

У. И. Турко

Современные игровые технологии на уроках русского языка как иностранного: обзор лингводидактических практик

Использование инновационных технологий на уроках русского языка как иностранного — одно из условий организации современного образовательного процесса для эффективного усвоения лексико-грамматических знаний и развития коммуникативных способностей обучающихся. Проведение занятий в игровой форме, применение игровых упражнений на разных этапах урока является органичным и соответствующим реалиям современного информационного общества. Среди игровых технологий педагогами выделяются сторителлинг, хакатон, эдьютейнмент, настольные, коммуникативные, интерактивные игры и другие, которые реализуются благодаря методам ролевого взаимодействия, практико-ориентированного, проблемного и адаптивного обучения. Игровые технологии направлены на развитие речевых умений иностранных студентов и их творческой активности, поддерживают заинтересованность студентов, снижают информационную перегрузку и психологическое напряжение, способствуют запоминанию лексико-грамматического материала в занимательной форме.

Ключевые слова: игровые технологии, сторителлинг, хакатон, эдьютейнмент, настольные игры, коммуникативные игры, интерактивные игры, компьютерные игры, РКИ.

Для цитирования: Турко У. И. Современные игровые технологии на уроках русского языка как иностранного: обзор лингводидактических практик // Art Logos (искусство слова). – 2023. – № 2. – С. 178–191. DOI 10.35231/25419803_2023_2_178

Современное информационное общество предъявляет требования к организации образовательного процесса, в котором инновационные технологии способствуют формированию положительной мотивации и развитию познавательного интереса к изучению русского языка. Среди инновационных технологий, применяемых на уроках русского языка как иностранного (РКИ), уделяют внимание

технологиям проблемного обучения, уровневой дифференциации, информационно-коммуникативным, проектно-исследовательским, личностно ориентированным, игровым [4, с. 145], коммуникационным, технологиям индивидуализированного обучения, компьютерному тестированию, дистанционным образовательным технологиям, осваиваемым студентами в иноязычной среде самостоятельно [11, с. 241].

Концепция обучения РКИ основывается на коммуникативном подходе, позволяющем свободно выстраивать корректные речевые высказывания с учётом ролей коммуникантов и ситуации, в которой происходит общение. Для того чтобы наилучшим способом достичь образовательной цели, необходимо стремиться выполнять следующие условия: 1) учитывать социальные, культурные и психологические особенности учебного процесса; 2) создавать интерактивные учебные ситуации для активизации умственной деятельности студентов, поддерживать их интерес; 3) материал занятия должен соответствовать уровню подготовки иностранцев и быть направлен на развитие социокультурной грамотности для успешного решения коммуникативных задач сообразно ситуации; 4) балансировать традиционные и новые виды работ.

Материалы и методы

Материалом для анализа послужили статьи педагогов, посвящённые рассмотрению игровых технологий. Представляя нестандартную форму организации обучения, они привлекают внимание иностранных студентов, потому что помогают в непринуждённой обстановке при занимательной подаче материала реализовать учебную задачу.

Для обобщения передового лингводидактического опыта были использованы публикации в научной электронной библиотеке eLibrary.Ru¹. Поиск осуществлялся по основным словам: *игровая технология*, *игровые технологии*. Затем в полученных выборках были произведены повторные запросы, ключевыми словами которых были *РКИ*, *русский язык как иностранный*. Результаты поисковых обращений позволили получить 150 работ, посвящённых применению игровых тех-

¹ Научная электронная библиотека. Электронный ресурс. URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp> (дата обращения: 20.02.2023).

нологий на уроках РКИ. Проанализировав эти работы, мы пришли к выводу, что педагоги обратились к исследованию темы в 2014 г., так как в этом году фиксируется в eLibrary.Ru первая работа в этой области. Широкое использование игровых технологий приходится на 2020 г., так как с этого времени почти в 2 раза увеличилось количество статей, размещённых в электронной научной библиотеке (рис. 1). Что касается 2022 г., то не все работы по состоянию на февраль 2023 г. выложены на российский информационно-аналитический портал, поэтому не могут давать представление о публикационной активности за указанный отчётный период.



Рис. 1. Статистика публикационной активности

Все эти данные свидетельствуют о возрастающем интересе педагогов к теме использования игровых технологий на уроках РКИ.

В данной статье ставится цель – выявить современные игровые технологии, пользующиеся популярностью у преподавателей русского языка как иностранного, описать особенности их реализации.

Результаты

В результате анализа научно-методических разработок установлено следующее. Одной из современных игровых тех-

нологий обучения РКИ является эдьютейнмент. Английский термин *edutainment* представляет собой контаминацию начальной и конечной частей двух слов *education* 'образование' и *entertainment* 'развлечение'.

Специфика технологии, которая может быть реализована как с применением мультимедиа, так и без них, заключается в практико-ориентированном обучении, в ходе которого студенты участвуют в жизненных ситуациях, обогащают собственный опыт и учатся навыкам поведения. Изменяется система контроля: студентам предоставляется бóльшая свобода самовыражения, поощряется творческая работа. Отношения между педагогом и обучающимся выстраиваются не по вертикальной (учитель – ученик), а по горизонтальной линии, где студент выступает активным соучастником образовательного процесса получения знаний.

Положительный потенциал технологии эдьютейнмента состоит в обеспечении комфортных психологических условий на занятии, которые достигаются за счёт использования трёх компонентов: 1) дидактических средств обучения, 2) мультимедийного цифрового контента, 3) опосредованного контроля. Несмотря на преимущества технологии отмечаются и негативные стороны от применения эдьютейнмента, среди которых фиксируются финансовая затратность внедрения программного обеспечения, учебно-методической литературы, нереалистичность вводимого материала из-за развлекательного компонента [9, с. 234], автоматизм действий как крайнее средство донесения информации, когда другие действенные методы уже не работают [6, с. 109]. Таким образом, включая в работу игровые технологии, важно сохранить золотую середину, не подменять образование развлечением.

К средствам эдьютейнмента Н. Н. Самчик относит традиционные (видеофильмы, песни, дидактические игры, книги, комиксы) и современные, среди которых отмечаются компьютерные технологии (электронные интерактивные учебники, компьютерные игры, электронные тренажёры) и интернет-технологии (веб-квесты, блоги, чаты, видеоподкасты, аудио-подкасты, мультимедийные онлайн-курсы) [9, с. 235].

Преподаватели РКИ, реализующие эдьютейнмент, обращаются к региональному материалу, предлагают обучаю-

щимся интерактивные веб-приложения, например, «Прогулка по Владивостоку» [6, с. 110], которое может быть запущено и на мобильных устройствах. Электронный тренажёр содержит основные темы, которые связаны с перемещением по городу и касаются использования транспортных услуг, посещения примечательных мест культурного, образовательного центра Дальневосточного региона: университета, океанариума, Мариинского театра, музея-заповедника «Владивостокская крепость», Золотого моста, Токаревского маяка. Квестовые задания и задания на аудирование, в которых обучающимся необходимо выбрать слова, связанные или, наоборот, не связанные с какой-либо локацией, определить грамматические категории рода, одушевлённости / неодушевлённости, позволяют проверить сформированность лексических, грамматических и аудитивных навыков.

Преподаватели предлагают для детей-билингвов, для студентов, изучающих РКИ на начальном этапе, игры, которые позволяют познакомиться, сплотить коллектив («Снежный ком», «Алфавит имён», «Поговорим», «Визитка»); отработать лексический и грамматический материал (игры с мячом, построенные по принципу «съедобное/несъедобное»; «Ассоциативные классики» на доске, при попадании в клеточку которых студенту необходимо назвать наибольшее количество слов по определённой теме); организовать коммуникацию (выполнение проектных заданий, связанных с историей, культурой, наукой; участие в ролевых играх, приближенных к реальным коммуникативным условиям [2, с. 71–73] (покупка товаров, ориентация на улице, прогулка).

В Казанском (Приволжском) и Северо-Восточном федеральных университетах на этапе предвузовской подготовки применяется метод сторителлинга (англ. *storytelling* 'рассказывание историй'), суть которого состоит в просмотре, чтении, пересказе занимательных, забавных мини-сюжетов, а также в обыгрывании каких-либо конструкций в разных ситуациях. В качестве материала для повествования используются как специально разработанные учебные тексты и видеофрагменты, так и аутентичные, но значительно сокращённые [10, с. 188–189]. Такой вид работы позволяет улучшить произношение студентов, расширить их словарный запас, развивает

коммуникативные навыки. Аудиозапись озвученного текста студентом и контрольное чтение текста преподавателем способствуют овладению произносительными навыками.

В Хошиминском государственном университете образования (Вьетнам) реализуют мультимедийную игру «Вращение колеса». Игра построена по аналогии с телеигрой «Поле чудес» и оформлена средствами Powerpoint. Большие возможности, предоставляемые компьютерными технологиями, позволяют совместить текстовые, графические данные, музыку, видео. Для проведения игры класс был поделён на 2 команды, каждый участник которой крутил колесо и получал право выполнить игровое задание: проспрягать глаголы, просклонять существительные, дополнить пропущенные места, восстановить текст. Секторы импровизированного колеса пронумерованы и обозначены цифрами, соответствующими номерам вопросов. Каждый игрок должен был как можно скорее угадать слово, словосочетание и получить баллы. Если группа затруднялась дать ответ, то ход переходил к другой команде; если игрок не справился с заданием, указав неверное слово, он выбывал; участник, дошедший до финала, признавался победителем [12, с. 216].

Педагоги отмечают, что преподавание РКИ с помощью компьютерных игр помогает психологически подготовить студентов к самостоятельному обучению. В. А. Жильцов, И. А. Маев предлагают проект коммуникативно-ориентированного электронного образовательного ресурса по русскому языку как иностранному с использованием технологии v-learning. В условиях дистанционного обучения РКИ технологии виртуальной реальности обеспечивают погружение в виртуальную языковую среду на основе социального взаимодействия. Компьютерно-опосредованная коммуникация, которая реализуется в многопользовательских виртуальных мирах, помогает успешнее изучать русский язык, повышать мотивацию студентов, вовлекать в игровой процесс за счёт «наглядности и эффекта погружения в происходящее» [5, с. 36].

Пользователи могут участвовать в совместных работах, проводить виртуальные конференции. Таким образом, организация учебного процесса, в котором инофоны могут реализовать практически все свои коммуникативные потребности

и проявить творческие способности, позволяет успешно достичь образовательных целей.

В методике преподавания РКИ необходимо применять технологии, актуальные для настоящего времени. Среди таких педагогами отмечаются «технологии проблемного обучения, информационно-коммуникативные, проектно-исследовательские, личностно ориентированные, игровые, технологии уровневой дифференциации» [4, с. 145].

Период коронавирусной пандемии привёл к изменению привычных форматов работы, когда в условиях физического дистанцирования и социальной изоляции в образовательных учреждениях необходимо было выработать новую форму взаимодействия – компьютерно-опосредованную.

О. Г. Глазова привлекала в процессе дистанционной работы со студентами-медиками, владеющими РКИ на уровнях B2, C1, научно-популярные фильмы «Девять дней и вся жизнь», «Чтобы жили!», «Рецепт Победы. Медицина в годы Великой Отечественной войны», обладающие не только обучающим, познавательным, но и коммуникативным, и диагностическим потенциалом [3; с. 145–147]. Результатом применения видеоматериалов стало обогащение инофонов лингвокультурными сведениями, обучение дискутированию, продуцирование письменных текстов в форме эссе.

И. В. Савочкина обращается к дидактической компьютерной игре как мультимедийной образовательной технологии, способствующей интенсификации учебного процесса, и использует для этой цели сайты <https://learningapps.org>, <http://www.classtools.ru>, программу ISpring. В качестве дистанционных образовательных средств могут быть предложены компьютерные игры: 1) с приключенческим сюжетом, персонажи которых выполняют какие-либо задания, где на примере игры в скатки вторым участником которой является компьютер или игрок, нужно выбрать правильный ответ по теме «Символы России»; 2) с пазлами, в которых необходимо что-либо логически выстроить, найти соответствия, решить проблему (например, из картинок, относящихся к выделенному слову, собрать пазл на тему «Эмоции»); 3) со словесными играми, в которых требуется найти слова, решить кроссворд, головоломку, анаграмму, ребус и др.; 4) с настольными и карточными играми [8, с. 81–83].

В исследовании М. В. Холодковой, Ж. И. Жеребцовой, Т. А. Дьяковой показано, что большинство традиционных игровых приёмов, ставших привычными в очной работе, можно практиковать при дистанционном обучении для формирования и развития компетенций иностранных обучающихся. Так, для оттачивания лексических навыков рекомендуются онлайн-сервисы Wordwall, Flippity, Quizlet, а также задания по работе с распознаванием анаграмм, обнаружением слов в филвордах, решением кроссвордов, поиском соответствий, группировкой слов, идентификацией объектов на картинке, могут быть предложены лото, настольные игры-«ходилки»; для формирования фонетических навыков применяются виртуальные доски Miro, Google Jamboard, Google Drawings, Google Slides; для формирования грамматических навыков – языковые, речевые грамматические игры, тренажёры в формате флешкарт, подготовленные с привлечением Flippity; для развития коммуникативной компетенции – онлайн-сервис для продуцирования комиксов Storyboardthat; лингвострановедческой – электронные викторины на онлайн-сервисах Wordwall, Flippity, Kahoot!, QuizWhizzer, Doozy, Triventy [15, с. 83–86].

Несмотря на имеющиеся научно-практические работы, посвящённые использованию онлайн-сервисов на занятиях очно, в небольшой части работ рассматриваются вопросы внедрения игровых технологий с помощью инструментов Веб 2.0 при проведении занятий по русскому языку как иностранному дистанционно. Переход от ресурсов Веб 1.0 к Веб 2.0 ознаменовался сменой роли пользователей информационных услуг: из потребителя контента, изучающего, анализирующего, воспринимающего текст, графику, видео, размещённые на сайтах, человек становится соавтором и производителем информационного материала, осуществляя сетевое взаимодействие.

В статье А. Н. Бертяковой показана работа с предлогами *в/на*, употребляющимися с названиями стран при указании направления движения, уделяется внимание проектной деятельности как стратегически определяющему методу организации технологии игры. Автор делает ставку на визуализацию и виртуализацию, поэтому включает в сценарий занятия

фрагмент мультфильма, коллаж, подходящий для «клипового/коллажного типа восприятия и мышления современного реципиента» [1, с. 398].

Для закрепления темы «Употребление предлогов в/на при выражении местонахождения в русском языке» Л. И. Фёдорова использует следующие методы обучения: вопросно-ответную беседу, визуализацию материала, а также игровые технологии, например, индивидуальную работу с рисунком «Чудо-зверь», групповую или командную игру-викторину «Кто я? Где я?». Загадочный чудо-зверь представлен с частями тел разных обитателей фауны. Требуется угадать животное и определить его ареал. Например, *Олень живёт на севере*. В командной игре «Кто я? Где я?» участнику предлагается с помощью наводящих вопросов одноклассников угадать, что за картинку он показывает. Например, участник викторины задаёт вопросы: *Кто я? Какой я? Что я делаю? Где я это делаю?* – и получает ответы от группы поддержки: *Ты животное / растение / предмет / аппарат / транспорт* и т.д. [13, с. 202–203].

На довузовском этапе обучения для формирования коммуникативной компетенции рекомендуются ролевые игры на актуальные жизненные и профессиональные темы: «В магазине», «На улице», «В аптеке», «На приёме у врача» и др. В зависимости от принятой на себя роли сокурсники учатся коммуницировать и адекватно реагировать на запрашиваемую информацию. Для удобства запоминания слов А. А. Пылкова организует работу с кластерами, где на основании какого-либо признака необходимо классифицировать предметы, понятия, явления и т.д., установить родо-видовое соответствие: «Части тела» (для студентов-медиков), «Математические действия» (для студентов-экономистов), «Профессии» (для студентов всех профилей подготовки) и т.д. [7, с. 122].

Бак Хади на занятиях по РКИ проводит коммуникативные учебные игры, посвящённые русской национальной кухне, с целью погружения студентов в культуру страны изучаемого языка и адаптации к реалиям русской картины мира. Его коммуникативно ориентированные задания направлены на совместное обсуждение с обучающимися и принятие решения. Для речевой разминки предлагаются скороговорки по заявленной теме, для проверки знаний по лексическому

материалу и для развития внимания – задания по оперативному нахождению среди команд студентов названных преподавателем продуктов питания в рекламных каталогах магазинов «Магнит», «Пятёрочка», «Перекрёсток», «Дикси»; для повторения лексики и тренировки памяти – задания по запоминанию продуктов и товаров в рекламных буклетах, брошюрах и воспроизведению их наименований по памяти. От студентов требуется объяснить лексическое значение слова [14, с. 25].

Современные технические средства позволяют осуществлять новые формы контактирования и межличностного общения. В методике преподавания РКИ таким средством социального взаимодействия становится хакатон. Это новое обозначение дословно переводится как *марафон хакеров* и представляет собой соединение начальной и конечной частей лексем *hacker* ('хакер') и *marathon* ('марафон') и обозначает соревнование, командам-участникам которого за ограниченное время необходимо решить какую-либо задачу.

В педагогической деятельности Т. Л. Шапошниковой, О. А. Гордиенко, В. В. Вязанковой, И. Ю. Глухенького применяются для обучения студентов русскому языку как неродному из ближнего зарубежья при сотрудничестве с русскими студентами командные учебно-познавательные игры, которые коллеги проводят в формате хакатонов, используя кейс-технологии. Образовательный процесс они осуществляют, обращаясь к методам ролевого взаимодействия, практико-ориентированного и адаптивного обучения [16, с. 163]. Результатом командного сотрудничества становится новый учебный лингвистический продукт с лексико-грамматическими темами русского языка, разработанный студенческими группами сообща, с учётом особенностей национальных менталитетов и уровней владения РКИ.

Игровые задания выстроены по принципу нарастания сложности. Реализация хакатона проходит в три этапа [16, с. 165–166], которые можно квалифицировать как самостоятельное изучение, контроль, преподавание. 1. Игроки команд получают кейсы с теоретической и практической информацией по какой-либо лексико-грамматической теме, представленной справочными таблицами и таблицами для внесения данных, ячейки которой они заполняют, перемещая объекты.

2. Участникам команды выдаются результаты проверки ответов. Студенты могут выполнить задание повторно, в случае необходимости обратившись за помощью к члену команды. Баллы начисляются за скорость, однако команда не получает игровое очко, если не проявила эмпатии к отстающим игрокам своей команды. 3. Происходит смена ролей: участники двух команд должны передать свои знания друг другу, то есть выступить в роли учителей. Для выполнения ответственной миссии могут использоваться те средства, которые игроки-наставники считают наиболее оптимальными для донесения информации. Такой вид совместной работы является одновременно аналитическим, коммуникативным и творческим, позволяет изучить тему в игровой форме на практике, так как прежде, чем выступить в роли преподавателя, студент должен сам хорошо в ней разбираться.

Обсуждение и выводы

В научно-методических публикациях активно обсуждаются вопросы привлечения на уроках русского языка как иностранного игровых технологий, основополагающими принципами которых являются визуализация, интерактив, смена видов деятельности, мультимедийное сопровождение, коммуникативная ориентированность.

Обучение с учётом компетентностного подхода, в рамках которого студент должен быть готов к решению жизненных и профессиональных задач, практическому применению знаний, умений и навыков, направлено на формирование языковой, речевой и коммуникативной компетенций, которые совмещаются с социокультурной компетенцией. В практике преподавателей РКИ используется лингвострановедческий региональный материал, который позволяет познакомить обучающихся с городской средой, бытом народа, приобщить к культуре страны изучаемого языка, узнать традиции.

Обращение к компьютерным технологиям предоставляет широкие возможности для воссоздания виртуальной языковой среды, в которой обучающийся выступает активным пользователем, получает знания и передаёт их другим, работая в формате хакатона. Участие в групповых играх, с одной стороны, выступает мотиватором выполнения игровой учеб-

ной задачи, а с другой – развивает командный дух и навыки сотрудничества, где каждый работает на группу, что сплачивает студенческий коллектив.

Оттачиванию произносительных навыков способствует метод сторителлинга, благодаря которому инофоны учатся слушать себя, соотносят свою речь с образцом, развивают словарный запас, тренируют память.

Несмотря на концепцию обучения через развлечение не все педагоги склонны видеть в эдьютейнменте положительный потенциал. Реализуя игровые технологии, следует учитывать баланс между развлечением и обучением.

Список литературы

1. Бертякова А. Н. Реализация технологии игры при формировании навыка употребления русских предлогов при обучении РКИ // II Всемирный конгресс в реальном и виртуальном режиме «Восток-Запад: пересечения культур»: Научно-практические материалы II Всемирного конгресса. – Киото: Tanaka Print, 2019. – Т. 2. – С. 395–401.
2. Виноградова М. В. Интерактивные методы на начальном этапе обучения русскому языку как иностранному // Лебедевские чтения. Материалы Всероссийской научно-методической конференции. – Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского, 2022. – С. 68–74.
3. Глазова О. Г. Научно-популярные фильмы как часть дидактической игры в процессе дистанционного обучения русскому языку как иностранному // Современное педагогическое образование. – 2020. – № 9. – С. 144–148.
4. Горлова Г. Н., Гасанова Н. А. Актуализация инновационных технологий в вузовском процессе обучения русскому языку как иностранному // Векторы развития русистики и лингводидактики в контексте современного филологического образования. Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Астрахань: Астраханский университет, 2021. – С. 143–148.
5. Жильцов В. А., Маев И. А. Проект коммуникативного образовательного ресурса по русскому языку как иностранному с использованием технологии v-learning // Русистика. – 2021. – Т. 19. – № 1. – С. 34–50. DOI 10.22363/2618–8163-2021-19–1-34–50.
6. Жукова Т. А. Эдьютейнмент в практике преподавания русского языка как иностранного // Проблемы современного филологического образования: сб. науч. ст. XI Всероссийской научно-практической конференции. – М.-Ярославль: Ремдер, 2021. – Вып. XIX. – С. 108–114.
7. Пылкова А. А. Интерактивные формы занятий на довузовском этапе обучения РКИ // Эпоха науки. – 2018. – № 13. – С. 120–126.
8. Савочкина И. В. Мультимедийные средства обучения в практике преподавания русского языка как иностранного в условиях дистанционного образования // Новое и традиционное в переводоведении и преподавании русского языка как иностранного: сб. ст. международной научной конференции. – Баян-Лука: Panevėžyski universitetas "Apeiron", 2021. – С. 78–85.
9. Самчик Н. Н. Перспективы использования технологии эдьютейнмент на занятиях по русскому языку как иностранному // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2020. – Т. 9. – № 3 (32). – С. 233–236. DOI 10.26140/anip-2020-0903-0053.
10. Спиридонова Л. Н. Сторителлинг: из опыта применения игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного // Русский язык в поликультурном мире: сб. науч. ст. IV Международного симпозиума: в 2 т. – Симферополь: КФУ имени В. И. Вернадского, 2020. – Т. 2. – С. 187–193.
11. Троцюк С. Н. К вопросу о современных технологиях обучения русскому языку как иностранному // Русское культурное пространство – реальное и виртуальное. Материалы XXI Международной научно-практической конференции. – М.: МГУ, 2022. – С. 241–244.
12. Тхи Ханг Н. Компьютерная игра «Вращение колеса» (Powerpoint) в обучении вьетнамцев русскому языку как иностранному // Лингвистическая парадигма: теоретические и прикладные аспекты. – 2021. – № 26–1. – С. 214–217.
13. Фёдорова Л. И. Игровые технологии на занятиях по языку (на примере закрепления темы «Употребление предлогов в и на при выражении местонахождения в русском языке») // Иностранные языки в Узбекистане. – 2020. – № 2 (31). – С. 177–184. DOI 10.36078/1589807835.

14. Хади Б. Использование игровых технологий при изучении темы «Русская кухня» // Язык и коммуникация в контексте культуры. Материалы Международной научно-практической онлайн-конференции. – Ростов-на-Дону: РИНХ, 2022. – С. 23–27.

15. Холодкова М. В., Жеребцова Ж. И., Дьякова Т. А. Реализация игровых технологий при дистанционном обучении русскому языку как иностранному // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2021. – Т. 26. – № 190. – С. 79–89. DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-190-79-89.

16. Шапошникова Т. Л., Гордиенко О. А., Вязанкова В. В., Глухенький И. Ю. Практика использования хакатонов в преподавании русского языка как неродного // Общество: социология, психология, педагогика. – 2022. – № 10 (102). – С. 163–169. DOI 10.24158/spp.2022.10.25.

Ulyana I. Turko

Modern Gaming Technologies in Russian as a Foreign Language Lessons: Review of Linguodidactic Practices

The use of innovative technologies in the lessons of Russian as a foreign language is one of the conditions for organizing a modern educational process for the effective assimilation of lexical and grammatical knowledge and the development of students' communicative abilities. Conducting classes in a game form, the use of game exercises at different stages of the lesson is organic and relevant to the realities of the modern information society. Among gaming technologies, teachers distinguish storytelling, hackathon, edutainment, board, communicative, interactive games and others, which are implemented through the methods of role-playing interaction, practice-oriented, problem-based and adaptive learning. Game technologies are aimed at developing the speech skills of foreign students and their creative activity, support students' interest, reduce information overload and psychological stress, and contribute to memorizing lexical and grammatical material in an entertaining way.

Key words: game technologies, storytelling, hackathon, edutainment, board games, communication games, interactive games, computer games, Russian as a foreign language.

For citation: Turko, U. I. (2023) *Sovremennye igrovye tekhnologii na urokah russkogo yazyka kak inostrannogo: obzor lingvodidakticheskikh praktik* [Modern gaming technologies in Russian as a foreign language lessons: review of linguodidactic practices]. *Art Logos – The Art of Word*. No. 2. Pp. 178–191. (In Russian). DOI 10.35231/25419803_2023_2_178

References

1. Bertyakova, A. N. (2019) *Realizatsiya tekhnologii igry pri formirovaniy navyka upotrebleniya russkikh predlogov pri obuchenii RKI* [Implementation of the game technology in the formation of the skill of using Russian prepositions when teaching Russian as a foreign language]. *II Vsemirnyy kongress v real'nom i virtual'nom rezhime «Vostok-Zapad: peresecheniya kul'tur»* [II World Congress in real and virtual mode "East-West: intersection of cultures"]. Scientific and practical materials of the II World Congress. Vol. 2. Kyoto: Tanaka Print. Pp. 395–401. (In Russian).

2. Vinogradova, M. V. (2022) *Interaktivnye metody na nachal'nom etape obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu* [Interactive methods at the initial stage of teaching Russian as a foreign language]. *Lebedevskie chteniya* [Lebedev Readings]. Proceedings of the All-Russian Scientific and Methodological Conference. Yaroslavl: Yaroslavl State Pedagogical University n.a. K. D. Ushinsky Publ. Pp. 68–74. (In Russian).

3. Glazova, O. G. (2020) *Nauchno-populyarnye fil'my kak chast' didakticheskoy igry v protsesse distantsionnogo obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu* [Popular science films as part of a didactic game in the process of distance learning Russian as a foreign language]. *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie – Modern Pedagogical Education*. No. 9. Pp. 144–148. (In Russian).

4. Gorlova, G. N., Gasanova, N. A. (2021) *Aktualizatsiya innovatsionnykh tekhnologiy v vuzovskom protsesse obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu* [Actualization of innovative technologies in the university

process of teaching Russian as a foreign language]. *Vektory razvitiya rusistiki i lingvodidaktiki v kontekste sovremennogo filologicheskogo obrazovaniya* [Vectors of development of Russian studies and linguodidactics in the context of modern philological education]. Proceedings of the All-Russian scientific-practical conference with international participation. Astrakhan: Astrakhan University Publ. Pp. 143–148. (In Russian).

5. ZHil'cov, V. A., Maev, I. A. (2021) *Proekt kommunikativnogo obrazovatel'nogo resursa po russkomu yazyku kak inostrannomu s ispol'zovaniem tekhnologii v-learning* [The project of a communicative educational resource on Russian as a foreign language using v-learning technology] *Rusistika – Russian Studies*. Vol. 19. No. 1. Pp. 34–50. DOI 10.22263/2618–8163–2021–19–1–34–50. (In Russian).

6. Zhukova, T. A. (2021) *Ed'yutejment v praktike prepodavaniya russkogo yazyka kak inostrannogo* [Edutainment in the practice of teaching Russian as a foreign language]. *Problemy sovremennogo filologicheskogo obrazovaniya* [Problems of modern philological education]. Collection of scientific articles of the XI All-Russian Scientific and Practical Conference. Vol. XIX. Moscow–Yaroslavl: Remder Publ. Pp. 108–114. (In Russian).

7. Pylkova, A. A. (2018) *Interaktivnyye formy zanyatiy na dozovskom etape obucheniya RKI* [Interactive forms of classes at the pre-university stage of teaching Russian as a foreign language]. *Epoha nauki – Epoch of Science*. No. 13. Pp. 120–126. (In Russian).

8. Savochkina, I. V. (2021) *Multimedijnye sredstva obucheniya v praktike prepodavaniya russkogo yazyka kak inostrannogo v usloviyah distantsionnogo obrazovaniya* [Multimedia teaching aids in the practice of teaching Russian as a foreign language in conditions of distance education]. *Novoe i traditsionnoe v perevodovedenii i prepodavanii russkogo yazyka kak inostrannogo* [New and traditional in translation studies and teaching Russian as a foreign language]. Collection of articles of the international scientific conference. Banja Luka: Panevropski univerzitet "Apeiron" Publ. Pp. 78–85. (In Russian).

9. Samchik, N. N. (2020) *Perspektivy ispol'zovaniya tekhnologii ed'yutejment na zanyatiyah po russkomu yazyku kak inostrannomu* [Prospects for the use of edutainment technology in the classroom in Russian as a foreign language]. *Azimut nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psihologiya – Azimut of scientific research: pedagogy and psychology*. Vol. 9. No. 3 (32). Pp. 233–236. DOI 10.26140/anip–2020–0903–0053. (In Russian).

10. Spiridonova, L. N. (2020) *Storytelling: iz opyta primeneniya igrovyy tekhnologii v prepodavanii russkogo yazyka kak inostrannogo* [Storytelling: from the experience of using gaming technologies in teaching Russian as a foreign language]. *Russkij yazyk v polikul'turnom mire* [Russian language in a multicultural world]. Collection of scientific articles of the IV International Symposium, in 2 volumes. Vol. 2. Simferopol: Vernadsky Crimean Federal University Publ. V. I. Pp. 187–193. (In Russian).

11. Trocyuk, S. N. (2022) *K voprosu o sovremennykh tekhnologiyah obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu* [On the issue of modern technologies for teaching Russian as a foreign language]. *Russkoe kul'turnoe prostranstvo – real'noe i virtual'noe* [Russian cultural space – real and virtual]. Proceedings of the XXI International Scientific and Practical Conference. Moscow: Moscow University Press. Pp. 241–244. (In Russian).

12. Thi Hang, N. (2021) *Komp'yuternaya igra «Vrashchenie koleasa» (Powerpoint) v obuchenii v'etnamcev russkomu yazyku kak inostrannomu* [Computer game "Rotation of the Wheel" (Powerpoint) in teaching Vietnamese Russian as a foreign language]. *Lingvovitoricheskaya paradigma: teoreticheskie i prikladnye aspekty –Linguistic-rhetorical paradigm: theoretical and applied aspects*. No. 26–1. Pp. 214–217. (In Russian).

13. Fyodorova, L. I. (2020) *Igrovye tekhnologii na zanyatiyah po yazyku (na primere zakrepleniya temy «upotreblenie predlogov v i na pri vyrazhenii mestonahozhdeniya v russkom yazyke»)* [Game technologies in language classes (on the example of fixing the topic "the use of prepositions in and on when expressing location in Russian")]. *Inostrannyye yazyki v Uzbekistane – Foreign languages in Uzbekistan*. No. 2 (31). Pp. 177–184. DOI 10.36078/1589807835. (In Russian).

14. Hadi, B. (2022) *Ispol'zovanie igrovyy tekhnologii pri izuchenii temy «Russkaya kuhnya»* [The use of gaming technologies in the study of the topic "Russian cuisine"]. *Yazyk i kommunikaciya v kontekste kul'tury* [Language and communication in the context of culture]. Proceedings of the International Scientific and Practical Online Conference. Rostov-on-Don: RINH Publ. Pp. 23–27. (In Russian).

15. Holodkova, M. V., Zherebcova, Zh. I., D'yakova, T. A. (2021) *Realizaciya igrovyy tekhnologii pri distantsionnom obuchenii russkomu yazyku kak inostrannomu* [Implementation of gaming technologies in distance learning of Russian as a foreign language]. *Vestnik Tambovskogo universiteta – Bulletin of the Tambov University. Series: Humanities*. Vol. 26. No. 190. Pp. 79–89. DOI 10.20310/1810–0201–2021–26–190–79–89. (In Russian).

16. Shaposhnikova, T. L., Gordienko, O. A., Vyazankova, V. V., Gluhen'kij, I. Yu. (2022) *Praktika ispol'zovaniya hakatonov v prepodavanii russkogo yazyka kak nerodnogo* [The practice of using hackathons in teaching Russian as a non-native language]. *Obschestvo: sociologiya, psihologiya, pedagogika – Society: sociology, psychology, pedagogy*. No. 10 (102). Pp. 163–169. DOI 10.24158/spp.2022.10.25.2022. (In Russian).

дата получения: 27.02.2023 г.
дата принятия: 11.03.2023 г.
дата публикации: 30.06.2023 г.

date of receiving: 27 February 2023
date of acceptance: 11 March 2023
date of publication: 30 June 2023