

УДК 371.3

Деретич Виолетта Воиславна

магистрант

Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова

Москва, Россия

Лях Юлия Анатольевна

доктор педагогических наук, профессор

Московский государственный университет им. М. В.

Ломоносова

Москва, Россия

**ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ В УСЛОВИЯХ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТРАДИЦИОННЫХ КИТАЙСКИХ ИГР В
ОБУЧЕНИИ**

Аннотация: В статье анализируются возможности повышения качества образования через внедрение традиционных китайских игр в образовательный процесс. Рассматривается их влияние на формирование коммуникативных и метапредметных результатов обучения. Особое внимание уделяется проблеме оценки качества образования в условиях применения игровых технологий. Обосновывается, что традиционные китайские игры позволяют повысить мотивацию обучающихся и обеспечить переход от репродуктивного к деятельностному типу обучения

Ключевые слова: качество образования, игровые технологии, китайский язык, традиционные игры, оценка результатов обучения

Deretich Violetta Voislavna

Master's student

Lomonosov Moscow State University

Moscow, Russia

Lyakh Yulia Anatolyevna

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor

Lomonosov Moscow State University

Moscow, Russia

QUALITY OF EDUCATION ASSESSMENT THROUGH THE USE OF TRADITIONAL CHINESE GAMES IN EDUCATION

***Abstract:** The article analyzes the potential of improving the quality of education through the integration of traditional Chinese games into the educational process. Their impact on communicative and meta-subject learning outcomes is examined. Special attention is paid to the assessment of educational quality in game-based learning environments. It is argued that traditional Chinese games facilitate the transition from reproductive to activity-based learning*

***Keywords:** quality of education, game-based learning, Chinese language, traditional games, assessment*

Современные подходы к оценке качества образования ориентированы на отказ от модели, в рамках которой основное внимание уделяется исключительно контролю усвоения предметных знаний. В соответствии с положениями Федеральных государственных образовательных стандартов качество образования рассматривается как комплексная характеристика, включающая не только результаты обучения, но и условия их достижения, а также особенности организации образовательного процесса [1]. В этой связи значимость приобретает оценка не только уровня освоения учебного материала, но и способности обучающихся применять знания в различных учебных и практических ситуациях, что требует пересмотра традиционных подходов к организации контроля и оценивания.

Объектом исследования является образовательный процесс при обучении иностранному языку, а **предметом** — использование

традиционных китайских игр как средства повышения качества образовательных результатов обучающихся.

Целью исследования является обоснование педагогического потенциала традиционных китайских игр как средства повышения качества образования и формирования коммуникативных, метапредметных и межкультурных результатов обучающихся.

Для достижения поставленной цели были определены следующие **задачи:**

- 1) Выявить современные подходы к оценке качества образования;
- 2) Определить возможности использования традиционных китайских игр в обучении;
- 3) Определить роль традиционных китайских игр в формировании коммуникативных, предметных, метапредметных и межкультурных результатов обучения;
- 4) Сформулировать подходы к оценке образовательных результатов в условиях применения игровых технологий.

образовательных результатов в условиях применения игровых технологий

Методологическую основу исследования составили анализ научной и методической литературы, а также обобщение педагогического опыта. В работе использовались элементы теоретического моделирования образовательного процесса с применением игровых технологий.

В рамках обозначенной проблемы возрастает значение педагогических средств, способных обеспечить более активное участие обучающихся в учебной деятельности. Одним из таких средств выступают игровые технологии, которые в современной педагогике рассматриваются как инструмент повышения учебной мотивации обучающихся. Так, по мнению Г.К. Селевко, игровые формы обучения способствуют более глубокому усвоению учебного материала за счёт вовлечения обучающихся в деятельность, требующую самостоятельного принятия решений [2]. При

этом немаловажно то, что игровые технологии меняют характер учебного взаимодействия и преобразуют окружающую обстановку, позволяя учащимся быть активными и вовлеченными в процесс обучения.

Использование традиционных китайских игр (маджонг, сянци, го и др.) в обучении китайскому языку приобретает особое значение. Их педагогический потенциал связан с тем, что они позволяют сочетать освоение языкового материала с деятельностью, имеющей коммуникативный и познавательный характер. В процессе игры учащиеся используют языковые средства в условиях, приближенных к реальному общению, что способствует формированию навыков их практического применения. В отличие от традиционных упражнений, направленных на отработку отдельных языковых единиц, игровые формы создают ситуацию целенаправленного и функционального использования языка.

Обращение к культурно-исторической теории Л.С. Выготского позволяет рассматривать игровую деятельность как одну из форм организации совместной деятельности обучающихся, в рамках которой создаются условия для развития более сложных форм мышления и речи [3, с. 85]. Игровые практики предполагают взаимодействие, координацию действий и решение коммуникативных задач, что делает их значимым инструментом организации учебного процесса. В этом смысле использование традиционных игр направлено на развитие коммуникативной компетенции.

Применение традиционных китайских игр в обучении позволяет выделить ряд эффектов, потенциально связанных с повышением качества образования. Прежде всего, можно предположить повышение учебной мотивации, обусловленное изменением характера учебной деятельности, что в целом соответствует выводам исследований в области игровых образовательных технологий [2]. Кроме того, игровые формы могут способствовать развитию коммуникативной компетенции, поскольку

учащиеся используют язык в процессе взаимодействия, а не в условиях изолированных упражнений [4]. Наряду с этим в игровой деятельности могут развиваться когнитивные умения, включая анализ ситуации, выбор стратегии, умение принимать решения, что соотносится с деятельностным характером обучения [1].

Так, использование элементов игры маджонг в обучении китайскому языку может быть связано с выполнением заданий, предполагающих формирование комбинаций с одновременным речевым сопровождением действий. Подобная организация учебной деятельности позволит активизировать использование лексики и грамматических конструкций, а также способствует развитию навыков объяснения и аргументации. Важным является и то, что подобные задания предполагают взаимодействие обучающихся, что усиливает коммуникативную направленность обучения.

Вместе с тем использование игровых технологий актуализирует проблему оценки качества образования, поскольку традиционные формы контроля, такие как тестирование и письменные работы, не всегда позволяют в полной мере оценить сформированность коммуникативных и метапредметных результатов. В этой связи представляется целесообразным дополнение существующих подходов к оцениванию рядом критериев, учитывающих специфику игровой деятельности.

К числу таких критериев могут быть отнесены:

- коммуникативная инициатива обучающихся, выражающаяся в частоте и уместности речевых высказываний;
- степень вовлечённости в совместную деятельность;
- способность к стратегическому планированию действий в игровой ситуации;
- качество речевого взаимодействия, включая адекватность использования языковых средств;

- способность к рефлексии и оценке собственных действий (структурирование текста, улучшение читаемости, соответствие научному стилю).

Дополнительно представляется возможным использовать такие формы оценивания, как наблюдение с фиксацией поведенческих и речевых показателей, экспертная оценка деятельности в группе, самооценка и взаимооценка, а также задания рефлексивного характера. Подобный подход может рассматриваться как расширение традиционных моделей оценивания и как попытка адаптации критериев качества образования к условиям деятельностного и коммуникативно ориентированного обучения.

Современные подходы к оценке образовательных результатов ориентированы на оценивание, предполагающее учет динамики развития обучающихся и их индивидуальных особенностей [4]. В условиях использования игровых технологий это приобретает особую значимость, поскольку позволяет фиксировать не только результат, но и процесс деятельности. Подобный подход не только делает оценивание более гибким, но и позволяет учитывать разнообразие образовательных результатов.

В частности, анализ процесса деятельности участников игры помогает понять то, как именно ученик приходит к решению поставленной учителем учебной задачи. В области преподавания иностранных языков это позволяет сфокусироваться на логике выбора языковых средств и их уместности в конкретном контексте. Учителю представляется возможным оценить не только грамотность, но и гибкость речи, коммуникативную находчивость, умение адаптироваться в непредсказуемых ситуациях, а также навыки работы в команде. В результате оценивание приобретает более комплексный характер, отражая как уровень сформированности языковых навыков, так и развитие метапредметных и коммуникативных умений.

Дополнительным аспектом использования традиционных китайских игр в образовательном процессе является их выраженный культурный потенциал, который может рассматриваться как значимый ресурс формирования межкультурной компетенции обучающихся. Включение элементов традиционной игровой культуры в обучение способствует не только усвоению языковых единиц, но и освоению социокультурных норм, моделей поведения и коммуникативных стратегий, характерных для носителей языка [5]. В процессе игровой деятельности обучающиеся, как правило, сталкиваются с культурно обусловленными правилами взаимодействия, символикой и логикой действий, что позволяет им формировать более целостное представление о китайской культуре как контексте функционирования языка.

В контексте оценки качества образования данный аспект может быть соотнесён с формированием межкультурной и коммуникативной компетенций, которые в современных образовательных стандартах рассматриваются как значимые результаты обучения [1]. При этом уровень их сформированности может оцениваться через способность обучающихся интерпретировать культурно обусловленные элементы коммуникации, адекватно использовать языковые средства в различных социокультурных ситуациях, а также демонстрировать понимание норм взаимодействия, характерных для носителей языка. Итак, культурный компонент игровой деятельности приобретает не только содержательное, но и оценочное значение, позволяя расширить представление о качестве образовательных результатов.

Таким образом, включение традиционных китайских игр в образовательный процесс можно обоснованно считать одним из перспективных путей повышения качества обучения. Во-первых, подобный подход позволяет органично соединить коммуникативную направленность занятий с активными формами организации деятельности

и глубоким культурным компонентом. Во-вторых, использование игровых технологий создает основу для формирования различного рода компетенций: предметных, метапредметных, коммуникативных и межкультурных. Это, в свою очередь, полностью отвечает требованиям к современному образованию. При этом, необходимо создать грамотную систему оценивания, которая бы не только учитывала специфику традиционных китайских игр, но и была направлена на комплексный контроль умений учащихся в динамике. В целом, можно сделать вывод, что внедрение народных игровых практик в систему преподавания иностранных языков обладает серьезным педагогическим потенциалом и может значительно обогатить современную методику.

Использованные источники:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: утв. приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287. М., 2021.
2. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. М.: Народное образование, 2005. 256 с.
3. Выготский, Л.С. Психология развития человека. М.: Смысл, 2005. 512 с.
4. Black P., Wiliam D. Assessment and Classroom Learning // Assessment in Education: Principles, Policy & Practice. 1998. Vol. 5. № 1. P. 7–74.
5. Пассов, Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М.: Просвещение, 1991. 223 с.