

УДК 37

Ма Ксения Валерьевна

магистрант 2 курса

Российский Государственный Педагогический Университет им. А. И. Герцена
(г. Санкт-Петербург, Россия)

Якунина Т.В.

канд. пед. наук, заведующая кафедрой китайской филологии

Российский Государственный Педагогический Университет им. А. И. Герцена
(г. Санкт-Петербург, Россия)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК МЕТОД КОНТРОЛЯ УСВОЕНИЯ ЛЕКСИКИ

***Аннотация:** В данной статье рассматривается применение геймификации как метода контроля усвоения лексики при изучении китайского языка среди учащихся 5–6 классов. Проведен анализ научных исследований, посвященных геймификации в образовательном процессе, с акцентом на контроль знаний. Осуществлен отбор цифровых платформ, наиболее подходящих для контроля усвоения лексики. В статье также представлен алгоритм внедрения игровых механизмов в процесс контроля знаний, учитывающий принципы системности, последовательности и адаптации к возрастным особенностям учащихся. Полученные результаты подтверждают актуальность использования геймификации в школьном обучении китайскому языку и позволяют разработать эффективные методические рекомендации для педагогов.*

***Ключевые слова:** геймификация, китайский язык, лексика, игровые технологии, обучение иностранным языкам.*

В современном мире образование становится все более доступным, приобретая массовый характер. Это способствует появлению множества новых тенденций в обучении, направленных на повышение его эффективности и

вовлеченности учащихся. Одной из таких тенденций является геймификация – использование игровых методов и механик в образовательном процессе. Этот подход получил широкое распространение среди педагогов США, Европы и Японии, где уже давно применяется для повышения мотивации учащихся. С начала 2000-х годов геймификация стала активно развиваться и в Российской Федерации, находя применение в различных сферах образования, включая изучение иностранных языков.

В последние годы появилось значительное количество научных публикаций, посвященных применению игровых механизмов в образовательном процессе. В представленной теоретической базе статьи рассматриваются различные аспекты геймификации: ее роль в обучении иностранным языкам (Василиженко и др., 2020; Гольцова, Проценко, 2020), использование в дистанционном обучении (Юньтин, 2022), а также применение при изучении китайского языка в вузах (Шарнина, 2022). Также ряд исследований затрагивает влияние цифровизации на образовательные технологии (Быстрова и др., 2022).

Дополнительно стоит отметить работы, посвященные специфике обучения китайскому языку. В исследовании А. И. Галицкой (2016) рассматриваются особенности преподавания китайской фонетики как первого иностранного языка. В свою очередь, Т. В. Якунина (2020) анализирует методы отбора и организации лексического материала при профессионально-ориентированном обучении китайскому языку, что также имеет значение при разработке эффективных стратегий контроля усвоения лексики.

Однако при анализе существующих научных источников выявляется, что большинство работ посвящено общему применению геймификации в обучении, без акцента на ее роль в контроле усвоения лексики. Особенно мало исследований, связанных с изучением китайского языка в школьной среде. Таким образом, научная новизна данной статьи заключается в рассмотрении геймификации как метода контроля усвоения лексики именно среди учащихся 5-6 классов.

Касаемо возрастных особенностей стоит отметить то, что в возрасте 11-12 лет учащиеся проходят важный этап когнитивного развития, который оказывает непосредственное влияние на процесс освоения иностранного языка, в том числе китайского. Как отмечает Е.С. Юрьева, одним из ключевых изменений на этом этапе является формирование понятийного мышления. Дети начинают лучше воспринимать абстрактные категории, осознавать связь между лексическими единицами и языковыми структурами [10, с. 12].

В исследовании Т.О. Шарниной представлена совокупность игровых платформ, которые могут использоваться в обучении китайскому языку. Однако не все из них ориентированы именно на контроль усвоения лексики. В рамках данного исследования мы рассмотрим только те ресурсы, которые позволяют эффективно отслеживать степень запоминания и правильность использования лексических единиц:

1. Anki App – цифровой инструмент для создания карточек, предназначенных для проверки и закрепления китайской лексики. Основу платформы составляет метод интервального повторения, который способствует не только эффективному запоминанию новых слов, но и их своевременной актуализации в памяти. Особую ценность данный ресурс представляет для освоения графического написания иероглифов.

2. Quizlet – платформа, предлагающая различные режимы работы с лексическим материалом. Среди наиболее эффективных для контроля усвоения выделяются режим «Гравитация» (Gravity), в котором учащиеся должны оперативно находить правильный перевод слов, и режим «Подбор» (Scatter), предполагающий соотнесение китайских иероглифов с их значением. Дополнительно функция Live обеспечивает проведение лексических викторин в соревновательном формате [1, с. 436-437].

3. LearningApps – ресурс, предоставляющий инструменты для создания тестов и интерактивных упражнений. В контексте контроля усвоения лексики

полезными оказываются шаблоны, такие как «таблица соответствий», «викторина» и «кто хочет стать миллионером».

4. Kahoot! и Quizizz – платформы, ориентированные на проведение тестирования в игровом формате. Их функционал включает создание тестов с выбором ответа и заданий на установление соответствий, что делает эти инструменты эффективными для оценки уровня усвоения китайской лексики.

5. Plickers – инновационный инструмент, который можно использовать для быстрого контроля усвоения лексики в классе. Ученики отвечают на вопросы, используя карточки с QR-кодами, а система автоматически фиксирует результаты [8, с. 834-835].

Обращаем внимание и на мотивационный аспект Включение геймификационных элементов в процесс контроля, т.к. оно позволяет не только объективно оценивать знания учащихся, но и поддерживать их мотивацию к изучению языка. Освоение китайской лексики представляет значительную сложность для русскоязычных учащихся из-за ряда лингвистических особенностей. Во-первых, иероглифическая система письма требует запоминания не только формы знака, но и его значения и произношения. Во-вторых, многозначность и омонимия создают трудности в правильном использовании слов. В-третьих, тональная система, при которой изменение тона меняет смысл слова, значительно усложняет процесс усвоения лексики [6, с. 170-177]. В связи с этим традиционные методы контроля знаний могут оказаться недостаточно эффективными, а внедрение геймификационных технологий становится не просто актуальным, а практически необходимым инструментом оценки и формирования лексической компетенции. В рамках исследования также был разработан алгоритм внедрения геймификации в процесс контроля усвоения лексики при обучении китайскому языку (см. рис. 1).



Рис. 1. Алгоритм геймификации контроля лексики

В ходе исследования был рассмотрен потенциал геймификации как метода контроля усвоения лексики в процессе обучения китайскому языку у школьников 5-6 классов. Проанализированы особенности когнитивного развития учащихся, а также выявлены наиболее эффективные цифровые платформы, способствующие закреплению лексического материала. С учетом полученных данных разработан алгоритм внедрения игровых технологий в контроль усвоения лексики, который может быть использован преподавателями для повышения мотивации и улучшения образовательных результатов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Белявская, Н. А. Интерактивный сервис Quizlet как способ повышения учебной мотивации студентов в изучении китайского языка в языковом вузе / Н. А. Белявская // Герценовские чтения. Иностранные языки : Сборник научных трудов. – Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 2020. – С. 436-437.

2. Быстрова, Н.В. Геймификация в современном образовательном процессе / Н.В. Быстрова, Н.А. Бакулина, А.В. Гнездин и др. // Журнал прикладных исследований. 2022. №6. С. 416-425.

3. Василиженко, М.В. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам / М.В. Василиженко, Е.А. Коротков, В.С. Мухаркина // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2020. №2 (48). С. 43-50.

4. Галицкая, А. И. Особенности обучения фонетике китайского как первого иностранного языка / А. И. Галицкая // Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы всероссийской научной конференции с международным участием, Санкт-Петербург, 14–15 апреля 2016 года / Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена. – Санкт-Петербург: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2016. – С. 155-157.

5. Гольцова, Т. А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса / Т.А. Гольцова, Е.А. Проценко // Отечественная и зарубежная педагогика. 2020. №3 (68). С. 65-77.

6. Пак, К.Е. Методы обучения лексике китайского языка как иностранного // ORIENSS. 2021. № Special Issue 1. С. 170-177.

7. Хлыбова, М.А. Применение геймификации в процессе изучения иностранного языка в вузе // Мир науки. Педагогика и психология. 2022. №1. С. 1-8.

8. Шарнина, Т. О. Использование методов геймификации в процессе обучения китайскому языку студентов языковых вузов / Т. О. Шарнина // Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 2022. – С. 831-837.

9. Юньтин, Ц. Геймификация как средство активизации студентов в дистанционном обучении китайскому языку / Ц. Юньтин // Вестник Педагогического университета. – 2022. – № 1(96). – С. 8-12.

10. Юрьева, Е.С. Формирование коммуникативной компетенции при изучении раздела «лексика» (5 класс общеобразовательной школы) : автореф... дис. кан. пед. наук. – Москва: 2006. – 22 с.

11. Якунина, Т. В. Особенности отбора и организации лексического материала при профессионально-ориентированном обучении китайскому языку / Т. В. Якунина // Герценовские чтения. Иностранные языки : Сборник научных трудов. – Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 2020. – С. 469-471.

12. Якунина, Т. В. Профессионально ориентированное обучение китайскому языку специалистов международных физкультурно-спортивных организаций: специальность 13.00.04 "Теория и методика физического воспитания, спортивной тренировки, оздоровительной и адаптивной физической культуры" : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Якунина Татьяна Вячеславовна. – Санкт-Петербург, 2010. – 223 с.

АНКЕТА АВТОРА

Анкета авторов	Автор 1	Автор 2	Автор 3
Фамилия, имя, отчество автора (полностью)	Ма Ксения Валерьевна	Якунина Татьяна Вячеславовна	
Город	Санкт-Петербург, Россия	Санкт-Петербург, Россия	
Место работы или учебы (полностью)	Российский государственный педагогический университет им. А И. Герцена	Российский государственный педагогический университет им. А И. Герцена	
Должность или курс с указанием кафедры или подразделения	2 курс магистратуры, профиля «Лингводидактические модели обучения восточным языкам»	заведующая кафедрой китайской филологии (институт востоковедения)	
Ученая степень, ученое звание (при наличии)	ученой степени и ученого звания не имеет	кандидат педагогических наук, ученого звания не имеет	
E-mail	Kseniyadolgaya@yandex.ru	paulka@mail.ru	
Необходим ли сертификат и справка для автора? (да/нет)	Да		
Название статьи	Геймификация как метод контроля усвоения лексики		
Раздел (секция) публикации	Педагогика и образование		
Количество страниц	7		

Дополнительная информация

Откуда Вы узнали о нашем издательстве? (отметьте нужное)	1) от коллег, друзей, знакомых	
	2) от научного руководителя	
	3) из Интернета	да
Ваши замечания и пожелания	Без замечаний и пожеланий	