

УДК: 811.581'243
Doi: 10.26456/vtspyped/2026.1.224

Игровые методы в обучении деловому китайскому языку студентов российских гуманитарных вузов

Цзянмин Му

ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов
имени Патриса Лумумбы», г. Москва

Рассматриваются игровые методы, используемые при обучении российских студентов деловому китайскому языку. Актуальность темы обусловлена ростом популярности китайского языка в России и необходимостью поиска эффективных методов при преподавании профессиональной лексики. Цель исследования – определить эффективные игровые методы обучения деловому китайскому языку. Анализируются труды российских и китайских специалистов, посвященные игровым методам, процессу геймификации, использованию деловых игр. Представляются результаты апробации использования деловых игр для повышения уровня знаний профессиональной лексики. Делается вывод об эффективности использования в процессе преподавания профессиональной лексики такого метода, как деловые игры. Результаты исследования могут быть использованы при дальнейшем изучении особенностей преподавания делового китайского языка, а также при составлении рабочих программ и соответствующих методических пособий.

Ключевые слова: *китайский язык, игровые методы, российские студенты, геймификация, деловые игры.*

Введение

Китайский язык в последние годы набирает все большую популярность в России. Этому способствует расширение контактов КНР и РФ в различных сферах деятельности, а также популяризация восточной страны и культуры в средствах массовой информации. При этом в процессе обучения у российских студентов возникает целый ряд сложностей, связанных с различиями между двумя языками. Особые трудности возникают на начальных этапах, при освоении лексики, грамматики, произношения, письменности, а также на последних этапах при изучении специфической профессиональной лексики.

Для того, чтобы иметь возможность устроиться на престижную работу в Китае, российским студентам необходимо на высоком уровне владеть деловым китайским языком. Во время обучения на специализированных курсах у студентов возникают проблемы, связанные со сложностью профессиональной лексики, особенностями

© Му Цзянмин, 2026

использования устоявшихся выражений в деловой речи, страх реального общения, снижение мотивации к профессиональному развитию и т.д.

С середины XIX в. российскими классиками педагогической науки постулировалось, что справиться с трудностями в процессе обучения, в первую очередь со снижением мотивации, позволяют различные игровые методы. В настоящее время игровые методики и геймификация в целом получили популярность во всех разделах педагогики, в том числе и при преподавании делового китайского языка.

Цель исследования – определение эффективных игровых методов обучения деловому китайскому языку.

Анализ существующих теоретических работ, проведенная апробация и собственный опыт использования игровых методов позволили сделать выводы об эффективности использования игровых методик и о наиболее подходящих методах при преподавании профессионального делового языка.

Материал и методы исследования

В рамках работы изучены труды таких российских специалистов, Е.О. Акчелова, В.В. Артамоновой, Г.А. Банных, Т.И. Барковой, Е.В. Галаниной, в которых рассматриваются особенности применения игровых методов и процесс геймификации в современном образовании; работы Е.Д. Кралиной, Ц. Му, Л. Цань, Ю. Сяоин, показывающие эффективность применения игровых методов при обучении китайскому языку; труды М.Б. Земш и З.М. Кинжемуратовой, в которых оценена эффективность использования игр при обучении деловому китайскому языку.

В ходе работы использовались такие теоретические методы исследования, как дедукция и индукция, анализ и синтез, классификация, систематизация, обобщение. Примененные эмпирические методы: эксперимент, тестирование, опрос. В эксперименте приняли участие 50 человек – студенты старших курсов Российского университета дружбы народов им. Патриса Лумумбы, изучающие деловой китайский язык. При помощи данных методов исследования подтверждена эффективность использования игровых методов при обучении китайскому языку.

Результаты и обсуждение

Идея использования различных игровых методов в процессе обучения как школьников, так и студентов была предложена в отечественной педагогике К.Д. Ушинским и В.А. Сухомлинским. В начале XXI в. программист Н. Пеллинг предложил для внедрения игровых методов в обучение использовать термин «геймификация». С 2010 г. данный термин получил свое современное значение и трактуется, как «внедрение и адаптация элементов игры к неигровым событиям» [2].

В последние годы игровые методы обучения все активнее применяются педагогами при обучении китайскому языку. Это связано с тем, что китайский язык достаточно сложен для восприятия российскими

студентами. Отличные от европейских письменность, грамматика, лексика, принципы построения фраз и предложений, произношение, вызывают достаточно большое количество трудностей у российских студентов. Для преодоления этих трудностей требуется время, достаточно большие физические и умственные усилия [4]. В связи с этим у многих студентов снижаются мотивация и интерес к изучению китайского языка, в особенности при переходе к изучению специфической профессиональной лексики.

Многие специалисты, например, Ц. Му считают, что для повышения мотивации и эффективности процесса обучения, российским вузам необходимо предлагать своим студентам новые разнообразные, в том числе и игровые методики, способствующие совершенствованию учебного процесса. Игры выполняют важную роль при обучении китайскому языку, так как позволяют стимулировать память и критическое мышление, позволяют тренировать практику принятия самостоятельных решений, а также повышать уровень владения языком за счет практики в виртуальной среде [8].

Специалистами в области геймификации образования за последние десятилетия создан целый ряд моделей обучения при помощи различных игровых методов. Они могут содержать как простые игровые элементы, например, беседы, карточки, презентации и т.д., так и сложные проекты, представляющие настоящий игровой мир. Среди наиболее популярных, используемых в российских вузах, можно отметить следующие модели: PBL – созданные Е.О. Акчеловым и Е.В. Галаниной; «Octalysis Framework» – разработанная Ю-Кай Чоу; специализированная модель для электронного обучения иностранным языкам [1].

Различные игры являются одной из основных частей процесса геймификации образования. Игровые методы могут подразделяться на разные виды: дидактические, ролевые, имитационные, деловые, соревнования и викторины. Использование таких методов позволяет добиться ряда результатов, в том числе: развить понимание и осознание особенностей грамматики и лексики; улучшить произношение и другие языковые навыки; сформировать практические навыки общения на китайском языке; осознать реальные жизненные ситуации и научить принимать самостоятельные решения; повысить мотивацию студентов [6].

Л. Цань и Ю. Сяоин отмечают, что в современных вузах, в том числе и в российских, существуют определенные проблемы, связанные с курсами преподавания делового китайского языка. Широкие требования студентов, разнообразный и сложный материал требуют глубокого и тщательного изучения и анализа. При этом существующие в настоящее время учебные материалы не соответствуют потребностям студентов. Курсы делового китайского языка должны быть направлены на практическую деятельность, фактическое освоение реальных действий,

формирование определенного опыта и готовых решений в сложных деловых ситуациях на китайском языке. Данные авторы считают, что одними из наиболее эффективных являются игровые методы с использованием различных компьютерных программ, платформ и сервисов. Создание полноценного игрового курса помогает студентам быстрее и эффективнее осваивать деловой мир на изучаемом китайском языке [9].

При этом необходимо отметить, что современные учебные программы в российских гуманитарных вузах разработаны без учета полноценного перехода на игровые модели. Несмотря на то, что элементы геймификации активно внедряются педагогами многих современных вузов, в большинстве из них использование игр является частичным и не прописанным в официальных методических пособиях [3].

Анализ опыта работы современных российских педагогов показывает, что в процессе обучения китайскому языку используются различные игры без использования актуальных цифровых технологий обучения. Например, ролевые игры, в которых предлагается заказать еду в ресторане, найти дорогу до определенного исторического объекта и др. Игры на соревнование, где предлагаются чтение, письмо или перевод на скорость. «Контекстные» игры, например, «Мимика», в которых язык заменяется жестами, но анализируется применение различных слов в разных ситуациях.

Для внедрения игровых методов или их элементов педагогами могут использоваться различные современные средства и технологии обучения. Наиболее популярными в российских вузах являются такие сервисы, как LearningApps (проектирование педагогических заданий) [4]; Chinese Writer by Trainchinese (обучение написанию иероглифов) [7]; Online Test Pad (конструирование тестов, опросов, кроссвордов и т.д.) [4]; Wordwall (разработка разнообразных многоуровневых заданий) [4]; AnkiApp (виртуальные карточки с иероглифами) [7].

Данные сервисы позволяют разнообразить обучение на всех этапах изучения и повысить эффективность освоения китайского языка. При этом такие платформы, как AnkiApp и Chinese Writer by Trainchinese более эффективны на начальных этапах обучения и не дают достаточных результатов при изучении делового китайского языка.

По мнению М.Б. Земш, З.М. Кинжемуратовой, Е.Д. Кралиной и др., одним из наиболее эффективных методов в процессе обучения профессиональному китайскому языку является деловая игра [5; 6; 7]. Данный метод позволяет «прожить» заданную ситуацию в режиме реального времени и освоить все необходимые действия [5].

Деловые игры позволяют формировать представление о выбранной профессии, приобретать предметно-профессиональный и социальный опыт, развивать профессиональное мышление, формировать профессиональную мотивацию на основе познавательной. Тематика деловой игры должна максимально соответствовать профилю будущей

профессии и быть знакомой студентам. Каждый участник получает свою роль и исполняет ее на протяжении всей игры. Деловая игра может быть короткой, рассчитанной на одно занятие или даже одну беседу, или продолжаться на протяжении какого-либо времени, например, семестра [6].

Деловая игра может быть разработана на бумаге с использованием печатных носителей или с применением современных технологий и сервисов. В зависимости от стоящих перед педагогом задач могут быть использованы перечисленные выше специализированные сервисы или различные электронные журналы, виртуальные карты, чат-боты и т.д. [7].

Анализ опыта современных российских и китайских педагогов показывает, что в настоящее время существует достаточно много игровых методов, способствующих эффективному обучению китайскому языку. При этом многие из них наиболее эффективны лишь на ранних стадиях обучения. Но некоторые методы могут быть использованы и при изучении профессиональной терминологии. Учитывая сложность и особенности китайского языка, специалистам, стремящимся работать в Китайской Народной Республике, необходимо точно знать и полноценно понимать, какие фразы и в каких ситуациях можно и нужно использовать.

На основании существующих игровых методов была создана игра, способствующая повышению уровня владения деловым китайским языком. Игра «Устройство на работу» предполагает демонстрацию ряда профессиональных качеств студентов, желающих после обучения устроиться на престижную должность в китайской компании. Игра проходит в два этапа: первый этап – добраться до места проведения собеседования: используется виртуальная карта на компьютере или планшете, на которой в ряде мест по пути следования располагаются подсказки на китайском языке, способствующие быстрому поиску адреса; второй этап – прохождение собеседования: студенты делятся на пары: «работодатель» и «соискатель», первому участнику предлагается список вопросов для собеседования, его задача – определить, насколько соискатель подходит на предлагаемую должность; второй участник должен продемонстрировать свои профессиональные качества, знание области своей деятельности и наличие определенных деловых качеств.

В ходе деловой игры студенты общаются исключительно на китайском языке под наблюдением преподавателя. Использование виртуальной карты помогает лучше изучать китайские города и «осваиваться на местности». А прохождение собеседования помогает не только лучше осваивать произношение профессиональной терминологии, логично и точно выстраивать фразы, но и готовит студентов к последующему процессу трудоустройства в Китае.

В рамках исследования деловая игра «Устройство на работу» была проведена на двух старших курсах Российского университета дружбы народов им. Патриса Лумумбы. В общей сложности в игре приняли

участие 50 студентов. До и после проведения игры был проведен небольшой контроль знаний делового китайского языка. Оценка проводилась по следующим параметрам: формальное знание профессиональной лексики, прагмалингвистически и социолнгвистически корректное (адекватное ситуации общения) использование профессиональной лексики, правильное произношение, морфологически и синтаксически правильное построение высказываний. Результаты оценки знаний до проведения деловой игры представлены в табл. 1.

Таблица 1

Оценка уровня владения деловым китайским языком
до проведения деловой игры «Устройство на работу»

Предмет оценивания \ Уровни	Низкий (3 б.)	Средний (4 б.)	Высокий (5 б.)	Средний балл
Формальное знание профессиональной лексики	9	33	8	3,98
Прагмалингвистически и социолнгвистически корректное использование профессиональной лексики	9	35	6	3,94
Правильное произношение	3	36	11	4,16
Морфологически и синтаксически правильное построение высказываний	7	36	7	4

Таблица 2

Оценка уровня владения деловым китайским языком после проведения
деловой игры «Устройство на работу»

Предмет оценивания \ Уровни	Низкий (3 б.)	Средний (4 б.)	Высокий (5 б.)	Средний балл
Формальное знание профессиональной лексики	7	29	14	4,14
Прагмалингвистически и социолнгвистически корректное использование профессиональной лексики	5	31	14	4,18
Правильное произношение	2	33	15	4,26
Морфологически и синтаксически правильное построение высказываний	6	28	16	4,20

На основании данных, представленных в табл. 1, видно, что по всем пунктам более чем у 65% студентов определен средний уровень владения языком. При этом в отношении знания профессиональной лексики и правильности ее использования у 18% определен низкий уровень владения деловым китайским языком. Низкий уровень произношения определен только у 6% студентов. Высокий уровень знания профессиональной лексики выявлен только у 16% опрошенных, а

высокий уровень ее использования только у 12%. На следующий день после проведения деловой игры была проведена повторная оценка уровня знаний. Результаты оценки представлены в табл. 2.

Из табл. 2 видно, что количество студентов с высоким уровнем знаний по всем пунктам превышает 28% от общего числа участников опроса. У большинства студентов после проведения деловой игры также выявлен средний уровень владения китайским языком. При этом низкий уровень знания профессиональной лексики и правильность ее использования определена у 14% и 12% соответственно.

Сравнение результатов оценки уровня владения деловым китайским языком представлено на рис. 1.

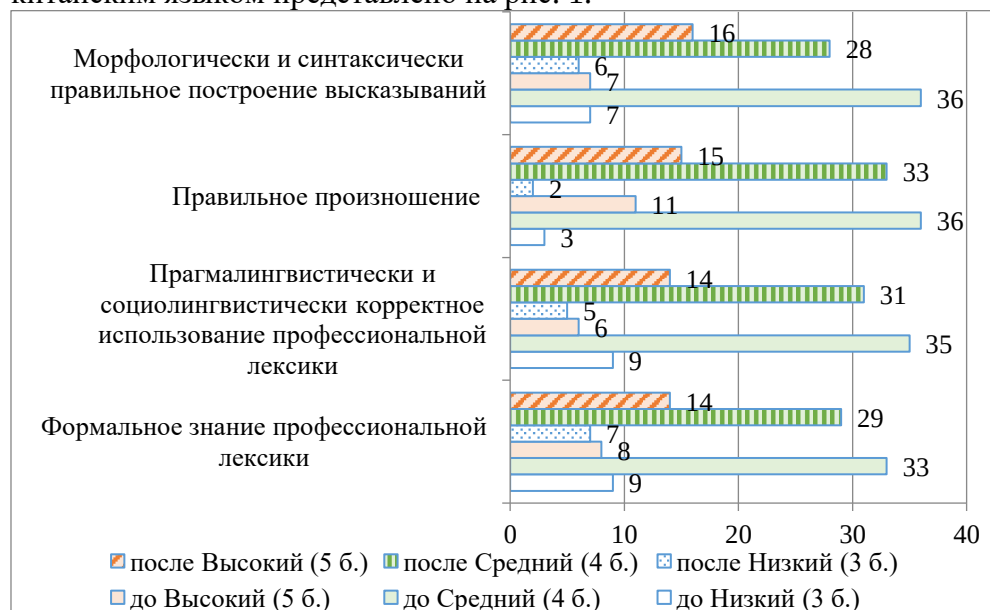


Рис. 1. Сравнение уровня владения деловым китайским языком до и после проведения деловой игры

Из диаграммы видно, что по всем пунктам, оцениваемым в ходе проверки уровня владения деловым китайским языком, количество студентов с высоким знанием предмета увеличилось, а с низким уровнем снизилось. Также произошло изменение в численности студентов со средним уровнем владения – по всем пунктам она незначительно снизилась. Для определения степени эффективности использования деловой игры «Устройство на работу» также проведено сравнение среднего балла до и после ее проведения. Результаты представлены на рис. 2.

Из данных, представленных на диаграмме, видно, что по всем оцениваемым позициям средний балл в группе участников исследования вырос. По уровню знания профессиональной лексики средний балл увеличился на 4,02%, по произношению – на 2,40%, по правильности использования профессиональной лексики – на 6,59%. по точности построения фраз и предложений во время собеседования – на 4,50%.

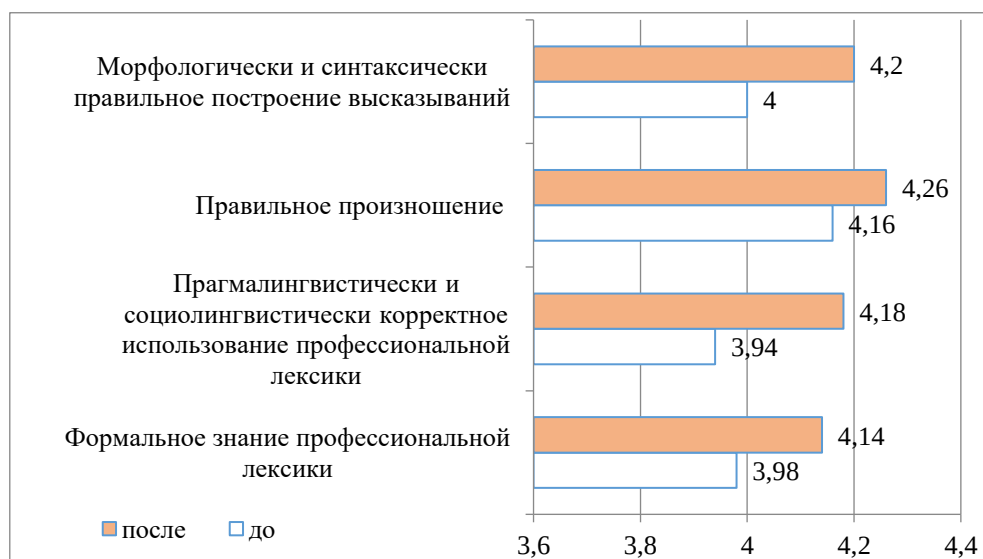


Рис. 2. Сравнение среднего балла владения деловым китайским языком до и после проведения деловой игры

Таким образом, проведение деловой игры «Устройство на работу» в большей степени оказывает влияние на правильность использования профессиональной лексики в ходе «живого общения», а также позволяет увеличить уровень знания лексики и точность построения фраз во время проведения собеседования. На уровень произношения данная игра оказывает незначительное влияние, но при этом позволяет студентам тренироваться, совершенствовать навыки разговорного языка. Таким образом, исследование подтверждает эффективность использования деловых игр для повышения уровня владения деловым китайским языком.

Для подтверждения эффективности использования деловой игры на занятиях по китайскому языку был проведен опрос студентов. В ходе опроса 84% опрошенных (42 чел.) сообщили, что в процессе живого общения быстрее и эффективнее усваиваются особенности произношения профессиональной лексики, улучшаются представления о собственных профессиональных качествах, а также проходит страх перед общением и прохождением собеседования. Деловая игра «Устройство на работу» помогает лучше сформировать коммуникативные компетенции обучающихся, определить сложные моменты, подготовиться к последующему поиску места работы и прохождению собеседования.

Подобные деловые игры и другие игровые методы обучения могут быть использованы преподавателем на занятиях по деловому китайскому языку без существенного изменения учебной программы. Они могут внедряться на этапе изучения новой темы и для закрепления пройденного материала.

Заключение

В ходе исследования установлено, что в современных вузах при обучении китайскому языку используются различные игровые методики

и элементы. Они позволяют улучшать понимание грамматики и лексики, повышать уровень произношения, приобретать практические навыки, интериоризировать жизненные ситуации, повышать мотивацию.

Опыт китайских и российских педагогов показал, что при изучении профессиональной лексики эффективными могут быть деловые игры. Они позволяют получать практические навыки, формировать представление о будущей профессии и профессиональную мотивацию, развивать профессиональное мышление, приобретать профессиональный и социальный опыт. Эффективность использования деловых игр при изучении профессиональной лексики подтверждена в результате апробации, в которой участвовало 50 чел. – студенты двух старших курсов РУДН, изучающие деловой китайский язык. Проведение игры «Устройство на работу» сопровождалось срезом знаний до и после занятия по таким разделам как: формальное знание профессиональной лексики, прагматическое и социолингвистическое корректное (адекватное ситуации общения) использование профессиональной лексики, правильное произношение, морфологически и синтаксически правильное построение высказываний. Сравнение результатов показало, одно занятие позволило повысить уровень знаний профессиональной лексики более чем на 4%. Опрос студентов подтвердил, что 84% из них согласны с эффективностью применения таких методов как средства формирования профессиональных навыков, понимания своих сильных и слабых сторон, повышения мотивации и готовности к будущей работе.

Деловые игры при изучении профессионального языка могут проводиться как в рамках аудиторной работы в режиме реального времени с живым общением между студентами, так и с использованием современных дистанционных технологий, позволяющих осваивать различные аспекты выбранной профессии. Первые не требуют больших трудовых и технологических затрат со стороны преподавателя и вуза, но являются не менее эффективными. Деловые игры позволяют быстрее осваивать на практике необходимую профессиональную лексику, снимают психологический барьер перед живым общением, повышают мотивацию к более глубокому изучению китайского языка в профессиональной сфере. Таким образом, они являются эффективным видом игровых методов при обучении деловому китайскому языку.

Список литературы

1. Акчелов Е.О. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1 (32). С. 117–132.
2. Артамонова В.В. Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Т. 10. № 2-2. С. 37–43.
3. Банных Г.А. Геймификация в университетском образовании: сравнительный анализ практик // Стратегии развития социальных общностей, институтов и

- территорий: материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Екатеринбург, 21-22 апреля 2017 г.: в 2-х т. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2017. Т. 1. С. 277–280.
4. Баркова Т.И. Геймификация как средство формирования мотивации к изучению китайского языка // Научные горизонты. 2021. № 9(49). С. 10–21.
 5. Земш М.Б. Новые технологии организации деловой игры. Орехово-Зуево: МГОПИ, 2008. 59 с.
 6. Кинжемуратова З.М. Роль деловой игры при изучении китайского языка // Молодой ученый. 2020. № 24 (314). С. 409–411.
 7. Кралина Е.Д. Игровые методы обучения китайскому языку студентов вузов // Преподаватель XXI век. 2020. №2-1. С. 137–147.
 8. Му Ц. Реализация игровых методов обучения китайскому языку в российских гуманитарных вузах // Технологии обучения русскому языку как иностранному и диагностика речевого развития: материалы XXIII Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 3 окт. 2024 г. Минск, 2024. С. 317–320.
 9. 刘倩, 于晓盈. 游戏化课程设计及新型教学法在商务汉语中的综合应用 // International Journal of Chinese Language Teaching. Vol. 3. № 1. P. 24–35 (Цань Л., Сяоин Ю. Комплексное применение дизайна курсов геймификации и новых методов преподавания делового китайского языка // International Journal of Chinese Language Teaching. Т. 3. №1. С. 24–35).

Об авторе:

МУ Цзянмин – аспирант, ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы» (117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6),
e-mail: alexandrmu1994@gmail.com

Game methods of teaching business Chinese language to students of Russian humanities universities

Mu Jiangming

Peoples' Friendship University of Russia, Moscow

The article discusses the main game methods used in teaching business Chinese to Russian students. The relevance of the topic is due to the growing popularity of the Chinese language in Russia, and the need to find effective methods for teaching professional vocabulary. The purpose of the study is to determine effective game methods for teaching business Chinese. As part of the work, the works of Russian and Chinese specialists devoted to gaming methods, the process of gamification, and the use of business games were analyzed. The results of an experiment on the use of business games to improve the level of knowledge of professional vocabulary are presented. As a result, a conclusion was made about the effectiveness of using such a method as business games in the process of teaching professional vocabulary. The results of the study can be used in further studying the features of teaching business Chinese, as well as in drawing up work programs and teaching aids.

Keywords: *Chinese language, gaming methods, Russian students, gamification, business games.*

Принято в редакцию: 03.10.2025 г.

Подписано в печать: 17.02.2026 г.