

Видеоигры как способ изучения новой лексики и закрепления материала на занятиях по русскому языку как иностранному

русский язык, русский язык как иностранный, видеоигра, лексика, метод обучения, языковой барьер, иностранные обучающиеся

Данная статья посвящена видеоиграм как методу изучения новой лексики, а также как помощнику в закреплении материала на занятиях по русскому языку как иностранному. В статье рассмотрены виды и критерии отбора видеоигр преподавателем, правила их введения в языковую практику студентов. В статье также представлены примеры некоторых конкретных видеоигр, которые можно использовать на практике на начальном этапе, а также кооперативных игр, которые помогают преодолеть языковой барьер и страх коммуникации. Результаты применения видеоигр для обучения русскому языку как иностранному изучаются по сегодняшний день для определения эффективности и дальнейшего их совершенствования.

Сознание людей в наше время постоянно претерпевает изменения, настраивается на новые реалии, и различные технические средства используются практически во всех сферах деятельности человека, особенно интеллектуальной. Если человек не получает на сегодняшний день актуальную информацию из различных источников, то постепенно он теряет ориентиры в пространстве и времени. Образование на сегодняшний день является не только национальной системой, но и глобальной, поэтому наиболее актуальным становится наиболее быстрое получение необходимой информации, к этому же можно отнести ускорение обучения тому или иному предмету. Таким образом, дополнительное использование видеоигр в преподавании русского языка как иностранного сохраняют главную суть общего образовательного процесса. На общий процесс обучения оказывают влияние такие факторы, как срок обучения, первоначальный уровень знания языка, цель изучения русского языка, способности обучающегося и другие факторы.

К идее использования видеоигр при обучении русскому языку как иностранному привело большое число самих компьютерных игр, распространенных на сегодняшний день, а также непосредственная заинтересованность молодого поколения. Обучение русскому языку как иностранному является прикладной областью деятельности науки, и при использовании видеоигр процесс обучения происходит как через теорию, так и через практику одновременно. Высокое качество обучения достигается через ориентирование объекта на конкретную цель. Главным условием для изучения русского языка остается собственная мотивация обучающегося.

Видеоигры помогают повысить мотивацию к изучению русского языка, что имеет свой термин – геймификация. За верный ответ начисляются баллы. В играх иногда бывает заложено право на ошибку, что позволяет обучающемуся мыслить нестандартно [Колокольникова, 2020, с. 112].

Видеоигры помогают в эффективном изучении новой лексики, оказывают помощь, когда важно закрепить пройденный материал. Благодаря видеоиграм обеспечивается среда интерактивного и мотивационного характера, особенно при присутствии соревновательного элемента. В результате этого обучающиеся могут быстро запоминать новые слова и фразы, часто использовать их по правилам или необходимости игры, и таким образом они развивают коммуникацию на русском языке.

Дополнительное использование на практике в изучении русского языка видеоигр имеет следующие плюсы:

- 1) повышение мотивации у обучающихся к изучению русского языка (также посредством соревновательного элемента);
- 2) создание интересной обстановки для обучения, что также способствует мотивации;
- 3) повышение уровня усвоения материала, так как изучение языка происходит в максимально приближенной к реальному общению среде;

4) возможность использования широкого разнообразия лексики, которая чаще используется в повседневной жизни (благодаря этому обучающиеся очень быстро расширяют свой словарный запас и быстрее выходят на приемлемый уровень коммуникации);

5) многократное повторение новых слов или фраз благодаря наличию большого количества текстов, что ускоряет запоминание;

6) наличие коммуникативных элементов в большинстве видеоигр, к примеру, диалоги, работа в команде, что развивает навыки общения на русском языке;

7) уменьшение уровня языкового барьера – снижается уровень страха при допущении ошибки.

Видеоигры, которые можно использовать при обучении русскому языку как иностранному, могут быть следующих видов.

1. Квест-игры.

В процессе таких игр обучающиеся выполняют задания, проходящие по определенному сюжету. При этом между игроками происходит общение, благодаря чему они активно применяют новые слова и выражения.

2. Кооперативные игры.

Данные игры помогают, в первую очередь, сплотить обучающихся, так как для достижения цели необходимы совместные усилия, и в одиночку справиться не получится. Такой вариант взаимодействия обязывает игроков коммуницировать, обсуждать, находить варианты решения поставленных задач.

3. Ролевые игры (RPG).

В ролевых играх происходит наиболее тесное взаимодействие обучающегося с языком, так как игрок становится центральным действующим лицом, которому необходимо понимать, коммуницировать, принимать решения, которые повлияют на дальнейший сюжет. Как правило, ролевые игры используются на более высоком уровне языка.

Таким образом, уровень владения языком является наиболее важным критерием для отбора игры. Для того чтобы правильно и уместно выбрать видеоигру, следует придерживаться следующих рекомендаций.

1. Необходимо ознакомиться с предпочтениями обучающихся.

2. Перед тем, как игра будет начата, обучающиеся должны быть ознакомлены с целями и задачами игры. Им должен быть заранее выдан необходимый лексический запас.

3. Во время игры преподаватель должен находиться рядом или на связи онлайн и объяснять обучающимся непонятные вопросы. Наиболее лучший вариант: преподаватель частично участвует в игре вместе со студентами, если это кооперативная или ролевая игра.

4. Результаты игры обязательно должны быть оговорены, материал закреплён, непонятные моменты и ошибки должны быть объяснены и исправлены.

Таким образом видеоигры для изучения русского языка как иностранного используются для повышения уровня коммуникации у иностранных студентов и как дополнительный способ эффективного закрепления усвоенного материала.

Рассмотрим работу видеоигры, применяемую для изучения русского языка как иностранного, на примере.

Материал по изучению языка изучается посредством возможности изучающего язык соотносить себя с героем. При этом обучающийся не чувствует неловкости и дискомфорта, как часто может происходить при общении с реальным человеком [Матохина, 2017, с. 42].

При обучении человека посредством видеоигры следует учитывать следующие требования.

1. Играющий должен соотносить себя с каким-либо героем в игре (в основном это правило касается ролевых игр). Так преподаватель может устанавливать невидимую связь с обучающимся психологического характера. Обучающийся русскому языку в свою очередь при этом может спокойно погрузиться в игровой процесс. Чем ближе герой будет похож характером к обучающемуся, тем больше будет развиваться мотивация у изучающего русский язык.

2. Предлагая игру, преподавателю следует помнить о включении ситуаций, с которыми обучающийся столкнулся в игре, в реальную жизнь, частично воспроизводить их на очных занятиях в

аудитории. Привычные коммуникативные ситуации для игрока смогут пробудить большую активность у него к изучению языка.

3. Задания должны быть выстроены так, чтобы они логически вмещали в себя две стороны: теорию и практику. Освоение лексики должно совмещаться с применением ее на практике практически одновременно. То есть сначала необходимо пройти необходимый лексический запас на занятии, учитывая его сложность, а уже потом тренироваться в онлайн-пространстве игры.

4. В специальной обучающей видеоигре должны присутствовать подсказки, включающие возможность повторить забытый материал.

5. Для укрепления мотивации в игре следует использовать уровневую систему оценок и достижений («ачивок» от англ. achievements – наиболее часто встречающаяся система достижений в каждой игре), с возможными поощрениями от преподавателя.

Как правило, разработчики игр не рассчитывают на полноценное использование их продукта в обучении языку, однако большинство популярных видеоигр построены так, чтобы завлечь игрока, и это можно использовать, чтобы у обучающегося возрастал интерес к изучению русского языка.

Также при выборе игры следует обращать особое внимание на визуальную составляющую. Игра должна иметь привлекательный вид, а также должна стимулировать обучающегося к обратной связи в процессе взаимодействия с элементами интерактивного характера. Кроме возникающей анимации при наведении курсора, следует обращать внимание на звуковое сопровождение.

Как показывает практика преподавания русского языка иностранным студентам, для привыкания их к жизни в России большое внимание следует уделять тому месту, в котором они будут проживать в нашей стране или уже проживают. К примеру, на игровых площадках существуют множество игр по типу «Мой город» – экономические симуляторы, где можно построить свой поселок (или срисовать из реальной жизни существующий) и развить его, и игроку, по сути, нужно выстроить свою карту, дать названия каждому элементу.

Подобные игры подойдут для начального этапа. Они предоставляют возможность не только прохождения от простого уровня к сложному, но также дает возможность отслеживать результаты прохождения уровней, в том числе с разбором каждого отдельного здания, при этом каждому построенному элементу будет уделено должное внимание. Таким образом быстро запоминается опорная лексика на начальных этапах.

Более того, у некоторых таких игр с одноименным названием есть и настольные версии, которые можно найти на маркетплейсах, что позволяет периодически возвращаться к ним и в аудитории.

Перед началом игры следует ознакомиться с учебником, который соответствует получению знаний на начальном этапе. В самой видеоигре можно пройти тестирование на проверку полученных знаний [Михайленко, 2011, с. 145].

Для более продвинутого уровня языка можно обратиться к популярной в сервисе Steam кооперативной игре «Phasmaphobia». Это кооперативная игра, суть которой заключается в задаче определить, какой призрак обитает в пустом доме. У игрока будет определенный набор инструментов (например, термометр, радиоприемник, ультрафиолетовый фонарь и т. д.), и с их помощью необходимо искать улики, которые оставляет привидение. В игре более 12 видов призраков, и у каждого есть свой уникальный набор из 3 улик и особенности в поведении, и существует несколько уровней сложности от простого к «кошмарному».

Игра удобна тем, что не требует очень большого количества лексики (в том числе для коммуникации), достаточно выучить определенный набор фраз и понятий, а также вопросов, на которые реагирует призрак.

В качестве эксперимента было проведено несколько миссий простого уровня сложности со студентами из КНР с уровнем языка A2–B1. Предварительно обучающиеся получили необходимый лексический минимум, инструкции, что необходимо делать, как взаимодействовать.

Первая миссия проходила с помощью преподавателя в небольшом доме: сначала студенты немного потерялись в оборудовании, но потом с подсказками быстро втянулись в игру. Однако миссия все равно была признана неудачной, так как студенты долго не могли найти, где именно скрывался призрак, а потом, когда безопасное время вышло, потеряли всех четверых игроков.

Последующие две миссии прошли намного лучше первой, так как обучающиеся уже запомнили определенную закономерность действий. Вторую миссию они завершили за 10 минут, ровно в срок безопасного времени пребывания в доме, а третью еще быстрее – за 7 минут.

Эта игра была хорошо принята обучающимися, так как в ней нет времени скучать, есть возможности для построения комичных ситуаций в коллективе, а выполненная трудная миссия даже на простом уровне сложности описывается студентами как подвиг. Обучающиеся изъявили желание продолжать такую необычную практику русского языка в играх.

Таким образом система видеоигр постоянно совершенствуется и развивается в различных направлениях. Хорошо сюжетно построенная игра помогает вовлечь обучающихся на более высоком уровне владения языком, а более простые кооперативные игры общей целью помогают сплотить коллектив, научить работать в команде на русском языке.

Так рассмотренная выше работа по совершенствованию обучения русскому языку иностранных студентов посредством видеоигр представляет собой примеры реализации четкой мотивации к обучению. Во время игры обучающийся сам стремится к максимальному пониманию происходящего и быстрому запоминанию незнакомых слов. При этом полученные навыки при обучении выстраивают базу для будущей коммуникации, важной в профессиональной деятельности. При этом развиваются не только навыки общения, но и оттачиваются навыки правильного использования грамматики и лексического материала. Обучающийся оттачивает навыки выражать правильно свои мысли на русском языке [Рубинштейн, 2022, с. 615].

Использование видеоигр при обучении иностранных студентов русскому языку приводит к обобщению знаний, которые были получены ранее, с теми, которые добавляются каждый день. Таким образом, происходит закрепление усвоенного материала сегодня без потери полученных знаний ранее. Благодаря этому обучающиеся русскому языку не теряют к нему интерес, а изучение становится интересным, ярким, разбавляет повседневную рутину с учебниками и домашними заданиями.

Имеются очевидно положительные стороны использования видеоигр при обучении иностранных студентов русскому языку. В первую очередь это доказывает обратная связь, которая существует между преподавателем и обучающимся. В процессе обучения проявляется незапланированная речевая активность. Благодаря этому у обучающихся появляются навыки свободной коммуникации. Свободная речь на русском языке для обучающихся перестает вызывать у них страх [Эльконин, 2023, с. 245].

Все положительные стороны от использования видеоигр при обучении иностранных студентов русскому языку оказывают большую помощь в формировании новых черт языковой личности. Это означает, что у обучающихся не только оттачиваются навыки построения правильной речи с использованием грамматических конструкций, но и расширяется используемый лексический материал в процессе общения на русском языке, что увеличивает возможности свободной коммуникации. Следует помнить, что свободная коммуникация базируется на способности быстро схватывать основные моменты речи собеседника, умении правильно выражать свои мысли на русском языке и доносить их до собеседника в доступном виде.

Литература

Колокольникова З.У. Игровые технологии: учеб. пособие / З.У. Колокольникова. – Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2021. – 164 с.

Матохина А.В. Использование игровых образовательных технологий в системе обучения русского как иностранного языка в современном вузе / А.В. Матохина // Открытое образование. – 2021. – Т. 21, № 3. – С. 39–47.

Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2023 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2023. – С. 140–146. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 10.09.2025).

Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2022. – 960 с.

Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 2025. – 384 с.