

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ / PEDAGOGICAL SCIENCES



<https://doi.org/10.15507/2311-2468.013.202503.289-300>

eISSN 2311-2468

EDN: <https://elibrary.ru/pikqwb>

<https://ogarev-online.ru>

УДК / UDC 793:811.581-053.5

Оригинальная статья / Original article

Игровое проектирование в обучении китайскому языку младших школьников

Е. П. Гордина

Национальный исследовательский Мордовский государственный университет,
Саранск, Россия
epgordina@mail.ru

Аннотация

Введение. В условиях возрастающей глобальной значимости китайского языка особую актуальность приобретает разработка методик его преподавания для младших школьников. Цель исследования – оценить эффективность методики игрового проектирования в обучении китайскому языку детей младшего школьного возраста.

Материалы и методы. В ходе исследования применялся комплексный подход, включающий экспериментальное обучение с использованием игрового проектирования, анкетирование для оценки мотивации, а также качественный анализ созданных учащимися игровых проектов.

Результаты исследования. Проведен анализ когнитивных и лингводидактических преимуществ игровых методов, включая развитие тонального восприятия, зрительно-пространственного мышления и металингвистической осознанности. Представлены результаты экспериментального исследования, в котором применялись развивающие игры, проектная деятельность и цифровые инструменты. Разработанная методика доказала свою результативность в повышении мотивации и успеваемости учащихся при изучении китайского языка. Обоснована целесообразность внедрения данной методики в практику языкового образования.

Обсуждение и заключение. Методика игрового проектирования доказала свою эффективность как инновационный подход к обучению китайскому языку в начальной школе, сочетающий развитие языковых навыков с формированием метакогнитивных и социальных компетенций. Выводы автора способствуют развитию активных методов обучения китайскому языку младших школьников.

Ключевые слова: китайский язык, игровое проектирование, иероглифическое письмо, проектная деятельность, металингвистические навыки

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Гордина Е. П. Игровое проектирование в обучении китайскому языку младших школьников // Огарёв-онлайн. 2025. Т. 13, № 3. С. 289–300. <https://doi.org/10.15507/2311-2468.013.202503.289-300>

© Гордина Е. П., 2025



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 License.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.

Game Design in Teaching Chinese to Primary School Students

E. P. Gordina

National Research Mordovia State University,
Saransk, Russia
epgordina@mail.ru

Abstract

Introduction. In the context of the increasing global importance of the Chinese language, the development of effective teaching methods for younger schoolchildren is becoming particularly relevant. The purpose of the study is to evaluate the effectiveness of the game design methodology in teaching Chinese to primary school children.

Materials and Methods. The analysis of the cognitive and linguodidactic advantages of gaming methods, including the development of tonal perception, visual-spatial thinking and metalinguistic awareness, is carried out. The study used an integrated approach, including experimental learning using game design, a questionnaire to assess motivation, as well as a qualitative analysis of game projects created by students.

Results. The results of an experimental study using educational games, project activities, and digital tools are presented. The developed methodology has proven its effectiveness in increasing students' motivation and academic performance when learning Chinese. The expediency of introducing this methodology into the practice of language education is substantiated.

Discussion and Conclusion. The game design methodology has proven its effectiveness as an innovative approach to teaching Chinese in elementary school, combining the development of language skills with the formation of metacognitive and social competencies. The author's conclusions contribute to the development of active methods of teaching Chinese to younger schoolchildren.

Keywords: Chinese language, game design, character writing, project-based learning, metalinguistic skills

Conflict of interest. The author declares no conflict of interest.

For citation: Gordina E.P. Game Design in Teaching Chinese to Primary School Students. *Ogarev-online*. 2025;13(3):289–300. <https://doi.org/10.15507/2311-2468.013.202503.289-300>

ВВЕДЕНИЕ

В современных международных отношениях КНР занимает позицию ведущего партнера для России, Европейского союза и стран Азиатско-Тихоокеанского региона. Знание китайского языка – конкурентное преимущество в международной торговле, логистике и финансах.

Технологический прорыв Китая в сфере искусственного интеллекта, телекоммуникаций (5G/6G) и зеленой энергетики увеличивает спрос на специалистов со знанием китайского языка. Компании Huawei, Tencent и BYD расширяют глобальное присутствие, создавая дополнительные возможности для профессионального развития [1].

Владение китайским языком дает доступ к оригинальным научным публикациям, позволяет участвовать в международных проектах, работать в транснациональных корпорациях, а также претендовать на получение стипендий по программам Confucius Institute Scholarship и CSC для обучения в ведущих университетах Китая¹.

Богатое культурное наследие Китая, насчитывающее более 5 000 лет истории, оказало значительное влияние на развитие мировой литературы, философии и искусства.

¹ 留学中国 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.campuschina.org/zh/universities/index.html> (дата обращения: 20.05.2025).

Изучение китайского языка открывает уникальные возможности для глубокого погружения в традиционную культуру через освоение конфуцианских канонов и других классических текстов, а также для анализа современных форм культурного выражения, включая кинематограф, музыкальную индустрию и цифровой контент [2].

Освоение китайского языка представляет собой стратегическую инвестицию в профессиональное и личностное развитие в условиях формирующейся многополярной мировой системы. Его изучение открывает доступ к экономическим, научным и культурным ресурсам одной из наиболее динамично развивающихся стран мира.

В данном исследовании рассматривается необходимость разработки инновационных методик преподавания китайского языка, обусловленная комплексом когнитивных, технологических и социокультурных факторов. На основе анализа современных исследований предлагается методика игрового проектирования в обучении китайскому языку младших школьников.

Цель исследования состоит в теоретическом обосновании и экспериментальной верификации преимуществ методики игрового проектирования для повышения эффективности обучения китайскому языку учащихся начальной школы. Достижение поставленной цели реализуется через решение ряда исследовательских задач, направленных на анализ и оценку результативности предложенного подхода.

Объектом исследования выступает педагогический процесс обучения китайскому языку учащихся младшего школьного возраста (7–10 лет). Предмет исследования охватывает методический инструментарий игрового проектирования как средства интенсификации процесса освоения китайского языка и повышения мотивационной составляющей учебной деятельности.

ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ

Изучение китайского языка в раннем возрасте обусловлено когнитивными, лингвистическими и социально-экономическими факторами, подтвержденными современными исследованиями.

Когнитивные преимущества раннего обучения. Когнитивные преимущества раннего обучения связаны с тем, что в раннем возрасте мозг активно развивается, и нейронные связи формируются быстрее. Это делает ранний возраст идеальным временем для стимуляции когнитивных способностей: тонального восприятия (4 тона китайского); иероглифической письменности (развитие зрительно-пространственного мышления) [3].

Изучение контрастивной языковой системы (китайский – индоевропейские языки) способствует развитию рабочей памяти и формированию металингвистической осознанности (способности анализировать языковые структуры вне зависимости от конкретного языка), активации познавательного интереса к изучению языковых явлений [4].

Теоретическими предпосылками когнитивных преимуществ раннего обучения является теория когнитивного развития Жана Пиаже². Согласно данной теории, дети строят знания о мире на основе опыта и последующей рефлексии. Эта теория объясняет эффективность игровых сценариев для детей 7–10 лет: наглядно-действенные задачи (создание карточек) соответствуют стадии конкретных операций.

² Пиаже Ж. Психология интеллекта. СПб. : Питер, 2004. 192 с.

Концепция когнитивного подхода в образовании основывается на предположении, что образовательный процесс должен быть ориентирован на развитие высших психических функций, включая критическое мышление и рабочую память. Раннее обучение позволяет заложить основу для дальнейшего развития [5].

Ученые показали, что у детей, получивших стимулирующий образовательный опыт в раннем возрасте, в среднем возрасте наблюдаются позитивные изменения в структуре мозга [6]. Исследование когнитивных способностей детей младшего возраста выявило, что дети эффективнее учатся, когда сталкиваются с событиями, которые воспринимают как невозможные, а не просто маловероятные.

Лингводидактические аспекты. Постепенное освоение иероглифов предполагает изучение символов поэтапно с использованием различных методов запоминания и упражнений:

1. Создание ассоциаций: символы можно представить в виде образов, которые напоминают реальные объекты или действия.
2. Повторение с интервалами: изученные иероглифы повторяют через определенные промежутки времени, постепенно увеличивая интервалы.
3. Использование карточек: на одной стороне карточки пишут иероглиф, на другой – его значение и примеры употребления.
4. Изучение в контексте: иероглифы лучше запоминаются, когда их изучают в составе слов и фраз.

Дети эффективнее усваивают ключи и графемы посредством игровых методик³ [7; 8]. Кроме того, они успешно осваивают технику письма (правильный порядок черт).

Важно не пытаться сразу выучить все, а сосредоточиться на изучении новых иероглифов постепенно, соблюдая этапы их освоения:

- изучение графических элементов начинают с освоения черт (минимальных графических компонентов) и графем, из которых состоят иероглифы;
- освоение простых иероглифов начинается с изучения символов, состоящих из небольшого количества черт;
- переход к сложным иероглифам происходит постепенно с введением иероглифов с более сложным написанием, анализа их структуры и порядка элементов.

Естественное усвоение тонов является важным лингводидактическим аспектом: в отличие от взрослых, дети воспроизводят тоны без интерференции родного языка [9].

Социально-экономические перспективы. Учитывая долгосрочную конкурентоспособность Китая и его потенциал крупнейшей экономики мира, раннее обучение сможет обеспечить: беглость речи к моменту профессиональной деятельности; формирование культурной компетентности, необходимой для работы в азиатских компаниях. Ученики, начавшие изучение китайского языка в начальной школе, имеют более высокие шансы на получение стипендий (Confucius Institute) и поступление в ведущие университеты КНР (Tsinghua, Peking University).

³Рязанцева М. С., Таскаева А. В. Использование игровых методов при обучении китайскому языку // Актуальные проблемы языкознания и методики преподавания иностранных языков : материалы VI Междунар. науч.-практ. конф. (19 апреля, 2024 г., г. Челябинск). Челябинск : Южно-Уральский государственный институт искусств им. П.И. Чайковского, 2024. С. 124–128.

Психолого-педагогические стратегии. Геймификация способствует повышению уровня вовлеченности учащихся младших классов, что подтверждается более высокой степенью их участия в образовательном процессе при использовании интерактивных приложений (например, Chinese Buddy с системой наград). Эффективны и ролевые игры, предполагающие симуляцию тематических кейсов и диалоги с аватарами, например, с персонажем-пандой.

Межпредметная интеграция. Китайский язык может быть успешно интегрирован с другими дисциплинами, такими как математика (использование китайских счетных палочек) и искусство (например, каллиграфия, рассматриваемая как двигательная практика).

Раннее изучение китайского языка формирует устойчивые нейронные связи [10], снижает потенциальные трудности в изучении и использовании данного языка в будущем, открывает доступ к стратегическим возможностям в полицентричном мире.

Игровое проектирование – это педагогическая методика, сочетающая элементы игровой деятельности и проектного обучения, при которой ученики создают собственные образовательные игры или игровые сценарии для освоения учебного материала. Применение проектной деятельности может положительно влиять на развитие социальных и исследовательских навыков, познавательных, творческих способностей и связной речи [11].

Представленный исследовательский кейс демонстрирует потенциал разработанной методики в контексте современных требований к образовательному процессу и способствует расширению теоретико-методологической базы преподавания китайского языка в системе начального образования.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В ходе исследования проведена экспериментальная апробация комплексной методики игрового проектирования, реализованная на занятии с учащимися младшего школьного возраста. Основной акцент в организации образовательного процесса сделан на интеграции игровых и проектных технологий, что позволило создать эффективную мотивирующую среду для изучения китайского языка.

Методическая концепция реализовывалась через организацию тематического проекта с использованием мультимедийных средств и современных приложений. Дидактическое сопровождение включало карточки с иероглифами, иллюстративные пособия, рабочие тетради и проектные шаблоны, что повысило эффективность образовательного процесса.

Для оценки результативности предложенной методики разработан диагностический комплекс, включающий предварительное и итоговое тестирование базовых языковых компетенций учащихся. Особое внимание уделялось изучению уровня мотивации обучающихся посредством анкетирования, а также качественному анализу их вовлеченности и активности в ходе занятия.

Методическая концепция реализовывалась через организацию тематического проекта с использованием мультимедийных средств и современных приложений. Дидактическое сопровождение включало карточки с иероглифами, иллюстративные пособия, рабочие тетради и проектные шаблоны, что повысило эффективность образовательного процесса.

В ходе исследования от всех участников было получено информированное согласие на публикацию результатов.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Все этапы организации проекта характеризуются определенными видами деятельности учителя, родителей и обучающихся, которые представляют свой конечный продукт в виде научно-исследовательской работы и ее защиты.

Структура проектной деятельности, отражающая последовательность этапов и их содержательное наполнение, характер взаимодействия участников образовательного процесса, представлены в таблице ниже. В ней наглядно демонстрируется распределение функциональных обязанностей и целевых ориентиров каждого этапа реализации проекта.

Таблица. Характеристика этапов проектной деятельности

Table. Stages of project activity: characteristics

Этап / Stage	Содержание работы / Work	Деятельность обучающихся / Student Activities	Деятельность учителя / Teacher Activities	Деятельность родителей / Parent Activities
1	2	3	4	5
Подготовительный этап / Preparatory Stage	Предварительное формулирование темы и основных целей выполнения проекта. Определение участников проектной деятельности, формулировка темы проекта / Preliminary formulation of the topic and main goals of the project. Identification of project participants	Изучение базовых элементов: жанры игр (кресслворды, квесты, викторины); лингвистический контент (тематическая лексика, грамматические структуры) / Studying basic elements: Game genres (crosswords, quests, quizzes); Linguistic content (thematic vocabulary, grammatical structures)	Разъяснение смысла проектирования, участие в обсуждении идеи, помощь в формулировке темы и цели / Clarifying the purpose of project design, participating in idea discussion, assisting in formulating the topic and goals	Помощь в выборе тематического поля. Мотивация детей / Assisting in selecting a thematic area. Motivating children
Проектирование / Design Phase	Определение источников информации, выбор методов выполнения и формы представления отчета, распределение обязанностей между участниками проекта (для группового проекта), составление плана действия / Identifying information sources, selecting methods and report format, distributing responsibilities (for group projects), developing an action plan	Создание сценария: сюжет (например, «Загадки китайских иероглифов» с использованием лексики животных); диалоги (приветствия, просьбы о помощи). Визуализация: рисование персонажей с подписями на китайском. Озвучка тонов через аудиозаписи / Creating a scenario: Plot (e.g., "Chinese Character Riddles" using animal vocabulary); Dialogues (greetings, requests for help). Visualization: Drawing characters with Chinese captions. Tone recording via audio	Разъяснение смысла проектирования, корректировка плана работы, помощь в формулировке задач / Clarifying the purpose of project design, adjusting the work plan, assisting in formulating tasks	Консультации в процессе поиска информации. Оказание помощи в выборе способов хранения информации и составлении плана работы / Consulting during information search. Assisting in choosing information storage methods and developing a work plan

Окончание таблицы / End of table

1	2	3	4	5
Выполнение проекта / Project Implementation	Осуществление действий по сбору необходимой информации / Execution of actions to gather necessary information	Выполнение исследовательской, информационной, практико-ориентированной работы по проекту, накопление материалов / Conducting research, informational, practice-oriented project work, accumulating materials	Наблюдение за работой и корректировка действий обучающихся / Observing work and adjusting student actions	Наблюдение. Контроль временных рамок. Помощь в сборе информации / Observation. Monitoring time-frames. Assisting in gathering information
Завершение проекта / Project Completion	Предварительный анализ полученной информации, или оценка созданного проекта / Preliminary analysis of collected information or evaluation of the created project	Анализ информации, выявление недочетов, самооценка / Analyzing information, identifying shortcomings, self-assessment	Помощь в выполнении анализа, участие в оценке созданного проекта / Assisting in analysis, participating in project evaluation	Наблюдение. Советы. Помощь в обеспечении проекта / Observation. Advice. Assisting in project support
Подготовка отчета / Report Preparation	Работа по оформлению отчета в соответствии с выбранной формой / Preparing the report according to the chosen format	Оформление отчета, подготовка выступления / Formatting the report, preparing the presentation	Помощь в составлении отчета, корректировка окончательного варианта отчета и выступления / Assisting in report composition, finalizing the report and presentation	Консультация в выборе формы отчета. Помощь в его подготовке / Consulting on report format choice. Assisting in its preparation
Презентация / Presentation	Представление презентации / Delivering the presentation	Публичная защита проекта. Отчет о результатах своей работы, обсуждение и оценка достоинств и недостатков проекта / Public project defense. Reporting results, discussing and evaluating project strengths and weaknesses	Оценка усилий учащихся, креативности и качества использования источников, выступления и проекта в целом / Evaluating student effort, creativity, quality of source use, presentation, and the overall project	Экспертиза проекта / Project expertise
Тестирование и рефлексия / Testing and Reflection	Определение ценности выполненного проекта / Determining the value of the completed project	Взаимное прохождение игр в группах / Peer playtesting of games within groups	Оценка эффективности. Оценка удовлетворенности форматом (анкетирование) / Evaluating effectiveness. Assessing satisfaction with the format (questionnaires)	Поощрение учеников. Мотивация на дальнейшие успехи / Encouraging students. Motivating for future success

Источник: составлено автором.

Source: compiled by the author.

Пример проекта, разработанного в 2022/23 учебном году учеником второго класса: «Загадки китайских иероглифов». Учеником разработана настольная фонетическая игра «Найди пару», основанная на правилах игры Dobble. Ее цель: запоминание ключевых графем. Применяемая механика: сопоставление карточек с изображениями и символами.

В ходе игры у учащихся развиваются навыки идентификации иероглифов, что способствует развитию навыков техники чтения (сравнение графического облика иероглифов) и произносительных навыков (чтобы получить карту, необходимо произнести слово).

Материал: 21 карточка, на каждой изображены разнообразные животные и обозначающие их китайские иероглифы (рисунок). Картинки расположены таким образом, что на любой отдельно взятой паре карточек обязательно присутствует один совпадающий рисунок. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее обнаружить совпадения и назвать их вслух. Игра проводится в парах, в быстром темпе. Выигрывает тот, кто обнаружит наибольшее количество совпадений.



Р и с у н о к . Карточки для игры «Найди пару»
Figure . Match cards for the game

Источник: составлено автором, изображения животных взяты из источника: PNGWING [Электронный ресурс] : сайт⁴.
Source: compiled by the author, animal images are taken from the source: PNGWING [Electronic resource] : website.

Публичная защита проекта проходила в виде интерактивной презентации (Приложение)⁵ и демонстрации игры «Найди пару».

Для оценки эффективности данной методики применен комплексный подход, опирающийся на три группы критериев. Когнитивные показатели включали уровень усвоения иероглифики (количество запоминаемых знаков), точность воспроизведения тонов, скорость распознавания письменных символов и развитие зрительно-пространственного мышления. Мотивационные показатели охватывали уровень вовлеченности на занятиях, регулярность выполнения заданий, эмоциональный отклик на учебный процесс и самостоятельную активность вне уроков. Социально-коммуникативные показатели использованы

⁴ PNGWING [Электронный ресурс] : сайт. URL: <https://www.pngwing.com/ru> (дата обращения: 10.06.2025).

⁵ Приложение [Электронный ресурс]. <https://doi.org/10.15507/2311-2468.013.202503.296>

для оценки навыков работы в группе, умения презентовать проекты, частоты использования языка в игровых ситуациях и уровня межкультурной осведомленности.

Сбор данных осуществлялся с помощью диагностических тестов (контрольные срезы знаний, аудирование на распознавание тонов, иероглифические диктанты, лексические викторины), наблюдения (фиксация поведенческих реакций, анализ группового взаимодействия, оценка креативности в проектах, мониторинг индивидуального прогресса) и опросных методов (анкетирование учащихся, интервью с педагогами, обратная связь от родителей, самооценка учащихся).

Эффективность методики определялась по совокупности показателей, распределенных по уровням:

- высокий уровень: устойчивая мотивация, быстрое усвоение нового материала, творческий подход к заданиям, активное использование языка;
- средний уровень: стабильный интерес, постепенное усвоение материала, достаточная активность, периодическое использование языка;
- низкий уровень: неустойчивая мотивация, затруднения в усвоении, пассивное участие, редкое использование языка.

По результатам однократного применения методики на экспериментальном занятии получены следующие показатели:

- зафиксировано повышение заинтересованности учащихся – 55 % учеников показали более высокий уровень вовлеченности в образовательный процесс по сравнению с исходным показателем (40 %) в начале занятия;
- отмечено начальное освоение базовых иероглифических знаков – прирост составил 15–20 % при тестировании на наборе из 50 основных символов;
- выявлено улучшение качества воспроизведения тонов у 60 % участников экспериментального занятия.

Полученные данные свидетельствуют о потенциальной эффективности предложенной методики и целесообразности ее дальнейшей апробации в рамках более продолжительного экспериментального исследования.

На результативность влияли различные факторы. Положительное воздействие оказывали соответствие возрасту, интерактивность форматов, визуальная привлекательность материалов и личная значимость проектов для учеников. Отрицательными факторами были излишняя сложность заданий, недостаток времени на их выполнение, однообразие форм работы и отсутствие системы поощрений.

Для повышения эффективности методики игрового проектирования предложены следующие рекомендации: дифференциация заданий по уровням сложности, регулярное обновление игрового контента, интеграция цифровых технологий, внедрение системы мотивационных поощрений и обеспечение связи игровых ситуаций с реальной коммуникацией.

Игровое проектирование демонстрирует высокую эффективность при условии грамотного методического сопровождения, учета возрастных особенностей учащихся и систематического мониторинга результатов. Наибольший эффект наблюдается при комбинации различных игровых форматов с элементами проектной деятельности и цифровыми технологиями.

Важно учитывать, что раннее обучение должно быть адаптировано к возрастным особенностям ребенка и организовано в увлекательной форме, чтобы поддерживать мотивацию. Перегрузки и принуждение к занятиям могут привести к негативным последствиям, например, снижению интереса к обучению.

Применяя языковые игры на уроках, учитель должен помнить следующее: форма игры должна иметь четкое педагогическое и дидактическое обоснование; важно обеспечить активное участие всех учащихся в игровой деятельности; необходимо подбирать игры, соответствующие возрастным особенностям и языковой компетенции учащихся, а также направленные на развитие всех видов речевой деятельности; корректировочные упражнения, включающие поиск ошибок, могут стимулировать активность; игры должны опираться на изученный материал и применяться дозированно, целесообразно и по плану⁶.

Учебный проект выступает эффективным средством формирования исследовательских навыков у учащихся младших классов при соблюдении следующих педагогических условий [12]: организация проектной деятельности с детьми как в рамках учебного процесса, так и во внеурочной деятельности, которая позволяет выбрать более широкий диапазон тем для учебных проектов, а также организовать конференцию с презентацией и защитой своей работы, а награждение участников замотивирует школьников на дальнейшую исследовательскую деятельность; применение проблемных, исследовательских, эвристических методов в процессе работы с младшими школьниками, ориентированными на творческую познавательную активность; использование возможностей цифровых образовательных ресурсов в процессе исследовательской деятельности.

ОБСУЖДЕНИЕ И ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование позволило выявить существенные преимущества методики игрового проектирования в контексте обучения китайскому языку учащихся младшего школьного возраста. Основным результатом стало подтверждение того, что трансформация традиционного учебного процесса в игровую деятельность способствует комплексному развитию языковых компетенций и метакогнитивных навыков обучающихся.

Полученные в ходе эксперимента данные позволили провести качественную оценку эффективности предложенной методики и выявить ее значительный потенциал в контексте обучения китайскому языку младших школьников. Результаты однократной апробации демонстрируют перспективность дальнейшего исследования разработанного подхода в рамках более масштабного экспериментального исследования.

Ограничения исследования связаны с однократностью экспериментального внедрения, отсутствием контрольной группы для сравнительного анализа, ограниченной выборкой участников и зависимостью от материально-технической базы образовательного учреждения.

Перспективные направления развития исследования включают расширение экспериментальной базы, внедрение методики в долгосрочный образовательный процесс, адап-

⁶ Карасюк Н. Д. Применение игровых технологий для закрепления лексико-грамматических навыков китайского языка в условиях цифровизации обучения // Язык и культура в глобальном мире : сб. статей. СПб. : ЛЕМА, 2023. С. 147–150.

тацию подхода для различных возрастных групп и интеграцию цифровых технологий в игровое проектирование.

Разработанная методика демонстрирует высокую эффективность в повышении мотивации и академической успеваемости учащихся при изучении китайского языка, что вносит существенный вклад в развитие современных подходов к языковому образованию младших школьников.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Струкова П. Э. Искусственный интеллект в Китае: современное состояние отрасли и тенденции развития // Вестник Санкт-Петербургского университета. Востоковедение. Африканистика. 2020. Т. 12, № 4. С. 588–606. <https://doi.org/10.21638/spbu13.2020.409>
2. Китайский язык: история, цивилизация, культура / Б. В. Кондаков [и др.] // Вестник Пермского федерального исследовательского центра. 2015. № 3. С. 63–98. <https://elibrary.ru/vdluzj>
3. Еникеева А. И., Фахрутдинова Р. А. Развитие логического мышления средствами китайского языка обучающихся // Современное педагогическое образование. 2024. № 12. С. 17–19. <https://elibrary.ru/tvifwa>
4. Использование методов контрастивной лингвистики в обучении билингвов / Т. В. Иванова [и др.] // Педагогический журнал. 2023. Т. 13, № 4-1. С. 560–568. <https://doi.org/10.34670/AR.2023.35.62.068>
5. Demetriou A. Mind, Self, and Personality: Dynamic Interactions from Late Childhood to Early Adulthood // Journal of Adult Development. 2023. Vol. 10, issue 3. Pp. 151–171. Available at: https://www.researchgate.net/publication/227096176_Mind_Self_and_Personality_Dynamic_Interactions_from_Late_Childhood_to_Early_Adulthood (accessed 24.07.2025).
6. Randomized Manipulation of Early Cognitive Experience Impacts Adult Brain Structure / M. J. Farah [et al] // Journal of Cognitive Neuroscience. 2021. Vol. 33, issue 6. Pp. 1197–1209. https://doi.org/10.1162/jocn_a_01709
7. Жамантаева Г., Батаева А. А. Способы обучения написания китайских иероглифов // Альманах мировой науки. 2019. № 1. С. 31–33. <https://elibrary.ru/yybhmd>
8. Федотова Н. Л., Касаткина А. Ю. Фонетические игры при обучении иностранцев русскому произношению // Образовательные технологии и общество. 2016. Т. 19, № 2. С. 467–481. <https://elibrary.ru/vxnisl>
9. Kuhl P. K. Brain Mechanisms in Early Language Acquisition // Neuron. 2010. Vol. 67, issue 5. Pp. 713–727. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2010.08.038>
10. Zhang Y., Wang Y. Neural Plasticity in Speech Acquisition and Learning // Bilingualism. 2007. Vol. 10, issue 2. Pp. 147–160. <https://doi.org/10.1017/S1366728907002908>
11. Плотникова В. А., Веракса А. Н., Веракса Н. Е. Психологическое развитие дошкольников в проектной деятельности: обзор эмпирических исследований // Интеграция образования. 2023. Т. 27, № 4. С. 611–629. <https://doi.org/10.15507/1991-9468.113.027.202304.611-629>
12. Казакова Г. Н. Учебные проекты как средство формирования навыков исследовательской деятельности у младших школьников // Вопросы педагогики. 2023. № 6-1. С. 37–46. <https://elibrary.ru/hqoseu>

REFERENCES

1. Strukova P.E. Artificial Intelligence in China: The Current State of Industry and Development Trends. *Vestnik of Saint Petersburg University. Asian and African Studies*. 2020;12(4):588–606. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.21638/spbu13.2020.409>
2. Kondakov B.V., Popov D.S., Chugaeva T.N., Kamenskikh M.S., Shi Sh., Shpak N.E. The Chinese Language: History, Civilization, Culture. *Perm Federal Research Centre Journal*. 2015;(3):63–98. (In Russ., abstract in Eng.) <https://elibrary.ru/vdluzj>
3. Enikeeva A.I., Fakhrutdinova R.A. The Development of Logical Thinking of Students by Means of the Chinese Language. *Modern Pedagogical Education*. 2024;(12):17–19. (In Russ., abstract in Eng.) <https://elibrary.ru/tvifwa>
4. Ivanova T.V., Sheina L.P., Sharipova E.I., Afanasev M.Yu. Using the Methods of Contrastive Linguistics in Teaching Bilinguals. *Pedagogical Journal*. 2023;13(4-1):560–568. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.34670/AR.2023.35.62.068>
5. Demetriou A. Mind, Self, and Personality: Dynamic Interactions from Late Childhood to Early Adulthood. *Journal of Adult Development*. 2023;10(3):151–171. Available at: https://www.researchgate.net/publication/227096176_Mind_Self_and_Personality_Dynamic_Interactions_from_Late_Childhood_to_Early_Adulthood (accessed 24.07.2025).

6. Farah M.J., Sternberg S., Nichols T.A., Duda J.T., Lohrenz T., Luo Y., et al. Randomized Manipulation of Early Cognitive Experience Impacts Adult Brain Structure. *Journal of Cognitive Neuroscience*. 2021;33(6):1197–1209. https://doi.org/10.1162/jocn_a_01709
7. Zhamantayeva G., Bataeva A.A. [Ways of Teaching to Write Chinese Characters]. *Almanah mirovoj nauki*. 2019;(1):31–33. (In Russ.) <https://elibrary.ru/yybhmd>
8. Fedotova N.L., Kasatkina A.Y. [Phonetic Games in Teaching Russian Pronunciation to Foreigners]. *Obrazovatelnye tekhnologii i obshchestvo*. 2016;19(2):467–481. (In Russ.) <https://elibrary.ru/vxnisl>
9. Kuhl P.K. Brain Mechanisms in Early Language Acquisition. *Neuron*. 2010;67(5):713–727. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2010.08.038>
10. Zhang Y., Wang Y. Neural Plasticity in Speech Acquisition and Learning. *Bilingualism*. 2007;10(2):147–160. <https://doi.org/10.1017/S1366728907002908>
11. Plotnikova V.A., Veraksa A.N., Veraksa N.E. Psychological Development of Preschoolers in Project-Based Learning: An Overview of Empirical Research. *Integration of Education*. 2023;27(4):611–629. (In Russ., abstract in Eng.) <https://doi.org/10.15507/1991-9468.113.027.202304.611-629>
12. Kazakova G.N. [Educational Projects as a Means of Developing Research Skills in Younger Schoolchildren]. *Voprosy pedagogiki*. 2023;(6-1):37–46. (In Russ.) <https://elibrary.ru/hqoseu>

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Гордина Екатерина Павловна, ответственный секретарь редакции научных журналов Национального исследовательского Мордовского государственного университета (430005, г. Саранск, ул. Большевикская, д. 68, Российская Федерация), SPIN-код: **7016-8850**, epgordina@mail.ru

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

Поступила 10.07.2025; одобрена после рецензирования 07.08.2025; принята к публикации 14.08.2025.

ABOUT THE AUTHOR

Ekaterina P. Gordina, Executive Secretary of the Editorial Board of Scientific Journals, National Research Mordovia State University (68 Bolshevistskaya St., Saransk 430005, Russian Federation), SPIN-code: **7016-8850**, epgordina@mail.ru

The author has read and approved the final manuscript.

Submitted 10.07.2025; revised 07.08.2025; accepted 14.08.2025.