



TA'LIMDA TILLARNI O'QITISHNING MUAMMO VA YECHIMLARI
XALQARO ILMIY-AMALIY KONFERENSIYA

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI TASHQI ISHLAR VAZIRLIGI

JAHON IQTISODIYOTI VA DIPLOMATIYA UNIVERSITETI



YEVROPA VA TURKIY TILLAR KAFEDRASI

O'ZBEK VA RUS TILLARI KAFEDRASI

**TA'LIMDA TILLARNI O'QITISHNING
MUAMMO VA YECHIMLARI
(ПРОБЛЕМЫ ЯЗЫКОВОГО ОБУЧЕНИЯ
И ПУТИ ИХ РЕШЕНИЯ/
PROBLEMS OF LANGUAGE LEARNING
AND WAYS TO SOLVE THEM)**

MAVZUSIDAGI XALQARO ILMIY-AMALIY KONFERENSIYA

TO'PLAMI



2026-YIL
4-IYUN



TOSHKENT
2026

Jahon iqtisodiyoti va diplomatiya universitetining Yevropa va turkiy tillar kafedrası hamda O'zbek va rus tillari kafedrası tomonidan 2026-yil 4-iyunda o'tkazilgan **"Ta'limda tillarni o'qitishning muammo va yechimlari (проблемы языкового обучения и пути их решения// problems of language learning and ways to solve them)** mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya to'plami JIDU Ilmiy muvofiqlashtiruvchi kengashning 2026-yil 26-iyundagi 24-sonli majlisi qarori bilan nashrga tavsiya etildi.

"Ta'limda tillarni o'qitishning muammo va yechimlari (проблемы языкового обучения и пути их решения// problems of language learning and ways to solve them) mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya to'plami // – Toshkent: JIDU, 2026. – 396 bet.

Mas'ul muharrir:

O'zbek va rus tillari kafedrası mudiri, dotsent
Yevropa va turkiy tillar kafedrası mudiri,
dotsenti, f.f.n
Oliy ta'limdan keyingi ta'lim ofisi boshlig'i, s.f.n.

M.Abduraxmanova

V.Mamatkasimova

M. Siddiqova

Taqrizchilar:

P.Nishonov – O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti fransuz tili (amaliy fanlar) kafedrası professori, f.f.n.

Sh.U.Narmatova – Jahon iqtisodiyoti va diplomatiya universitetining O'zbek va rus tillari kafedrası dotsenti, f.f.n.

Ushbu ilmiy-amaliy konferensiyaning maqolalarini tahlil qilish va chop etishga tavsiya etish uchun tahririyat–noshirlik guruhi:

Sh.A. Xasanova – Yevropa va turkiy tillari kafedrası katta o'qituvchisi, f.f.f.d.(Phd)

G.Yu.Rofiyeva – Yevropa va turkiy tillari kafedrası katta o'qituvchisi, f.f.f.d.(Phd)

МЕТОДИКА ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ В УМЭД (НА МАТЕРИАЛЕ ЯЗЫКА ДИПЛОМАТИИ)

Букреева Наталья Геннадьевна

Старший преподаватель
кафедры узбекского и русского языков
Университета мировой экономики и дипломатии
email: nbukreyeva@uwed.uz

Аннотация

В настоящей статье рассматривается методика геймификации в обучении русскому языку как иностранному (РКИ) на материале профессионально ориентированной лексики дипломатической сферы. Особое внимание уделяется, с одной стороны, теоретическим основаниям геймификации, а с другой — практической реализации игровых заданий, направленных на формирование лексической и коммуникативной компетенции обучающихся. В частности, подробно описываются игровые упражнения с использованием дипломатической терминологии, моделирующие реальные ситуации международного общения. Делается вывод о целесообразности внедрения геймификации в профессионально ориентированное обучение РКИ.

Ключевые слова: геймификация, РКИ, дипломатическая лексика, профессионально ориентированное обучение, коммуникативная компетенция, игровые технологии, методика преподавания.

Abstract

This article examines gamification methods for teaching Russian as a foreign language (RFL) using professionally oriented vocabulary from the diplomatic sphere. Particular attention is paid to the theoretical foundations of gamification and the practical implementation of game-based tasks aimed at developing students' lexical and communicative competence. In particular, game exercises using diplomatic terminology, simulating real-life international communication situations,

are described in detail. A conclusion is reached regarding the feasibility of introducing gamification into professionally oriented teaching of Russian as a foreign language.

Keywords: gamification, Russian as a foreign language, diplomatic vocabulary, professionally oriented teaching, communicative competence, gaming technologies, teaching methods.

В условиях глобализации владение иностранными языками приобретает особое значение в сфере международных отношений, в связи с чем преподавание русского языка как иностранного для дипломатов представляет собой специфическую область, требующую учёта профессиональных потребностей обучающихся.

Следует подчеркнуть, что дипломатический дискурс отличается высокой степенью формальности, точностью формулировок и наличием устойчивых выражений. В результате усвоение данной лексики зачастую вызывает значительные трудности. В связи с этим возникает необходимость поиска эффективных способов её освоения. Одним из таких способов является геймификация, рассматриваемая нами как системное использование игровых механизмов в образовательном процессе с целью повышения мотивации и эффективности обучения.

В методике РКИ геймификация становится инструментом моделирования реальных ситуаций международного общения, что соответствует принципам коммуникативного подхода, разработанного Е.И.Пассовым, согласно которому *«обучение должно воспроизводить реальные условия речевой деятельности»*¹ (Пассов, 1991: с. 34).

Использование игровых технологий позволяет не только повысить мотивацию, но и создать условия для моделирования реальных коммуникативных ситуаций. По мнению Каппа *«геймификация – это использование игровых механик и игрового мышления для повышения мотивации, вовлечённости и эффективности обучения»*² (Капп, 2012: с. 9).

В обучении языку дипломатии игровые элементы позволяют: воспроизводить переговорные ситуации, отрабатывать речевые клише, формировать навыки стратегической коммуникации.

Следует отметить, что дипломатическая лексика представляет собой не только термины (*переговоры, соглашение, делегация*), но и устойчивые выражения (*выразить озабоченность, достичь договорённости*), а также речевые клише (*высокая сторона, в рамках сотрудничества*). Кроме того, важной особенностью является необходимость соблюдения речевого этикета и нейтральности высказываний, поскольку традиционные методы заучивания оказываются недостаточно эффективными, тогда как игровые формы позволяют включить лексику в активное употребление.

Рассмотрим игровые задания, рекомендуемые при обучении студентов-дипломатов.

Первая игра называется *«Ассоциации дипломата»* (тема *«Конфликт и сотрудничество»*). Прежде всего, преподаватель предлагает слово «конфликт», к которому студенты должны назвать свои ассоциации, например, напряжённость, переговоры, компромисс. Затем формируется высказывание: *«Стороны стремятся снизить напряжённость и найти компромисс»*. Таким образом, происходит переход к профессиональному дискурсу. Для наилучшей организации игры можно посоветовать использование сайта *Quizlet*.

Вторая игра – *«Дипломатический QR - квест»* (тема *«Международные переговоры»*). Для проведения данной игры необходимо разделить учебную группу на команды, каждая из которых будет представлять делегацию определённой страны. После сканирования QR-кода каждый участник получает конкретное задание и необходимую для его выполнения инструкцию. Дипломатический квест с использованием ИИ и современных технологий можно превратить в реалистичную симуляцию международных переговоров, кризисов и принятия решений. Целью данного занятия является проведение переговоров и подписание соглашения на взаимовыгодных

условиях или же предотвращение международного конфликта, климатического кризиса или кибератаки. Вместо ведущего часть функций выполняет ИИ, который предоставляет новости в реальном времени, создаёт дипломатические телеграммы, оценивает последствия решений игроков, а также формирует новые кризисы и неожиданные события. В качестве примера можно предложить проанализировать последствия договора о санкциях. Введение в игру ИИ делает игру динамичной и непредсказуемой.

Не менее популярной считается игра *«Дипломатическое бинго»*, целью которой является повторение дипломатической лексики. Для проведения данной игры необходимо подготовить онлайн-карточки с дипломатическими терминами: *договор, меморандум, коммюнике, протокол, резолюция* и т.д. Преподаватель читает определения: *«Официальный документ, фиксирующий договорённости – это ...»*, студенты отмечают слово → *«соглашение»*. После игры необходимо составить формальное предложение: *«Стороны подписали соглашение»*. Данную игру можно проводить как в традиционном формате, так и с использованием современных технологий – на платформе <https://wayground.com>, предварительно загрузив туда задание. В качестве карты мира можно применить *Google Maps* или собственную карту в веб-приложении. На карте могут отображаться: зоны конфликтов, перемещение гуманитарных миссий, экономические маршруты, экологические угрозы. После каждого принятого студентом решения ИИ обновляет карту.

Рассмотрим проведение данной игры по инструкции.

На первом этапе *«Открытие»* необходимо распределить страны между участниками игры при помощи онлайн-рандомайзера, получить необходимое досье и ознакомиться с текущей ситуацией.

На втором этапе *«Кризис»* ИИ сообщает о международном инциденте; начинаются переговоры между странами.

На третьем этапе «*Информационная война*» начинается работа со СМИ: изучаются материалы, новости, после обсуждения которых принимается конкретное решение.

Такой формат сочетает дипломатию, стратегию, переговоры, аналитику и цифровые технологии, а ИИ становится не просто помощником, а полноценным «двигателем» игрового мира.

Подводя итоги, можно сказать, что геймификация является эффективным инструментом в обучении РКИ, особенно в профессионально ориентированном контексте, так как обеспечивает повышение мотивации обучающихся, развитие спонтанной речи, автоматизацию дипломатических клише, формирование межкультурной компетенции, снижение языкового барьера. В частности, при обучении дипломатической лексике она позволяет не только облегчить запоминание терминов, но и сформировать навыки их уместного использования в речи. Иными словами, геймификация способствует переходу от знания языка к владению им как инструментом профессиональной коммуникации.

Список литературы

1. Габдуллина А. Ш., Рубцова А. В. Геймификация и развитие коммуникативных навыков // 2024.
2. Нефёдов И. В., Ши А. В. Геймификация в обучении РКИ // 2022.
3. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. — М.: Просвещение, 1991.
4. Позднякова М. Н., Панарина Г. И. Возможности геймификации при обучении иностранному языку // 2023.
5. Рашидов Ш. Современные стратегии геймификации в образовании // 2024.
6. Kapp K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.