

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**  
**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ**  
Кафедра риторики и методики преподавания языка и литературы

СУНЬ Вэньбин

**РЕАЛИЗАЦИЯ ЛИНГВОМЕТОДИЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА**  
**ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ КИТАЙСКИХ**  
**СТУДЕНТОВ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ**

Аннотация к магистерской диссертации  
специальность 7-06-0113-02 «Филологическое образование»

Научный руководитель:  
Проскалович Ольга  
Владимировна, доктор  
педагогических наук, доцент

Минск, 2025

## АННОТАЦИЯ

**Структура и объём магистерской диссертации.** Магистерская диссертация состоит из введения, общей характеристики работы, двух глав, заключения и списка использованных источников, включающего 49 наименований. Объём магистерской диссертации составляет 71 страницу, текст включает 1 таблиц, 16 рисунков.

**Ключевые слова:** ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ЛИНГВОМЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ, ОБУЧЕНИЕ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ, ТИПОЛОГИЯ УПРАЖНЕНИЙ, КИТАЙСКИЕ СТУДЕНТЫ

*Объект исследования* – процесс обучения китайских студентов русскому языку как иностранному с применением игровых технологий.

*Предмет исследования* – лингвометодический потенциал игровых технологий при обучении китайских студентов русскому языку как иностранному.

*Цель исследования* – теоретическое обоснование и практическая реализация лингвометодического потенциала игровых технологий при обучении китайских студентов русскому языку как иностранному.

*Методы исследования:* анализ научной и методической литературы по проблеме исследования; обобщение белорусского, китайского и зарубежного педагогического опыта; моделирование методики обучения китайских студентов русскому языку как иностранному с применением игровых технологий; анализ и обобщение полученных результатов.

*Научная новизна исследования* заключается в том, что теоретически обоснована и практически разработана методика обучения китайских студентов русскому языку как иностранному с применением игровых технологий, доказана эффективность игровых технологий как лингвометодического средства при аспектном изучении китайскими студентами русского языка как иностранного, разработан комплекс упражнений с применением игровых технологий для обучения китайских студентов русскому языку как иностранному.

*Достоверность материалов и результатов магистерской диссертации* обеспечивается за счёт обращения к широкому кругу научной литературы, являющейся лингвометодической базой исследования, корректности цитирования; теоретического обоснования предлагаемой методики с учётом существующих в современной методической науке достижений; положительной оценки разработанной методики на научной конференции.

*Область возможного практического применения.* Результаты и материалы исследования могут быть использованы в процессе обучения китайских студентов русскому языку как иностранному в учреждениях высшего образования.

## ANNOTATION

The Master's thesis consists of an Introduction, a General Description of the Work, Two Chapters, a Conclusion, and a List of References comprising 49 entries. The volume of the Master's thesis is 71 pages; the text includes 1 tables and 16 figures.

**Key words:** **GAMING TECHNOLOGIES, LINGUODIDACTIC POTENTIAL, TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE (RFL), TYPOLOGY OF EXERCISES, CHINESE STUDENTS**

***Object of Research:*** The process of teaching Chinese students Russian as a Foreign Language (RFL) using gaming technologies.

***Subject of Research:*** The linguistic-methodological potential of gaming technologies in teaching Chinese students Russian as a Foreign Language (RFL).

The purpose of the theoretical substantiation and practical implementation of the linguistic-methodological potential of gaming technologies in teaching Russian as a foreign language to Chinese students. (RFL).

***Methods of the research:*** Analyzing the scientific and methodological literature on the research problem; Promote teaching experience from Belarusian, Chinese, and international pedagogical practices; Modeling of a methodology for teaching Chinese students RFL using gaming technologies; Analysis and generalization of the obtained results.

***Scientific Novelty of the Research:***The innovation of this thesis lies in the following aspects: theoretically substantiating and practically developing a methodology for teaching Russian as a Foreign Language (RFL) to Chinese students through gaming technologies; proving the effectiveness of gaming technologies as a linguistic-methodological tool for aspect-based RFL learning among Chinese students; and designing a series of gaming-technologies-integrated exercises for RFL instruction targeting Chinese learners.

***Reliability of the Research Materials and Results:*** The reliability of the Master's thesis materials and results is ensured by: Consultation of extensive scientific literature that establishes the linguistic-methodological foundation of the research, ensuring accurate citations; Theoretical substantiation of the proposed methodology, taking into account existing achievements in contemporary methodological science; Positive evaluation of the developed methodology at a scientific conference.

Area of the possible practical application of the results and materials of the research can be used in the process of teaching Chinese students Russian as a Foreign Language (RFL) in higher education institutions.