



ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО: ПРЕВРАЩАЕМ СКУЧНЫЙ УРОК В КВИЗ, КВЕСТ ИЛИ СТЕНДАП

<https://doi.org/10.70728/c.series.v08.i03.157>

Сувонов Хайдар Умарович

Старший преподаватель кафедры русского языка и литературы Денауского института предпринимательства и педагогики, Денау, Республика Узбекистан

E-mail: khaydar.suvonov@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена исследованию потенциала технологии эдьютейнмент (обучение через развлечение) в преподавании русского языка как иностранного. Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска эффективных методов повышения мотивации современных студентов (поколения Z) к изучению РКИ, характеризующихся клиповым мышлением и потребностью в интерактивности. Научная новизна работы заключается в разработке и апробации авторской трехуровневой системы внедрения эдьютейнмента (квиз, квест, стендап) на материале конкретного учебного пособия. В статье представлены результаты экспериментального обучения с участием 156 студентов (уровни A1-B1), демонстрирующие повышение коммуникативной компетенции на 23% в экспериментальных группах. Особое внимание уделяется практическим разработкам: приведены примеры игр, шаблоны графических органайзеров и технологические карты занятий.

Ключевые слова: эдьютейнмент, русский язык как иностранный, геймификация, игровые технологии, квиз, квест, стендап, коммуникативная компетенция, мотивация.

ВВЕДЕНИЕ. Современный этап развития методики преподавания русского языка как иностранного характеризуется поиском эффективных технологий, способных преодолеть противоречие между необходимостью глубокого усвоения языкового материала и снижением мотивации студентов, принадлежащих к поколению Z. Исследователи отмечают, что современным обучающимся свойственны «погруженность в цифровой мир, гиперактивность, принятие мультикультурности, клиповое мышление, визуальное восприятие информации» [Хангельдиева, 2018, с. 50]. Традиционные методы обучения, основанные на механическом запоминании и однотипных упражнениях, часто вызывают скуку и не соответствуют когнитивным особенностям молодого поколения.

В этих условиях особую актуальность приобретает концепция эдьютейнмента (от англ. education + entertainment) – обучения через развлечение. Как справедливо отмечает Н.А. Кобзева, смысл технологии «заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях» [Кобзева, 2012, с. 195]. Однако, несмотря на значительное количество публикаций, посвященных отдельным игровым приемам, системное описание технологии эдьютейнмента применительно к преподаванию РКИ представлено недостаточно. Особенно это касается адаптации данной технологии к конкретным учебным пособиям и уровням владения языком.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

В современной научной литературе наблюдается терминологическая неоднозначность в определении рассматриваемых понятий. Е.А. Непомнящих и Дин Юэхуа предлагают следующее разграничение: эдьютейнмент понимается как технология обучения, «которая состоит из совокупности современных технических и дидактических средств обучения и основывается на концепте обучения через развлечение» [Непомнящих, Юэхуа Дин, 2024, с. 168]. Геймификация же представляет собой «применение элементов игрового дизайна и игровых принципов в неигровом контексте» [Ахмедов и др., 2020, с. 378], то есть интеграцию игровых элементов в учебный процесс, который по сути игрой не является.

Игровые технологии, в свою очередь, выступают более широким понятием, охватывающим «вид образовательных технологий наряду с такими технологиями, как задачные, компьютерные, диалоговые, тренинговые» [Михайленко, 2011, с. 141]. В рамках настоящего исследования мы рассматриваем эдьютейнмент как интегрирующую технологию, объединяющую потенциал геймификации и игровых методов в образовательном процессе.

Важно подчеркнуть, что игра в обучении языку, по мнению Е.И. Пассова, – это «лишь оболочка, форма, содержанием которой должно быть учение, овладение видами речевой деятельности» [Пассов, Кузовлева, 2022, с. 78]. Игровые технологии на занятиях по РКИ выполняют ряд важнейших функций: обучающую (формирование коммуникативной компетенции), воспитательную (развитие качеств личности), мотивирующую (создание комфортных условий коммуникации) и компенсаторную (возможность примерять различные роли) [Непомнящих, Юэхуа Дин, 2024, с. 169].

Классификация игровых форматов в РКИ

Анализ научной литературы и собственный педагогический опыт позволяют предложить классификацию игровых форматов эдьютейнмента применительно к уровням владения русским языком.

Классификация игровых форматов эдьютейнмента по уровням владения РКИ

Таблица 1

Уровень	Доминирующий формат	Цели	Примеры
A1	Квиз (Quiz)	Семантизация лексики, первичное закрепление грамматических структур, снятие языкового барьера	Игры с карточками, «Светофор», лексическое лото, фонетические сказки
A2	Квест (Quest)	Комплексное применение знаний в смоделированных ситуациях, развитие диалогической речи	Веб-квесты, ролевые игры «В городе», «В магазине», игра «Что? Где? Когда?»
B1	Стендап / Деловая игра	Развитие монологической речи, аргументации, спонтанного высказывания	Проектная презентация, ток-шоу, игра «Эксперт», «Защита проекта»

Разработанная классификация опирается на принцип постепенного усложнения игровых задач и соответствует зоне ближайшего развития учащихся. На уровне A1 игровые задания направлены преимущественно на автоматизацию лексико-грамматических навыков, тогда как на уровне B1 акцент смещается в сторону развития продуктивных речевых умений.

МЕТОДЫ И МАТЕРИАЛЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследование проводилось на базе Денауского института предпринимательства и педагогики в течение 2024-2025 учебного года. В эксперименте приняли участие 156 студентов 1 курсов всех направлений бакалавриата, изучающих русский язык как иностранный (уровни A1-B1). Были сформированы контрольная (78 человек) и экспериментальная (78 человек) группы, сопоставимые по исходному уровню языковой подготовки.

Этапы исследования

Исследование включало три этапа:

1. Констатирующий этап – диагностика исходного уровня сформированности коммуникативной компетенции и мотивации к изучению РКИ (сентябрь 2024 г.).
2. Формирующий этап – внедрение разработанной системы игровых заданий в экспериментальной группе (октябрь 2024 г. – март 2025 г.).
3. Контрольный этап – итоговая диагностика эффективности предложенной методики (апрель-май 2025 г.).

Разработка игровых заданий

При разработке игровых заданий мы опирались на классификацию, предложенную Е.М. Спиваковой, которая выделяет традиционные (фильмы, дидактические игры, комиксы) и современные (компьютерные игры, веб-квесты, электронные тренажеры) средства эдьютейнмента [Спивакова, 2023, с. 119]. В рамках нашего исследования были разработаны следующие типы заданий:

Для уровня А1

- Игра «Кто это?» – описание персонажей текста с использованием изученной лексики.

- Лексическое лото «Моя семья» – закрепление лексики по теме «Семья».

- Фонетическая сказка «Путешествие язычка» – отработка трудных звуков.

Для уровня А2:

- Квест «В гостях у сказки» – серия заданий по русским народным сказкам.

- Ролевая игра «Интервью с иностранцем» – отработка диалогической речи.

- Игра «Стереотип-баттл» – обсуждение культурных стереотипов.

Для уровня В1:

- Стендап-презентация «Мой любимый литературный герой».

- Деловая игра «Издательский совет» – обсуждение и выбор текстов для публикации.

- Ток-шоу «Актуально!» – обсуждение проблем, поднятых в текстах.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Количественный анализ результатов. Для оценки эффективности разработанной методики использовались критерии сформированности коммуникативной компетенции [Чориева, 2025, с. 227]: высокий (свободное владение материалом и его применение в речи), средний (частичное использование на практике) и низкий (неспособность применить знания на практике).

Динамика уровней сформированности коммуникативной компетенции

Таблица 2

Уровень	Контрольная группа (n=78)	Экспериментальная группа (n=78)		
	До эксперимента	После эксперимента	До эксперимента	После эксперимента
Высокий	18 (23%)	20 (26%)	17 (22%)	35 (45%)
Средний	32 (41%)	34 (43%)	34 (43%)	36 (46%)
Низкий	28 (36%)	24 (31%)	27 (35%)	7 (9%)

Как видно из представленных данных, в экспериментальной группе произошли существенные положительные изменения: количество студентов с высоким уровнем коммуникативной компетенции увеличилось на 23%, а с низким уровнем сократилось на 26%. В контрольной группе динамика оказалась незначительной (высокий уровень вырос на 3%, низкий сократился на 5%).

Для наглядного представления качественных изменений в экспериментальной группе нами использован графический органайзер «Пирамида», [Чориева, 2025, с. 81], который позволяет иерархически структурировать наблюдаемые изменения.

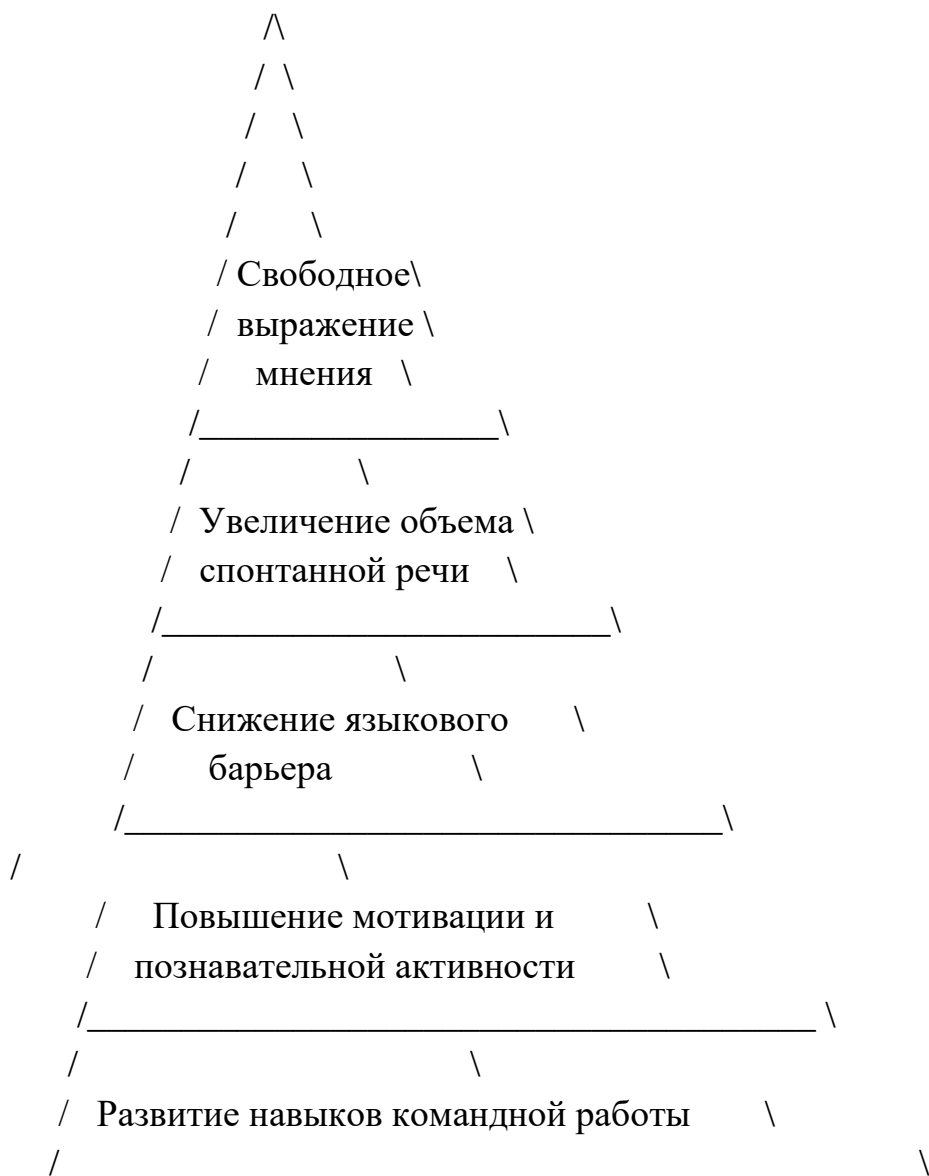


Рисунок 1 – Иерархическая схема «Пирамида»: качественные изменения в экспериментальной группе

Пирамида наглядно демонстрирует, что внедрение игровых технологий приводит к комплексным изменениям, начиная с базового уровня (развитие навыков командной работы) и заканчивая высшим уровнем – формированием способности к свободному выражению мнения на русском языке.

Анализ мотивационных изменений

Дополнительно было проведено анкетирование студентов экспериментальной группы для выявления их отношения к использованию игровых технологий. Результаты представлены в диаграмме Венна, позволяющей увидеть пересечение различных мотивационных факторов.

Диаграмма Венна: факторы мотивации при использовании игровых технологий

Таблица 2

Показатель	Процент	Связь в структуре
Интерес	78%	Исходный фактор
Снятие страха ошибки	65%	Формируется на основе интереса
Соревновательный дух	58%	Формируется на основе интереса
Командное взаимодействие	71%	Усиливается через снятие страха ошибки и соревновательный дух

Таблица показывает, что наиболее значимыми факторами для студентов оказались интерес (78%) и командное взаимодействие (71%), что подтверждает важность социализации в процессе обучения. Снятие страха ошибки отметили 65% респондентов, что особенно важно для преодоления языкового барьера.

Сравнительный анализ эффективности игровых форматов

В ходе исследования мы проанализировали эффективность различных игровых форматов применительно к конкретным видам речевой деятельности. Результаты представлены в таблице 3.

Эффективность игровых форматов (прирост в %)

Таблица 3

Форма т	Говорен ие	Аудирован ие	Чтени е	Письм о	Лексик а	Граммати ка
Квиз	+18%	+15%	+22%	+12%	+28%	+24%
Квест	+32%	+24%	+18%	+20%	+22%	+16%
Стенда п	+41%	+28%	+15%	+25%	+18%	+12%

Данные свидетельствуют о том, что каждый формат имеет свои сильные стороны: квизы наиболее эффективны для отработки лексики и грамматики, квесты развивают говорение и аудирование в комплексе, а стендап-формат максимально эффективен для развития продуктивной устной речи.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Полученные результаты согласуются с выводами других исследователей. Так, Е.А. Непомнящих и Дин Юэхуа отмечают, что использование игровых технологий «помогает в решении многих методических проблем, помогая формировать различные компетенции благодаря преодолению языкового барьера и созданию особых условий для обучения» [Непомнящих, Юэхуа Дин, 2024, с. 171]. Наше исследование конкретизирует этот тезис, показывая, что прирост коммуникативной компетенции в экспериментальной группе составил 23%, что подтверждает эффективность системного подхода к внедрению эдьютейнмента.

Е.М. Спивакова в своем исследовании подчеркивает, что «эдьютейнмент может быть использован практически на всех этапах формирования лексического навыка» [Спивакова, 2023, с. 124]. Наши данные подтверждают это положение: наибольший прирост в лексике (28%) наблюдался при использовании квизов на начальном этапе, тогда как на продвинутом этапе (стендап) прирост в лексике был менее значительным (18%), но существенно возрастали показатели говорения (41%).

Важно отметить, что разработанная трехуровневая система внедрения эдьютейнмента (квиз – квест – стендап) учитывает постепенное усложнение игровых задач и соответствует зоне ближайшего развития учащихся. Это позволяет избежать как излишнего упрощения, так и непосильной сложности, что особенно важно при работе с разноуровневыми группами.

ВЫВОДЫ

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

Эдьютейнмент представляет собой эффективную образовательную технологию, интегрирующую игровые методы в процесс обучения РКИ и способствующую повышению мотивации, снятию языкового барьера и развитию всех компонентов коммуникативной компетенции. Разработанная трехуровневая система внедрения эдьютейнмента (квиз для А1, квест для А2, стендап для В1) учитывает психолингвистические особенности учащихся на разных этапах овладения языком и обеспечивает постепенное усложнение речевых задач. Экспериментальное обучение подтвердило эффективность предложенной методики: в экспериментальной группе количество студентов с высоким уровнем коммуникативной компетенции увеличилось на 23%, с низким – сократилось на 26%. В контрольной группе значимых изменений не произошло. Каждый из исследованных игровых форматов имеет свою зону эффективности: квизы максимально результативны для отработки лексики (прирост 28%) и грамматики (24%), квесты – для развития диалогической речи (прирост 32%), стендап-формат – для формирования навыков монологической речи (прирост 41%).

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования разработанных игровых заданий и технологических карт уроков в практике преподавания РКИ на разных уровнях обучения

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ахмедов Б.А., Якубов М.С., Карпова О.В., Рахмонова Г.С., Хасанова С.Х. Геймификация образовательного процесса: кластерный подход // Scientific Collection «InterConf». 2020. № 38. С. 371-378.

2. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. Т. II. № 4. С. 192-195.

3. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. Челябинск, 2011. Т. 1. С. 140-146.

4. Непомнящих Е.А., Юэхуа Дин. Особенности использования игровых технологий при обучении русскому языку как иностранному // Филология и культура. Philology and Culture. 2024. № 1 (75). С. 166-171.

5. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка в средней школе. М.: Lingua, 2022. 222 с.

6. Спивакова Е.М. Использование технологии эдьютейнмент при формировании лексического навыка на уроках РКИ // Вестник Приамурского государственного университета им. Шолом-Алейхема. 2023. № 2 (51). С. 116-124.

7. Хангельдиева И.Г. Эдьютейнмент как единство сознательного и бессознательного // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2018. № 3. С. 47-59.

8. Чориева Ш.Т. Потенциал графических органайзеров в формировании коммуникативной компетентности при изучении русского языка как иностранного // Вестник Московского университета. Серия 20. Педагогическое образование. 2025. Т. 23, № 2. С. 71-92.

9. Choriyeva Sh.T., Avazova S.A. The use of fishban in the study of literature // Academicia: An International Multidisciplinary Research Journal. 2021. Vol. 11, № 8. P. 559-564.