



A BRIEF ANALYSIS OF CLASSROOM GAMES IN TEACHING CHINESE AS A FOREIGN LANGUAGE

Ma Lei

Teacher, Department of Chinese Philology Uzbekistan State
University of World Languages Tashkent, Uzbekistan

Email: 1137195853@qq.com

Tel: +998901352875

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20525704>

ARTICLE INFO

Received: 24th May 2026

Accepted: 30th May 2026

Online: 31st May 2026

KEYWORDS

Chinese as a Foreign
Language; games;
teaching.

ABSTRACT

This paper focuses on game-based teaching in Chinese as a Foreign Language classrooms, systematically summarizing the key principles and precautions in game design. It aims to provide CFL teachers with valuable references for effectively utilizing classroom games to enhance teaching effectiveness and promote innovation in pedagogical practices. Through participating games, students are able to acquire Chinese language knowledge and skills more effectively and improve cross-cultural communication competencies.

КРАТКИЙ АНАЛИЗ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ФОРМ В ОБУЧЕНИИ КИТАЙСКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

马蕾 (Ma Lei)

Преподаватель китайского языка кафедры китайской филологии Узбекского
государственного университета мировых языков

Ташкент, Узбекистан 1137195853@qq.com, +998901352875

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20525704>

ARTICLE INFO

Received: 24th May 2026

Accepted: 30th May 2026

Online: 31st May 2026

KEYWORDS

Китайский язык как
иностранный, игры,
обучение.

ABSTRACT

В этой статье основное внимание уделяется игровым занятиям по китайскому языку как иностранному. Систематизируются и обобщаются ключевые принципы проектирования методической игр, а также важные аспекты их практической реализации, что может служить ценным методическим ресурсом для преподавателей китайского языка как иностранного. Исследование направлено на оптимизацию учебного процесса через рациональное использование игровых технологий, содействие инновационному развитию педагогической практики, а также на формирование межкультурной коммуникативной компетенции учащихся, которые в увлекательной игровой форме получают возможность более эффективно овладеть



лингвистическими знаниями и развивать речевые навыки.

I. Преимущества применения игрового интерактивного режима обучения в преподавании китайского языка как иностранного

Преимущества игрового интерактивного режима обучения в преподавании китайского языка как иностранного очевидны. Во-первых, применение этого режима обучения может эффективно повысить инициативу и активность студентов в изучении курсов китайского языка как иностранного, повысить активность взаимодействия между преподавателями и студентами, сделав студентов главными действующими лицами в интерактивных коммуникационных мероприятиях.

Во-вторых, применение этого режима обучения может создать гармоничную и дружелюбную образовательную атмосферу. В игровой атмосфере между преподавателями и студентами возникает множество возможностей для глубокого взаимодействия и коммуникации, а коммуникативные способности студентов по китайскому языку могут быть эффективно улучшены в процессе взаимодействия и коммуникации.

В-третьих, применение данного формата обучения позволяет обогатить эмоциональный опыт

студентов и способствует их более глубокому и всестороннему пониманию китайской культуры. Игровое обучение предполагает разработку игровых сценариев, при этом их проектирование опирается на богатое и многогранное наследие китайской культуры; многие игровые задания включают элементы древней китайской истории. Благодаря такому игровому интерактивному формату студенты неосознанно усваивают очарование китайской культуры. В процессе игрового взаимодействия их эмоциональный опыт обогащается, а понимание китайской культуры становится более глубоким.

II. Конструкторская и стратегическая работа по применению игрового интерактивного режима обучения в преподавании китайского языка как иностранного.

1. Конструкторская работа игры «Большой баттл цепочки слов»

Студентов делят на несколько групп по 5-6 человек в каждой, каждый член группы садится в круг. Преподаватель сначала показывает первому студенту в каждой группе карточку с словом, например «яблоко», студент должен последовательно повторить все предыдущие слова, добавить любое новое слово, при этом не повторяя



одно и то же слово. Если студент повторяет слова в неправильном порядке или не может повторить все слова, он выбывает из игры. В конце студент, который правильно повторил все слова в порядке, побеждает в игре.

Например, первый студент говорит «яблоко» (первое слово на карточке, показанное преподавателем), «хлеб»; второй студент должен сказать «яблоко», «хлеб», «тетрадь»; третий студент говорит «яблоко», «хлеб», «тетрадь», «одежда» и так далее. Если студент не может повторить все слова в порядке, он выбывает из игры. Эта игра проверяет запасы слов и память студентов, способна высоко сосредоточить внимание студентов, вызвать у них чувство и желание победить, помогая студентам выражать и усваивать изученные и запомненные китайские слова.

2. Конструкторская работа игры «Копатка репы»

Студенты делятся на группы, каждый член группы садится в круг, группы называются по изученным словам. Каждому студенту готовится карточка с китайским словом, чтобы студент четко знал своё слово. Преподаватель сначала демонстрирует игру: например, беря карточку «яблоко», говорит: «Яблоко копает, яблоко копает, яблоко копало — банан копает». В этот момент студент с карточкой «банан» должен быстро отреагировать и повторить: «Банан копает, банан копает, банан копало — манго копает», а студент с карточкой «манго» продолжает. Студенты, совершившие ошибку или

отреагировавшие медленно, удаляются из игры. Подчеркивается, что игру нужно проводить с четким и стандартным произношением китайского языка. Победители каждой группы проходят финальный этап для определения абсолютного чемпиона игры, преподаватель вручает призы.

3. Конструкторская работа ролевой игры

Определяется игровая тема, например «Заказ в ресторане». Преподаватель заранее готовит атрибуты для мероприятия, такие как меню ресторана (с названиями и ценами различных китайских блюд, напитков и основных блюд), поварская шапка, фартук, меню, бланк для заказа, ручка, игрушечные деньги и т.д., чтобы создать атмосферу ресторана. Студенты играют роли клиента, официанта, повара и т.д.

Преподаватель представляет студентам игровую сцену — китайский ресторан, кратко объясняет базовые процедуры заказа в ресторане и часто используемые диалоги, такие как «Добро пожаловать», «Сколько человек?», «Это меню», «Что вы хотите заказать?», «Заказ», «Оплата» и т.д. Затем каждая группа начинает игру, преподаватель бродит между группами, наблюдает за выступлением студентов и своевременно дает языковые и экспрессивные советы и исправления. Такие ролевые игры также могут быть применены в сценариях «Поступление в больницу», «Спросить дорогу», «Покупки в магазине» и т.д.



4. Конструкторская работа игры «Большой вызов памяти»

В процессе изучения языка некоторые знания необходимо запомнить твердо. Чтобы студенты запомнили их глубже, нужно разработать игры для укрепления памяти. Новые слова, которые только что изучены, записываются на карточках, студенты могут быть разделены на 2-3 группы. Преподаватель многократно показывает картинки, одновременно запуская таймер и давая 30 секунд до 1 минуты (в зависимости от сложности содержания) на запоминание. За это время студенты могут только смотреть и запоминать, не писать и не общаться. По истечении времени на запоминание преподаватель переворачивает карточки или убирает их, участвующие студенты возвращаются в свои группы и за 2-3 минуты в групповом сотрудничестве записывают запомненное содержание на бланке ответов, при этом могут обсуждать в шепотом.

По истечении времени на ответы преподаватель показывает ответы на карточках, каждая группа последовательно проверяет и самостоятельно подсчитывает количество правильных ответов. За каждое правильно названное слово дается 1 балл, преподаватель фиксирует баллы каждой группы и объявляет группу с максимальным общим баллом победителем, вручает призы и разъясняет и обобщает вопросы по китайскому языку, возникшие в процессе игры.

5. Конструкторская работа игры «Большой баттл за слова с быстрым нажатием»

Сначала студенты класса делятся на группы. Преподаватель заранее готовит презентацию, на каждой странице показывается одно слово. Когда на экране появляется английское или русское слово, студенты быстро его идентифицируют и стараются получить право на ответ, нажимая на кнопку быстрого ответа (или поднимая руку). Группа, которая получила право на ответ, должна за 5 секунд назвать соответствующее китайское значение и составить предложение с этим словом. При правильном ответе дается 1 балл, при неправильном — балл не начисляется, сразу объявляется правильный ответ, и переходит к следующему слову. Процесс повторяется до тех пор, пока все слова не будут показаны.

Подсчитываются баллы каждой группы, объявляется побеждающая группа, вручаются небольшие призы (например, китайские снековые изделия, блокноты для каллиграфии китайских иероглифов и т.д.). Преподаватель централизованно разъясняет и исправляет ошибки в произношении слов и составлении предложений, возникшие в игре, чтобы укрепить эффект обучения.

6. Конструкторская работа игры «Найди разницу»

В зависимости от уровня языка студентов готовятся 6-8 пар картинок для игры «Найди разницу», каждая пара состоит из двух картинок. Темы могут быть повседневными сценами



(например, гостинная, класс, парк и т.д.), сценами китайских традиционных праздников (Праздник Весны, Праздник середины осени и т.д.), сценами с элементами китайской культуры и т.д., при этом необходимо, чтобы картинки содержали обширные описываемые элементы и 5-8 явных различий.

Студенты делятся на группы по 2-3 человека, преподаватель показывает студентам примеры игровых картинок и требует, чтобы студенты за 5-6 минут нашли различия между двумя картинками. Группы должны сотрудничать и называть различия на китайском языке, например «На столе на левой картинке есть книга, а на правой нет», «Слева красные шторы, справа синие» и т.д. За каждое правильно описанное различие дается 1 балл. В конце побеждает группа, которая нашла больше всего различий или все различия. Преподаватель обобщает и расширяет информацию о сюжете, стиле, персонажах, элементах и культурных особенностях каждой картинки. Сравнивая две похожие картинки, преподаватель помогает студентам точно использовать китайские слова для описания объектов, направлений и отличительных черт в процессе поиска различий, улучшает их словарный запас и точность выражения, а также повышает наблюдательность и внимание.

III. Конструкторская работа онлайн-игр и представление сайтов

(1) Используемый сайт:
<https://wordwall.net/sc>

На этом сайте можно сочетать содержание курса с различными шаблонами мероприятий, предлагаемыми сайтом, и разработать тесты и интерактивные занятия в классе в виде игр, включая игры на совпадение, флешкарты, случайный рулет, игры на поиск слов, игры на открытие ящиков, игры на орфографию, карточки для переворачивания, случайные карточки, тесты на выигрыш и проигрыш и т.д. Операция проста, можно настраивать шаблоны, редактировать собственные слова, картинки, аудио и видео, поддерживается переключение на множество языков. Это не только обогащает уроки преподавателя, но и повышает активность и развлекательность для студентов.

(2) Используемый сайт:
<https://quizlet.com/latest>

На этом сайте можно создавать наборы обучающих карточек на основе режима «флешкарточек», где вопросы и ответы представлены в виде карточек, которые можно переворачивать для просмотра. Также имеется режим «тестирования», который автоматически генерирует тесты с различными типами вопросов, включая выбор ответов, заполнение пропусков и т.д. Одновременно можно открыть учетную запись преподавателя, создать ссылку на класс и пригласить студентов присоединиться. После того как студенты выполнят изучение и тестирование с использованием соответствующих функций, система автоматически проверит их выполнение и степень усвоения



знаний. Это не только повышает интерес и активность в изучении, но и позволяет видеть четкие результаты реализации обучения.

(3) Используемый сайт:
<https://www.zzchinese.com>

Сайт «Китайский круг» — это платформа, специализирующаяся на разработке и создании ресурсов для международного китайского образования. Она обладает обширными ресурсами, охватывающими все аспекты преподавания китайского языка как иностранного: фонетика, лексика, грамматика, аудирование, говорение, чтение, письмо, китайская культура и т.д. Включает обширные презентации (PPT), анимационные видеоролики (MP4), печатные упражнения в формате PDF и другие ресурсы, предоставляет колонки с древними стихами, игровые колонки, загрузку ресурсов, такие как демонстрация уроков и т.д. Предоставляет научно обоснованные учебные материалы для преподавателей международного китайского языка, помогает решать

проблемы с проектированием уроков, управлением классом, инновациями в обучении и т.д.

IV. Итог

Итак, игровые методы в аудиторном обучении являются эффективным средством преподавания китайского языка как иностранного. Несмотря на то что при применении данного метода возникает множество практических трудностей, если мы тщательно изучим данный подход, найдем рациональные решения с учетом особенностей обучающихся разных возрастных групп, уделим внимание повышению квалификации преподавателей и совершенствованию навыков управления классом, а также разработаем больше эффективных и увлекательных обучающих игр, то игровые методы в аудиторном обучении, несомненно, станут эффективным и увлекательным форматом обучения при преподавании китайского языка как иностранного.

References:

1. Ци Сяолин. Проектирование учебных игр на занятиях китайского языка как иностранного на начальном этапе [J]. Вестник Кашгарского педагогического института, 2015, №36.
2. Дин Чунсюэ. Анализ игровой интерактивной модели в преподавании китайского языка как иностранного [J]. Университет Цзюцзян, 2016.
3. Ши Вэй. Исследование учебных игр при обучении базовой грамматике китайского языка как иностранного на начальном этапе [D]. Шэньсийский педагогический университет, 2012.
4. Цзэн Цзясин. Использование учебных игр для организации интерактивного обучения взрослых начинающих на комплексных занятиях китайского языка как иностранного [J]. Педагогический вестник, 2010.