

МЕТОДИКА ШКІЛЬНОГО НАВЧАННЯ

УДК 37.02: 81'35+811.581

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2025.1.22>

Е. В. СТРИГА

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри германських і східних мов та методики їх навчання,

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет

імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна

Електронна пошта: eleonorastriga@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0003-2614-6342>

Ю. О. КУДЛАЙ

студентка факультету іноземних мов,

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет

імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна

Електронна пошта: 0663354269a@gmail.com

<http://orcid.org/0009-0000-5835-2568>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ КИТАЙСЬКОЇ МОВИ ЯК МЕТОД ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ УЧНІВ

У статті висвітлено питання застосування гейміфікації на уроках китайської мови як методу підвищення ефективності навчання учнів. Гейміфікація виконує важливу роль у вивченні китайської мови та робить освітній процес цікавим, інтерактивним і ефективним. Китайська мова вимагає запам'ятовування великої кількості ієрогліфів, тональної мови та граматичних конструкцій, які можуть здаватися складними для учнів. Використання ігрових елементів, таких як змагання, квести, нагороди та інтерактивні добавки, сприяє підвищенню мотивації, залученості та концентрації. Гейміфікація сприяє розвитку навичок читання, письма, говоріння та аудіювання, створення освітнього процесу більш природним і захопливим.

Застосування ігрових елементів сприяють активному запам'ятовуванню та повторенню матеріалу, що покращує довготривале засвоєння знань. Організація групових ігрових завдань допомагають розвивати комунікативні навички та взаємодію між учнями.

Серед популярних платформ, орієнтованих на вивчення китайської мови, виокремлено HelloChinese, ChineseSkill, Decipher Chinese, Du Chinese, Qing Ting, Pinyin Chart, Chinese Writer, Skritter, Brainscape, The Chairman's Bao та інші. Використання ігрових методів при вивченні китайської мови сприяє активній участі учнів, розвиває їхні комунікативні та аналітичні навички, а також допомагає засвоювати матеріал через практичну діяльність. Різні види ігор – від ролевих і бізнес-симуляцій до організаційно-діяльнісних і дослідницьких – дозволяють враховувати вікові особливості школярів та ефективно досягати освітніх цілей. Використання ігрових технологій спонукає до навчання, розвиває креативне та критичне мислення, а також створює сприятливе середовище для опанування китайської мови, дозволяє учням здобувати інформацію через інтернет-ресурси, що підвищує якість навчання та інформаційну культуру учасників освітнього процесу. Інтеграція ігор до навчання китайської мови є потужним інструментом, що робить освітній процес більш динамічним і ефективним.

Ключові слова: гейміфікація, метод, китайська мова, ігрові елементи, ефективність, навчання учнів.

Постановка проблеми. Гейміфікація як підхід до навчання набуває дедалі більшої популярності в умовах сучасної освіти. У світі, де інформаційні технології та інтерактивні методи навчання стають невід'ємною частиною освітнього процесу, гейміфікація пропонує нові можливості для залучення учнів до вивчення іноземних мов, зокрема китайської.

По-перше, китайська мова, одна з найскладніших у світі, вимагає особливого підходу в навчанні. Традиційні методи часто не забезпечують достатньої мотивації та зацікавленості учнів, що може призводити до зниження їхньої продуктивності. Гейміфікація ж дозволяє створити більш динамічне і інтерактивне середовище, де учні можуть активно брати участь

в освітньому процесі, змагаючись і досягаючи поставлених цілей.

По-друге, у сучасному освітньому процесі важливим є не лише засвоєння знань, але й розвиток навичок критичного мислення, командної роботи та креативності. Гейміфікація сприяє розвитку цих навичок через групові ігри, конкурси та інтерактивні завдання, що дозволяє учням вчитися один у одного і взаємодіяти в процесі навчання.

Крім того, враховуючи швидкий розвиток технологій, впровадження цифрових платформ для навчання китайської мови стає все більш актуальним. Гейміфікація легко інтегрується в онлайн-освіту, дозволяючи створювати цікаві та захоплюючі курси, доступні для учнів у будь-якому місці.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Гейміфікація, також має назву ігрофікація, – це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. За К. Сален і Е. Циммерманом, гра є системою, в якій гравці беруть участь у вирішенні штучного конфлікту, визначеного певними правилами, і отримують кількісний результат. На відміну від інших ігрових форматів, гейміфікація акцентує увагу учасників на досягненні цілей реальної діяльності, а не на самій грі. Ігрові елементи впроваджуються у реальні ситуації для мотивації певних форм поведінки в заданих умовах [Salen, Zimmerman].

Автори підкреслюють, що гейміфікація націлює учасників на досягнення конкретних цілей у реальному житті, а не просто на гру, що відрізняє її від інших ігрових форматів. Ігрові елементи використовуються в реальних ситуаціях для стимулювання певних типів поведінки в конкретних умовах [Salen, Zimmerman].

За словами американського вченого, Кевіна Вербаха: «Гейміфікація – використання ігрових елементів та ігрових механік у неігровому контексті» [Werbach].

О. Ткаченко аналізує історію виникнення та поширення гейміфікації як сучасного інноваційного процесу, визначає основні тенденції її впровадження в освітній процес, зокрема формальну та неформальну освіту [Ткаченко: 303–309].

У останні роки одним із ключових напрямків розвитку інформаційних технологій стало впровадження гейміфікації, зокрема в освіту.

Це відбувається через вдосконалення існуючих освітніх платформ та розробку нових ігрових програм навчання, які можуть бути використані в відкритому інформаційно-освітньому середовищі [Амерідзе, Крюкова: 51–55].

С. Б. Шелудченко та А. М. Корень досліджують потенціал гейміфікації в навчанні англійської мови як іноземної; обґрунтовують важливість гейміфікації як інноваційного підходу, що сприяє досягненню кращих результатів у процесі вивчення англійської мови та забезпечує стійку мотивацію учнів [Шелудченко, Корень: 44–50].

Слід зауважити про етапність у застосуванні гейміфікації у різних сферах людської діяльності. Виокремлюються такі:

1. Ранні експерименти (1970–1980-ті): перші спроби використовувати ігрові механіки в навчанні та бізнесі. Це були прості методи, такі як використання балів та змагань.

2. Поява терміна (2000-ті): у 2008 році термін «гейміфікація» почав активно використовуватися в технологічних колах, що збіглося з ростом популярності соціальних мереж і мобільних ігор.

3. Розвиток технологій: з розвитком технологій та збільшенням доступності Інтернету, гейміфікація стала застосовуватися в різних сферах, від освіти до маркетингу. Відомі компанії, такі як Foursquare, почали використовувати елементи гейміфікації для залучення користувачів.

4. Поширення у бізнесі та освіті (2010-ті): гейміфікація почала активно використовуватися в бізнес-стратегіях для підвищення продуктивності та мотивації працівників. У сфері освіти вона допомогла зробити навчання більш інтерактивним і цікавим.

5. Сучасний етап: сьогодні гейміфікація є важливим інструментом у багатьох сферах, включаючи медицину, тренінги, навчання, управління проєктами та інші. Вона продовжує еволюціонувати, адаптуючись до нових технологій і потреб суспільства [Deterding, Dixon, Khaled, Nacke].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Уважаємо, що застосування гейміфікації на уроках китайської мови як методу підвищення ефективності навчання учнів передбачає виявлення напрямів, які потребують подальших досліджень або розв'язання проблем,

що не отримали належної уваги в існуючих наукових працях. Існуючі дослідження показують позитивні результати застосування гейміфікації в навчанні іноземних мов, однак ефективність цієї методики саме в контексті вивчення китайської мови вимагає окремої уваги. Більшість досліджень фокусуються на популярніших мовах, таких як англійська чи іспанська, і менш уваги приділяється специфіці китайської мови, її складним ієрогліфам і граматичним структурам. Відтак китайський учений Л. Ченг наполягає на проведенні аналізу для з'ясування, як гейміфікація може сприяти засвоєнню конкретних аспектів китайської мови, таких як фонетика, написання та читання ієрогліфів, граматики тощо [Cheng: 87–98].

Більшість методичних підходів до гейміфікації орієнтовані на учнів середнього рівня знань з іноземної мови. Однак учні в класах часто мають різний рівень володіння мовою, тоді як адаптація гейміфікації під потреби учнів із низьким або високим рівнем знань є важливою проблемою, яка потребує глибшого вивчення. Також важливо вивчити, як інтеграція різних ігор і платформ може бути адаптована до різних рівнів складності [Bower].

Оскільки китайська мова є складною для багатьох учнів через її відмінності від індоевропейських мов, питання мотивації в навчанні залишається відкритим. Гейміфікація може підвищити зацікавленість, але не завжди відповідає на питання, як стимулювати учнів до довгострокового навчання китайської мови, особливо якщо вони стикаються зі значними труднощами в освоєнні [Anderson: 23–30]. Залишається питання, чи допомагають ігрові методи створити стійку мотивацію до навчання, або їх ефект є короткостроковим.

Попри існування численних платформ для гейміфікації навчання, специфічні інструменти для вивчення китайської мови часто не є повноцінно адаптованими до мовних особливостей. Платформи, орієнтовані на вивчення китайської мови, такі як HelloChinese, ChineseSkill, Decipher Chinese, Du Chinese, Qing Ting, Pinyin Chart, Chinese Writer Skritter, Brainscape, The Chairman's Bao та інші, досить популярні, однак їх функціональність часто обмежена базовим рівнем. Відтак виникає необхідність у вивченні технологічності таких цифрових інструментів

та як це може сприяти кращому засвоєнню мови на більш складних рівнях [Huang: 512–533].

Гейміфікація вимагає врахування культурних аспектів, адже навчання китайської мови відбувається не лише через лексичні та граматичні елементи, але й через культурні контексти. Відтак постає цілком логічне питання: чи можуть ігрові методи ефективно передати культурні та соціальні особливості китайської мови? Воно залишається частково недослідженим у зв'язку з тим, що багато досліджень фокусуються лише на мовному аспекті, а не на культурному [Wang: 99–112].

Формулювання цілей статті. Метою статті є дослідити вплив гейміфікації на уроках китайської мови як ефективного методу підвищення мотивації та успішності учнів, зокрема виокремити принципи застосування гейміфікації на уроках китайської мови, виявити переваги впровадження елементів гейміфікації в освітній процес.

Виклад основного матеріалу. Гейміфікація використовує елементи ігрового дизайну для підвищення ефективності навчання учнів основної школи. Інтерактивні навчальні модулі, такі як моделювання, вікторини та рольові ігри, допомагають краще залучати учасників та зберігати їхню увагу.

Гейміфіковані освітні програми також можуть бути створені для відтворення реальних життєвих ситуацій, що дозволяє учням практикувати ключові навички в безпечному середовищі. Гарна гра задовольняє кілька потреб гравців:

- Потреба в автономії – я сам вирішую, я обираю гру та спосіб досягнення успіху.
- Потреба в компетентності – я зрозумів правила та досягнув успіху.
- Потреба у визнанні – я можу поділитися своїми досягненнями з друзями та іншими користувачами.

Щоб задовольнити ці потреби, слід:

- Запровадити винагороду за виконання завдань – це можуть бути бали, бейджі чи інші «ачівки», які мають матеріальну або нематеріальну цінність.
- Обережно стимулювати конкуренцію. Конкуренція може бути мотивуючою для багатьох, але для інших вона може викликати страх через порівняння з іншими або через низьку позицію в рейтингу.

– Передбачити різні формати взаємодії: один проти одного, команда проти команди, або команда проти завдання.

– Надати можливість ділитися результатами та досягненнями як у грі, так і поза її межами (наприклад, в соцмережах або на дошці пошани в класі).

– Забезпечити швидкий зворотний зв'язок на правильні та неправильні дії [Ткаченко].

Серед принципів гейміфікації, які можна застосувати на уроках китайської мови, можна виділити такі:

1. Мотивація через винагороду.

Учні отримують бали, бейджі чи сертифікати за виконання завдань, що стимулює їх до активної участі у навчанні. За вивчення вимови чи вміння написання нових ієрогліфів передбачено нараховування балів.

2. Використання змагань.

Організація командних змагань або індивідуальних турнірів може створити здорову конкуренцію. Учні можуть змагатися у швидкості правильного читання або перекладу; також цікавою буде вікторина з відгадування тонів ієрогліфу; або ж написання ієрогліфу за перекладом на українську мову чи за пін'їн. Передбачається створення комплексу завдань з китайської мови для проведення змагань.

3. Адаптація до рівня учнів.

Гейміфікація повинна враховувати різні рівні знань учнів. Завдання можуть бути розроблені так, щоб кожен міг знайти виклик, що відповідає його рівню, наприклад, прості завдання для новачків та складніші для просунутих.

4. Інтерактивність.

Використання інтерактивних елементів, таких як відеоігри або онлайн-платформи, допомагає залучити учнів до процесу навчання. Додатки для вивчення китайської мови можуть включати ігри на запам'ятовування ієрогліфів.

5. Співпраця та командна взаємодія.

Створення можливостей для співпраці між учнями, таких як групові проекти або спільні ігри, допомагає розвивати навички командної роботи та комунікації.

6. Зворотний зв'язок.

Регулярний та швидкий зворотний зв'язок дозволяє учням зрозуміти свої помилки та покращити результати. Це можна реалізувати через автоматизовані тести, які надають миттєві результати.

7. Імітація реальних ситуацій.

Гейміфіковані завдання можуть імітувати реальні життєві сценарії, де учні практикують мову в контексті, наприклад, під час рольових ігор (створення діалогу), що відтворюють повсякденні ситуації в Китаї, такі як, розмова з продавцем на ринку чи в магазині, в банку чи офісі, розмова щодо купівля квартири чи машини.

8. Емоційна залученість – ігровий процес має бути цікавим, захопливим і відповідати інтересам дітей.

9. Індивідуалізація – адаптація завдань до рівня знань і стилю навчання кожного учня.

10. Використання сучасних технологій – інтеграція мобільних додатків, інтерактивних платформ та AR/VR для покращення сприйняття матеріалу.

11. Систематичність – ігрові елементи мають бути постійною частиною навчального процесу, а не епізодичним заходом.

12. Рефлексія та саморозвиток – надають можливість учням аналізувати свої досягнення, помилки та вдосконалювати навички.

Завдяки гейміфікації учні можуть не лише покращити свої мовні навички, а й розвинути важливі соціальні та комунікативні здібності, практикуючи мову в реальних життєвих ситуаціях. Вона допомагає задовольнити потреби учнів у автономії, компетентності та визнанні, що, в свою чергу, підвищує їхню зацікавленість і активність у навчанні.

Таким чином, основні переваги впровадження гейміфікації в освітній процес включають:

1. Залучення учнів: ігрові елементи роблять навчання більш цікавим і активним, що підвищує зацікавленість учнів у предметі.

2. Розвиток навичок: гейміфікація сприяє розвитку важливих життєвих навичок учнів, таких як критичне мислення, спілкування, співпраця і здатність до самостійного навчання.

3. Практичний досвід: через ігрові сценарії учні отримують можливість практикувати мову в контекстах, наближених до реальних життєвих ситуацій, що сприяє кращому опрацюванню та розумінню матеріалу.

4. Відповідність навчальним цілям: гейміфікація дозволяє адаптувати завдання до різних вікових груп і рівнів знань, що робить освітній процес більш індивідуальним.

5. Зворотний зв'язок: гейміфікаційні елементи можуть забезпечити миттєвий зворотний зв'язок між учасниками освітнього процесу, що сприяє швидшому коригуванню помилок та поліпшенню результатів навчання.

Висновки. Гейміфікація, або ігрофікація, є важливим інструментом для підвищення мотивації та залученості учасників у різних сферах діяльності, включаючи освіту. Вона полягає в інтеграції ігрових елементів у неігрові контексти, що дозволяє стимулювати бажану поведінку та досягати реальних цілей. Відрізняючись від традиційних ігор та навчання через гру, гейміфікація фокусується на досягненні конкретних результатів у повсякденній діяльності, використовуючи механіки, такі як підрахунок балів, конкуренція та встановлення правил.

Цей метод забезпечує нові можливості для активізації освітнього процесу, оскільки заохочує учнів до взаємодії, розвитку критичного мислення та творчості. Водночас, гейміфікація сприяє створенню позитивного навчального середовища, де учні можуть практикувати свої навички у реальних ситуаціях. Однак важливо використовувати цей інструмент обережно, щоб уникнути можливих негативних наслідків, таких як зневажливе ставлення до навчання.

Гейміфікація є потужним інструментом, що інтегрує ігрові елементи в освітній процес, стимулюючи залучення та мотивацію учнів. Основні елементи, такі як бали, рівні, значки, лідерборди, часові виклики, місії, історії та соціальні

елементи, забезпечують структуровану основу для реалізації цього підходу. Вони можуть бути ефективно використані на різних етапах навчання, що дозволяє адаптувати гейміфікацію до потреб учнів і специфіки освітніх цілей.

Використання ігор у навчанні китайської мови забезпечує активне залучення учнів, сприяє розвитку їхніх комунікативних та критичних навичок, а також допомагає засвоювати матеріал через практичний досвід. Різноманітні форми ігор – від рольових і ділових до організаційно-діяльних та дослідницьких – дозволяють адаптувати освітній процес до вікових особливостей учнів і забезпечують досягнення навчально-виховних цілей. Ігрові технології стимулюють мотивацію, сприяють розвитку творчості та критичного мислення, а також створюють позитивну атмосферу для навчання. Вебквести, як інтерактивний метод, доповнюють цей процес, дозволяючи учням здобувати інформацію через інтернет-ресурси, що підвищує якість навчання та інформаційну культуру учасників освітнього процесу. Таким чином, інтеграція ігор до навчання китайської мови є потужним інструментом, що робить освітній процес більш динамічним і ефективним.

Впровадження гейміфікації не лише робить навчання більш захопливим, але й допомагає учням практикувати мову в реальних контекстах, що підвищує якість засвоєння матеріалу. Використання різних методів навчання, адаптованих до індивідуальних потреб учнів, робить процес більш особистісним і персоналізованим.

ЛІТЕРАТУРА

1. Америкдзе О. С. Крюкова Є. С. Гейміфікація навчання. *Педагогіка формування творчої особистості у вищих і загальноосвітніх школах*. 2019. № 67, Т. 2. С. 51-55.
2. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303-309. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45 (дата звернення: 11.02.2025).
3. Шелудченко С. Б., Корень А. М. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»*, Вип. 2, 2024. С. 44-50.
4. Anderson C. A. Gaming and Motivation: How Games Encourage and Engage Students. *Educational Technology*. 2018. 55(5), 23-30.
5. Bower. M. Design of Technology-Enabled Learning Environments: A Model and Framework. Springer. 2017. 455 p.
6. Cheng L. Gamification in Chinese Language Education: Opportunities and Challenges. *Journal of Language Teaching and Research*. 2019. 10 (1), 87-98.
7. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification». Paper presented at the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere. Pp. 9-15. <http://dx.doi.org/10.1145/ 2181037.2181040>.
8. Huang J. Technology-Enhanced Language Learning: A Case Study on Chinese Language Acquisition. *Journal of Educational Computing Research*. 2018. 56(4), 512-533.
9. Salen, K., Zimmerman E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: «Teaching Chinese as a Foreign Language: Theories and Practices». URL: <http://www.cheng-tsui.com/> (дата звернення: 01.02.2025)

10. Wang T. Integrating Cultural Elements in Chinese Language Learning through Digital Games. *International Journal of Educational Technology*. 2019. 20 (2), 99-112.
11. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Busi. Philadelphia, 2012. 148 p.

REFERENCES

1. Ameridze O. S. Kryukova Ye. S. Heymifikatsiya navchannya [Gamification of learning]. *Pedahohika formuvannya tvorchoyi osobystosti u vyshchiy I zahal'noosvitniy shkolakh*. 2019. № 67, T. 2. S. 51-55.
2. Tkachenko O. Heymifikatsiya osvity: formal'nyy I neformal'nyy prostir [Gamification of education: formal and informal space]. *Aktual'ni pytannya humanitarnykh nauk*. 2015. Vyp. 11. S. 303-309. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45 (data zvernennya: 11.02.2025).
3. Sheludchenko S. B., Koren' A. M. Instrumenty heymifikatsiyi yak motyvator pry navchanni anhliys'koyi movy [Gamification tools as a motivator in teaching English]. *Akademichni studiyi. Seriya «Pedahohika»*, Vyp. 2, 2024. S. 44-50.
4. Anderson C. A. Gaming and Motivation: How Games Encourage and Engage Students. *Educational Technology*. 2018. 55(5), 23-30.
5. Bower. M. Design of Technology-Enabled Learning Environments: A Model and Framework. Springer. 2017. 455 p.
6. Cheng L. Gamification in Chinese Language Education: Opportunities and Challenges. *Journal of Language Teaching and Research*. 2019. 10 (1), 87-98.
7. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification». Paper presented at the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere. Pp. 9-15. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
8. Huang J. Technology-Enhanced Language Learning: A Case Study on Chinese Language Acquisition. *Journal of Educational Computing Research*. 2018. 56(4), 512-533.
9. Salen, K., Zimmerman E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: «Teaching Chinese as a Foreign Language: Theories and Practices». URL: <http://www.cheng-tsui.com/> (data zvernennya: 01.02.2025)
10. Wang T. Integrating Cultural Elements in Chinese Language Learning through Digital Games. *International Journal of Educational Technology*. 2019. 20 (2), 99-112.
11. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Busi. Philadelphia, 2012. 148 p.

E. V. STRYGA

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Germanic and Oriental Languages and Methods of Their Teaching,
State Institution "South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky", Odesa, Ukraine
E-mail: eleonorastriga@gmail.com
<http://orcid.org/0000-0003-2614-6342>

YU. O. KUDLAY

Student of the Faculty of Foreign Languages,
State Institution "South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky", Odesa, Ukraine
E-mail: 0663354269a@gmail.com
<http://orcid.org/0009-0000-5835-2568>

GAMIFICATION AT CHINESE LANGUAGE LESSONS AS A METHOD OF IMPROVING SCHOOL STUDENTS' LEARNING EFFICIENCY

The article highlights the issue of using gamification at Chinese language lessons as a method of increasing the effectiveness of school students' learning. Gamification plays an important role in learning Chinese and makes the educational process interesting, interactive and effective. The Chinese language requires memorizing a large number of characters, tonal language and grammatical structures, which may seem difficult for school students. The use of game elements, such as competitions, quests, awards and interactive supplements, helps to increase motivation, involvement, and concentration. Gamification helps to develop reading, writing, speaking and listening skills, making the educational process more natural and exciting.

The use of game elements contributes to the active memorization and repetition of material, which improves long-term assimilation of knowledge. The organization of group game tasks helps to develop communication skills and interaction between school students.

Among the popular platforms focused on learning Chinese, HelloChinese, ChineseSkill Decipher Chinese, Du Chinese, Qing Ting, Pinyin Chart, Chinese Writer, Skritter, Brainscape, The Chairman's Bao and others are highlighted.

The use of game methods in learning Chinese promotes the active participation of students, develops their communication and analytical skills, and also helps to assimilate the material through practical activities. Various types of games – from role-playing and business simulations to organizational and activity and research – allow us to take into account the age characteristics of schoolchildren and effectively achieve educational goals. The use of game technologies encourages learning, develops creative and critical thinking, also creates a favorable environment for mastering the Chinese language, allows school students to obtain information through Internet resources, which improves the quality of learning and the information culture of participants in the educational process. The integration of games into learning Chinese is a powerful tool that makes the educational process more dynamic and effective.

Key words: gamification, method, Chinese language, game elements, efficiency, school students' learning.