обзор литературных источников, которые касались вопросов использования игр в обучении иностранных языков и применение информационных технологий в образовании. Это позволило определить основные подходы и направления в данной области. Далее был проведен практический эксперимент. Выбрана группа учащихся, которая изучала китайский язык с использованием игровых методов и информационных технологий. Были разработаны и применены различные игры, таких как онлайн-игры для повторения словарного запаса, игры-симуляции общения на китайском языке с использованием виртуальных персонажей и др. В процессе эксперимента отслеживались результаты и реакции учащихся.

Обсуждение

В ходе проведенного эксперимента было явно обнаружено, что учащиеся демонстрировали весьма высокий уровень вовлеченности и живой интереса в отношении учебных занятий. Игровой формат привлекал их внимание и действительно стимулировал к активному участию в процессе обучения [8, С. 724–733]. Информационно-коммуникационные технологии, представленные, в частности, онлайн-платформами [9, С. 4], чат-ботами [10, С. 46–59] и мобильными приложениями [9, С. 3–5], [11, С. 129–142], обеспечили беспрепятственный доступ к учебному материалу в любое удобное время и в любом месте. Тем не менее, в процессе исследования были также выявлены определенные проблемы. Некоторые из разработанных игр оказались либо слишком сложными, либо, наоборот, слишком простыми для конкретных категорий учащихся, что негативно сказывалось на их эффективности в рамках обучения. К тому же для достижения оптимальных результатов было необходимо обеспечить аккуратный баланс между игровыми и учебными компонентами, так как в противном случае рисковало быть утраченной основной целью – систематическое и качественное изучение китайского языка. Это подчеркивает важность комплексного подхода к выбору и внедрению игровых методов, с учетом индивидуальных особенностей и потребностей учащихся, а также целостной интеграции технологий в учебный процесс.

Основные результаты

В ходе данной исследовательской работы были получены важные выводы об игровых методах обучения китайскому языку с применением информационно-коммуникационных технологий.

Во-первых, игровые методы оказались мощным инструментом для стимулирования мотивации учащихся. Во время игровых занятий ученики проявляли значительно повышенную активность и интерес. Они воспринимали обучение не как тяжелую обязанность, а как веселую и увлекательную деятельность. Например, в онлайн-играх для повторения слов учащиеся были гораздо более охотно и активно вовлечены в запоминание лексики, в отличие от традиционных методов зубрежки. Такой подход приводит к интенсивному повторению и более прочной фиксации знаний в памяти, что положительно сказывается на качестве усвоения учебного материала.

Во-вторых, информационно-коммуникационные технологии расширили возможности обучения. Они обеспечили широкий доступ к учебным материалам и позволяют разнообразить и персонализировать процесс обучения. С помощью онлайн-платформ и мобильных приложений учащиеся могут самостоятельно выбирать режимы работы, которые соответствуют их индивидуальным особенностям и уровню знаний. Они могут концентрироваться на сложных темах или двигаться вперед, если материал слишком простой. Кроме того, виртуальные среды и симуляции создают более реалистичные коммуникационные ситуации на китайском языке, что способствует развитию коммуникативных навыков и уверенности в использовании языка.

Однако вместе с положительными аспектами были выявлены и проблемы. Несоответствие уровня сложности игр индивидуальным возможностям учеников может снизить эффективность обучения. Поэтому необходимо тщательно подбирать и адаптировать игровые материалы к конкретной аудитории. Также важно сохранять правильный баланс между игровой и учебной составляющими. Если игровой аспект станет доминирующим, ученики могут отвлекаться от основного учебного процесса и не получить достаточного объема систематических знаний о языке. С другой стороны, чрезмерно академический и формализованный подход может лишить игры своей привлекательности и мотивирующей силы.

В целом, исследование показывает, что игровые методы обучения с использованием информационно-коммуникационных технологий имеют большой потенциал. Однако для их успешного применения требуется грамотная организация, тщательная адаптация и постоянная оптимизация. Необходимо продолжать исследования и эксперименты с новыми видами игр и технологиями, чтобы максимально использовать их для повышения качества и эффективности обучения китайскому языку. Это может стать основой для создания более инновационных и комплексных образовательных программ, которые сочетают в себе эффективность традиционных методов и привлекательность современных технологий и игровых подходов.

Заключение

В свете проведенного исследования об игровых методах обучения китайскому языку с применением информационно-коммуникационных технологий, можно с уверенностью сказать, что данный подход представляет собой перспективный и целеспособный путь в образовательном процессе.

Игровые методы доказали свою способность не только привлечь и заинтересовать учащихся, но и положительно повлиять на их мотивацию и вовлеченность в процесс изучения языка. Информационно-коммуникационные технологии стали неотъемлемой частью этого подхода, расширяя границы доступа к знаниям и создавая разнообразные и интерактивные учебные условия.

Однако, несмотря на очевидные преимущества, следует помнить о наличии ряда проблем и особенностей, которые необходимо учитывать. Это прежде всего сопереживание, правильный подбор и адаптация игр под конкретные учебные группы, а также обеспечение баланса между игровой и учебной составляющими. Также важно постоянный мониторинг и анализ результатов обучения, чтобы вносить соответствующие корректировки и улучшения в методы и материалы.

Для дальнейшего развития и внедрения игровых методов обучения с информационно-коммуникационными технологиями требуется комплексный подход. Это включает в себя сотрудничество между педагогами, разработчиками технологий и авторами игрового контента. Необходимо также продолжать исследования и практические эксперименты, чтобы глубже понять психологию учащихся и оптимально использовать возможности новых методов и технологий.

В будущем, с учетом постоянного развития технологий и появления новых образовательных тенденций, игровые методы обучения с использованием информационно-коммуникационных технологий могут стать неотъемлемой частью современного образования и способствовать более успешному и увлекательному изучению китайского и других иностранных языков. Это, в свою очередь, может способствовать укреплению культурных связей и обмена между народами, что особенно важно в условиях глобализации.

Таким образом, несмотря на некоторые сложности, перспективы использования игровых методов обучения китайскому языку с информационно-коммуникационными технологиями являются весьма ободряющими и заслуживают дальнейшего внимания и развития в образовательных учреждениях и программах.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Фахрутдинова Е.Р. Использование цифровых технологий в процессе обучения китайскому языку студентов неязыковых вузов / Е.Р. Фахрутдинова // Вестник науки. — 2024. — Т. 2. — № 4(73). — С. 366–371.
2. Гудкова Т.В. Цифровая образовательная среда: возможности использования цифровых технологий учителями физики в образовательном процессе / Т.В. Гудкова, И.И. Шульга // Педагогический профессионализм учителей физики в цифровой образовательной среде. — Новосибирск, 2024. — С. 57–133.
3. Ляпах С.Н. Цифровая образовательная среда как условие формирования цифровой грамотности участников образовательных отношений / С.Н. Ляпах, А.И. Кондрашова, М.С. Кулишова // Вестник Ставропольского краевого института развития образования, повышения квалификации и переподготовки работников образования. — 2023. — № 18. — С. 46–50.
4. Шевченко Е.Н. Цифровая образовательная среда – новые возможности для современного урока математики и как средство повышения качества знаний обучающихся / Е.Н. Шевченко // Цифра в помощь учителю : сборник материалов Всероссийской научно-методической конференции с международным участием. — 2020. — С. 91–93.
5. Бузовская Л.В. Практический курс профессионально-ориентированного перевода: китайский язык в контексте подготовки студентов старших курсов неязыковых вузов к профессиональной деятельности / Л.В. Бузовская, Е.В. Бурцева // Перспективы науки и образования. — 2024. — № 5(71). — С. 250–272.
6. Хамидова Д.Б. Влияние игровых техник в преподавании иностранного языка / Д.Б. Хамидова // Центральноазиатский журнал междисциплинарных исследований и исследований в области управления. — 2024. — Т. 1. — № 17. — С. 44–47.
7. Данильченко М.А. Возможности использования игровых интерактивных методов в образовательном процессе вуза / М.А. Данильченко, М.В. Мухина, М.Н. Булаева [и др.] // Азимут научных исследований: педагогика и психология. — 2020. — Т. 9. — № 4(33). — С. 183–187.
8. Милосердова Е.М. Игровые механики как педагогические технологии для повышения мотивации студентов при изучении русского языка как иностранного / Е.М. Милосердова, Е.А. Морозов // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2024. — Т. 29. — № 3. — С. 724–733.
9. Бисимбаева П.М. Мобильные приложения в обучении иностранному языку как компонент системы вузовского образования / П.М. Бисимбаева, М.Ю. Илюшкина // Studia Humanitatis. — 2020. — № 2. — С. 5.

10. Сысоев П.В. Чат-боты в обучении иностранному языку: проблематика современных работ и перспективы предстоящих исследований / П.В. Сысоев, Е.М. Филатов, Д.О. Сорокин // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. — 2023. — № 3. — С. 46–59.

11. Терских М.В. Дидактический потенциал мобильных приложений в практике преподавания русского языка как иностранного / М.В. Терских, О.А. Зайцева // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2024. — Т. 29. — № 1. — С. 129–142.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Fakhrutdinova E.R. Ispol'zovanie cifrovyykh tehnologiy v processe obuchenija kitajskomu jazyku studentov nejazykovyykh vuzov [The use of digital technologies in teaching Chinese to students of non-linguistic universities] / E.R. Fakhrutdinova // Vestnik nauki [Bulletin of Science]. — 2024. — Vol. 2. — № 4(73). — P. 366–371. [in Russian]

2. Gudkova T.V. Cifrovaja obrazovatel'naja sreda: vozmozhnosti ispol'zovanija cifrovyykh tehnologiy uchitel'jami fiziki v obrazovatel'nom processe [Digital educational environment: opportunities for using digital technologies by physics teachers in the educational process] / T.V. Gudkova, I.I. Shulga // Pedagogicheskij professionalizm uchitelej fiziki v cifrovoj obrazovatel'noj srede [Pedagogical professionalism of physics teachers in the digital educational environment]. — Novosibirsk, 2024. — P. 57–133. [in Russian]

3. Lyapakh S.N. Cifrovaja obrazovatel'naja sreda kak uslovie formirovaniya cifrovoj gramotnosti uchastnikov obrazovatel'nykh otnoshenij [Digital educational environment as a condition for the formation of digital literacy among participants in educational relations] / S.N. Lyapakh, A.I. Kondrashova, M.S. Kulishova // Vestnik Stavropol'skogo kraevogo instituta razvitiya obrazovaniya, povysheniya kvalifikacii i perepodgotovki rabotnikov obrazovaniya [Bulletin of the Stavropol Regional Institute of Education Development, Advanced Training, and Retraining of Educators]. — 2023. — № 18. — P. 46–50. [in Russian]

4. Shevchenko E.N. Cifrovaja obrazovatel'naja sreda – novye vozmozhnosti dlja sovremennogo uroka matematiki i kak sredstvo povysheniya kachestva znaniy obuchajushchihhsja [Digital educational environment – new opportunities for modern mathematics lessons and as a means of improving the quality of students' knowledge] / E.N. Shevchenko // Cifra v pomoshh' uchitelju : sbornik materialov Vserossijskoj nauchno-metodicheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem [Digital tools for teachers : collection of materials from the All-Russian Scientific and Methodological Conference with international participation]. — 2020. — P. 91–93. [in Russian]

5. Buzovskaya L.V. Prakticheskij kurs professional'no-orientirovannogo perevoda: kitajskij jazyk v kontekste podgotovki studentov starshih kursov nejazykovyykh vuzov k professional'noj dejatel'nosti [Practical course of professionally oriented translation: Chinese language in the context of preparing senior students of non-linguistic universities for professional activities] / L.V. Buzovskaya, E.V. Burtseva // Perspektivy nauki i obrazovaniya [Perspectives of Science and Education]. — 2024. — № 5(71). — P. 250–272. [in Russian]

6. Khamidova D.B. Vlijanie igrovyykh tehnik v prepodavanii inostrannogo jazyka [The impact of gaming techniques in teaching foreign languages] / D.B. Khamidova // Central'noazijskij zhurnal mezhdisciplinarnyykh issledovanij i issledovanij v oblasti upravlenija [Central Asian Journal of Interdisciplinary Research and Management Studies]. — 2024. — Vol. 1. — № 17. — P. 44–47. [in Russian]

7. Danilchenko M.A. Vozmozhnosti ispol'zovanija igrovyykh interaktivnykh metodov v obrazovatel'nom processe vuza [Opportunities for using interactive gaming methods in the educational process of universities] / M.A. Danilchenko, M.V. Mukhina, M.N. Bulaeva [et al.] // Azimut nauchnykh issledovanij: pedagogika i psihologija [Azimut of Scientific Research: Pedagogy and Psychology]. — 2020. — Vol. 9. — № 4(33). — P. 183–187. [in Russian]

8. Miloserdova E.M. Igrovyje mehaniki kak pedagogicheskie tehnologii dlja povysheniya motivacii studentov pri izuchenii russkogo jazyka kak inostrannogo [Game mechanics as pedagogical technologies for increasing student motivation in learning Russian as a foreign language] / E.M. Miloserdova, E.A. Morozov // Vestnik Tambovskogo universiteta. Serija: Gumanitarnye nauki [Bulletin of Tambov University. Series: Humanities]. — 2024. — Vol. 29. — № 3. — P. 724–733. [in Russian]

9. Bisimbaeva P.M. Mobil'nye prilozhenija v obuchenii inostrannomu jazyku kak komponent sistemy vuzovskogo obrazovaniya [Mobile applications in foreign language teaching as a component of the university education system] / P.M. Bisimbaeva, M.Yu. Ilyushkina // Studia Humanitatis. — 2020. — № 2. — P. 5. [in Russian]

10. Sysoev P.V. Chat-boty v obuchenii inostrannomu jazyku: problematika sovremennykh rabot i perspektivy predstojashchih issledovanij [Chatbots in foreign language teaching: issues in current research and prospects for future studies] / P.V. Sysoev, E.M. Filatov, D.O. Sorokin // Vestnik Moskovskogo universiteta. Serija 19: Lingvistika i mezhkul'turnaja kommunikacija [Bulletin of Moscow University. Series 19: Linguistics and Intercultural Communication]. — 2023. — № 3. — P. 46–59. [in Russian]

11. Terskikh M.V. Didakticheskij potencial mobil'nykh prilozhenij v praktike prepodavanija russkogo jazyka kak inostrannogo [Didactic potential of mobile applications in teaching Russian as a foreign language] / M.V. Terskikh, O.A. Zaitseva // Vestnik Tambovskogo universiteta. Serija: Gumanitarnye nauki [Bulletin of Tambov University. Series: Humanities]. — 2024. — Vol. 29. — № 1. — P. 129–142. [in Russian]