

Научная статья
УДК 371.3:811.161.1
EDN AMUDZZ

Игровые задания при изучении лексики тематической группы «обувь»

Инна Цао¹, студент магистратуры
Валентина Владимировна Коломенская², кандидат филологических наук,
доцент
^{1, 2} Благовещенский государственный педагогический университет
Амурская область, Благовещенск, Россия, kolomenskaiy@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются игровые задания как способ повышения эффективности изучения лексики. Авторами показано, что они облегчают процесс обучения, делая его интерактивным. На занятиях по русскому языку как иностранному целесообразно использовать как новые игровые задания (с использованием искусственного интеллекта), так и традиционные (настольные игры).

Ключевые слова: русский язык как иностранный, методика преподавания, лексика, игровые задания, нейросети, настольные игры

Для цитирования: Цао И., Коломенская В. В. Игровые задания при изучении лексики тематической группы «обувь» // Фотьевские чтения – 2024 : материалы всерос. науч.-практ. конф. (Благовещенск, 20 декабря 2024 г.). Благовещенск : Дальневосточный ГАУ, 2025. С. 241–246.

Original article

Game tasks for studying the vocabulary of the thematic group "shoes"

Inna Cao¹, Master's Degree Student
Valentina V. Kolomenskaya², Candidate of Philological Sciences, Associate Professor
^{1, 2} Blagoveshchensk State Pedagogical University
Amur region, Blagoveshchensk, Russia, kolomenskaiy@mail.ru

Abstract. The article discusses game tasks as a way to increase the effectiveness of vocabulary learning. The authors show that they facilitate the learning process by making it interactive. In Russian as a foreign language classes, it is advisable to use both new game tasks (using artificial intelligence) and traditional ones (board games).

Keywords: Russian as a foreign language, teaching methods, vocabulary, game tasks, neural networks, board games

For citation: Cao I., Kolomenskaya V. V. Game tasks for studying the vocabulary of the thematic group "shoes". Proceedings from Fotyev readings – 2024: *Vse-rossiiskaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya*. (PP. 241–246), Blagoveshchensk, Dal'nevostochnyi gosudarstvennyi agrarnyi universitet, 2025 (in Russ.).

Гуманитарные дисциплины играют особую роль в подготовке студентов, обучающихся в образовательных организациях высшего образования. Они участвуют в формировании гармонично и всесторонне развитой личности, развивают мировоззрение и расширяют кругозор [1].

Возникнув из чисто практических соображений, обувь со временем перестала быть лишь защитой ног от холода и грязи, став важным элементом культуры. Как известно, язык и культура представляют собой неразрывное единство, поэтому изучение языка без изучения культуры не имеет смысла. В связи с этим изучение тематической группы «обувь» важно для иностранных студентов, изучающих русский язык.

Никто не станет спорить, что изучение лексики является основой для овладения иностранным языком. Однако механическое заучивание слов часто неэффективно и неинтересно для обучающихся. Поэтому в свою систему упражнений по освоению лексики тематической группы «обувь» мы включили игровые задания. Заметим, что их целесообразно использовать как при работе с детьми, так и со взрослыми [2]. Важно, что при выполнении игрового задания речь является средством достижения реальной цели.

Достоинствами игровых заданий выступают: занимательность; интерактивность; вовлеченность в учебный процесс всех обучающихся; создание комфортных условий обучения; повышение учебной мотивации; повышение эффективности образования.

Также можно отметить, что при использовании некоторых игровых заданий телефон студента переходит из категории отвлекающих факторов в категорию средств обучения. Например, при изучении лексики определенной те-

матической группы можно воспользоваться нейросетями. С помощью искусственного интеллекта можно, например, генерировать тексты или картинки нужной нам тематики.

Интересным заданием представляется следующее. Группу нужно разделить на две подгруппы. Первая подгруппа получает русские пословицы, в которых упоминается обувь (*Два сапога пара, и оба на левую ногу; Сапожник без сапог; Не лаптем щи хлебаем; Дело вести – не лапти плести; Сапоги кашни просят* и др.). Этим студентам нужно сгенерировать изображения, иллюстрирующие русские пословицы. Вторая группа должна по сгенерированным картинкам назвать пословицы.

Если же говорить о генерировании текста, то здесь важно понимать, что запрос для написания текста нейросетью, по сути, представляет набор ключевых слов. Поэтому, изучив реальные русские тексты (например, рекламные), мы можем попросить нейросеть сгенерировать рекламный текст определенной тематики. С помощью нейросети мы создали такие слоганы: *Шагай с уверенностью – наши сапоги поддержат каждую твою мечту! Ступай к мечте: кроссовки, которые ведут за собой!* и т. д.

Конечно, молодежь уже активно использует нейросети для выполнения самых разных задач и для развлечения. Но, думаю, в учебных целях не следует слишком увлекаться такими играми. Здесь тоже важно разнообразие. Поэтому рассмотрим другие игровые задания.

Для создания игр можно использовать платформу <https://learningapps.org/> С помощью этого ресурса легко создавать игровые задания разного вида: кроссворды, викторины, соединялки и т. д. На начальном этапе усвоения лексики тематической группы «обувь» мы предлагаем использовать задание «соедини картинку и слово». Важно, что платформу <https://learningapps.org/> студенты могут использовать не только на занятии, ей можно пользоваться как тренажером вне аудитории. Таким образом, многократное повторение лексем и их соотнесение с

предметом на фото (без обращения к родному языку учащихся или языку-посреднику) сделает процесс запоминания более эффективным.

Этот же принцип реализуется при игре в лото, когда на карточках – изображения, а у ведущего – лексемы. Лото в современных условиях может изготавливать сам преподаватель, используя именно те слова, которые изучали его студенты. Его можно чередовать с игрой мемо, в которой на половине карточек фото обуви, а на второй половине – слова, эту обувь называющие.

Как мы уже указывали, на платформе <https://learningapps.org/> можно создавать кроссворды. Например, преподаватель может сам создать кроссворд, записать вопросы в виде дефиниций (*1) сапоги с длинными голенищами, закрывающие колено; 2) обувь для теплого времени года, которая не полностью закрывает ступню; 3) башмаки на деревянных подошвах или целиком выдолблиенные из дерева, обычно без задника*). Другой вариант – студентам дается не определение, а перевод слова на родной язык или картинка.

Кроме того, можно дать задание создать кроссворд самим студентам. Например, *составьте кроссворд; при этом используйте 10 слов, называющих разные виды обуви; для формулировки вопроса воспользуйтесь словарем*. Затем на экран по очереди выводятся и разгадываются кроссворды разных учеников. Это добавит занятию соревновательный дух.

Посоревноваться и проявить командный дух учащимся поможет и играбродилка. Мы предлагаем использовать электронный вариант игры, при котором поле размещается на экране, фишкы (картинки персонажей) можно перемещать по полю, а кость (кубик) вращается с помощью нажатия кнопки. Конечно, можно использовать и бумажное поле с реальными фишками и костью. Смысл этой игры заключается в том, что под каждой цифрой на поле зашифрован как минимум один вопрос. Если фишка становится на эту цифру, вопрос зачитывается. Когда команда верно отвечает, фишка остается на выпавшей клетке. Если же ответ неверный или его нет, команда возвращается в исходное

положение. В нашем случае под клетками с цифрами зашифрованы названия обуви и интересные факты об обуви.

Кроме настольных игр и игр, созданных с помощью Интернета, можно использовать деловые и ролевые игры. В нашем случае идеально подойдет деловая игра, в которой один из участников будет покупателем в обувном магазине, а другой – продавцом-консультантом. Можно немного усложнить это задание: покупатель будет выбирать обувь не для себя, а для своего ребенка (то есть будет не два, а три действующих лица). Также можно предложить учащимся роли хозяина обувного магазина или бренда обуви и рекламщика. Им нужно обсудить характеристики обуви и договориться о рекламе.

На завершающей стадии изучения тематической группы следует предложить ученикам-филологам такое задание: составьте идеографический словарь; охарактеризуйте каждую лексическую единицу, указав ее значение, сочетаемость и происхождение.

Отметим, что насчитывается большое количество разнообразных игровых заданий. Эти задания постоянно пополняются; появилось даже такое направление методики как геймификация. Однако рассмотреть большее количество заданий в рамках статьи мы не можем.

Заключение. Игровые задания способны сделать обучение лексике более интересным и психологически комфортным для обучающихся. Преподаватель же с их помощью может в полной мере проявить свою креативность. Игры особенно эффективны при изучении и закреплении лексики, так как игровые задания позволяют обеспечить многократное повторение материала, усвоение которого необходимо при подготовке к речевой деятельности.

Список источников

1. Болтенков Н. В., Гринько А. А. К вопросу о преподавании гуманитарных дисциплин в условиях пандемии коронавируса в 2020–2022 гг. // Гуманитарные и социальные науки. 2023. Т. 96. № 1. С. 146–152.

-
2. Филитова О. Н. Использование игровых заданий в рамках аудиовизуального курса на предвузовском этапе обучения РКИ // X Лазаревские чтения «Лики традиционной культуры в современном культурном пространстве: игровой универсум традиций» : материалы всерос. науч. конф. с междунар. участием. Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2022. С. 91–95.

References

1. Boltenkov N. V., Grinko A. A. On the issue of teaching humanities in the context of the coronavirus pandemic in 2020–2022. *Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2023;96;1:146–152 (in Russ.).
2. Filitova O. N. The use of game tasks in the framework of an audiovisual course at the pre-university stage of teaching Russian as a foreign language. Proceedings from X Lazarev Readings "Faces of traditional culture in the modern cultural space: the gaming universe of traditions": *Vserossiiskaya nauchnaya konferentsiya s mezdunarodnym uchastiem*. (PP. 91–95), Chelyabinsk, Chelyabinskii gosudarstvennyi institut kul'tury, 2022 (in Russ.).

© Цао И., Коломенская В. В., 2025

Статья поступила в редакцию 10.01.2025; одобрена после рецензирования 30.05.2025; принята к публикации 31.07.2025.

The article was submitted 10.01.2025; approved after reviewing 30.05.2025; accepted for publication 31.07.2025.