

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2026, Том 14, № 4 / 2026, Vol. 14, Iss. 4 <https://mir-nauki.com/issue-4-2026.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/20PDMN426.pdf>

DOI: 10.15862/20PDMN426 (<https://doi.org/10.15862/20PDMN426>)

5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Толмацкий, М. А. Экспериментальная проверка эффективности обучения иностранных студентов грамматическому аспекту русского языка с использованием учебного пособия, включающего игровые задания / М. А. Толмацкий // Мир науки. Педагогика и психология. — 2026. — Т. 14. — № 4. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/20PDMN426.pdf>. DOI: 10.15862/20PDMN426.

For citation:

Tolmatskii M.A. Experimental test of the effectiveness of teaching foreign students the grammatical aspect of the Russian language using a textbook, including game tasks. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2026;14(4): 20PDMN426. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/20PDMN426.pdf>. DOI: 10.15862/20PDMN426 (In Russ., abstract in Eng.).

УДК 372.881.161.1

Толмацкий Михаил Аркадьевич

ФГБОУ ВО «Российский государственный аграрный университет — МСХА имени К. А. Тимирязева»,
Москва, Россия

Ассистент

E-mail: m.tolmatskii@rgau-msha.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-9613-4005>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1236954

Экспериментальная проверка эффективности обучения иностранных студентов грамматическому аспекту русского языка с использованием учебного пособия, включающего игровые задания

Аннотация. В данной работе проведена экспериментальная проверка эффективности обучения иностранных студентов на предмет грамматической точности речи при использовании учебного пособия, включающего систему игровых заданий. Расположение материала выполнено с поэтапным усложнением заданий в зависимости от сформированности навыков работы со связным текстом. Игровые задания предлагаются как средство закрепления изученного грамматического материала. Целью работы является определение повышения эффективности обучения на предмет грамматической точности речи иностранных обучающихся подготовительного факультета при дополнении традиционной методики игровыми заданиями учебного пособия. Методика работы: анализ исследований, посвящённых использованию игровых заданий при обучении грамматическому аспекту русского языка иностранных студентов подготовительного факультета вуза, выделение наиболее существенных особенностей таких исследований, характеристика разработанного пособия, экспериментальное обучение в экспериментальной группе, с использованием игровых заданий учебного пособия и обучение по традиционной программе в контрольной группе, завершившиеся контрольным экспериментом. Статистический метод определения значимости различий между двумя выборками по критерию Стьюдента на уровне значимости 0,05. Основные результаты: эксперимент подтвердил повышение грамматической точности речи иностранных студентов подготовительного факультета вуза при обучении грамматическому аспекту русского языка с использованием игровых заданий пособия.

Статистический анализ по Т-критерию Стьюдента подтвердил существенность различий между результатами грамматического теста в экспериментальных и контрольных группах на уровне значимости 0,05.

Ключевые слова: учебное пособие, русский как иностранный, игровые задания

Введение

Обучение грамматическому аспекту русского языка по традиционной методике сталкивается с некоторыми трудностями. К ним относится допущение грамматических ошибок, связанных с отсутствием грамматической категории в родном языке обучающихся (например, использование предложного падежа для обозначения объекта, к которому направлено движение) или несовпадением принадлежности слов к определённой категории в русском и родном языке. Также наблюдаются случаи неумения перенести сформированный навык на новую ситуацию общения (использование винительного падежа в значении объекта в разных конструкциях). Отсутствие сформированных грамматических навыков может приводить либо к низкой точности речи (вплоть до коммуникативно значимых ошибок), либо к непониманию речи (аудирование, чтение).¹

Так как в данной работе акцент делается на грамматическом аспекте, следует остановиться на подходах, которые существуют при обучении грамматике в традиционной методике. Согласно коммуникативному подходу обучение на подготовительном факультете ведётся на функциональной основе.² В связи с этим можно отметить функционально-коммуникативную роль грамматики. В работе В. И. Остапенко падежи приводятся в соответствии с принципами ситуативности, доступности и учёта родного языка обучающихся [1]. Труд учёного носит практический характер и принимается во внимание авторами учебников (в том числе и авторами учебного комплекса, применяемого в данной работе).

В процессе обучения русскому языку как иностранному происходит формирование грамматических навыков и получение грамматических знаний обучающимися. Прочность сформированных навыков определяется наличием данных знаний [2], которые могут утрачиваться. Такая проблема решается систематизацией материала при повторении. Важным при формировании навыка является соблюдение 3 этапов, выделенных С. Ф. Шатиловым: (1) ориентировочный; (2) стереотипизирующе-ситуативный; (3) варьирующе-ситуативный.¹ В рамках данной работы использование игровых заданий учебного пособия (описано ниже) будет предлагаться на варьирующе-ситуативном этапе. Это определяется психофизиологическими особенностями обучающихся [3], такими как процесс формирования навыков и умений и утомляемость обучающихся, сопровождающаяся плохим восприятием материала. Первая особенность связана со спецификой трёхэтапного формирования навыка, а вторая предполагает внесение разнообразия в процесс занятия. Предполагается, что преподаватель сообщил обучающимся изучаемый материал, в процессе занятия произошло закрепление навыка, а в завершении автоматизированный навык применяется в условиях, зависящих от обстоятельств, то есть в ситуациях общения [3]. Каждый этап включает упражнения, которые являются средством формирования навыка. Прежде чем перейти к основному содержанию работы следует отметить необходимость повышения эффективности процесса обучения. По мнению учёных, игровые задания являются средством повышения эффективности [4; 5].

¹ Шатилов С. Ф. Методика обучения немецкому языку в средней: Учеб. Пособие для студентов пед. ин-тов по спец. № 2103 «Иностр.яз.». 2-е изд., дораб. М., Просвещение, 1986. 223 с.

² Протасова, Е., Салатов, И. Вот как-то так: жизнь в картинках: методические рекомендации к пособию. 2-е изд. СПб.: Златоуст, 2022. 31 карта; методическое описание (80 с.). (Карты. Карточки. Картинки...; вып. 7).

Это подтверждается результатами исследований [6; 7]. Кажется, существенное повышение эффективности от предлагаемых заданий может быть достигнуто при систематическом их использовании в рамках определённого аспекта (в данной работе грамматического). К использованию игр при обучении иностранному языку обращался исследователь В. В. Петрусинский [4]. М. Ф. Стронин предлагал использовать их как упражнения с ситуационными вариантами, создающими возможность многократного повторения речевых образцов в условиях, близких к реальному речевому общению без использования подстановочных упражнений³, то же подчёркивал исследователь в области преподавания русского языка как иностранного А. Р. Арутюнов, отмечая, что момент условности помогает «воспроизвести» или симитировать определяющие факторы реального общения).⁴ Факторы реального общения в данном исследовании не анализируются в силу специфики уровня владения языком обучающимися, отсутствия необходимости в установках игровых заданий воспроизведения факторов реального общения, а также по причине небольшого количества необходимого материала (спонтанных высказываний обучающихся в процессе задания). Так как данное исследование посвящено применению игровых заданий на элементарном уровне, в начале обучения ситуации игры (взаимодействия, требующие принятия решения от участников) ограничиваются использованием речевых образцов. Данное действие напоминает упражнение, но обучающимся необходимо принести победу своей команде, а это можно сделать, лучше справившись с заданием. В работе над темой были изучены учебные пособия, включающие игры для обучающихся от элементарного уровня владения языком до продвинутого.⁵

В зарубежной лингводидактике учёные считают игры единицей содержания процесса обучения [8; 9]. Mario Rinvolucsti делится своим опытом по определению места применения игр: (а) проверка знания обучающихся перед началом изучения новой грамматической темы; (б) усвоение грамматической темы; в) проверка степени изученности материала. Как уже говорилось, в рамках данной работы игровые задания предлагались на этапе применения грамматического навыка, то есть для закрепления изученной темы.

Экспериментальная проверка эффективности обучения популярная практика, включающая констатирующий, формирующий и контрольный эксперимент [10; 11]. Исследования с экспериментальной проверкой эффективности обучения, посвящённые играм, представлены в научной литературе, но рассчитаны на другие структурные подразделения вуза [7; 12] или включают иные методы (анкетирование) [13].

Следует отметить, что авторы всех упомянутых исследований учитывали грамматический аспект при разработке игр, но указаний на закрепляемые темы не делали. Исследований посвящённых экспериментальной проверке эффективности обучения грамматическому аспекту русского языка иностранных студентов подготовительного факультета вуза с использованием учебного пособия, включающего игровые задания, не проводилось.

³ Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы) [Текст]: пособие для учителя / М. Ф. Стронин. — М.: Просвещение, 1981. — 111 с.

⁴ Арутюнов А. Р., Чеботарев П. Г., Музруков Н. Б. Игровые задания на уроках русского языка / М.: Русский язык, 1984. — 289 с.

⁵ Колесова, Д. В., Харитонов, А. А. Игра слов во что и как играть на уроке русского языка: учебное пособие. — СПб.: Златоуст, 2011. — 152 с.

Губанова Т. В. Русский язык в играх: учебно-методическое пособие / сост.: Т. В. Губанова, Е. А. Нивина. — Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. — 80 с.

Закорчевная Л. Р. Русский язык: игровое пособие для начинающих / Л. Р. Закорчевная. — М.: Флинта, 2019. — 160 с.

При разработке учебных пособий, указанных выше, учитывались особенности важные для данной работы. К ним относится системность представления материала, указание на изучаемую грамматическую тему, описание необходимого материала, чёткие установки в задании, наличие рекомендаций.

Существует следующее определение учебного пособия — «это средство обучения, имеющее целью формирование одного из аспектов или видов речевой деятельности (Учебное пособие по фонетике, грамматике, по развитию речи, книга для чтения)».⁶ Е. Н. Овчинникова выделила важное свойство учебного пособия: дополнять учебник [14]. Это свойство является основополагающим в понимании роли учебного пособия на занятии. Проанализированный материал лёг в основу учебного пособия «Грамматические игры для иностранных студентов подготовительного факультета» (далее Пособие)⁷, разработанного в рамках данной работы. Пособие является дополнением к учебному комплексу «Диалог» (далее Комплекс)⁸ (учебник + рабочая тетрадь) и несёт в себе его черты. Организация материала с учётом особенностей процесса обучения [2] даст возможность дополнить материал Комплекса и поможет стать средством систематического использования игровых заданий при закреплении грамматических явлений в рамках освоения Лингводидактической программы.⁹

В Пособии представлена система игровых заданий. В основу разработанных материалов данного пособия положен прямой метод.

Пособие разработано для преподавателей русского языка как иностранного.

Цель Пособия: освоение грамматического аспекта русского языка в практике общения при условии систематического использования игровых заданий, включённых в данное пособие. Место апробации Пособия: подготовительный факультет РГАУ-МСХА имени К. А. Тимирязева.

Средства обучения: игровые задания, раздаточный материал (в пособии представлен фрагментарно), электронные ресурсы (раздаточный материал, ссылки на образовательные платформы).

Содержанием учебного пособия является система игровых заданий. Структура учебного пособия: методические рекомендации, описание игровых заданий на основе модели М. Rinvulcri [8], примеры раздаточного материала и библиография. Обозначенная модель включает в себя следующие компоненты: грамматическую тему, уровень владения языком обучающихся, время, отведённое на выполнение одного игрового задания, необходимые материалы (при наличии даётся ссылка на материал), действия преподавателя и обучающихся.

Для удобства поиска игровое задание содержит уникальный номер (2.13, где 2 — номер раздела; 13 — номер задания) и грамматическую тему. Например: 2.41: Дательный падеж личных местоимений.

Предполагается, что названия тем облегчают ориентировку в учебных материалах.

Необходимый раздаточный материал расположен на яндекс-диске. Так как Пособие представлено в электронном формате, материалы для занятия необходимо распечатывать.

⁶ Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — Москва: Издательство Икар, 2009. — с.333 — EDN XQRFTT

⁷ Толмацкий М. А. Грамматические игры для иностранных студентов подготовительного факультета. Учебное пособие / Автор-составитель М. А. Толмацкий. — Москва, Изд-во РГАУ-МСХА имени К. А. Тимирязева, 2025. — 66 с.

⁸ Коншина, С. Г., Марьина, Е. С. Диалог. Русский язык для начинающих. Практический курс (элементарный уровень). — М.: КРЭФ, 2018. — 192 с.

⁹ Лингводидактическая программа по русскому языку как иностранному: Элементарный уровень. Базовый уровень. Первый сертификационный уровень. [Текст]: Учеб. пособие. М.: РУДН, — 2010. — 181 с.

Игровые задания (как и грамматические темы учебника) расположены с поэтапным усложнением материала: закрепление наиболее распространенных речевых образцов, соединение речевых образцов в предложение и тренировка в использовании этих образцов согласно задачам игрового задания.

Для разделения игровых заданий за основу взята классификация по используемым предметам, описанная С.А. Козловой:

1. Игры с предметами.
2. Настольно-печатные игры.
3. Словесные игры.¹⁰

Игры с предметами предполагают использование реальных предметов для организации игры (эти предметы являются условием создания конструкций (наглядным лексическим материалом) или элементом эстафеты) (60 часов), настольно-печатные игры предполагают более сложную организацию и сформированность общеучебных навыков (познавательных (работа с информацией), организационных) (100 часов), словесные игры (такие игровые задания предполагают опору на знание речевых образцов и наличие у обучающихся умений использовать их в ситуациях общения). Вследствие групповой работы у слабых обучающихся может происходить углубление знаний, поскольку эти игровые задания требуют использования приобретенных ранее знаний в новых связях и обстоятельствах. Важным оказываются умения принимать самостоятельные решения, выполнять разнообразные мыслительные задачи, описывать предметы, выделяя характерные их признаки, отгадывать предмет по описанию, находить признаки сходства и различия; группировать предметы по различным свойствам, признакам. У них развивается умение внимательного слушания, запоминания сказанной другим обучающимся информации, нахождения ответа на вопрос, точное и четкое формулирование своих мыслей, применение знаний для решения поставленной задачи. В словесных играх могут объединяться лексические темы (например, темы: «погода» и «одежда») (60 часов). Все задания предполагают закрепление грамматических явлений на синтаксической основе и готовят обучающихся к выполнению заданий, требующих более совершенных навыков и умений. Примеры игровых заданий представлены в [приложении 1](#).

Необходимость повышения эффективности процесса обучения и возможности такого повышения при использовании игровых заданий из учебного пособия, на подготовительном факультете определила тему данной статьи.

Методология исследования

Цель: определение повышения эффективности обучения на предмет грамматической точности речи иностранных обучающихся при дополнении традиционной методики игровыми заданиями учебного пособия.

Гипотеза: использование игровых заданий из Пособия при закреплении каждой грамматической темы Лингводидактической программы положительно влияет на грамматическую точность речи иностранных обучающихся подготовительного факультета вуза.

Описание заданий в Пособии предложено в соответствии с классификацией на основе используемого материала.

¹⁰ Козлова С. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика: Учебник для студ. сред. проф. учеб. заведений. / С. А. Козлова, Т. А. Куликова — 8-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 416 с.

Пособие разработано в рамках диссертационного исследования «Обучение иностранных студентов подготовительных факультетов грамматическому аспекту русского языка с использованием игровых заданий» и является дополнительным средством организации занятия по формированию грамматических навыков. Грамматические темы, используемые в игровых заданиях пособия, соответствуют содержанию Комплекса.

При написании статьи использовались методы описания, анализа методической литературы по теме исследования, обобщения и систематизации.

Наблюдения преподавателя и проведённые после месяца обучения контрольные работы в ЭГ и КГ показали, что уровень владения языком обучающимися А0. Наиболее высокие результаты показали 2 обучающихся в КГ 1.

Экспериментальное обучение [3; 9]: Проводилось в течение 15 недель. Экспериментальные группы ЭГ 1 и ЭГ 2 занимались по основной программе с использованием Пособия для закрепления грамматического явления, при этом Пособие соответствует грамматическим темам программы и уровню владения языком обучающихся, контрольные группы КГ 1 и КГ 2 — по стандартной программе. Обучение завершилось итоговым тестом (70 заданий) на определение грамматической точности речи обучающихся (при анализе ответов теста учитывались грамматически правильные ответы). За каждое присваивался 1 балл.

Статистический метод: определение статистической значимости различий между двумя независимыми выборками на предмет грамматической точности речи иностранных обучающихся по критерию Стьюдента на уровне значимости 0,05.

Инструментарий: итоговый тест (пост-тест), (70 заданий), созданный на основе типового теста и адаптированный под уровень обучающихся, учебное пособие «Грамматические игры» как средство повышения эффективности обучения грамматическому аспекту русского языка иностранных студентов подготовительного отделения вуза.

Результаты и обсуждение

В рамках данного исследования для организации экспериментального обучения по Комплексу преподаватель систематически обращался к Пособию и предлагал обучающимся игровые задания из него, предварительно распечатав материал при необходимости.

Порядок проведения игрового задания состоял из следующего алгоритма:

- объяснение условий задания всей группе (в начале обучения отправка сообщения в групповой чат);
- вынесение необходимых слов и речевых образцов на доску. Данный пункт взят из пособия Д. В. Колесовой и А. А. Харитонов¹¹, но в полной мере не используется, так как грамматическая тема, включённая в игровое задание, закрепляется в рамках изучаемого урока и все необходимые слова, и речевые образцы есть в Комплексе;
- ход игрового задания;
- внесение коррекции в ход игрового задания преподавателем (при необходимости);
- подведение итогов: подсчёт результатов (при выставлении баллов), рефлексия. Правильной организации игрового задания при закреплении того или иного грамматического явления предлагаемого в уроке Комплекса преподавателю поможет материал Пособия.

¹¹ Колесова, Д. В., Харитонов, А. А. Игра слов во что и как играть на уроке русского языка: учебное пособие. — СПб.: Златоуст, 2011. — 152 с.

Предполагается, что пособие является средством повышения эффективности обучения грамматическому аспекту русского языка иностранных студентов подготовительного факультета вуза. В данной работе определение повышения эффективности обучения ограничивается грамматической точностью речи обучающихся. При неточности речи возможны грамматические ошибки способные приводить к непониманию речи. Например, *Я хожу в библиотеку.* вместо *Я иду в библиотеку.* Обучающийся не хотел передавать значение повторяемости действия, но вследствие грамматической неточности речи допустил ошибку, вызвавшую непонимание (коммуникативно значимая ошибка).

В рамках элементарного уровня может допускаться использование вопросов-подсказок (они выводятся на доску преподавателем и ограничивают возникновение речевой ситуации), но, так как при выполнении игрового задания возникает элемент спонтанности, процесс игры может иметь характеристики реального общения, что подразумевает создание сложных высказываний в играх с предметами и настольно-печатных играх. К этому вопросу обращался Е. И. Пассов и выделял 15 характеристик общения.¹²

Предложенное разделение игровых заданий с постепенным усложнением деятельности обучающихся зависит от тем Лингводидактической программы. Это связано с тем, что материалы Пособия служат средством закрепления грамматического материала, заявленного Лингводидактической программой.

Как уже отмечалось, игровые задания, предполагающие обучение языковым аспектам русского языка иностранных обучающихся (в том числе и грамматическому) доступны на онлайн платформах. Л. Е. Азарина считает, что игры способствуют повышению интереса обучающихся к аспектам обучения языку, и повышают эффективность образовательного процесса. Закрепление изученного и формирование новых речевых навыков и умений в форме игры проходит интенсивнее [15]. Для данной статьи это тоже является актуальным, так как Пособие тоже включает ссылки на сторонние игровые платформы и предполагает проведение игровых заданий в аудитории при помощи компьютера и сети Интернет.

В данной работе вопросу интенсивности не уделялось внимание.

Объективные причины, возникающие в процессе организации обучения на подготовительном факультете, заставляют искать способы повышения эффективности формирования аспектных навыков и развития речевых умений. К таким причинам относятся: многонациональные группы, разный уровень владения языком обучающихся, заезд обучающихся в разное время. Как уже отмечалось, одним из способов повышения эффективности является использование игровых заданий при обучении грамматическому аспекту русского языка иностранных студентов подготовительного факультета вуза.

Экспериментальное обучение в исследовании игровых форм Л. В. Абдрахмановой включает диагностическое тестирование уровней (3 уровня) сформированности речевых умений по 4 видам деятельности в экспериментальной и контрольной группах, данные которого представлены в процентах. Отличием работы является выявление среднего балла по 4 критериям [17] (в данной работе проведён итоговый тест только на предмет грамматической точности речи). В другом исследовании повышение эффективности обучения с использованием грамматических игр применяется метод анкетирования [12]. Обучающиеся сами оценивали свою работу на уроке по определённым критериям. На основе анкетирования был сделан вывод об эффективности применения грамматических игр. Анкетирование не применимо для данного исследования в силу того, что нельзя определить реальный результат.

¹² Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению Пособие для учителей иностр. яз.. — М.: Просвещение, 1985. — 208 с.

При анкетировании фиксируется субъективное отношение. Для экспериментальной проверки необходимо сравнить результаты обучения в группах, обучавшихся по заданиям Пособия и в группах, обучавшихся по традиционной программе, а это можно выяснить с помощью других методов (например, тестирования).

Итоговый тест (фрагменты представлены в [приложении 2](#)), разработанный на основе типового теста с адаптацией под программу Комплекса, показал следующие результаты (табл. 1, 2).

Таблица 1

Результаты итогового теста (ЭГ 1, ЭГ 2, %)

ЭГ 1			ЭГ 2		
Обучающийся	Баллы	Доля выполн (в %)	Обучающийся	баллы	Доля выполн (в %)
Студент 1	58	82,86	Студент 1	56	80
Студент 2	40	57,14	Студент 2	42	60
Студент 3	47	67,14	Студент 3	45	64,29
Студент 4	44	62,86	Студент 4	46	65,71
Студент 5	44	62,86	Студент 5	46	65,71
Студент 6	46	65,71	Студент 6	44	62,86
Студент 7	56	80	Студент 7	58	82,86
Студент 8	46	65,71	Студент 8	44	62,86
Студент 9	29	41,43	Студент 9	32	45,71
Студент 10	58	82,86	Студент 10	56	80
Студент 11	54	77,14	Студент 11	56	80
Студент 12	54	77,14	Студент 12	52	74,29
Студент 13	67	95,71	Студент 13	67	95,71

Составлено автором

Таблица 2

Результаты итогового теста (КГ 1, КГ 2, %)

КГ 1			КГ 2		
Обучающийся	Баллы	Доля выполн (в %)	Обучающийся	баллы	Доля выполн (в %)
Студент 1	30	42,86	Студент 1	32	45,71
Студент 2	50	71,43	Студент 2	48	68,57
Студент 3	35	50	Студент 3	37	52,86
Студент 4	36	51,43	Студент 4	35	50
Студент 5	63	90	Студент 5	38	54,3
Студент 6	41	58,57	Студент 6	43	61,45
Студент 7	58	82,86	Студент 7	40	57,15
Студент 8	39	55,71	Студент 8	41	58,6
Студент 9	35	50	Студент 9	33	47,15
Студент 10	28	40	Студент 10	30	42,9
Студент 11	27	38,57	Студент 11	27	38,6
Студент 12	30	42,86	Студент 12	32	45,71
Студент 13	30	42,86	Студент 13	28	40

Составлено автором

В ЭГ 1, ЭГ 2 и в КГ 1, КГ 2 не было максимального результата.

ЭГ 1, ЭГ 2 показали более высокие результаты: минимальный балл составил 29, а максимальный — 67. Результаты были разделены на 3 шкалы: 50–70 баллов, 40–49 баллов, 25 до 39 баллов). 12 обучающихся имеют результат в диапазоне от 50 до 70 баллов. Двое обучающихся показали результат в 67 баллов. Трое обучающихся получили 58 баллов, четверо обучающихся выполнили тест на 56 баллов, двое обучающихся отмечены результатом — 54 балла, один обучающийся получил 52 балла.

12 обучающихся попали в диапазон от 40 до 49 баллов: один обучающийся показал результат 47 баллов, четверо обучающихся выполнили тест, набрав 46 баллов, один обучающийся показал результат 45 баллов, четверо обучающихся — 44 балла, один обучающийся — 42 балла, один обучающийся — 40 баллов. В диапазоне 25–39 баллов оказались 2 обучающихся: 32 (один обучающийся) балла и 29 (один обучающийся) баллов. Средний балл в ЭГ 1, ЭГ 2 составил 47,32 (67,6 %).

В КГ 1, КГ 2 минимальный балл составил 27, а максимальный — 63. В диапазон 50–70 баллов вошло 3 обучающихся: один обучающийся получил 63 балла, один обучающийся — 58 баллов и один обучающийся — 50 баллов. В диапазоне 40–49 оказались 5 обучающихся: один обучающийся получил 48 баллов, два обучающихся — 41 балл, два обучающихся — 40 баллов. А в диапазон 25–39 баллов попали 18 обучающихся, набрав следующее количество баллов: 39 баллов — один обучающийся, 38 баллов — один обучающийся, 37 баллов — один обучающийся, 36 баллов — один обучающийся, 35 баллов — трое обучающихся, 33 балла — один обучающийся, 32 балла — двое обучающихся, 30 баллов — четверо обучающихся, 28 баллов — двое обучающихся, 27 баллов — двое обучающихся. Средний балл в КГ 1, 2 составил 37,15 (55 %).

После проведённого тестирования результаты подверглись статистической обработке по Т-критерию Стьюдента (независимые выборки) для выяснения значимости различий между ЭГ 1, ЭГ 2 и КГ 1, КГ 2.

Расчёт t-критерия Стьюдента на предмет грамматической точности речи на основе субтеста «Лексика. Грамматика» показал следующие результаты: $t_{(эмп)} = 4,8$; $t_{(кр)} = 2,01$. Поскольку $t_{(эмп)} \geq t_{(кр)}$, различия между двумя независимыми выборками на предмет грамматической точности речи являются значимыми для $p = 0,05$. Определение точности речи было проведено на основе (табл. 1, 2). Более высокий средний балл в ЭГ 1 и ЭГ 2 показывает, что систематическое использование игровых заданий из Пособия на варьирующе-ситуативном этапе формирования навыка положительно влияет на грамматическую точность речи обучающихся. Исходя из содержания данной работы можно заметить, что этому способствовала специфика игровых заданий, а также особая структура Пособия, предполагающая усложнение материала в соответствии с Лингводидактической программой. К сильным сторонам Пособия можно отнести возможность систематического использования игровых заданий для закрепления каждой грамматической темы при прохождении Лингводидактической программы, указание на грамматическую тему в каждом задании, расположение раздаточного материала на доступных интернет-ресурсах. К недостаткам Пособия относится отсутствие готовых установок по выполнению игровых заданий для обучающихся.

Выводы

Экспериментальная проверка эффективности обучения по разработанному Пособию показала, что оно способствует повышению грамматической точности речи обучающихся, что подтверждает гипотезу исследования о том, что использование игровых заданий из Пособия при закреплении каждой грамматической темы Лингводидактической программы положительно влияет на грамматическую точность речи иностранных обучающихся подготовительного факультета вуза. Разделение результатов по шкалам явилось наглядным показателем эффективности обучения с использованием игровых заданий Пособия по сравнению с традиционным обучением. Результаты преобладающего большинства обучающихся в экспериментальных группах относятся к шкале 40–49 баллов, что является средним показателем.

Статистический анализ (Т-критерий Стьюдента) подтверждает, что различия между средними значениями результатов грамматического теста в ЭГ 1, ЭГ 2 и КГ 1, КГ 2 существенны на данном уровне значимости ($P\text{-value} = 0,05$): $t_{(эмп)} \geq t_{(кр)}$ ($4,8 \geq 2,01$).

Рекомендуется использовать игровые задания систематически. Наиболее подходящий этап формирования навыка для проведения игровых задний — варьирующе-ситуативный. При планировании урока необходимо выделять время, указанное в модели задания.

В дальнейших работах планируется указать на потенциальные трудности при внедрении игровой методики в условиях ограниченного времени.

ЛИТЕРАТУРА

1. Остапенко В. И. Обучение русской грамматике иностранцев на начальном этапе. — 2-е изд., перераб. и доп. — М., «Русский язык», 1983 — 144 с. — [сайт]. — URL: <https://www.livelib.ru/book/1001420042-obuchenie-russkoj-grammatike-inostrantsev-na-nachalnom-etape-valentina-ostapenko> (Дата обращения: 01.07.2026).
2. Капитонова Т. И. Методы и технологии обучения русскому языку как иностранному / Т. И. Капитонова, Л. В. Московкин, А. Н. Щукин; под редакцией А. Н. Щукина. — Москва: «Русский язык». Курсы, 2014. — 312 с. — ISBN 978-5-88337-161-4 — URL: <https://rgub.ru/searchopac/book.php?id=RGUB%5CBIBL%5C0000729444> (Дата обращения: 10.07.2026).
3. 3.Чечель Е.Г. Преподавание иностранных языков в неязыковом вузе с применением технических средств и пособий с элементами программирования [Текст] / Киев. высш. воен. инж. училище связи имени М. И. Калинина. — Киев: [б. и.], 1972. — 351 с. URL: <https://rgub.ru/searchopac/book.php?id=RGUB%5CBIBL%5C0000785106> (дата обращения 10.07.2026).
4. Игры, обучение, тренинг, досуг /Под ред. В.В. Петрушинского. М.: Новая школа, 1994. 368 с. — URL: https://www.phantastike.com/pedagogics/games_training/html/ (дата обращения: 02.07.2026).
5. Бирова 2016: Бирова И. Игра как метод в обучении РКИ (результаты одного исследования), ж. «Русский язык за рубежом», № 1, Москва, с. 15–21 — URL: <https://roslib.rudn.ru/book/viewpdf/5e412ce22cd78> (Дата обращения: 10.07.2026).
6. Артемьева, О. А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография / О. А. Артемьева, М. Н. Макеева. — Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. — 208 с. — URL: <https://viewer.rsl.ru/ru/rs101003397971> (дата обращения: 02.07.2026).
7. Еремина Н. В., Томин В. В., Богомолова А. Ю. Взаимодействие в развитии иноязычной речевой деятельности студентов лингвистических специальностей // Мир науки. Педагогика и психология. 2016. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimodeystvie-v-razvitii-inoyazychnoy-rechevoy-deyatelnosti-studentov-nelingvisticheskikh-spetsialnostey> (дата обращения: 01.07.2026).
8. Rinvolucris Mario Cognitive, affective and drama activities for EFL students / Cambridge University press, 1995 — URL: https://catalog.libfl.ru/Record/BJVVV_214720#libfldescription (Дата обращения 10.07.2026).
9. Mackey, W.F. Language Teaching Analysis London, Longmans, 1965, — 554 p. — URL: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.138688/page/n31/mode/2up> (Дата обращения: 01.07.2026).
10. Витлин Ж. Л. Обучение взрослых иностранному языку. (Вопросы теории и практики). М., Педагогика, 1978. — URL: <https://rgub.ru/searchopac/book.php?id=RGUB%5CBIBL%5C0000404685> (Дата обращения: 01.07.2026).

11. Штульман Э. А. Основы эксперимента в методике обучения иностранным языкам [Текст]. — Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 1971. — 144 с. — URL: https://viewer.rusneb.ru/ru/000199_000009_007102950?page=1&rotate=0&theme=white (Дата обращения: 01.07.2026).
12. Абдрахманова, Л. В. Формирование профессиональных коммуникативных умений у студентов технического вуза при использовании технологии игрового обучения / Л. В. Абдрахманова // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. — 2007. — № 1(7). — С. 4–8. — EDN MKUOJJ.
13. Гавенко Н. В. Грамматические игры как прием реализации коммуникативного метода при обучении иностранному языку // Поволжский вестник науки. 2025. № 35. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/grammaticheskie-igry-kak-priem-realizatsii-kommunikativnogo-metoda-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (Дата обращения: 01.07.2026).
14. Овчинникова, Е. Н. Логико-информационный подход к конструированию материала учебного пособия / Е. Н. Овчинникова // Казанский педагогический журнал. — 2007. — № 5(53). — С. 72–78. — EDN ITORD.
15. Азарина, Л. Е. Игры на уроках РКИ / Л. Е. Азарина // Вестник Центра международного образования Московского государственного университета. Филология. Культурология. Педагогика. Методика. — 2009. — № 3. — С. 102–109. — EDN KXUBFP.

Tolmatskii Mikhail Arkadievich

Russian State Agrarian University — Moscow Timiryazev Agricultural Academy, Moscow, Russia

E-mail: m.tolmatskii@rgau-msha.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-9613-4005>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1236954

Experimental test of the effectiveness of teaching foreign students the grammatical aspect of the Russian language using a textbook, including game tasks

Abstract. This paper experimentally tested the effectiveness of teaching foreign students grammatical accuracy of speech using a textbook that includes a system of game tasks. The arrangement of the material is completed with a gradual increase in the complexity of the tasks, depending on the development of skills in working with coherent text. Game tasks are proposed as a means of consolidating the studied grammatical material. The aim of the work is to determine the increase in the effectiveness of teaching grammatical accuracy of speech to foreign students of the preparatory faculty by supplementing the traditional methodology with game tasks of the textbook. Methodology of the work: analysis of studies devoted to the use of game tasks in teaching the grammatical aspect of the Russian language to foreign students of the preparatory faculty of the university, highlighting the most significant features of such studies, characteristics of the developed textbook, experimental training in the experimental group, using game tasks of the textbook and training according to the traditional program in the control group, culminating in a control experiment. Statistical method for determining the significance of differences between the two samples according to the Student's criterion at a significance level of 0,05. Key results: The experiment confirmed an increase in grammatical accuracy of speech to foreign students of the preparatory faculty of the university were taught the grammar aspect of the Russian language using game-based tasks from the textbook. Statistical analysis using Student's t-test confirmed the significant differences between the grammar test results in the experimental and control groups at the 0.05 significance level.

Keywords: a textbook; Russian as a foreign language; game tasks

Приложение 1

Пример задания из учебного пособия «Грамматические игры для иностранных студентов подготовительного факультета»

2.2 Одушевлённые или неодушевлённые существительные.

Уровень: Элементарный.

Время: 10 минут.

Материалы: карточки с изображениями предметов.

<https://disk.yandex.ru/i/XPnc3UCo7PCjiA>

Преподаватель перед уроком раскладывает на столе карточки с изображениями предметов, животных, людей. После начала игры часть участников (😊) собирает одушевлённые существительные, а оставшаяся часть (👤) — неодушевлённые.

На выполнение задания даётся 2 минуты. После завершения происходит подсчёт карточек. Игра может проводиться как индивидуально, так и в команде. Тогда количество карточек суммируются между участниками команд.

В наборе карточек используются изображения животных, что достаточно важно для иностранцев, так как во многих языках животные относятся к категории неодушевлённых.

Приложение 2

Примеры заданий итогового теста

ЧАСТЬ III

Задания 35–47. Выберите правильный вариант.

Александр Легков — известный российский лыжник. Александр родился ... (35).

В детстве он занимался хоккеем, когда ... (36) было 12 лет, он получил кубок «золотая шайба». Ему нравился хоккей, но Александр стал думать ... (37).

... (38) начал заниматься в клубе «Слаломист». Александр начал участвовать ... (39). Он участвовал в ... (40) гонках. И демонстрировал хорошие ... (41). ... (42) всегда радовалась его успехам. Александр говорит, что ему нравятся ... (43), но он больше любит ... (44). Александр живёт один. У него ещё нет ... (45), потому что всё своё время он отдаёт лыжным гонкам.

Очень давно корреспондент ... (46) «Спорт» спросил Александра Легкова, кем он хочет стать. Александр ответил, что он хочет стать ... (47) мира. Сейчас мы знаем, что он стал им.

35. (А) в Красноармейску
(Б) в Красноармейске
(В) о Красноармейске
(Г) из Красноармейски

36. (А) Александр
(Б) Александру
(В) Алексадром
(Г) Александре

37. (А) лыжные гонки
(Б) о лыжных гонках
(В) в лыжные гонки
(Г) на лыжных гонках