

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Нуридинов Зухриддин Шухрат угли

*Преподаватель кафедры методики русского языка, Ферганский
государственный университет, г. Фергана,*

Аннотация: *Статья рассматривает геймификацию — включение игровых механик в неигровой учебный контекст — как инструмент повышения мотивации в практике преподавания русского языка как иностранного (РКИ). Разграничиваются понятия «геймификация» и «игровое обучение», описывается теоретическое основание подхода (теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана), приводятся примеры применения игровых механик на разных этапах обучения РКИ — при работе с лексикой, падежной системой и устной речью. Отдельное внимание уделяется рискам механического использования игровых элементов без учёта дидактической цели.*

Ключевые слова: *геймификация, русский язык как иностранный, учебная мотивация, игровые механики, цифровые образовательные технологии.*

ВВЕДЕНИЕ

Современный учащийся, осваивающий русский язык как иностранный, формировался в цифровой среде, насыщенной игровыми приложениями, и нередко ожидает от учебного процесса сопоставимой динамики обратной связи и вовлечённости.

Между тем РКИ как дисциплина предполагает значительный объём тренировочной деятельности — отработку падежных окончаний, видо-временных форм глагола, лексических сочетаемостей, — которая традиционными средствами часто воспринимается как монотонная.

Это делает поиск дополнительных мотивационных ресурсов особенно актуальным для методики РКИ, и геймификация — перенос отдельных механик игры (баллы, уровни, прогресс, обратная связь, соревнование) в неигровую учебную деятельность — рассматривается сегодня как один из таких ресурсов.

В методической литературе геймификацию нередко смешивают с игровым обучением (game-based learning), хотя это разные явления.

Игровое обучение предполагает встраивание содержания в целостную игру с собственным сюжетом и правилами — обучающей квест, симуляцию, ролевую игру.

Геймификация, напротив, не создаёт отдельной игры, а добавляет отдельные игровые элементы к уже существующей учебной деятельности: упражнение на падежи остаётся упражнением, но сопровождается баллами,

индикатором прогресса, уровнями сложности и обратной связью в игровом стиле.

Это различие принципиально для практики: геймификация может быть внедрена в практически любой существующий курс РКИ без перестройки его содержания, что делает её особенно удобным инструментом для преподавателя, работающего с готовой программой.

Наиболее убедительное объяснение работоспособности геймификации даёт теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана, согласно которой устойчивая мотивация деятельности опирается на удовлетворение трёх базовых психологических потребностей — в автономии, компетентности и связанности с другими.

Игровые механики соотносятся с этими потребностями достаточно прямо: возможность выбора пути выполнения задания или уровня сложности удовлетворяет потребность в автономии; видимый прогресс, баллы и переход на новый уровень — потребность в компетентности; рейтинги, командные задания и парное соревнование — потребность в социальной связанности.

Важно, что в этой логике игровые элементы работают не как внешняя награда сама по себе, а как обратная связь, делающая видимым внутренний рост учащегося — отсюда и вытекают ограничения подхода, о которых будет сказано далее.

На лексическом уровне геймификация реализуется наиболее естественно: карточные приложения с системой баллов и интервальным повторением, рейтинговые таблицы по итогам недели, бейджи за освоение тематических блоков (бытовая лексика, профессиональная лексика и т. п.). Видимый числовой прогресс снижает тревожность перед объёмом материала и переключает фокус учащегося с «сколько ещё осталось» на «сколько уже сделано».

Падежная система и виды глагола — традиционно наиболее трудные для иностранных учащихся разделы — поддаются геймификации через построение заданий по принципу «уровней»: от простых конструкций к составным, с немедленной обратной связью после каждого шага и возможностью «переиграть» ошибочный ответ без штрафа за обращение к подсказке. Такой формат снижает страх ошибки, который в случае с падежами и спряжениями особенно силён.

В говорении игровые механики чаще реализуются через ролевые задания с условным сюжетом (покупка билета, разговор с врачом, собеседование) и через соревновательные форматы парной работы, где баллы начисляются не за правильность отдельной формы, а за достижение коммуникативной цели диалога — это смещает акцент с грамматической правильности на коммуникативную результативность, что особенно ценно на начальных уровнях владения языком.

Перенос игровых элементов в учебный процесс несёт и методические риски. Классический эксперимент М. Леппера, Д. Грина и Р. Нисбетта показал эффект «сверхдостаточного обоснования»: внешнее вознаграждение за деятельность, изначально интересную учащемуся, может со временем снизить внутреннюю мотивацию к ней.

Применительно к РКИ это означает, что баллы и бейджи имеют смысл лишь тогда, когда делают видимым реальный языковой прогресс, а не превращаются в самостоятельную цель. Кроме того, не любой тип задания одинаково удачно поддаётся геймификации: развёрнутая письменная аргументация плохо сочетается с форматом «баллы за скорость», и попытка геймифицировать такие задания может скорее навредить, чем помочь.

Заключение

Геймификация представляет собой рабочий, но не самодостаточный инструмент повышения мотивации в обучении РКИ.

Её эффективность определяется не количеством добавленных игровых элементов, а тем, насколько точно они делают видимым подлинный учебный прогресс, сохраняя методическую логику курса.

Перспективным направлением представляется исследование адаптивных систем, выстраивающих индивидуальную траекторию сложности заданий на основе результатов учащегося, а также сопоставление эффективности геймификации на разных уровнях владения языком.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Deci E.L., Ryan R.M. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. – New York: Plenum, 1985.
2. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. – New York: Palgrave Macmillan, 2003.
3. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction. – San Francisco: Pfeiffer, 2012.
4. Lepper M.R., Greene D., Nisbett R.E. Undermining children's intrinsic interest with extrinsic reward // Journal of Personality and Social Psychology. – 1973. – Vol. 28.
5. Щукин А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного. – М.: Высшая школа, 2003.