

# РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ БАЗОВЫХ ФРАЗ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Яхья-заде С.С.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Петрова Н.Е. – к.филол.н., доцент*

В данной работе рассмотрена разработка мобильного приложения, ориентированного на обучение базовым фразам русского языка через игровую форму. Основное внимание уделено анализу влияния интерактивных и игровых элементов на мотивацию и эффективность обучения с акцентом на значимость игровых механизмов для повышения заинтересованности пользователей.

Русский язык, как один из глобально значимых языков, привлекает внимание множества людей, желающих его изучить. В эпоху цифровых технологий мобильные приложения открывают новые возможности для обучения, предлагая методы, которые делают процесс не только доступным, но и увлекательным. В частности, интеграция игровых элементов в образовательные программы может значительно улучшить вовлечённость и мотивацию, что способствует более эффективному изучению языка.

Изучение научных исследований подтверждает, что применение игровых подходов в обучении может улучшить активность учащихся и их результаты. Компания “DOMOsoft” большое значение отводит улучшению усвоения материала через использование интерактивных методов. Особое внимание уделяется методикам обучения русскому языку как иностранному и его особенностям, требующим уникального подхода в разработке учебных материалов и программ [1].

В основу разработки приложения “Учим и играем. Русский язык” легли адаптивные методы мобильной разработки программного обеспечения, что позволило быстро реагировать на обратную связь пользователей и адаптировать продукт в соответствии с изменяющимися требованиями и предпочтениями. Оценка эффективности приложения проводилась с использованием комплексного подхода, включая квантитативный анализ данных о пользовательской активности и качественные интервью с пользователями для глубинного понимания их опыта [2].

Приложение включает разнообразные игровые элементы, такие как система достижений, уровни сложности, элементы соревнований между пользователями, которые стимулируют учащихся продолжать изучение языка. Важной частью разработки является выбор и адаптация учебного контента, который должен соответствовать как языковым стандартам, так и интересам пользователей. Интерфейс приложения и каждый элемент дизайна тщательно продуманы для максимального удобства пользователя и обеспечения лучшей усвояемости материала [3].

Проведение пилотного тестирования приложения среди целевой аудитории позволило собрать данные о его функциональности и привлекательности. Результаты тестирования показали, что пользователи, активно взаимодействующие с приложением, достигают значительно лучших результатов по сравнению с использованием традиционных методик обучения. Тесты проводились среди студентов в разных странах, что дало возможность оценить универсальность и адаптивность приложения [4].

Таким образом, использование игровых элементов в образовательных приложениях эффективно повышает мотивацию и уровень вовлечённости студентов. Особенно важной оказывается функция обратной связи, которая позволяет пользователям отслеживать свои успехи и стимулирует их к продолжению обучения. Разработанное приложение для изучения русского языка показывает обнадеживающие результаты и имеет большие перспективы для дальнейшего расширения функционала и включения новых учебных модулей. Это позволит удовлетворить разнообразные потребности пользователей, делая обучение ещё более доступным и привлекательным.

**Список использованных источников:**

1. Современные методы и технологии преподавания иностранных языков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://kpfu.ru/staff\\_files/F\\_1487775798/Sovremennye\\_metody\\_i\\_tekhnologii\\_prepodavaniya\\_inostrannykh\\_yazykov.pdf](https://kpfu.ru/staff_files/F_1487775798/Sovremennye_metody_i_tekhnologii_prepodavaniya_inostrannykh_yazykov.pdf). – Дата доступа: 21.04.2024.
2. Учебно-игровые мобильные приложения как вид тренажёра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-ispolzovanii-uchebno-igrovyyh-mobilnyh>. – Дата доступа: 21.04.2024.
3. Применение интерактивных игровых тренажеров для развития алгоритмического мышления обучающихся на уроках русского языка и литературы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primeneniye-interaktivnyh-igrovyyh-trenazherov-dlya-razvitiya-algoritmicheskogo-myshleniya-obuchayuschih-sya-na-urokah-russkogo-yazyka>. – Дата доступа: 21.04.2024.
4. Программа пилотного тестирования инноваций [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://kpfu.ru/staff\\_files/F\\_1487775798/Sovremennye\\_metody\\_i\\_tekhnologii\\_prepodavaniya\\_inostrannykh\\_yazykov.pdf](https://kpfu.ru/staff_files/F_1487775798/Sovremennye_metody_i_tekhnologii_prepodavaniya_inostrannykh_yazykov.pdf). – Дата доступа: 21.04.2024.