

<https://doi.org/10.62837/2026.2.141>

ГУСЕЙНОВА ТАМИЛЛА МАМЕД РЗА ГЫЗЫ
доктор философии по филологии, доцент
Академии Государственного управления при Президенте
Азербайджанской Республики
tamilla.huseynova@teams.dia.edu.az

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО (УРОВЕНЬ А1)

Резюме (аннотация)

В статье рассматривается проблема использования игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного на начальном этапе обучения (уровень А1) в условиях вуза. Обосновывается актуальность применения игровых форм обучения как средства повышения мотивации, снижения языкового барьера и формирования элементарной коммуникативной компетенции у иностранных студентов. Анализируются теоретические подходы к понятию игровой технологии в методике обучения иностранным языкам и РКИ, а также специфика уровня А1. Особое внимание уделяется ролевым играм как наиболее эффективному виду игровой деятельности на начальном этапе обучения. В практической части статьи представлен комплекс оригинальных ролевых игр, ориентированных на реальные коммуникативные ситуации и адаптированных к лексико-грамматическому минимуму уровня А1.

RUS DİLİNİN XARİCİ DİL KİMİ TƏDRİSİNDƏ OYUN TEKNOLOGİYALARI (A1 SƏVİYYƏSİ)

Xülasə

Məqalədə ali təhsil müəssisələrində rus dilinin xarici dil kimi tədrisində başlanğıc mərhələdə (A1 səviyyəsi) oyun texnologiyalarından istifadənin metodik problemləri araşdırılır. Oyun əsaslı tədris formalarının xarici tələbələrin motivasiyasının artırılmasında, dil baryerinin azaldılmasında və ilkin kommunikativ kompetensiyanın formalaşdırılmasında səmərəli vasitə olduğu əsaslandırılır. Xarici dillərin və rus dilinin xarici dil kimi tədrisi metodikasında oyun texnologiyası anlayışına dair nəzəri yanaşmalar təhlil edilir, həmçinin A1 səviyyəsinin spesifik xüsusiyyətləri nəzərə alınır. Məqalədə rol oyunları başlanğıc mərhələdə ən effektiv oyun fəaliyyəti növlərindən biri kimi təqdim olunur. Praktik hissədə real kommunikativ situasiyalara əsaslanan və A1 səviyyəsinin leksik-qrammatik minimumuna uyğunlaşdırılmış orijinal rol oyunları kompleksi təsvir edilir.

Tamilla Huseynova

GAME-BASED TECHNOLOGIES IN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE (A1 LEVEL)

Abstract

The article examines the use of game-based technologies in teaching Russian as a foreign language at the beginner level (A1) in higher education. The relevance of game-based learning as an effective means of increasing students' motivation, reducing language anxiety, and developing elementary communicative competence is substantiated. The study analyzes theoretical approaches to game technologies in foreign language teaching methodology and highlights the specific features of the A1 level. Special attention is paid to role-playing games as one of the most effective types of game-based activities at the initial stage of language learning. The practical part of the article presents a set of original role-playing tasks designed for real-life communicative situations and adapted to the lexical and grammatical minimum of level A1

Ключевые слова: русский язык как иностранный, РКИ, уровень А1, игровые технологии, ролевая игра, коммуникативная компетенция, методика обучения.

Açar sözlər: rus dili xarici dil kimi, RDX, A1 səviyyəsi, oyun texnologiyaları, rol oyunu, kommunikativ kompetensiya, tədris metodikası.

Keywords: Russian as a foreign language, RFL, A1 level, game-based technologies, role-play, communicative competence, language teaching methodology.

Современная методика преподавания русского языка как иностранного (РКИ) ориентируется на коммуникативный подход, практическую направленность обучения и активное вовлечение обучающихся в учебный процесс. На начальном этапе (уровень А1) особую сложность представляет формирование базовых языковых навыков — лексических, грамматических и фонетических — в условиях ограниченного словарного запаса студентов. В этой связи игровые технологии становятся эффективным инструментом оптимизации процесса обучения РКИ. Игровые технологии в обучении — это система методов и приёмов, основанных на использовании учебных игр, моделирующих реальные или условные коммуникативные ситуации и направленных на достижение конкретных дидактических целей. В преподавании РКИ игры не являются развлечением, а выступают формой организации учебной деятельности, способствующей усвоению языкового материала. Для уровня А1 характерно использование лексических игр (запоминание слов и выражений); грамматических игр (отработка форм и

моделей); ролевых и ситуативных игр (элементарное речевое взаимодействие); фонетических игр (постановка и автоматизация произношения).

Уровень А1 предполагает начальное владение языком: обучающиеся могут понимать и использовать элементарные выражения, представляться, задавать простые вопросы и реагировать на них. Однако на данном этапе студенты часто сталкиваются со следующими трудностями: языковой барьер и страх ошибки; низкая учебная автономия; утомляемость при традиционных формах обучения; интерференция родного языка. Игровые технологии позволяют снизить психологическое напряжение, создать безопасную коммуникативную среду и стимулировать речевую активность даже при минимальном языковом ресурсе. Актуальность их применения в преподавании РКИ на уровне А1 обусловлена рядом факторов.

Во-первых, современные студенты ориентированы на интерактивные и динамичные формы работы. Традиционные репродуктивные методы (механическое заучивание, однотипные упражнения) часто не обеспечивают устойчивой мотивации и не способствуют формированию коммуникативной компетенции.

Во-вторых, начальный этап обучения является определяющим для дальнейшего изучения языка. Негативный опыт на уровне А1 (страх говорить, непонимание структуры языка) может привести к снижению успеваемости и отказу от дальнейшего обучения. Игровые технологии позволяют сформировать положительное отношение к языку и учебному процессу в целом.

В-третьих, игровые формы обучения соответствуют принципам личностно-ориентированного и коммуникативного подходов, так как учитывают возрастные, культурные и психологические особенности обучающихся, а также создают условия для активного использования языка в речи.

Таким образом, игровые технологии в преподавании русского языка как иностранного на уровне А1 являются неотъемлемым компонентом современной методики обучения. Их актуальность обусловлена также потребностями современной образовательной среды, особенностями начального этапа овладения языком и необходимостью формирования устойчивой мотивации у обучающихся. Грамотно организованная игровая деятельность способствует не только эффективному усвоению языкового материала, но и формированию позитивного отношения к изучению русского языка, что является важной предпосылкой успешного дальнейшего обучения.

Проблема использования игровых технологий в преподавании иностранных языков занимает значимое место в современной психолого-педагогической и методической литературе. Игра рассматривается как универсальный педагогический инструмент, способствующий активизации познавательной деятельности обучающихся, формированию мотивации и

развитию коммуникативных навыков. В трудах различных исследователей подчёркивается, что игровая деятельность особенно эффективна на начальном этапе обучения иностранному языку, когда языковой опыт обучающихся минимален, а психологические барьеры — наиболее выражены.

В современной методике обучения иностранным языкам игра рассматривается как эффективное средство организации учебной деятельности, направленной на активизацию познавательной и речевой активности обучающихся. Как отмечают Э. Г. Азимов и А. Н. Щукин, «игра в обучении языку представляет собой особую форму учебной деятельности, в которой моделируются реальные или условные ситуации общения и обеспечивается многократное использование языкового материала» [1, с. 87].

Исследователи подчёркивают, что игровая деятельность способствует формированию положительной мотивации к изучению языка. По мнению Н. Д. Гальсковой и Н. И. Гез, «использование игровых приёмов создаёт эмоционально благоприятную образовательную среду, в которой снижается уровень тревожности обучающихся и повышается их готовность к речевому взаимодействию» [3, с. 215].

В методике обучения русскому языку как иностранному игровые технологии изучаются в контексте коммуникативного и деятельностного подходов. Исследователи отмечают, что учебная игра позволяет моделировать реальные речевые ситуации, формировать навыки говорения и аудирования, а также создавать благоприятную эмоциональную атмосферу на занятиях. В научных публикациях представлены различные классификации учебных игр, описаны их функции и дидактические возможности, даны методические рекомендации по включению игровых заданий в структуру урока РКИ.

Игровые технологии органично вписываются в рамки коммуникативного подхода, ориентированного на практическое использование языка. Е. И. Пассов подчёркивает, что «обучение говорению должно строиться на моделировании речевых ситуаций, в которых учащийся выступает как субъект общения, а не как исполнитель языковых упражнений» [6, с. 34]. В этом контексте ролевая игра становится одной из наиболее продуктивных форм учебной деятельности.

А. А. Леонтьев рассматривает общение как деятельность и отмечает, что «речевая деятельность формируется и развивается только в условиях реального или квазиреального общения» [5, с. 112]. Именно такие условия создаются в процессе ролевой игры, что особенно важно для начального этапа обучения РКИ.

Начальный уровень владения языком характеризуется минимальным объёмом языковых средств и отсутствием устойчивых речевых навыков. Согласно Общевропейским компетенциям владения иностранным языком, обучающийся уровня А1 «может понимать и использовать знакомые

повседневные выражения и элементарные фразы, направленные на удовлетворение конкретных потребностей» [10, с. 24]. В этой связи особую значимость приобретают такие формы работы, которые позволяют использовать язык в максимально упрощённых, но коммуникативно значимых ситуациях. А. Н. Щукин отмечает, что «на начальном этапе обучения русскому языку как иностранному особое внимание должно уделяться формированию элементарной коммуникативной компетенции, а не изолированному усвоению языковых форм» [8, с. 96].

Одной из основных проблем начального этапа обучения РКИ является выраженный языковой и психологический барьер. И. А. Зимняя указывает, что «страх ошибки и неуверенность в своих возможностях существенно тормозят речевую активность обучающихся, особенно на ранних этапах овладения иностранным языком» [4, с. 148].

Использование ролевых игр позволяет снизить уровень речевого напряжения, так как ошибка в игровой ситуации воспринимается не как неудача, а как естественный элемент взаимодействия. Как подчёркивает И. И. Халеева, «в условиях учебного общения приоритет должен отдаваться смысловой адекватности высказывания, а не его формальной безошибочности» [7, с. 173].

Практическая ценность игровых технологий заключается в их ориентации на реальное использование языка. По мнению А. Н. Щукина, «учебные задания по РКИ должны быть направлены на формирование способности действовать с помощью языка в типичных коммуникативных ситуациях» [9, с. 201]. Ролевые игры, моделирующие повседневные и учебные ситуации, в полной мере соответствуют данному требованию.

Вместе с тем анализ научной литературы показывает, что большинство работ носит обобщённый характер и ориентировано на преподавание иностранных языков в целом либо на обучение РКИ без чёткой дифференциации по уровням владения языком. Уровень А1, несмотря на его ключевую роль в формировании базовой языковой и коммуникативной компетенции, чаще рассматривается фрагментарно — через отдельные примеры игр или практические рекомендации, не объединённые в целостную методическую систему.

Недостаточно разработанным остаётся вопрос системного применения игровых технологий именно в вузовском курсе РКИ для начинающих. В научных работах редко предлагаются модели организации учебного процесса, в которых игровые технологии были бы соотнесены с лексико-грамматическим минимумом уровня А1, целями урока и ожидаемыми результатами обучения. Также ограничено количество исследований, в которых эффективность

игровых методов подтверждается эмпирическими данными и инструментами педагогической диагностики.

Кроме того, в литературе недостаточно освещены проблемы отбора игровых заданий с учётом национального состава учебных групп, культурных различий обучающихся и особенностей их родных языков. Меньше внимания уделяется и вопросам использования игровых технологий для формирования отдельных аспектов языковой компетенции на начальном уровне, в частности фонетических и письменных навыков.

Таким образом, несмотря на значительное количество исследований, посвящённых игровой деятельности в обучении РКИ, проблема применения игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного на уровне А1 остаётся частично разработанной. Это обуславливает необходимость дальнейшего теоретического осмысления и практической систематизации игровых методов с целью повышения эффективности начального этапа обучения РКИ в условиях вуза.

Практическая значимость проблемы использования игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного на уровне А1 определяется их непосредственным влиянием на эффективность учебного процесса и качество формирования базовых языковых навыков у иностранных студентов.

Прежде всего, игровые технологии позволяют повысить результативность усвоения учебного материала на начальном этапе обучения. За счёт многократного повторения лексических и грамматических единиц в игровой форме обеспечивается их переход из пассивного словаря в активный, что особенно важно при ограниченном языковом ресурсе обучающихся уровня А1.

Важным практическим аспектом является снижение языкового и психологического барьера. Игровая форма взаимодействия создаёт безопасную коммуникативную среду, в которой ошибка воспринимается как естественная часть учебного процесса. Это способствует развитию речевой инициативы студентов и формированию готовности к использованию русского языка в устной коммуникации. Использование игровых технологий имеет значение и для оптимизации работы преподавателя. Игровые задания позволяют эффективно организовать парную и групповую работу, активизировать всех обучающихся одновременно и рационально использовать учебное время. Кроме того, игры могут служить инструментом текущего контроля усвоения материала без формализованного тестирования.

Практическая значимость проблемы проявляется также в возможности адаптации учебного процесса к многонациональной аудитории. Игровые технологии универсальны и позволяют учитывать культурные и языковые особенности студентов, создавая условия для равного участия всех обучающихся независимо от уровня их языковой подготовки. Кроме того,

разработка и систематизация игровых технологий для уровня А1 способствует обновлению методического инструментария преподавателя РКИ. Полученные в ходе исследования результаты могут быть использованы при создании учебно-методических комплексов, пособий, рабочих программ дисциплин и конспектов занятий для вузов.

На начальном этапе обучения русскому языку как иностранному (уровень А1) особое значение приобретает формирование элементарной коммуникативной компетенции, включающей способность понимать и воспроизводить простейшие речевые модели в типичных бытовых и учебных ситуациях. Ограниченный словарный запас, недостаточное владение грамматическими структурами и выраженный языковой барьер затрудняют использование традиционных репродуктивных методов обучения.

В этой связи ролевые игры выступают эффективным средством активизации речевой деятельности обучающихся. Они позволяют моделировать реальные коммуникативные ситуации, обеспечивая практическую направленность обучения и создавая психологически комфортную среду для говорения. Для уровня А1 особенно важно, что ролевая игра допускает использование ограниченного набора языковых средств, опору на готовые речевые клише и невербальные элементы коммуникации.

Организация ролевых игр в преподавании РКИ на начальном этапе должна основываться на ряде методических принципов. Во-первых, каждая игра должна иметь чётко сформулированную языковую и коммуникативную цель. Во-вторых, языковой материал игры должен строго соответствовать требованиям уровня А1. В-третьих, игровые задания должны быть направлены на получение конкретного речевого продукта — диалога, мини-монолога или реплики. Кроме того, при проведении ролевых игр необходимо учитывать психологические особенности иностранных студентов: избегать ситуаций речевого давления, допускать ошибки как естественный элемент обучения и поощрять активное участие каждого обучающегося.

Таким образом, практическая значимость данной проблемы заключается в том, что её разработка позволяет повысить качество начального обучения русскому языку как иностранному, обеспечить устойчивую мотивацию обучающихся, сформировать основы коммуникативной компетенции и создать условия для успешного дальнейшего изучения русского языка в вузе. В целях повышения эффективности обучения русскому языку как иностранному на начальном этапе целесообразно внедрение игровых технологий в учебный процесс вуза на системной и методически обоснованной основе. Ниже представлены основные практические рекомендации, направленные на оптимизацию преподавания РКИ на уровне А1.

Прежде всего, необходимо обеспечить системный характер применения игровых технологий. Игровые задания должны разрабатываться и отбираться в строгом соответствии с лексико-грамматическим минимумом уровня А1 и включаться в учебный процесс не фрагментарно, а как составная часть программы обучения. Формирование тематически структурированного банка игровых заданий позволит обеспечить преемственность материала и целенаправленное развитие языковых навыков обучающихся.

Важным направлением является интеграция игровых технологий в структуру учебного занятия. Игровые формы целесообразно использовать на различных этапах урока: для мотивации и актуализации ранее изученного материала, при введении новых языковых единиц, на этапе их закрепления, а также в процессе текущего контроля. Такой подход обеспечивает логическую связь между игровой деятельностью и учебными целями занятия. Особое внимание следует уделять разработке игровых заданий с учётом аспектов языка. Для уровня А1 наиболее эффективны лексические и грамматические игры, направленные на автоматизацию элементарных языковых моделей, а также ролевые и ситуативные игры, формирующие базовые навыки устной коммуникации. Перспективным является использование игровых заданий для развития фонетических и начальных письменных навыков, которые традиционно вызывают трудности у начинающих изучать русский язык.

Практически значимым является широкое использование парной и групповой формы игровой работы. Такие формы организации учебной деятельности способствуют увеличению объёма речевой практики, активизации всех обучающихся и формированию навыков элементарного взаимодействия на русском языке. В условиях национальных учебных групп игровые технологии позволяют создать равные условия участия для студентов с разным языковым и культурным опытом. Для повышения эффективности игровых технологий целесообразно разработать критерии оценки результатов игровой деятельности. Использование наблюдательных карт, чек-листов и простых диагностических инструментов позволяет объективно фиксировать уровень усвоения лексико-грамматического материала, степень речевой активности и коммуникативной адекватности высказываний обучающихся без излишней формализации контроля.

Отдельного внимания заслуживает повышение методической компетентности преподавателей РКИ. Рекомендуется включать вопросы применения игровых технологий в программы повышения квалификации, разрабатывать методические пособия и сценарии игровых занятий, а также организовывать профессиональный обмен опытом между преподавателями.

Перспективным направлением является также использование элементов цифровой геймификации в преподавании РКИ на уровне А1. Интерактивные

задания, электронные карточки и простые онлайн-игры могут служить дополнительным средством закрепления учебного материала при условии их методически грамотного включения в учебный процесс.

Таким образом, реализация представленных практических рекомендаций способствует повышению качества начального обучения русскому языку как иностранному, формированию устойчивой учебной мотивации и созданию прочной основы для дальнейшего развития коммуникативной компетенции иностранных студентов.

1. Ролевая игра «Потерянный студент»

Данная игра способствует формированию навыков элементарного диалога-знакомства и ориентации в учебном пространстве. Один обучающийся выполняет роль иностранного студента, который впервые находится в университете, второй — роль волонтера или сотрудника вуза. В ходе диалога используются модели знакомства, вопросы *кто? где?*, а также конструкции *меня зовут..., я студент, я живу...*. Речевым результатом является короткий диалог из нескольких реплик, отражающий реальную коммуникативную ситуацию.

Цель игры: формирование навыков элементарного диалога-знакомства и ориентации в пространстве.

Языковой материал: вопросы: *кто? где?*; модели: *меня зовут..., я студент, я живу...*

Ход игры: преподаватель распределяет роли. Один студент играет роль иностранного студента, который впервые находится в университете и не ориентируется в пространстве. Второй студент — волонтер или сотрудник вуза. Студенты разыгрывают диалог, используя опорные фразы на доске или карточках.

Речевой результат: краткий диалог (4–6 реплик) с использованием формул знакомства и простых вопросов.

Методические рекомендации: на первом этапе обязательно дать речевые клише; не требовать расширенных ответов; поощрять использование жестов и указаний; исправлять ошибки выборочно, после завершения диалога.

2. Ролевая игра «Телефон сел»

Данная игра направлена на формирование навыков обращения с просьбой в бытовой ситуации общения. Один студент разыгрывает ситуацию отсутствия связи из-за разряженного телефона и обращается за помощью к другому. Используются формулы вежливости и базовая тематическая лексика. Игра способствует развитию спонтанного говорения и снижению страха речевой инициативы.

Цель игры: развитие умения обращаться с просьбой в бытовой ситуации.

Языковой материал: формулы вежливости: *извините, пожалуйста*; существительные: *телефон, интернет*

Ход игры: один студент изображает человека, у которого разрядился телефон. Он обращается за помощью к другому студенту. Ситуация разыгрывается без текста, только с опорными словами.

Речевой результат: элементарная просьба и реакция на неё.

Методические рекомендации: объяснить коммуникативную цель до начала игры; допустить повторение одних и тех же фраз; поддерживать даже минимальную вербальную активность.

3. Ролевая игра «Комната мечты»

Данная игра развивает навыки описания пространства и предметов интерьера. Один обучающийся описывает воображаемую комнату, используя конструкции *у меня есть / нет* и простые прилагательные, второй задаёт уточняющие вопросы. Игра формирует умение строить элементарный монолог и реагировать на вопросы собеседника.

Цель игры: формирование навыков описания пространства.

Языковой материал: конструкции *у меня есть / нет*; прилагательные: *большой, маленький, огромный, небольшой, миниатюрный*.

Ход игры: один студент описывает свою «комнату мечты», второй задаёт уточняющие вопросы. Допускается использование рисунков.

Речевой результат: мини-монолог (3–4 предложения) + вопросы.

Методические рекомендации: не исправлять произношение во время монолога; фиксировать типичные ошибки для последующего разбора; поощрять индивидуальные варианты описания.

4. Ролевая игра «Неправильная доставка»

Игра направлена на отработку речевых моделей выражения несоответствия ожиданиям. В ходе диалога между «курьером» и «клиентом» используются конструкции отрицания (*это не..., мне нужен...*). Ролевая игра позволяет обучающимся освоить коммуникативные модели корректного выражения недовольства без использования сложных грамматических средств.

Цель игры: отработка реакции на несоответствие ожиданиям.

Языковой материал: конструкции *это / не это*; существительные по теме «еда»

Ход игры: один студент — курьер, другой — клиент. Курьер приносит «не тот» заказ. Клиент должен сообщить об ошибке.

Речевой результат: краткий диалог с отрицанием.

Методические рекомендации: подчеркнуть, что эмоциональная окраска минимальна; избегать сложных конструкций («почему», «потому что»); использовать реальные предметы или картинки.

5. Ролевая игра «Один день без словаря»

Данная игра развивает компенсаторные стратегии общения. Обучающиеся ограничены в использовании языковых средств заранее определённым списком слов. В условиях искусственного языкового дефицита студенты учатся достигать коммуникативной цели, используя минимальные языковые и невербальные средства.

Цель игры: развитие компенсаторных стратегий общения.

Языковой материал: ограниченный список слов (10–12 единиц).

Ход игры: студенты должны договориться о встрече, используя только разрешённые слова и жесты.

Речевой результат: коммуникативное действие при ограниченных языковых средствах.

Методические рекомендации: чётко обозначить список разрешённых слов; поощрять невербальные средства общения; обсудить ощущения после игры.

6. Ролевая игра «Кто я сегодня?»

Игра направлена на закрепление лексики по теме «Профессии» и развитие навыков самопрезентации. Студенты получают карточки с ролями и кратко представляют себя. Речевой продукт включает элементарные высказывания о роде занятий и месте работы.

Цель игры: закрепление лексики по теме «Профессии».

Языковой материал: конструкции *я — ..., я работаю...*

Ход игры: студенты выбирают карточки с названиями профессий и представляют себя.

Речевой результат: самопрезентация (2–3 предложения).

Методические рекомендации: подобрать знакомые профессии; разрешить повтор лексики; использовать игру как разминку.

7. Ролевая игра «Неправильное имя»

Данная ролевая игра способствует формированию навыков корректного уточнения и исправления информации. Один участник намеренно допускает ошибку в имени собеседника, второй корректирует её, используя устойчивые речевые формулы. Игра развивает умение реагировать на коммуникативные сбои.

Цель игры: формирование навыков корректного уточнения.

Языковой материал: конструкции *меня зовут ..., нет, я...*

Ход игры: один студент намеренно путает имя собеседника, другой его исправляет.

Речевой результат: уточняющие реплики.

Методические рекомендации: объяснить юмористический характер игры; следить за психологическим комфортом; исключить личную оценку.

8. Ролевая игра «Мини-секрет»

Игра является способом активизации лексики по теме «Интересы». Один студент сообщает несколько утверждений о себе, одно из которых не соответствует действительности. Партнёр задаёт простые вопросы и делает предположение. Игра стимулирует речевую активность и мотивацию к говорению.

Цель игры: активизация лексики по теме «Интересы, хобби».

Языковой материал: глаголы *любить, обожать, ненавидеть*; конструкции *я люблю/не люблю*

Ход игры: студент говорит три факта о себе, один из которых неверный. Партнёр угадывает.

Речевой результат: краткие утверждения и вопросы.

Методические рекомендации: контролировать тематическую лексику; не усложнять задания вопросами «почему», использовать игру для повторения.

9. Ролевая игра «Студент vs реальность»

Игра направлена на развитие навыков построения связного текста о повседневных действиях. Обучающиеся сравнивают «идеальный» и «реальный» день, используя простые глагольные формы и временные маркеры. Игра способствует осмыслению повседневной лексики и формированию связных высказываний.

Цель игры: развитие навыков рассказа о повседневных действиях.

Языковой материал: глаголы: *учиться, работать, отдыхать, слушать, смотреть, читать, спать, гулять*.

Ход игры: один студент описывает «идеальный день», другой — реальный.

Речевой результат: сравнительные высказывания.

Методические рекомендации: чётко ограничить объём речи; использовать наречия времени: *утром, вечером*.

10. Ролевая игра «Культурный сбой»

Данная ролевая игра ориентирована на формирование элементарной межкультурной компетенции. Один обучающийся моделирует ситуацию культурного несоответствия, остальные объясняют нормы поведения, используя конструкции *можно / нельзя*. Игра позволяет сочетать языковую и социокультурную составляющие обучения.

Цель игры: формирование элементарной межкультурной компетенции.

Языковой материал: конструкции *можно / нельзя, надо/нужно/необходимо, не стоит*.

Ход игры: один студент разыгрывает ситуацию «культурной ошибки», остальные объясняют нормы.

Речевой результат: краткие нормативные высказывания.

Методические рекомендации: исключить оценочные суждения; подбирать нейтральные ситуации.

Подводя итог всему вышесказанному, следует отметить, что в данной статье была рассмотрена проблема использования игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного на начальном этапе обучения (уровень А1). Анализ теоретических и методических источников показал, что игровые технологии занимают важное место в современной методике обучения иностранным языкам и рассматриваются как эффективное средство активизации познавательной и речевой деятельности обучающихся. Вместе с тем было установлено, что вопросы системного применения игровых технологий именно в вузовском курсе РКИ на уровне А1 остаются недостаточно разработанными и требуют дальнейшего научного осмысления.

В работе были раскрыты особенности уровня А1, определяющие целесообразность использования игровых форм обучения, а также обоснована актуальность применения игровых технологий для преодоления языкового барьера, повышения мотивации и формирования элементарной коммуникативной компетенции у иностранных студентов. Особое внимание было уделено ролевым играм как наиболее продуктивному виду игровой деятельности, позволяющему моделировать реальные коммуникативные ситуации при минимальном языковом ресурсе обучающихся.

Практическая часть исследования была направлена на разработку и описание комплекса оригинальных ролевых игр, адаптированных к лексико-грамматическому минимуму уровня А1. Представленные игровые задания ориентированы на получение конкретного речевого результата и могут быть интегрированы в учебный процесс вуза в рамках аудиторной и внеаудиторной работы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). — М.: ИКАР, 2009. — 448 с.

2. Бим И. Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблема школьного учебника. — М.: Русский язык, 1988. — 288 с.

3. Виноградова М. В. Интерактивные методы на начальном этапе обучения русскому языку как иностранному // Лебедевские чтения. Материалы Всероссийской научно-методической конференции. — Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского, 2022. — С. 68–74.

4. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. — М.: Академия, 2006. — 336 с.

5. Горлова Г. Н., Гасанова Н. А. Актуализация инновационных технологий в вузовском процессе обучения русскому языку как иностранному // Векторы развития русистики и лингводидактики в контексте современного филологического образования. Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. — Астрахань: Астраханский университет, 2021. — С. 143–148.

6. Жукова Т. А. Эдьютейнмент в практике преподавания русского языка как иностранного // Проблемы современного филологического образования: сб. науч. ст. XI Всероссийской научно-практической конференции. — М.-Ярославль: Ремдер, 2021. — Вып. XIX. — С. 108–114.

7. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе. — М.: Просвещение, 1991. — 222 с.

8. Леонтьев А. А. Психология общения. — М.: Смысл, 1997. — 365 с.

9. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. — М.: Просвещение, 1991. — 223 с.

10. Самчик Н. Н. Перспективы использования технологии эдьютейнмент на занятиях по русскому языку как иностранному // Азимут научных исследований: педагогика и психология. — 2020. — Т. 9. — № 3 (32). — С. 233–236. DOI 10.26140/anip-2020-0903-0053.

11. Троцюк С. Н. К вопросу о современных технологиях обучения русскому языку как иностранному // Русское культурное пространство — реальное и виртуальное. Материалы XXI Международной научно-практической конференции. — М.: МГУ, 2022. — С. 241–244.

12. Фёдорова Л. И. Игровые технологии на занятиях по языку (на примере закрепления темы «Употребление предлогов в и на при выражении местонахождения в русском языке») // Иностранные языки в Узбекистане. — 2020. — № 2 (31). — С. 177–184. DOI 10.36078/1589807835.

13. Халеева И. И. Основы теории обучения пониманию иноязычной речи. — М.: Высшая школа, 1989. — 238 с.

14. Шукин А. Н. Методика преподавания русского языка как иностранного. — М.: Флинта; Наука, 2010. — 334 с.

15. Шукин А. Н. Обучение иностранным языкам: теория и практика. — М.: Флинта, 2014. — 480 с.

Rəyçi: prof. Lalə Əhmədova