

Е Чжэнь, магистрант,
Уральский федеральный университет имени
первого Президента России Б. Н. Ельцина
Ye Zhen, Master's Student,
Ural Federal University named after
the first President of Russia

Куприна Тамара Владимировна, к. п. н., доцент,
Уральский федеральный университет имени
первого Президента России Б. Н. Ельцина
Kuprina Tamara Vladimirovna, PhD, Associate Professor,
Ural Federal University named after the first President of Russia

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ ГРАММАТИКИ: АНАЛИЗ ВОЗМОЖНОСТЕЙ
ПЛАТФОРМЫ WORDWALL ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ СПРЯЖЕНИЯ
РУССКИХ ГЛАГОЛОВ В НАСТОЯЩЕМ ВРЕМЕНИ
GAMIFICATION OF GRAMMAR: ANALYSIS OF WORDWALL
PLATFORM'S POTENCIAL FOR AUTOMATING RUSSIAN
PRESENT TENSE VERB CONJUGATION**

Аннотация. Статья анализирует возможности платформы Wordwall для автоматизации спряжения глаголов в настоящем времени в РКИ. Представлена типология игровых шаблонов для отработки личных окончаний. Предложена трёхэтапная модель интеграции, даны практические рекомендации и ограничения.

Abstract. The article analyzes the potential of the Wordwall platform for automating the conjugation of present tense verbs in Russian as a foreign language (RFL). A typology of game templates for practicing personal endings is presented. A three-stage integration model is proposed, along with practical recommendations and limitations.

Ключевые слова: Геймификация, РКИ, Wordwall, спряжение глаголов.

Keywords: Gamification, RFL (Russian as a foreign language), Wordwall, verb conjugation.

Автоматизация грамматических навыков – одна из ключевых задач в преподавании РКИ на начальном этапе [1]. Особую сложность для учащихся (носителей китайского, английского, испанского и других языков) представляет спряжение глаголов в настоящем времени, поскольку требует запоминания системы личных окончаний (I спряжение: -у/-ю, -ешь, -ет, -ем, -ете, -ут/-ют; II спряжение: -у/-ю, -ишь, -ит, -им, -ите, -ат/-ят), а также учёта чередований в основах (любить – люблю, плавать – плачу). Традиционные подстановочные упражнения и заполнение пропусков нередко воспринимаются студентами как монотонные, что ведёт к снижению мотивации и недостаточной повторяемости [3].

Геймификация – внедрение игровых элементов (очки, уровни, таймер, соревнование, мгновенная обратная связь) в процесс обучения – способна превратить рутинную тренировку в увлекательную деятельность [6]. Среди множества цифровых сервисов (Kahoot, Quizlet, Blooket) выделяется Wordwall – платформа, позволяющая создавать интерактивные упражнения на основе десятков готовых шаблонов. Её преимущества: интуитивно понятный интерфейс, адаптивность под разные устройства (ПК, планшеты, смартфоны), автоматическая проверка ответов, мгновенная обратная связь и возможность использования как в аудитории,



так и для домашней работы. Цель данной статьи – провести методический анализ возможностей Wordwall для автоматизации спряжения глаголов в настоящем времени и предложить модель интеграции платформы в практический курс РКИ.

Wordwall предлагает более 30 шаблонов, которые можно разделить на несколько групп. Для тренировки личных окончаний глаголов в настоящем времени наиболее релевантны следующие.

Шаблоны на установление соответствия. «Сопоставить» – учащемуся необходимо соединить элементы из двух столбцов. Пример: левый столбец – местоимения (я, ты, он/она, мы, вы, они), правый столбец – формы одного глагола (читаю, читаешь, читает, читаем, читаете, читают). При правильном сопоставлении пара исчезает или подсвечивается. Этот шаблон идеально подходит для запоминания парадигмы спряжения как целостной системы.

«Согласующиеся пары» – разновидность того же принципа, но карточки перевернуты, и учащийся открывает их по две, запоминая расположение. Хорошо для кратковременной памяти и зрительного закрепления.

Шаблоны с выбором ответа. «Викторина» – учащийся выбирает один правильный вариант из нескольких (2-4). Например: «Она (готовит / готовят / готовишь) ужин». Можно добавить пояснения к каждому варианту (например, при ошибке показывается правило). Викторина позволяет отрабатывать различие окончаний в контексте простого предложения и быстро диагностировать типичные ошибки. «Самолёт», «Погоня в лабиринте» – шаблоны с элементами аркады, где правильный ответ позволяет управлять персонажем. Они менее удобны для серьёзной грамматической работы, но могут использоваться как разминка или поощрение.

Шаблоны на классификацию. «Групповая сортировка» – учащийся перетаскивает элементы в нужные группы. Пример: две корзины – «I спряжение» и «II спряжение», набор инфинитивов (читать, писать, говорить, любить, жить, строить). Полезно для осознания принадлежности глагола к определённому типу спряжения до того, как учащийся начнёт подставлять личные окончания.

Шаблоны на восстановление / ввод. «Закончите предложение» – задание, где учащийся перетаскивает слова в пустые места в предложении. Например: «Каждый вечер она ___ телевизор» – варианты: смотрит, смотрят, смотришь. Требуется активный выбор, но не ручной ввод, поэтому нет проблем с раскладкой клавиатуры. Недостаток: возможна угадка методом исключения. Удобно для отработки личных окончаний глаголов. «Анаграмма» – переставить буквы в правильном порядке. Может использоваться для отработки форм с чередованием (люблю → бюллю и т.п.), но на практике применяется редко.

Шаблоны для устной отработки. «Случайное колесо», «Откройте поле» – генерируют случайный элемент (местоимение, инфинитив, картинку). Учащийся должен устно произнести правильную форму или использовать её в предложении. Эти шаблоны не дают автоматической проверки, но идеальны для фронтального опроса или парной работы в классе. Важно, что все шаблоны (кроме устных) поддерживают автоматическую проверку и мгновенную обратную связь, что позволяет преподавателю сэкономить время на проверке, а студентам – сразу видеть свои ошибки и исправлять их.

На основе анализа возможностей платформы предлагается трёхэтапная модель, которая органично встраивается в традиционную систему занятий.

Первый этап – презентация и первичное закрепление (традиционный формат). На этом этапе Wordwall не используется. Преподаватель объясняет правила спряжения (сравнение I и II спряжения, запоминание опорных слов, работа с таблицей). Выполняются 1–2 упражнения из учебника на подстановку или трансформацию. Цель – ознакомить учащихся с новым материалом и создать ориентировочную основу действий.



Второй этап – тренировка с помощью Wordwall (автоматизация). Это основной этап работы с платформой. Рекомендуемая продолжительность – 10–15 минут на одном занятии. Важно соблюдать следующие принципы: разнообразие шаблонов (за одно занятие следует использовать 3–4 разных типа упражнений, например: «Сопоставить» → «Групповая сортировка» → «Викторина» → «Закончите предложение» – это предотвращает привыкание и поддерживает интерес); переход от простого к сложному (сначала учащиеся работают с парадигмой, затем классифицируют глаголы по спряжениям, потом выбирают правильный вариант в предложении и, наконец, вводят окончания самостоятельно); элемент соревнования (можно использовать режим «Классная игра», где учащиеся соревнуются на скорость и точность, или устанавливать личные рекорды); повторяемость (упражнения на Wordwall можно проходить неограниченное количество раз; преподаватель может задавать ссылки на определённые игры в качестве обязательного минимума, например, набрать 100 очков или пройти упражнение 3 раза с результатом не ниже 90%).

Третий этап – перенос навыка в речь (коммуникативный этап). Wordwall не может заменить живую коммуникацию. После игровой тренировки необходимо дать условно-речевое или подлинно коммуникативное задание, в котором учащиеся обязаны использовать отработанные формы в спонтанной речи [4]. Примеры: «Расскажите, что ваши коллеги / друзья / члены семьи делают каждый вечер»; «Интервью: узнайте у соседа по парте, что он обычно делает по выходным, и перескажите классу»; «Ситуация: вы пришли в гости к русской семье. Опишите, что видят ваши глаза (кто что делает)». Таким образом, Wordwall выполняет роль тренажёра на этапе автоматизации, освобождая время для коммуникативной практики.

Далее приведём методические рекомендации по созданию упражнений в Wordwall.

Выбор типа упражнения под конкретную задачу. Для запоминания парадигмы спряжения рекомендуется шаблон «Сопоставление» (местоимение + форма). Для различения I и II спряжения – «Группировка» (инфинитивы). Чтобы выбрать правильное окончание в предложении – «Викторина» (3–4 варианта). Для активного воспроизведения формы – «Закончите предложение» (перетаскивание слов). Для устной разминки – «Случайное колесо» (фронтально).

Настройка обратной связи. В большинстве шаблонов Wordwall позволяет включить режим «Показывать правильный ответ при ошибке». Рекомендуется использовать эту опцию, а также добавлять краткое правило в пояснение. Например, если учащийся ошибается в предложении «Она готовит ужин», можно вывести сообщение: «Глагол готовить – II спряжение, окончание -ит в 3-м лице ед.ч.».

Организация домашней работы. Wordwall предоставляет прямую ссылку на упражнение и QR-код. Преподаватель может размещать ссылки в Google Classroom, Telegram-канале или любом другом учебном пространстве. Домашнее задание может включать: выполнить определённое упражнение 2–3 раза; набрать минимальный процент правильных ответов (например, 85%); записать скриншот результата или поделиться ссылкой на лучшую попытку.

Мониторинг прогресса. В платной версии Wordwall доступна подробная статистика по каждому учащемуся (количество попыток, процент правильных ответов, самые трудные вопросы). В бесплатной версии преподаватель может отслеживать результаты в реальном времени во время «Классной игры» или просить студентов присылать скриншоты. Для систематического мониторинга рекомендуется вести простую таблицу (ФИО, упражнение, % правильных ответов, дата).

Как любой инструмент, Wordwall имеет объективные ограничения, которые важно учитывать [5].



Контекстная ограниченность. Большинство шаблонов оперируют изолированными предложениями или даже словосочетаниями. Учащийся может успешно выполнять упражнения на Wordwall, но испытывать трудности при употреблении тех же глаголов в связной речи. Пути преодоления: не ограничиваться работой с платформой; после каждого блока игровых упражнений обязательно давать коммуникативные задания (см. третий этап); можно также создавать в Wordwall упражнения с мини-текстами (например, в шаблоне «Закончите предложение» дать связный абзац из 3-4 предложений).

Риск быстрого привыкания. Если из занятия в занятие использовать одни и те же шаблоны с одинаковым дизайном, интерес учащихся снижается. Пути преодоления: периодически менять визуальное оформление (в Wordwall есть несколько тем – «Классическая», «Мультипликационная», «Минималистичная» и др.); чередовать Wordwall с другими платформами (Quizlet Live, Blooket, Kahoot); давать студентам возможность создавать свои игры на Wordwall для одноклассников – это повышает вовлеченность [2].

Бесплатная версия vs платная. Бесплатная версия Wordwall позволяет создать до 5 активных упражнений одновременно (можно архивировать старые). Этого достаточно для небольшого курса, но требует планирования. В платной версии (около 10–15 USD в месяц) доступны неограниченное количество упражнений, расширенная статистика и некоторые эксклюзивные шаблоны. Рекомендация: начинать с бесплатной версии, архивируя неактуальные игры. Если платформа становится центральным инструментом в курсе, имеет смысл оформить подписку.

Платформа Wordwall предоставляет преподавателю РКИ гибкий и эффективный инструмент для геймификации процесса автоматизации спряжения глаголов в настоящем времени [6]. Разнообразие шаблонов (сопоставление, викторина, группировка, закончите предложение, случайное колесо) позволяет организовать тренировку на разных уровнях сложности – от узнавания парадигмы до активного воспроизведения окончаний в предложениях. Мгновенная обратная связь и возможность многократного повторения способствуют выработке автоматизма.

В то же время Wordwall не следует рассматривать как панацею. Платформа эффективна на этапе автоматизации изолированных форм и простых предложений, но требует обязательного дополнения коммуникативными заданиями для переноса навыка в связную речь [3]. При правильной интеграции (трёхэтапная модель: презентация → тренировка с Wordwall → коммуникативная практика) сервис становится мощным помощником, повышающим мотивацию учащихся и освобождающим время преподавателя для индивидуальной работы.

Список литературы:

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий. – М.: ИКАР, 2019.
2. Гончарова В.А. Геймификация в практике преподавания РКИ: от лексики до грамматики // Русский язык за рубежом. – 2018. – № 6. – С. 36–41.
3. Крючкова Л.С. Геймификация в обучении РКИ: возможности и границы // Русский язык за рубежом. – 2021. – № 4. – С. 24–31.
4. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. – М.: Русский язык, 2020.
5. Сысоев П.В. Информационные и коммуникационные технологии в обучении иностранному языку. – М.: ИОСО РАО, 2019.
6. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction. – San Francisco: Pfeiffer, 2012.

