

УДК: 811.521

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ЯПОНСКОМУ ЯЗЫКУ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ И ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ



<https://doi.org/10.5281/zenodo.14262121>

Ибрагимова Малика Мусаевна

Доцент кафедры японской
филологии Узбекского
государственного университета
мировых языков

Быкова Мария Николаевна

магистрант, Узбекский
государственный университет
мировых языков, Ташкент,
Узбекистан

bikovamariya97@gmail.com

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена исследованию теоретических основ и практического применения игровых технологий в обучении японскому языку. В условиях стремительного развития цифровых технологий и повышенных требований к интерактивности образовательного процесса игровые подходы приобретают особую актуальность, особенно в изучении языков, таких как японский, с его уникальной письменной системой и культурными особенностями. В статье рассматриваются основные теории и исследования, подтверждающие эффективность игровых методов в обучении, приводятся примеры успешного применения цифровых платформ, таких как WaniKani, Lingodeer и Rosetta Stone, и выделяются ключевые преимущества и вызовы их внедрения. Особое внимание уделено геймификации и её влиянию на мотивацию, усвоение материала, развитие коммуникативных навыков и культурной адаптации. Автор делает вывод, что игровые технологии не только облегчают изучение сложных аспектов японского языка, но и открывают перспективы для дальнейших инноваций в обучении.

Ключевые слова: игровые технологии; японский язык; геймификация; интерактивное обучение; мотивация; коммуникативные навыки; обучающие игры

GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING JAPANESE: THEORETICAL BASIS AND PRACTICAL APPLICATION

ABSTRACT

The article is devoted to the study of the theoretical foundations and practical application of gaming technologies in teaching the Japanese language. In the context of the rapid development of digital technologies and increased demands for the interactivity of the educational process, gaming approaches are becoming particularly relevant, especially in the study of languages such as Japanese, with its unique writing system and cultural characteristics. The article examines the main theories and studies confirming the effectiveness of gaming methods in teaching, provides examples of the successful use of digital platforms such as WaniKani, Lingodeer and Rosetta Stone, and highlights the key benefits and challenges of their implementation. Particular attention is paid to gamification and its impact on motivation, material acquisition, development of communication skills and cultural adaptation. The author concludes that gaming technologies not only facilitate the study of complex aspects of the Japanese language, but also open up prospects for further innovations in teaching.

Keywords: *gaming technologies; Japanese language; gamification; interactive learning; motivation; communication skills; educational games*

В последние годы игровые технологии все больше привлекают внимание исследователей и практиков в сфере образования. В условиях быстрого развития цифровых инструментов и повышения требований к интерактивности обучения игровые подходы стали особенно востребованными в процессе изучения иностранных языков. Японский язык, отличающийся от других языков своей уникальной письменной системой и культурными особенностями, представляет собой особенно сложный вызов для изучающих. В этом контексте внедрение игровых технологий в процесс обучения японскому языку открывает новые перспективы для повышения мотивации и облегчения усвоения сложных аспектов языка.

Цель данной статьи – рассмотреть теоретические аспекты и практическое применение игровых технологий в обучении японскому языку. В работе будут обсуждены основные теории и подходы, объясняющие эффективность игрового подхода в образовании, приведены примеры успешного использования игровых технологий в обучении японскому языку и выявлены основные преимущества и недостатки их применения.

Игровые методы обучения имеют давнюю историю, уходящую корнями в античность. Древнегреческие философы, такие как Платон и Аристотель, признавали значимость игры для развития детей, рассматривая её как важный инструмент обучения и воспитания. В средние века игры активно применялись в монастырских школах, где они способствовали усвоению религиозных и культурных знаний.

В XVIII–XIX веках педагогика углубилась в исследование роли игры в обучении. Жан-Жак Руссо в своих трудах утверждал, что игра развивает когнитивные и социальные навыки детей естественным образом. [1] Его идеи нашли продолжение в практике Фридриха Фрёбеля, который разработал концепцию детского сада, в которой игра занимала центральное место в образовательном процессе. Фрёбель полагал, что через игру дети могут познавать мир в творческой и безопасной среде. [2]

В XX веке роль игры в обучении стала предметом глубоких исследований. Лев Выготский рассматривал игру как ключевой элемент когнитивного развития, способствующий формированию высших психических функций, таких как память, мышление и воображение. Американский педагог Джон Дьюи, в свою очередь, подчеркивал важность активного, вовлеченного обучения, видя в игре эффективный способ стимулировать критическое мышление и социальные навыки.

Современные исследования. В последние десятилетия интерес к игровым методам значительно возрос благодаря развитию цифровых технологий. Современные исследования показывают, что цифровые игры, используемые в образовательных целях, оказывают положительное влияние на успеваемость, мотивацию и качество знаний. Например, исследование Шишкиной Н.А. показало, что игры создают мотивирующую среду для изучения, предлагая интересные задачи и быструю обратную связь, что усиливает вовлеченность учащихся. [3]

Другое исследование, проведенное Йип Ф. и Кван А. выявило, что компьютерные игры могут способствовать улучшению лексики и грамматики, предлагая учащимся увлекательные контекстуализированные задачи. [7] Эффективность игр для аудирования и разговорной речи была показана в исследованиях Миллер М. и Хегелхеймер В., которые обнаружили, что мультимедийные игры помогают улучшить понимание устной речи. [4]

Современные технологии, такие как многопользовательские онлайн-игры, также демонстрируют потенциал для развития устной речи и коммуникативных навыков. Исследование, проведенное Рейндрс Х. и Ваттана С, показало, что

такие игры позволяют учащимся общаться в реальных ситуациях, увеличивая время на говорение и развивая уверенность в устной речи. [6]

Игры также способствуют развитию социальных навыков и командной работы, как это показано в исследовании Петерсона Е. Р.. [5] В современных играх, таких как «Duolingo» для языкового обучения и «Kahoot!» для интерактивных викторин, наблюдается высокое влияние на мотивацию и активное участие студентов.

Таким образом, современные исследования подтверждают, что игровые технологии не только активизируют процесс обучения, но и способствуют развитию ключевых когнитивных и социальных навыков, делая игры мощным инструментом для эффективного и увлекательного освоения знаний.

Игровые подходы позволяют адаптировать учебный процесс под индивидуальные потребности каждого учащегося, что в свою очередь помогает добиться более высоких результатов. Например, интерактивные программы и приложения могут предлагать задания разных уровней сложности, что делает обучение более гибким и персонализированным.

Геймифицированный подход к обучению иностранных языков выполняет несколько ключевых задач:

- Повышение мотивационной составляющей учебного процесса;
- Создание условий для креативного освоения языковых навыков;
- Интеграция различных форм и стратегий обучения, направленных на развитие самостоятельности;
- Формирование современной информационной культуры на основе языковых знаний;
- Организация познавательной коммуникационной деятельности с носителями языка.

Образовательные игры можно классифицировать по различным критериям, таким как: цели, формат, возрастная группа, уровень языка и тип деятельности.

Геймификация в образовательной практике может применяться в самых разных формах. Например, существуют программы для самостоятельного изучения языка, которые не требуют участия преподавателя. Это позволяет учащимся заниматься в удобное для них время и в своем темпе. Кроме того, активно используются тренинговые программы, диагностические и контролирующие материалы, а также творческие задания, основанные на игровых принципах.

Современные образовательные технологии и методики предлагают новые пути в обучении японскому языку, направленные на повышение вовлеченности студентов и максимальное использование их потенциала. В последние годы

акцент смещается в сторону интерактивных и персонализированных методов, которые способствуют более глубокому погружению в изучаемый материал и развитию коммуникативных навыков.

Внедрение в образовательный процесс мобильных приложений, онлайн-платформ, интерактивных учебников и виртуальных классов стало важным элементом современного обучения.

В последние годы игровые методы стали одной из наиболее эффективных стратегий для изучения японского языка. Примеры таких подходов включают языковые игры и платформы, такие как «Lang-8» или «HelloTalk», где студенты могут взаимодействовать с носителями языка и участвовать в игровых заданиях, направленных на развитие языковых навыков. Эти методы создают пространство для общения, где студенты могут применять язык на практике, одновременно решая интересные задачи.

Преимущества цифровых технологий заключаются в том, что они позволяют студентам получать доступ к обучающим материалам в любое удобное для них время, что особенно актуально для людей с плотным графиком. Интерактивные упражнения, игры и тесты значительно повышают вовлеченность студентов и персонализируют процесс обучения, делая его более адаптированным к их темпу и уровню знаний. Виртуальные классы, в свою очередь, делают образование доступным в дистанционном формате, что особенно полезно в условиях удаленной работы или учебы.

Тем не менее, существуют и недостатки. Основной сложностью является необходимость тщательного подбора игр, которые соответствуют образовательным целям и не превращаются в простое развлечение. Важно также контролировать степень вовлеченности студентов, чтобы игровой процесс не отвлекал их от изучения основ языка и поддерживал баланс между развлечением и обучением.

Так же следует отметить, что некоторые студенты могут сталкиваться с трудностями при использовании технологий, особенно если они не обладают достаточными техническими навыками или опытом работы с цифровыми инструментами. Кроме того, необходимость постоянного доступа к интернету может стать проблемой для тех, кто проживает в регионах с ограниченной интернет-инфраструктурой, что ограничивает их возможности для полноценного обучения.

Обучающие игры занимают ключевую роль в процессе геймификации при изучении японского языка, так как они сочетают образовательные задачи с игровыми элементами, способствуя активному вовлечению и повышению мотивации учащихся. Эти игры предлагают разнообразные подходы к

обучению, которые помогают закреплять новые знания, развивать языковые навыки и преодолевать сложные аспекты языка. Рассмотрим несколько ключевых типов обучающих игр и их влияние на процесс изучения японского.

WaniKani, например, ориентирован на изучение кандзи и применяет систему "spaced repetition" (интервального повторения), которая усиливает долговременную память. Эти платформы часто используют игровые механики, такие как прогресс-бары и награды, которые поддерживают заинтересованность студентов.

Lingodeer, в свою очередь, предлагает сюжетные задачи и интерактивные упражнения, которые не только помогают в запоминании лексики и грамматики, но и способствуют развитию языковых навыков через погружение в контекст.

Игры, такие как «Rosetta Stone», используют диалоговые симуляции и интерактивные упражнения для улучшения навыков аудирования, говорения и письма.

Сценарные симуляции и игры на основе погружения (RPG) создают условия, максимально приближенные к реальной языковой среде, где учащиеся могут практиковать японский язык, выполняя задачи в ситуациях повседневной жизни. Например, диалоги в ресторане или на рынке помогают закрепить словарный запас и грамматические конструкции, развивая разговорные навыки и понимание устной речи. Взаимодействуя с виртуальными персонажами, студенты оказываются в условиях, требующих мгновенного применения языка, что повышает уверенность и беглость речи. Кроме того, такие симуляции способствуют знакомству с культурными особенностями общения, помогая адаптироваться к японским нормам вежливости и поведения, что делает процесс обучения более продуктивным и интересным.

В заключение можно отметить, что игровые технологии представляют собой мощный и эффективный инструмент в обучении японскому языку. Они способны не только повысить мотивацию студентов, но и сделать процесс усвоения сложных аспектов, таких как иероглифическая система и грамматические структуры, более доступным и интересным. Примеры таких платформ, как WaniKani, Lingodeer и Rosetta Stone, демонстрируют, что игровые элементы – будь то интервальное повторение, сюжетные задачи или симуляции диалогов – помогают студентам закреплять материал, развивать навыки речи и аудирования, погружаясь в аутентичную языковую среду.

Тем не менее, дальнейшие исследования могут значительно расширить возможности применения игровых технологий в изучении японского языка. Перспективными направлениями являются разработка новых методик для освоения грамматики и кандзи с использованием игровых элементов, а также

создание игр, адаптированных для разных уровней и возрастных групп. Многопользовательские онлайн-игры и симуляции, направленные на развитие коммуникативных навыков и взаимодействие с носителями языка, также заслуживают особого внимания, поскольку они могут создать условия для полноценного погружения в язык и культуру Японии. Таким образом, игровые технологии открывают широкие возможности для инноваций в сфере изучения японского языка и культурной адаптации, делая процесс обучения более продуктивным, гибким и персонализированным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Руссо, Жан Жак (1712-1778). Эмиль, или О воспитании / = О воспитании / Жан Жак Руссо; Пер. с фр. М.А. Энгельгардта. — Санкт-Петербург : Газ. "Шк. и жизнь", 1912. — 491 с. : портр. : 24.
2. Фрёбель, Ф. Педагогические сочинения / Ф. Фрёбель ; пер. Н. Н. Соколов. — Москва : Книгоиздательство К. И. Тихомирова, 1913. — Том 2. Детский сад. — 593 с.
3. **Шишкина Н. А.** Карнавализация в компьютерных играх: магистерская диссертация / Науч. рук. С. Н. Антонова. — Тюмень : Тюменский государственный университет, 2018. — 80 с.
4. Miller, M., & Hegelheimer, V. (2006). The Sims Meet ESL Incorporating Authentic Computer Simulation Games into the Language Classroom. *Interactive Technology & Smart Education*, 3, 311-328.
5. Peterson, E. R., Brown, G. T. L., & Irving, S. E. (2010). Secondary School Students' Conceptions of Learning and Their Relationship to Achievement. *Learning and Individual Differences*, 20, 167-176.
6. Reinders H., Wattana S., (2011). Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language April 2011 3(1):4-28 LicenseCC BY-NC-SA
7. Yip, F. W. M., & Kwan, A. C. M. (2006). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233–249.