УДК 81

ПРИМЕНЕНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

***Акимова Т. Э.*[1]**

студент,

Мордовский государственный педагогический университет имени М. Е. Евсевьева,

Саранск, Россия

Аннотация: В статье освещаются теоретические и практические стороны внедрения геймификации в процесс обучения русскому языку как иностранному (РКИ) на начальной ступени. Анализируются психолого-педагогические аспекты метода, даны примеры конкретных игровых приемов для развития языковых умений, а также рассмотрены плюсы и вероятные риски использования игровых методик в образовательной деятельности.

Ключевые слова: геймификация, русский язык как иностранный (РКИ), методы, игры, языковые умения, инофоны, начальный этап, обучение.

THE USE OF GAMIFICATION IN THE INITIAL STAGES OF TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Akimova T. E.

student,

Mordovian State Pedagogical University named after M. E. Evseviev,

Saransk, Russia

Annotation*:* The article highlights the theoretical and practical aspects of implementing gamification in the process of teaching Russian as a foreign

[1] **Научный руководитель:** *Горшкова Н. Н., канд. филолог. наук, доцент кафедры русского языка и методики преподавания русского языка МГПУ им. М.Е. Евсевьева*

language (FL) at the initial stage. It analyzes the psychological and pedagogical aspects of the method, provides examples of specific game techniques for developing language skills, and discusses the advantages and potential risks of using game-based methods in educational activities.
Keywords: gamification, Russian as a foreign language (FL), methods, games, language skills, non-native speakers, initial stage, education.

Введение. Первоначальный этап обучения русскому языку для иностранцев является ключевым, поскольку именно в это время формируются базовые языковые компетенции и закладывается интерес к дальнейшему изучению. Часто традиционные формы преподавания сталкиваются с такими сложностями, как высокая тревожность учащихся и непростая система грамматики и фонетики русского языка. В этих условиях геймификация - внедрение игровых элементов в образовательный процесс - становится действенным инструментом снятия этих барьеров.

Использование игровых элементов для повышения мотивации студентов называется геймификацией. В современном образовании геймификация фактически уже реализована: за верное выполнение задания, успех при решении языковой или коммуникативной задачи обучающимся начисляются баллы, оценки и даётся похвала. Ошибочные ответы, напротив, фиксируются как неудачные. В процессе игры приобретается ценный опыт, а боязнь совершить ошибку исчезает, так как всегда можно попробовать снова. Игра представляет собой идеальную среду для обучения, где поощряется право на ошибку, стимулируется нестандартное мышление и развивается самоконтроль. Таким образом, геймификация становится эффективным инструментом влияния на обучающихся [6].

По мнению А.Н. Щукина, овладение иностранным языком должно опираться на личностно-ориентированный и коммуникативный подход, что полностью совпадает с основами геймификации [15].

Метод геймификации в образовании строится на ряде научных концепций. По утверждению М.Г. Каспировой, использование игровых технологий способствует активизации познавательных процессов и создает естественные условия для языковой практики [5]. Е.А. Хамраева отмечает, что для изучающих РКИ особенно актуальны способы подачи материала с опорой на визуальные и мультимедийные средства, которые легко реализуются в рамках геймификации [14].

На начальной ступени этот метод помогает решать следующие задачи:

- Преодоление языковых и психологических сложностей;
- Поддержание высокого интереса к изучению сложных тем;
- Обеспечение ненавязчивого и динамичного повторения материала;
- Формирование позитивного образа русского языка среди инофонов.

Приемы геймификации на старте изучения РКИ:

1. Работа с лексикой

Эффективные техники запоминания новых слов:

«Лексическое лото» - сопоставление карточек с изображениями и словами;

«Снежный ком» - постепенное воспроизведение и расширение цепочки лексических единиц;

«Угадай слово по жестам» - закрепление новых слов с помощью движений.

Согласно И.Л. Федоровой, внедрение игровых методов в обучение словарному запасу способствует более успешному усвоению лексики - эффективность повышается на 40-50% по сравнению с обычным обучением [12].

2. Игровые технологии в грамматике

Для освоения грамматических структур применяются:

«Грамматические кубики» - составление фраз и предложений на основе выпавших форм;

«Верю - не верю» - определение верности предложенных грамматических конструкций;

«Времена года» - игровое освоение глагольных времен.

3. Цифровые решения в геймификации

Современные платформы предоставляют широкий выбор инструментов:

1. LearningApps - конструктор интерактивных заданий;
2. Quizlet - игровые режимы для заучивания лексики;
3. Kahoot - викторины и соревнования.

П.В. Сысоев и М.Н. Евстигнеев подчеркивают, что такие цифровые методы особенно хорошо подходят студентам поколения Z, которые привыкли к взаимодействию с интерактивными ресурсами [11].

Рассмотрим достоинства и ограничения геймификации

Преимущества:

- Повышение интереса к учебе и включенность учащихся.
- Создание дружелюбной эмоциональной атмосферы.
- Формирование навыков общения.
- Персонализированный подход к обучению.

Возможные минусы:

- Риск смещения акцента с учебных задач на развлечение.
- Сложности объективной фиксации успехов.
- Возможность появления излишне состязательного духа.

Н.Д. Гальскова предупреждает, что игровые технологии должны быть неотъемлемой, но не доминирующей частью учебного процесса и подчиняться образовательным целям [3].

Наиболее продуктивными являются и такие интерактивные курсы по изучению русского языка как иностранного:

1. Портал «Образование на русском» (pushkininstitute.ru/) является одним из самых популярных и динамично развивающихся образовательных ресурсов, который предлагает множество разделов для пользователей с различным уровнем владения языком. В одних частях сайта элементы геймификации интегрированы в саму структуру работы, в других - выступают более явно. Объектно-ориентированный подход определяет организацию и методы обучения. Учебные модули разбиты на небольшие задания: есть интерактивные фонетические, лексические и грамматические блоки, раздел «Словарь России», игровая зона, онлайн-обучение и многое другое. Пользователь может как работать индивидуально, так и сравнивать свои успехи с другими членами группы.

2. Сетевой лингвотренажёр, посвящённый видам глаголов и глаголам движения (www.alphadictionary.com/rusgrammar/java.html), облегчает освоение одной из самых сложных грамматических тем благодаря использованию игровых заданий. Такие подвижные игровые упражнения с приставочными глаголами способствуют закреплению материала, делают его более запоминающимся и легко воспроизводимым.

3. Онлайн-курс «Русский для всех. 1000 заданий» (russkiymir.ru/education2/rki/prog/113795/) представляет собой обширную коллекцию заданий для практики русского языка как иностранного.

4. «Pa-russki on-line Russian language school» (pa-russki.com/russian-cases/) - ещё один ресурс для онлайн-обучения русскому языку, с акцентом на практическое освоение грамматических тем.

5. «Школа русского языка имени Бабы Яги» (The Baba Yaga School of Russian. A charmed place to learn) (russian-pv.carleton.edu/pv2009/index.php) отличается разнообразием комиксов, предлагаемых на каждом уроке. Особенно эффективно этот игровой инструмент работает с аудиторией,

обладающей чувством юмора, хотя не для всех учебных групп такая подача оказывается одинаково успешной.

6. Мультимедийный учебник «Learn Russian» (learnrussian.rt.com) Е.В. Рублева и коллег - интерактивный курс для начинающих.

7. «Сетевая текстотека» - онлайн-платформа, нацеленная на развитие навыков чтения у изучающих русский язык (A1-A2-B1) (texts.cie.ru, www.hello-world.com/languages.php/?language=Russian), созданная О.Э. Чубаровой и соавторами.

Значительный вклад в развитие игровых методов для преподавания РКИ внесли специалисты Российского университета дружбы народов. По всей стране используются их «Лексико-грамматический тренажёр», «Грамматический тренажёр», «Лексический словарь» и компьютерные игры для детей. Обучающие курсы состоят из коротких разноуровневых заданий, за выполнение которых пользователь получает баллы, различные поощрения, виртуальные награды, медали, а иногда и поздравления или смайлики.

Несмотря на обилие существующих материалов, ощущается необходимость в единой обучающей платформе, которая бы показывала уровень освоения конкретных тем и формировала общий рейтинг внутри группы, стимулируя участников к здоровой конкуренции.

Заключение. Таким образом, на начальном этапе формирования РКИ геймификация выступает важным инструментом, способствующим преодолению психологических и языковых барьеров. Сочетание игровых методов с традиционными формами позволяет добиться синергии, мотивирует учащихся и способствует прочному овладению языком.

Дальнейшие исследовательские задачи связаны с совершенствованием геймифицированных программ с учетом особенностей родных языков студентов, а также с разработкой адаптивных цифровых ресурсов, автоматически выбирающих игровые сценарии в соответствии с индивидуальным прогрессом обучающихся.

Библиографический список

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий. — М.: ИКАР, 2009. — 448 с.

2. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика. — М.: Флинта, 2018. — 215 с.

3. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. — М.: Академия, 2019. — 336 с.

4. Дмитренко Т.А. Интерактивные методы обучения лексике русского языка как иностранного // Русский язык за рубежом. — 2019. — № 3. — С. 78-84.

5. Каспирова М.Г. Игровые технологии в преподавании РКИ. — СПб.: Златоуст, 2020. — 198 с.

6. Костин Р.Ю. Геймификация в образовании: теория и практика. — М.: Юрайт, 2021. — 254 с.

7. Лариошин А.В. Мобильные приложения в обучении русской лексике иностранных студентов // Педагогика и психология образования. — 2021. — № 4. — С. 145-153.

8. Павлова Е.С. Интерактивные упражнения для изучения русской фразеологии на занятиях с иностранными учащимися // Русский язык за рубежом. — 2020. — № 2. — С. 91-97.

9. Роберт И.В. Теория и методика информатизации образования. — М.: БИНОМ, 2014. — 398 с.

10. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных интернет-технологий. — М.: Глосса-Пресс, 2019. — 245 с.

11. Титова С.В. Цифровые технологии в языковом образовании: теория и практика. — М.: Эдитус, 2020. — 312 с.

12. Федорова И.Л. Игровые технологии в обучении лексике русского языка как иностранного // Мир русского слова. — 2021. — № 3. — С. 89-94.

13. Федотова Н.Л. Методика преподавания русского языка как иностранного. — СПб.: Златоуст, 2019. — 485 с.

14. Хамраева Е.А., Иванова Э.И. Современные образовательные технологии в преподавании РКИ // Мир русского слова. — 2021. — № 3. — С. 102-108.

15. Щукин А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного. — М.: Высшая школа, 2018. — 334 с.

16. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining «gamification» // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. — 2011. — P. 9-15.