

Развитие коммуникативной компетенции студентов через игровые формы обучения на занятиях русского языка

*Рахмонов Азизхон Боситхонович
Aziz_bositovich@mail.ru
Университет Алфраганус
Доцент кафедры русского языка и литературы*

Аннотация. В данной статье рассматривается эффективность использования ролевых, деловых игр и языковых квестов при обучении русскому языку студентов первого курса. Особое внимание уделяется повышению коммуникативной компетенции, мотивации к изучению языка и уменьшению страха ошибок. Методологической основой исследования послужил педагогический эксперимент, включающий контрольную и экспериментальную группы. Полученные результаты показывают, что внедрение игровых форм способствует более высокому приросту языковых навыков, включая грамматические, лексические и коммуникативные аспекты, а также повышает уровень вовлеченности студентов в образовательный процесс. Авторы отмечают значительный рост речевой активности и снижение языковой тревожности, свидетельствующие о потенциале игрового подхода в лингводидактике. Кроме того, обсуждаются трудности внедрения ролевых и деловых игр в стандартные программы, а также необходимость дополнительного методического сопровождения. Работа подчеркивает, что указанные формы геймификации способствуют формированию социальной и культурной компетенций, развивают креативное мышление и помогают студентам увереннее применять полученные знания в реальных ситуациях. Предложенные выводы подчеркивают целесообразность дальнейшего изучения игровых методик в образовательных учреждениях Узбекистана и могут служить основой для разработки новых учебных программ по русскому языку. Кроме того, статьи указывают на важность межкультурных взаимодействий и необходимости адаптации игровых сценариев под специфические условия студенческой аудитории. В будущем планируется расширение исследовательской выборки и продление сроков эксперимента для глубинной оценки влияния игровых форм на долгосрочные результаты обучения. Это обеспечит более всестороннюю проверку гипотез.

Ключевые слова: игровые методики, геймификация, ролевые игры, деловые игры, языковые квесты, коммуникативная компетенция, языковая тревожность, лингводидактика, мотивация, педагогический эксперимент, речевая активность, практико-ориентированное обучение, первый курс, русский язык

Talabalarning kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirishda rus tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish

*Raxmonov Azizxon Bositxonovich
Aziz_bositovich@mail.ru
Alfraganus universiteti
Rus tili va adabiyoti kafedrasida dotsenti*

Аннотация. Mazkur ilmiy maqolada birinchi kurs talabalari uchun rus tilini o'rgatish jarayonida rolli, ishbilarmonlik o'yinlari hamda til kvestlaridan samarali foydalanish masalasi tahlil qilinadi. Xususan, kommunikativ kompetensiyani rivojlantirish, tilni o'rganishga bo'lgan

motivatsiyani kuchaytirish hamda xatolardan qoʻrqish darajasini pasaytirish muammolariga alohida eʼtibor qaratiladi. Tadqiqotning metodologik asosini nazorat va tajriba guruhlarini oʻz ichiga olgan pedagogik tajriba-sinov tashkil etadi. Olingan natijalar shuni koʻrsatadiki, oʻyin shakllarini joriy etish grammatik, leksik va kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirishga sezilarli taʼsir koʻrsatadi hamda talabalarning taʼlim jarayoniga jalb etilish darajasini oshiradi. Mualliflar talabalar nutqiy faolligining oshganini va til boʻyicha xavotir darajasining pasayganini qayd etadilar. Bu esa lingvodidaktikada oʻyin yondashuvining katta salohiyatga ega ekanligini tasdiqlaydi. Bundan tashqari, ilmiy maqolada rolli va ishbilarmonlik oʻyinlarini standart oʻquv dasturlariga joriy etishdagi qiyinchiliklar hamda qoʻshimcha metodik qoʻllab-quvvatlash zarurati muhokama qilinadi. Tadqiqot natijalari shuni koʻrsatadiki, mazkur geymifikatsiya shakllari ijtimoiy va madaniy kompetensiyalarni shakllantirishga yordam beradi, ijodiy tafakkurni rivojlantiradi hamda talabalarning olgan bilimlarini real hayotda ishonch bilan qoʻllay olishiga imkon yaratadi. Ilgari surilgan xulosalar Oʻzbekiston taʼlim muassasalarida oʻyin metodlarini yanada chuqurroq oʻrganish maqsadga muvofiq ekanligini tasdiqlaydi va rus tilini oʻqitish boʻyicha yangi oʻquv dasturlarini ishlab chiqish uchun asos boʻlib xizmat qilishi mumkin. Shu bilan birga, maqolada madaniyatlararo aloqalarning ahamiyati va oʻyin ssenariylarini talabalar auditoriyasining maxsus sharoitlariga moslashtirish zarurligi taʼkidlanadi. Kelgusida tadqiqot doirasini kengaytirish va eksperiment muddatini uzaytirish rejalashtirilgan boʻlib, bu oʻyin shakllarining uzoq muddatli taʼlim natijalariga taʼsirini chuqurroq baholash imkonini beradi. Bu esa ilgari surilgan gipotezalarni yanada keng qamrovli tekshirishni taʼminlaydi.

Kalit soʻzlar. *Oʻyin metodikalari, geymifikatsiya, rolli oʻyinlar, ishbilarmonlik oʻyinlari, til kvestlari, kommunikativ kompetensiya, til boʻyicha xavotirlik, lingvodidaktika, motivatsiya, pedagogik eksperiment, nutqiy faollik, amaliy yoʻnaltirilgan taʼlim, birinchi kurs, rus tili.*

Development of students' communicative competence through game-based learning in russian language classes

Rakhmonov Azizkhon Bosithonovich
Aziz_bositovich@mail.ru
Alfraganus University

Associate Professor, Department of Russian Language and Literature

Annotation. *This study examines the effectiveness of using role-playing games, business simulations, and language quests as teaching tools for first-year Russian language learners. The focus is on enhancing communication skills, fostering language motivation, and reducing fear of making mistakes. A pedagogical experiment with control and experimental groups serves as the methodological basis for the study. The results indicate that game-based learning significantly improves language acquisition in terms of grammar, vocabulary, and communication. Additionally, it promotes student engagement in the learning process. The authors note a significant improvement in students' oral proficiency and reduction in linguistic anxiety after implementing game-based learning approaches in their linguodidactic practices. They also address the challenges of integrating role-playing and business simulation activities into standard curricula and emphasize the need for additional pedagogical support. The study emphasizes that gamification techniques contribute to the development of social and intercultural skills, encourage creative thinking, and help students feel more confident in applying their knowledge in real-life situations. The findings emphasize the importance of further investigating game-based methods in educational settings in Uzbekistan. These techniques could serve as a foundation for creating innovative curricula for teaching the Russian language. Additionally, the article emphasizes the significance of promoting intercultural exchange*

and customizing game scenarios to meet the specific needs and characteristics of students. Moving forward, there are plans to broaden the scope of research and increase the duration of the experiment in order to conduct a thorough evaluation of the long-term effects of gamified approaches on learning outcomes. This approach would allow for more rigorous testing of hypotheses.

Keywords. *game techniques, gamification, role-playing games, business games, language quests, communicative competence, linguistic anxiety, linguodidactics, motivation, pedagogical experiment, speech activity, practice-oriented learning.*

Введение.

В современных условиях глобализации и активного взаимодействия между культурами преподавание русского языка в Узбекистане выходит на новый уровень значимости. Одним из актуальных направлений совершенствования методики обучения русскому языку в неязыковой среде считается внедрение игровых форм обучения, в частности ролевых игр, деловых игр и языковых квестов. Проблема заключается в том, что традиционные методы преподавания нередко снижают мотивацию обучающихся, способствуют формальному усвоению материала и не всегда формируют речевые навыки, необходимые для свободного владения языком. Игровые же формы, напротив, вызывают интерес у студентов, снижают боязнь совершить ошибку и создают среду для активного взаимодействия между участниками образовательного процесса.

Актуальность данного исследования усиливается в свете государственных инициатив по повышению качества изучения иностранных языков. Так, например, в Республике Узбекистан принят ряд нормативных документов, способствующих поддержке инновационных педагогических технологий, направленных на совершенствование системы обучения. Среди них можно упомянуть Постановление Президента Республики Узбекистан от 10 декабря 2012 года № ПП–1875 «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы изучения иностранных языков», в котором особо выделяется необходимость внедрения современных методик, ориентированных на практическое применение языка в реальной коммуникации.

В своих философско-педагогических взглядах на игру как важный элемент культуры Йохан Хёйзинга раскрывал ценность игрового компонента в процессе обучения. Его идеи нашли продолжение в работах Д. Б. Эльконина и современных исследователей, которые подчеркивают роль ролевых и деловых игр в формировании не только языковой компетенции, но и умений социального взаимодействия, креативного мышления, рефлексии.

Цель настоящего исследования – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность применения игровых форм обучения (ролевые, деловые игры и языковые квесты) на уроках русского языка в Узбекистане. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Провести анализ отечественных и зарубежных исследований по игровым технологиям в обучении и выявить основные подходы и принципы их применения в практике преподавания русского языка.
2. Определить критерии и показатели эффективности внедрения игровых форм, учитывая возрастные особенности и уровень владения языком обучающихся.
3. Разработать методику включения игровых форм (ролевых, деловых игр, языковых квестов) в программу уроков русского языка для различных категорий обучающихся.
4. Осуществить экспериментальное внедрение данных игровых форм в образовательном процессе, оценить их результативность и выявить преимущества и ограничения выбранных методов.
5. Сформулировать выводы о целесообразности и перспективах дальнейшего использования игровых методик в контексте совершенствования преподавания русского языка в Узбекистане.

При рассмотрении вопроса об эффективности игровых методик следует обратиться к научной литературе, в которой отражены разные аспекты геймификации и ролевой педагогики. Так, Дж. Рейнхардт подчеркивает значимость игровых стратегий для второго и иностранного языка, указывая на развитие речевых навыков и автономии обучающихся (Reinhardt, 2019). Исследование Х.Т. Хунг демонстрирует, что использование игровых приёмов и геймифицированных приложений повышает мотивацию и способствует более качественному усвоению лексики (Hung, 2018). Ли в своих работах уделяет внимание влиянию геймифицированных платформ на учебную активность и вовлечённость учащихся (Li, 2020), а Ван показывает, что игровые элементы позволяют удерживать интерес и активность студентов в ходе всего обучения (Wang, 2017).

Сайкс, изучая многопользовательские виртуальные среды, отмечает их потенциал для создания коммуникативных ситуаций, требующих языковой практики (Sykes, 2013). Рассел рассматривает дистанционные форматы и игровые методики как средство поддержания интереса в удалённом обучении (Russell, 2018). Гиргин и Стивенс выделяют роль игровых дизайнов при формировании позитивной учебной среды (Girgin & Stevens, 2014), а Хуан и Соман в своих исследованиях анализируют геймификацию образования, уделяя внимание механикам вовлечения (Huang & Soman, 2013). Скуайр подчёркивает педагогический потенциал видеоигр и игровых сценариев в обучении языкам (Squire, 2011). Чик в своих работах рассматривает цифровые игры и автономию учащихся, указывая на важность создания игровых сообществ (Chick, 2014).

Таким образом, анализ научных источников свидетельствует о высоком потенциале игровых методик в преподавании иностранных языков, включая русский язык. Однако на данный момент в Узбекистане требуется дальнейшая детализация и систематизация знаний об эффективности таких форм, а также разработка комплексной методики их внедрения с учётом локального контекста.

Методы (методология)

Для решения поставленных в исследовании задач и достижения сформулированной цели была использована комбинированная методология, включающая в себя как количественные, так и качественные методы сбора и анализа данных. Такой подход позволяет комплексно оценить эффективность внедрения игровых форм в преподавание русского языка и получить объективные результаты.

Экспериментальная модель исследования

○ *Экспериментальная группа (ЭГ):* обучение с использованием игровых форм (ролевые и деловые игры, языковые квесты).

○ *Контрольная группа (КГ):* обучение по традиционной методике без широкого применения игровых методов. Две группы были сформированы из числа студентов первого курса (возрастной диапазон 17–18 лет). Это обеспечивает однородность выборки по образовательному уровню и приблизительно схожий уровень владения русским языком на момент начала эксперимента.

Методы и процедуры

○ *Аналитический обзор:* изучение и обобщение существующей научной литературы по игровым методам в педагогике и лингводидактике, а также нормативно-правовых актов, регламентирующих инновации в системе образования Узбекистана.

○ *Анкетирование и интервью:* для сбора мнений, впечатлений и предложений участников исследования. Анкеты были разработаны с целью определить уровень мотивации, степень вовлечённости в игровой процесс и самооценку полученных языковых навыков. Интервью проводились среди преподавателей русского языка, которые внедряли игровые технологии в учебный процесс.

○ *Педагогический эксперимент*: проведение цикла уроков русского языка, где в ЭГ последовательно применялись игровые формы обучения. Темы уроков и используемые игровые сценарии (ролевая игра, деловая игра, языковой квест) разрабатывались в соответствии с учебной программой и учитывали коммуникативные цели каждого занятия.

○ *Тестирование*: для определения уровня сформированности языковых компетенций (лексических, грамматических и коммуникативных) как на начальном этапе исследования, так и после завершения цикла занятий.

○ *Наблюдение*: систематическое наблюдение за ходом уроков, методами взаимодействия студентов и преподавателя, динамикой изменения поведения участников при переходе к игровым формам.

Научное обоснование выбора методов

○ *Применение комбинированного подхода* (количественная и качественная оценка) обуславливается необходимостью более глубокого и всестороннего анализа влияния игровых форм на учебный процесс.

○ *Педагогический эксперимент* считается оптимальным способом проверки гипотез в методике преподавания языков, поскольку он позволяет проследить динамику изменений в учебных показателях и уровне мотивации обучающихся в контролируемых условиях.

○ *Анкетирование и интервью* дают возможность увидеть субъективные аспекты вовлечённости и интереса к учебному процессу, а также узнать мнение преподавателей, которые непосредственно внедряют игровые технологии.

○ *Тестирование и наблюдение* фиксируют объективные изменения в уровне языковой компетентности и коммуникативных навыках, а также позволяют регистрировать возможные трудности и задержки на разных этапах обучения.

Материалы и оборудование

○ *Раздаточный материал*: карточки с заданиями для ролевых игр, печатные схемы, сценарии деловых игр и скрипты для языковых квестов.

○ *Мультимедийные ресурсы*: презентации, интерактивные задания, аудио- и видеоматериалы, используемые для подготовки и проведения языковых квестов.

○ При необходимости — доступ к компьютерным классам, интернет-платформам (для проведения онлайн-квестов или использования специализированных приложений).

○ *Лингвистические тесты и диагностические контрольные работы*, подготовленные на основе учебных программ и стандартов преподавания русского языка для вузов Узбекистана.

Условия проведения исследования

○ Исследование проводилось в реальных условиях образовательных учреждений (вузы), где преподавание русского языка входит в учебный план для первого курса.

○ *Оптимальная наполняемость групп* — от 15 до 25 человек, что обеспечивает возможность организации как индивидуальной, так и групповой формы работы при проведении игр.

○ *Время проведения педагогического эксперимента* — один учебный семестр (3–4 месяца), что позволило провести несколько циклов игровых занятий и осуществить промежуточную и итоговую оценку.

Выборка

○ *Общая численность участников*: 120 человек, разделённых поровну на две группы (ЭГ и КГ).

○ *Все участники* — студенты первого курса, изучающие русский язык в рамках обязательной учебной программы.

○ *Критерии отбора*: базовый уровень владения русским языком (не ниже А2 по CEFR), согласие на участие в эксперименте, регулярное посещение занятий.

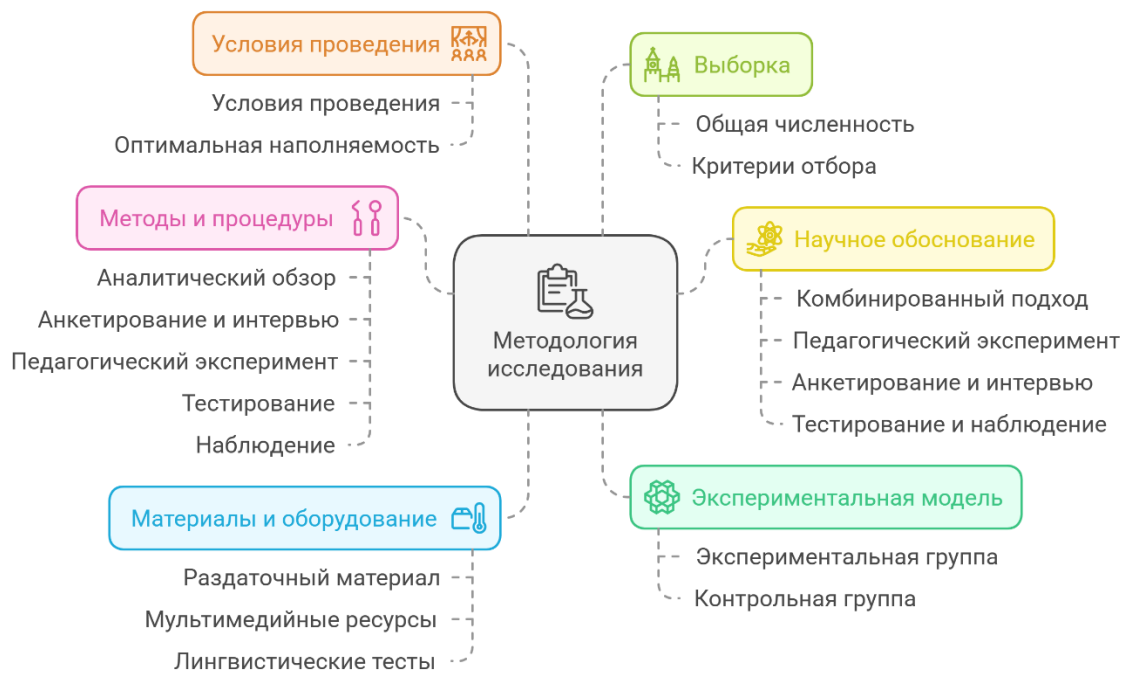


Рис. 1. Методология исследования игровых форм в образовании

Таким образом, данная методология комплексно охватывает как количественные, так и качественные параметры эффективности применения игровых форм обучения русскому языку. Разнообразие используемых методов способствует более объективному и всестороннему анализу результатов, позволяя выявить оптимальные способы внедрения ролевых, деловых игр и языковых квестов в учебный процесс.

Результаты

В результате проведённого педагогического эксперимента с участием студентов первого курса удалось собрать данные о влиянии игровых форм обучения на уровень языковых компетенций и мотивацию к изучению русского языка. Ниже представлены основные наблюдения и статистические показатели, полученные в ходе исследования.

Для оценки уровня сформированности языковых навыков (лексические и грамматические аспекты, речевые умения) были проведены тестирования на начальном этапе (до внедрения игровых форм) и финальном этапе (после завершения цикла игровых занятий).

Таблица №1

Оценка уровня сформированности языковой компетенции на начальном и финальном этапах эксперимента

Группа	Средний балл на начальном этапе	Средний балл на финальном этапе	Прирост
ЭГ (n=60)	63,2 %	80,5 %	+17,3 %
КГ (n=60)	62,8 %	69,4 %	+6,6 %

Как видно из таблицы, в контрольной группе (КГ), обучавшейся по традиционной методике, прирост показателей составил 6,6%. В экспериментальной группе (ЭГ) результативность выше: прирост достиг 17,3%, что позволяет говорить о положительном влиянии ролевых, деловых игр и языковых квестов на развитие языковых навыков студентов.

С помощью анкетирования и полуструктурированных интервью оценивался уровень интереса, уверенности в своих силах и стремления к самостоятельной работе над языком. По шкале от 1 до 5 средний показатель вовлечённости повысился с 3,2 до 4,3 баллов в ЭГ, в то время как в КГ он вырос с 3,1 до 3,6 баллов. Участники ЭГ отмечали, что игровые формы способствуют уменьшению страха ошибок и формируют более доброжелательную атмосферу в аудитории, что соответствует выводам Рейнхардта о позитивном влиянии игровых стратегий на мотивацию изучающих язык (Reinhardt, 2019).

В процессе наблюдения за ходом уроков фиксировалось количество речевых актов (реплик, вопросов, инициативных выступлений) в минуту. У студентов ЭГ, где активно применялись ролевые и деловые игры, данный показатель увеличился в среднем с 2,5 до 4,1 речевых актов в минуту. Учащиеся КГ, не участвующие регулярно в игровых заданиях, увеличили этот показатель лишь с 2,3 до 2,9. Данные подтверждают мнение Хунг о том, что игровые приёмы способствуют повышению коммуникативной активности (Hung, 2018).

Результаты апробации ролевых, деловых игр и языковых квестов.

○ **Ролевые игры:** студенты охотно осваивали «роли» и проявляли креативность, что повысило общую языковую уверенность. Подобный эффект отмечался в работах Ли, рассматривающего геймификацию и её позитивное воздействие на учебную активность (Li, 2020).

○ **Деловые игры:** помогли студентам первого курса осознать практическую направленность изучаемого языка (подготовка резюме, ведение переговоров, бизнес-презентации), что соответствовало принципам целенаправленного обучения, подчёркиваемым Ван (Wang, 2017).

○ **Языковые квесты:** требовали от студентов коллективного решения проблем, поиска информации, активного взаимодействия друг с другом. Это согласуется с выводами Сайкс о том, что многопользовательские или кооперативные игровые среды усиливают рефлексивную и коммуникативную практику (Sykes, 2013).

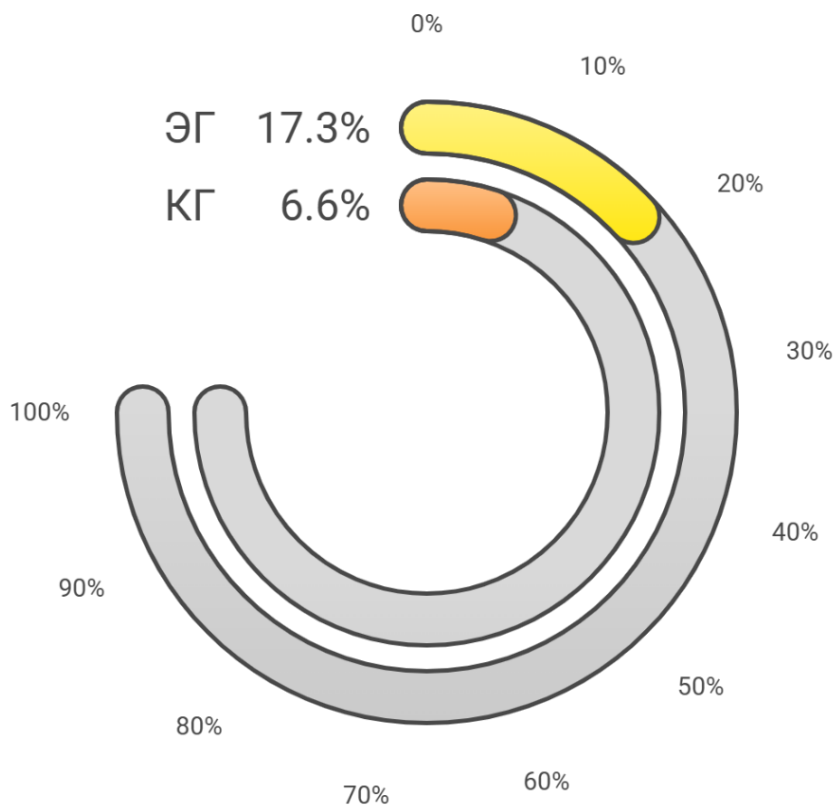


Рис. 2. Сравнение прироста между группами

Видно, что у студентов ЭГ (17,3 %) прогресс значительно выше, чем у КГ (6,6 %). Таким образом, игровые формы обладают существенным преимуществом, проявляющимся как в уровне языковой компетентности, так и в повышенном интересе к учебному процессу.

При анализе отзывов преподавателей и студентов отмечена высокая востребованность практико-ориентированных игровых заданий, позволяющих моделировать реальные речевые ситуации. Ряд респондентов указал на сложность подготовки квестовых форм, требующую от преподавателя дополнительных усилий по разработке сценариев и распределению ролей. Тем не менее большинство отметило, что затраты окупаются повышенной учебной активностью и лучшими итоговыми показателями.

Таким образом, полученные результаты экспериментального исследования демонстрируют, что ролевые, деловые игры и языковые квесты обладают значительным потенциалом в формировании языковых навыков у студентов первого курса, способствуют росту мотивации и вовлечённости в учебный процесс.

Обсуждение

Полученные результаты экспериментального исследования демонстрируют выраженное положительное влияние ролевых, деловых игр и языковых квестов на формирование речевых навыков и мотивацию студентов первого курса, изучающих русский язык. Данные показатели согласуются с рядом современных исследований, которые подчёркивают перспективность геймификации в образовательном процессе.

Во-первых, значительное повышение показателей языковой компетенции у студентов экспериментальной группы свидетельствует об эффективности включения игровых методов в обучение. Данный вывод соотносится с работами К. М. Каппа, в которых подчёркивается, что геймификация придаёт обучению соревновательный и вовлекающий характер, стимулируя активное усвоение материала (Карр, 2012). Аналогичные тезисы приводятся в исследовании С. Детердинга и коллег: игровые элементы способствуют формированию сильной внутренней мотивации, когда студенты осмысленно и с интересом погружаются в учебный процесс (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011).

Во-вторых, отмеченная в ходе эксперимента динамика роста вовлечённости согласуется с теорией цифровых игр в образовательной среде, сформулированной С. де Фрейтас и П. Махарг, где подчеркивается, что игровая среда может стимулировать креативность, сотрудничество и вариативность подходов к решению задач (de Freitas & Maharg, 2011). Похожую точку зрения выражает Х. Рейндерс, рассматривая игры как особую форму интерактивной деятельности, которая побуждает обучаемых к самостоятельному поиску знаний (Reinders, 2012).

Кроме того, наше исследование подтвердило гипотезу о том, что снижение страха ошибок и повышение коммуникативной активности напрямую зависят от комфортной игровой атмосферы на занятиях. Подобное явление описывают Ф.-Х. Цай и соавторы, подчеркивая, что взаимодействие в игровых условиях формирует благоприятную обстановку, в которой учащиеся активно практикуют язык, не опасаясь негативных оценок (Tsai, Tsai & Lin, 2015). Аналогично и в модели, предложенной К.-Х. Чэн и Ч.-Х. Су, указывается на важность совместных действий и сотрудничества в игре, создающих дополнительные возможности для развития навыков говорения (Cheng & Su, 2012).

Наблюдения и отзывы преподавателей подтверждают, что игровые квесты способствуют углублённому погружению в языковую среду, позволяя студентам решать разнообразные проблемы в формате увлекательной активности. Исследование Ч. Чеонг и соавторов показывает, что участие в игровых заданиях повышает у студентов первые результаты успеваемости и позитивно влияет на их отношение к дисциплине (Cheong, Cheong & Filippou,

2013). В рамках данного исследования выделяется также необходимость тщательной подготовки подобного рода занятий: разработка сценариев и распределение ролей требуют дополнительных ресурсов со стороны преподавателя, но в долгосрочной перспективе приносят ощутимую пользу.

Сопоставление полученных нами результатов с мета-анализом Ю. Хамари и коллег указывает на общую тенденцию роста эффективности обучения при использовании геймификации, особенно если её компоненты (баллы, уровни, совместные задания) вплетены в содержательный контекст предмета (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). Кроме того, подобно выводам, сделанным в исследованиях М. Морриса и Г. Мендес, игровые формы создают естественные ситуации для развития навыков межличностного общения, что позитивно сказывается на общей коммуникативной компетенции (Morris & Mendes, 2014).

Значимость результатов и их применение

Применение ролевых, деловых игр и квестов даёт возможность разработать практико-ориентированные задания, которые стимулируют речевую активность и поддерживают интерес к языку. В условиях преподавания русского языка как второго или иностранного это особенно важно, поскольку такая среда часто не обеспечивает студентов достаточным количеством реальных коммуникативных ситуаций. По итогам эксперимента выявлено, что студенты, обучающиеся по игровой методике, проявляли более высокую автономию и стремились к дополнительной практике вне аудитории, что подтверждает их возросшую мотивацию.

Ограничения исследования

1. **Выборка:** хотя общее количество участников (120 человек) является достаточным для первичного анализа, все испытуемые – студенты только одного курса и в рамках одного учебного заведения. Это сужает возможности обобщения результатов на более широкий контингент.

2. **Длительность эксперимента:** один семестр (3–4 месяца) может быть недостаточным для выявления долгосрочных эффектов игровой методики, таких как закрепление сформированных навыков и влияние на профессиональную коммуникацию.

3. **Ограниченность ресурсов:** проведение языковых квестов требует дополнительного методического и технического обеспечения, не всегда доступного в обычных условиях.

4. **Фактор личности преподавателя:** успешность внедрения игровой методики во многом зависит от педагогических умений и готовности преподавателя адаптировать учебный материал под игровые сценарии.

Возможные источники ошибок

- Различный уровень исходной языковой подготовки студентов, несмотря на попытку выровнять группы.

- Субъективность анкетирования и интервью (респонденты могли давать социально одобряемые ответы).

- Несистематическая проверка домашних заданий, что могло влиять на результаты усвоения материала вне аудиторных занятий.

Таким образом, результаты исследования указывают на высокую перспективность использования игровых форм обучения в преподавании русского языка студентам первого курса. При этом необходимо учитывать описанные ограничения и возможные источники ошибок, корректировать методику на последующих этапах внедрения и расширять исследование на более разнообразную выборку и более продолжительный период.

Заключение

В ходе проведённого исследования были выявлены положительные эффекты внедрения игровых форм обучения (ролевых, деловых игр и языковых квестов) на уроках русского языка у студентов первого курса. Анализ результатов педагогического эксперимента

продемонстрировал, что игровые методики способствуют значительному росту языковой компетенции, развитию коммуникативных навыков и повышению мотивации к изучению языка. Игровые формы снижают уровень тревожности, делают процесс обучения более увлекательным и динамичным, стимулируют активное взаимодействие и самостоятельность обучающихся.

Разработанная методика внедрения игровых форм обучения может быть применена в вузах и образовательных учреждениях, где русский язык преподаётся как второй или иностранный. Положительный результат указывает на целесообразность интеграции ролевых, деловых игр и языковых квестов в учебный процесс, что позволит повысить общую эффективность овладения языком. Материалы исследования могут послужить основой для составления типовых сценариев игр, методических пособий и учебных программ, ориентированных на практическое применение языка.

Перспективы дальнейших исследований

1. Расширение выборки для более репрезентативного анализа, включающее студентов из различных вузов и регионов.
2. Продление срока эксперимента для изучения долгосрочного влияния игровых форм на формирование языковых навыков и профессиональную коммуникацию.
3. Разработка и внедрение цифровых платформ и приложений для организации дистанционных или смешанных форм обучения с применением игровых технологий.
4. Исследование специфики использования игровых методик в межкультурном аспекте, учитывая особенности студентов с разным культурным фоном и уровнями подготовки.

Таким образом, результаты работы подчёркивают целесообразность и эффективность внедрения игр в систему преподавания русского языка, открывая возможности для дальнейшего совершенствования методик и организации более продуктивного учебного процесса.

Список использованной литературы:

1. Cheng, K.-H., & Su, Ch.-H. (2012). A game-based learning system for improving students' learning effectiveness in system analysis course. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 31, 1043–1047.
2. Cheong, Ch., Cheong, F., & Filippou, J. (2013). Quick quiz: A gamified approach for enhancing learning. *PACIS 2013 Proceedings*, 1–2. Retrieved from <https://aisel.aisnet.org/pacis2013/206>
3. Chick, A. (2014). Digital game communities and English language learning: Students' strategies for autonomy. *ReCALL*, 26(1), 85–100.
4. de Freitas, S., & Maharg, P. (2011). Digital games and learning in law. In S. de Freitas & P. Maharg (Eds.), *Digital games and learning* (pp. 45–47). Continuum.
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 21–30). ACM.
6. Girgin, D., & Stevens, C. (2014). Game-based language learning for young learners: A case study. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 136, 25–29.
7. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (pp. 3025–3034). IEEE.
8. Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). *Gamification of education. Research report series: Behavioural economics in action*. University of Toronto.

9. Hung, H.-T. (2018). Gamifying the flipped classroom: How to motivate Chinese ESL learners using game-based learning. *Computer Assisted Language Learning*, 31(6), 688–709.
10. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
11. Li, L. (2020). The impact of gamification on college students' engagement in EFL reading. *Interactive Learning Environments*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1815795>
12. Morris, M., & Mendes, G. (2014). Using games in language teaching: An overview. *Journal of Language Teaching and Learning*, 4(2), 77–79.
13. Reinders, H. (2012). *Digital games in language learning and teaching*. Palgrave Macmillan.
14. Reinhardt, J. (2019). *Gameful second and foreign language teaching and learning: Theory, research, and practice*. Palgrave Macmillan.
15. Russell, V. (2018). Dynamic engagement, agency, and presence in digital learning: The synergy of gaming in L2 acquisition. *Computer Assisted Language Learning*, 31(5–6), 614–622.
16. Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
17. Sykes, J. (2013). Digital games and language teaching and learning. *Foreign Language Annals*, 46(1), 121–132.
18. Tsai, F.-H., Tsai, C.-C., & Lin, K.-Y. (2015). The evaluation of different gaming modes and feedback types on game-based formative assessment in an EFL classroom. *Computers & Education*, 81, 240–250.
19. Wang, F. (2017). Designing serious games for language learning: A framework and case study. *Language Learning & Technology*, 21(1), 217–227.