

УДК 372.881.161.1

## ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОНЛАЙН-ИГР ПРИ ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

**Мащенко М.В., Гребнева Д.М.**

*Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»,  
Нижний Тагил, e-mail: grebdash@gmail.com*

В статье рассматривается возможность геймификации процесса изучения русского языка как иностранного с целью повышения уровня межкультурной компетенции иностранных студентов. Актуальность применения образовательных онлайн-игр для достижения этой цели заключается в их достаточно большом дидактическом потенциале для развития коммуникативных навыков, лексического запаса, мотивации студентов к изучению русского языка как иностранного. В статье приведено определение понятия образовательной игры, выделены важные для развития межкультурной компетенции студентов функции образовательных игр, описан процесс геймификации процесса изучения русского языка как иностранного с использованием комплекса игр. В качестве примера приведены сценарии трех лингвистических игр: логической игры «Змейка», игры-симулятора «Найди предмет», игры-квеста «Вслед за Медной горы Хозяйкой». Для каждой игры определены цели, описан процесс действия игрока и ожидаемые образовательные результаты от прохождения игр. В практический материал лингвистических игр включены примеры из сказов П.П. Бажова, что дает возможность иностранным студентам сформировать представление о культуре Уральского региона, наглядно создавать необходимые коммуникативные ситуации для общения. Разработанный комплекс образовательных онлайн-игр был апробирован на базе Российского государственного профессионально-педагогического университета. Проведенная опытно-поисковая работа показала положительную динамику развития межкультурной компетенции иностранных студентов. Статья может быть интересна преподавателям русского языка как иностранного, студентам, изучающим русский язык как иностранный, а также разработчикам образовательных лингвистических онлайн-игр.

**Ключевые слова:** образовательные онлайн-игры, изучение русского языка как иностранного, геймификация учебного процесса, межкультурная компетентность, лингвистические игры

## POSSIBILITIES OF USING EDUCATIONAL ONLINE GAMES WHEN STUDYING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

**Maschenko M.V., Grebneva D.M.**

*Nizhny Tagil State Social and Pedagogical Institute (branch) Russian State Professional Pedagogical University, Nizhny Tagil, e-mail: grebdash@gmail.com*

The article discusses the possibility of gamification of the process of studying Russian as a foreign language in order to increase the level of intercultural competence of foreign students. The relevance of the use of educational online games to achieve this goal lies in their sufficiently large didactic potential for the development of communication skills, vocabulary, and motivation of students to study Russian as a foreign language. The article provides a definition of the concept of an educational game, highlights the functions of educational games that are important for the development of intercultural competence of students, describes the process of gamification of the process of learning Russian as a foreign language using a set of games. As an example, scenarios of three linguistic games are given: the logic game «Snake», the simulation game «Find the Object», the quest game «Following the Mistress of the Copper Mountain». For each game, goals are defined, the player's action process and the expected educational results from passing games are described. The practical material of linguistic games includes examples from P.P. Bazhov's tales, which makes it possible for foreign students to form an idea of the culture of the Ural region, to visually create the necessary communicative situations for communication. The developed complex of educational online games was tested on the basis of the Russian State Professional Pedagogical University. The conducted research work has shown a positive dynamics in the development of intercultural competence of foreign students. The article may be of interest to teachers of Russian as a foreign language, students studying Russian as a foreign language, as well as developers of educational linguistic online games.

**Keywords:** educational online games, learning Russian as a foreign language, gamification of the educational process, intercultural competence, linguistic games

Процессы глобализации экономики, информатизации общества в целом привели к изменению роли иностранных языков в жизни человека. При этом одни иностранные языки активно развиваются и быстро завоевывают мир, другие уходят на второй план, третьи продолжают оставаться популярными, как и раньше. В связи с постоянно увеличивающейся миграцией граждан

из стран ближнего зарубежья, значительным увеличением обучающихся иностранных студентов и даже школьников все более актуальным становится национально ориентированное обучение русскому языку как иностранному [1]. Возникает потребность в формировании у иностранных обучающихся страноведческих знаний о географии, истории, культуре России. Только

формирование достаточной межкультурной компетенции у иностранцев сможет повысить мотивацию к изучению русского языка, истории нашего государства и интерес к русской культуре [2]. Факты местного страноведения могут дать возможность сформировать представление о культуре отдельного региона (например, Уральского), что будет способствовать пониманию специфики культурного поля России в целом. При этом использование игровых технологий позволит активно включить обучающихся в конкретные языковые ситуации и повысить их мотивацию к обучению.

С распространением глобальной сети Интернет и различного технического оснащения (распространение планшетных компьютеров, смартфонов) значительно возросла среди молодежи популярность онлайн-игр, которые могут одновременно служить хорошими тренажерами для изучения любого иностранного языка, в том числе и русского. Комплекс образовательных онлайн-игр по изучению русского языка как иностранного, направленный на изучение страноведческого материала, на примере Уральского региона, поможет, с одной стороны, наглядно создать необходимые коммуникативные ситуации для общения, с другой – изучить актуальный лексический и грамматический материал, представленный в интересной игровой форме, а также мотивировать молодежь к дальнейшему изучению русского языка, культуры и обычаев русского народа, в том числе и за счет использования в играх современных технологий – элементов дополненной реальности.

Целью исследования является теоретическое обоснование разработанного комплекса онлайн-игр для изучения русского языка как иностранного с использованием современных технологий дополненной и виртуальной реальности. В практический материал включены примеры из сказов П.П. Бажова для расширения лексического запаса слов обучающихся в области современной и старинной домашней утвари, горного дела и художественных промыслов, а также для мотивации к чтению русской литературы.

#### **Материалы и методы исследования**

Сценарии образовательных онлайн-игр были разработаны на основе методических рекомендаций О.В. Синевой по обучению русскому языку как иностранному [3]. Для оценивания динамики изменения уровня межкультурной компетенции иностранных студентов в процессе обучения с использованием комплекса онлайн-игр был использован метод анкетирования, особен-

ности применения которого подробно описаны в работах В.В. Филоновой, Е.В. Флянтковой, Т.В. Черкес [4, 5].

#### **Результаты исследования и их обсуждение**

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Образовательные (обучающие) игры – это игры, механика которых глубоко интегрирована с целями обучения. Среди функций образовательных игр, важных для развития компонентов межкультурной коммуникации иностранных студентов, можно выделить следующие:

- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации: игра как полигон человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [6].

Реализация функций образовательных игр в учебном процессе, применение игровой механики к достижению целей обучения называют геймификацией [7]. В настоящее время возможности геймификации расширяются, в том числе за счет доступности и упрощения разработки игр с элементами дополненной и виртуальной реальности. В Российском государственном профессионально-педагогическом университете был разработан проект комплекса образовательных онлайн-игр по изучению русского языка как иностранного. Задачи проекта были сформулированы следующим образом:

- повышение мотивации иностранцев к изучению русского языка, истории и культуры за счет разработки интересного содержания игр, включающего информацию из известных литературных произведений уральского сказочника;
- формирование у иностранных обучающихся коммуникативной компетенции, способности общаться на русском языке за счет вовлечения в активную игровую деятельность;

– расширение лексического запаса слов обучающихся в области современной и старинной домашней утвари, горного дела и художественных промыслов;

– мотивация иностранных обучающихся к чтению русской литературы (сказы П.П. Бажова);

– освоение обучающимися способов русского словообразования, склонений существительных, правил построения вопросительных и утвердительных предложений;

– создание условий для индивидуального обучения иностранных обучающихся в процессе игровой деятельности.

Для повышения уровня межкультурной компетенции у иностранцев, основным компонентом которой в данном исследовании были выделены умения и навыки обучающихся понимать и адекватно использовать в речи межкультурную лексику [8], в процессе обучения использовался комплекс образовательных онлайн-игр по изучению русского языка как иностранного, который включал в себя три игры. Игры использовались как для изучения материала последовательно, постепенно углубляя свои знания, так и независимо друг от друга. Каждая игра включает в себя инструкцию, содержащую правила игры, руководство пользователя на двух языках (русском и английском), а также справочный материал, который возможно изучить до игры или переключиться к нему уже в процессе игровой деятельности. Справочный материал содержит мультимедийный словарь-справочник по изучаемой лексике (написание слова, его произношение, описание возможности использования в речи, иллюстрация или анимация), а также краткие уроки грамматики (правила склонения существительных, построения вопросительных предложений). Приведем подробное описание лингвистических игр.

*Игра 1. «Змейка» – логическая игра с элементами лабиринта*

Цель – расширить словарный запас иностранных обучающихся в сфере горного дела и художественных промыслов, распространенных на Урале.

Игрок должен из отдельных букв собрать слова по изученной тематике. При необходимости играющий может получить подсказку – озвученное изображение нужного предмета. Игрок может исправлять определенное количество допущенных ошибок.

Игра оформляется в стиле сказа «Змеиный след». В зависимости от уровня сложности игрокам предлагается разный размер поля 10×10 (легкий уровень), 15×15 (обычный уровень), 20×20 (сложный уровень); количество подсказок и возможностей ис-

правлять ошибки. На поле расставляются случайным образом буквы, участвующие в словообразовании изучаемых слов (термины по художественным промыслам и горному делу, в том числе названия, используемые в сказах П.П. Бажова), например: к, а, м, е, н, ь; в, а, з, а; с, т, а, м, е, с, к, а; к, р, а, ц, о, в, к, а; г, р, а, в, ё, р; п, р, о, с, е, ч, к, а и др. Согласные буквы для запоминания обозначаются на игровом поле синим цветом, гласные – красным. Подводя курсор к букве, можно услышать ее название и звучание в устной речи. В начале игры появляется активное графическое поле – голова змейки, к которой необходимо присоединить нужные буквы (хвост) для получения изучаемого термина. При ошибке ненужную букву можно убрать из хвоста змейки, щелкнув дважды по гласной букве или один раз по согласной. Когда игрок собирает нужное слово, оно произносится вслух и змейка с буквами исчезает. Затем появляется новое активное графическое поле – голова новой змейки. Цель – очистить поле от всех букв, научиться составлять из отдельных букв изученные слова, выучить их правописание и произношение. Кроме того, данная игра позволит повторить русский алфавит, деление букв на гласные и согласные, произношение звуков, что является важным на начальном этапе изучения языка.

*Игра 2. «Найди предмет» – игра-симулятор*

Цель – расширить словарный запас иностранных обучающихся в сфере домашней утвари, горного дела и художественных промыслов, распространенных на Урале, а также освоить склонение существительных, правила построения вопросительных предложений.

Игрок должен найти заданный объект (инструкция дается письменно, например «найди печь»), после верного указания на графический объект, его название произносится вслух, появляется 3D модель и короткий рассказ (устный и письменный) об его использовании, после чего дается следующее задание. Игрок во время игры может как получать подсказки, так и зарабатывать дополнительные баллы.

Игра оформляется в стиле сказов «Каменный цветок», «Горный мастер». Перед игроками появляется объемное помещение русской избы и мастерской горного мастера, в которой присутствуют как старинные инструменты и утварь, так и современные. В качестве основного задания игрок ищет загаданный предмет в помещении. Кроме того, игрок может заработать дополнительные баллы в игре, отвечая на вопрос о расположении найденного предмета

относительно предыдущего или указанного в игре случайным образом. Например, появляется вопрос «Где расположена скалка?» В это время подсвечивается каменная ваза. Нужно ответить, что скалка ниже вазы.

Если игрок не может найти заданный предмет в виртуальном помещении, он должен задать вопрос, щелкнув в определенном месте правой кнопкой мыши, и в появившейся строке ввода написать соответствующий вопрос. Например, пишет вопрос «Где сени?», на который получит ответ-подсказку «ниже и левее» (устную и письменную). Игра считается законченной, когда игроком набрано заданное количество баллов.

*Игра 3. «Вслед за Медной горы Хозяйкой» – игра-квест*

Цель – повысить интерес иностранных обучающихся к русской литературе и географии отдельных регионов, научить читать литературные тексты, расширить словарный запас, показать некоторые правила словообразования.

Игрок передвигается по карте согласно предложенному сценарию, ищет нужные предметы, в определенных точках получает задание на знание текста литературного произведения. Выполнение данных поручений помогает ему продвигаться дальше по игре. Игрок имеет возможность получить подсказку, а именно прослушать фрагменты текста, с которым связан вопрос.

Игра оформляется в стиле сказа «Медной горы Хозяйка» [9]. Игрокам предлагается путешествие по Уральским горам с использованием реальной карты с активными метками, где в определенном месте после демонстрации объекта дается задание на знание содержания сказа, его главных героев.

Например:

1. Какое прозвище было у Медной горы Хозяйки? (Малахитница: *Хозяйка эта – малахитница-то – любит над человеком мудровать. Только подумал так-то, она и оглянулась. Весело на парня глядит, зубы скалит и говорит шуткой: «Ты что же, Степан Петрович, на девичью красу даром глаза пялишь? За взгляд-то ведь деньги берут»*). В качестве подсказки будут появляться изображения малахита, самой Хозяйки и примеры слов, образованных по той же словообразовательной модели со значением лица женского пола: *учительница, свидетельница, слушательница*.

2. С какого рудника, по мнению Медной горы Хозяйки, должен был убраться приказчик, чтобы не ломать «железную шапку»? (Красногорский рудник: *Хозяйка, мол, Медной горы заказывала тебе, чтобы ты с Красногорского рудника убирался.*

*Ежели еще будешь эту мою железную шапку ломать, так я тебе всю медь в Гумешках туда спущу, что никак ее не добыть*).

3. Отгадать, что подразумевается под железной шапкой (вершина горы).

4. Отгадать, что имеется в виду, по трем изображениям (ящерка, малахит и женская корона) – Медной горы Хозяйка.

При затруднении игрок может получить подсказку, составив вопрос в дополнительном окне из представленных слов.

Ответив верно на вопрос, игрок получает определенный предмет, необходимый в путешествии (посох, рюкзак, компас и др.) и артефакт – часть паззла (ящерка – символ Медной горы Хозяйки). Окончание игры наступает, когда весь паззл собран. После успешного окончания квеста обучающимся представляется краткое описание тайн Рифейских гор и ссылки на источники, где можно получить более подробную информацию.

Ожидаемые результаты от реализации проекта по геймификации процесса изучения русского языка как иностранного были следующими.

1. Повышение уровня мотивации иностранных обучающихся к изучению русского языка за счет применения интересных игровых сюжетов на основе сказок П.П. Бажова, содержащих информацию о традициях русской культуры на Урале, известных художественных промыслах, горном деле, включения игроков в активную деятельность, в том числе речевую.

2. Повышение уровня межкультурной компетенции иностранных обучающихся за счет изучения ими наглядно представленного грамматического и лексического материала, применения прецедентных феноменов, создания условий для заучивания слов и фраз в удобном индивидуальном темпе с использованием необходимого контекста, создаваемого в игре.

Разработанный комплекс образовательных онлайн-игр использовался при обучении иностранных студентов в Российском государственном профессионально-педагогическом университете. Для оценки уровня сформированности межкультурной компетенции студентов использовался метод анкетирования. Данные последнего контрольного анкетирования позволили выявить положительную динамику формирования межкультурной компетенции в подготовке иностранных студентов вуза, входивших в состав экспериментальной группы (23 человека): у студентов экспериментальной группы условный усредненный показатель сформированности повысился по окончании опытно-исследовательской

работы на 20,1 %, в то время как у студентов контрольной группы (21 человек), в обучении которых не использовался разработанный комплекс образовательных онлайн-игр, только на 9,8 %.

### Заключение

Таким образом, разработанный комплекс образовательных онлайн-игр по изучению русского языка как иностранного направлен на усвоение актуальной лексики для промышленного региона, географии Урала. Систематическое использование разработанного комплекса игр позволит иностранным обучающимся познакомиться с некоторыми произведениями русской литературы (сказами П.П. Бажова), отдельными примерами уральских художественных промыслов, распространёнными названиями в горном деле, а также географией Урала, что является неотъемлемой частью межкультурной компетенции, погружающей в конкретную языковую среду.

Проект может быть расширен как за счет смены лексического материала в разработанных играх, так и за счет доработки других игр или использования уже готовых.

### Список литературы

1. Быкова О.П. Обучение русскому языку как иностранному в иноязычной среде (на примере южнокорейских университетов). М.: ГИРЯП, 2010. 224 с.
2. Меркулова Т.А. Формирование межкультурной компетентности в профессиональной подготовке иностранных студентов вузов культуры и искусств: дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2011. 197 с.
3. Синева О.В. Русский язык: от ступени к ступени. М.: Этносфера, 2019. 112 с.
4. Филонова В.В. Вариативность методов определения уровня сформированности межкультурной компетенции // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Педагогика и психология, 2013 С. 58–61.
5. Флянтикова Е.В., Черкес Т.В. Анкетирование как метод оценки уровня сформированности межкультурной компетенции иностранных студентов // Theoretical & Applied Science. 2019. С. 319–325.
6. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. М.: НИИ Школьные технологии, 2019. 818 с.
7. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. № 6–2. С. 314–317.
8. Сергеева Н.Н., Походзей Г.В. Развитие иноязычной межкультурной компетенции студентов неязыковых специальностей в системе профессионально-ориентированного языкового образования. Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2014. 214 с.
9. Бажов П.П. Уральские сказы. М.: Издательский дом Мещерякова, 2017. 104 с.