Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки
Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review. Series: Humanities
ISSN 1810-0201 (Print), ISSN 2782-5825 (Online)
https://vestsutmb.elpub.ru

Научная статья
УДК 372.881.161.1+378.147
https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-724-733

Check for updates

CC BY

Игровые механики как педагогические технологии для повышения мотивации студентов при изучении русского языка как иностранного

Елена Михайловна МИЛОСЕРДОВА[1], **Евгений Александрович МОРОЗОВ**[2]*
[1]ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»
392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33
[2]ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»
455000, Российская Федерация, г. Магнитогорск, просп. Ленина, 38
*Адрес для переписки: buddenbroki@mail.ru

Актуальность. Активное овладение иностранным языком, в том числе русским как иностранным, остается желанием тех, кто изучает язык. Интенсификация образовательного процесса ставит задачу поддержания у обучающихся мотивации к изучаемому материалу. Игровые механики помогают стимулировать мышление, усиливать инициативность в обучении. Цель исследования – определить эффективность использования игровых механик для повышения мотивации студентов при изучении русского языка как иностранного.

Материалы и методы. Материалом исследования послужил учебно-методический комплекс для изучения русского языка как иностранного Л.В. Московкина и Л.В. Сильвиной «Русский язык. Учебник для иностранных студентов». Проанализирована научно-методическая литература, раскрывающая аспекты игровых механик при обучении русскому языку. Проведен эксперимент по выявлению роли игровых механик на уроке. Были использованы методы включенного наблюдения, опроса, обобщения.

Результаты исследования. Представленный теоретический материал дает понять, что игровые механики не являются ни игрой, ни ролевой симуляцией. Они управляют мотивацией и поведением обучающихся в процессе обучения. Такая модель постепенно погружает обучающихся в определенную деятельность, развивает коммуникативные навыки. Приведены авторские результаты проведенного исследования, включающие описание игровых механик.

Выводы. Доказано, что игровые механики способствуют запуску высшего уровня активности и мотивации при обучении русскому языку у иностранных студентов. Интегрированное обучение благотворно влияет на образовательный процесс, является действенным методом изучения русского языка как иностранного и залогом для успешного освоения будущего направления подготовки.

Ключевые слова: иностранный язык, русский как иностранный, игра, игровые механики, мотивация, педагогические технологии, интерактивное обучение

Конфликт интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Финансирование. Финансирование работы отсутствовало.

Для цитирования: *Милосердова Е.М., Морозов Е.А.* Игровые механики как педагогические технологии для повышения мотивации студентов при изучении русского языка как иностранного // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Т. 29. № 3. С. 724-733. https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-724-733

© Милосердова Е.М., Морозов Е.А., 2024

Original article
https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-724-733

Game-based learning as a pedagogical approach to enhance students' motivation in learning Russian as a second language

Elena M. MILOSERDOVA[1], **Evgeniy A. MOROZOV**[2]*
[1]Derzhavin Tambov State University
33 Internatsionalnaya St., Tambov, 392000, Russian Federation
[2]Nosov Magnitogorsk State Technical University
38 Lenin Ave., Magnitogorsk, 455000, Russian Federation
*Corresponding author: buddenbroki@mail.ru

Importance. Active mastery of a foreign language, including Russian as a foreign language, remains the desire of those who study the language. The intensification of the educational process sets the task of maintaining students' motivation for the material being studied. Game mechanics help to stimulate thinking, enhance initiative in learning. The purpose of the study is to determine the effectiveness of using game mechanics to increase students' motivation when learning Russian as a foreign language.
Materials and Methods. The material for the research was the educational and methodological complex for studying Russian as a foreign language developed by L.V. Moskovkin and L.V. Silvina "Russian Language. Textbook for foreign students." The scientific and methodological literature is analyzed, revealing aspects of game mechanics when teaching the Russian language. An experiment is conducted to identify the role of game mechanics in the lesson. When conducting the study, the methods of participant observation, survey, and generalization are used.
Results and Discussion. The presented theoretical material makes it clear that game mechanics are neither a game nor a role-playing simulation. They control the motivation and behavior of students in the learning process. This model gradually immerses students in certain activities and develops communication skills. The author's results of the conducted research are presented, including a description of the game mechanics.
Conclusions. It is proved that game-based learning methods contribute to the initiation of the highest levels of engagement and motivation among foreign students when learning the Russian language. The integrated approach to learning has a positive impact on the educational process and is an effective means of teaching Russian as a foreign language, providing a guarantee for the successful future development of the training program.

Keywords: foreign language, Russian as a foreign language, game, game mechanics, motivation, educational technologies, interactive learning

Conflict of Interests. Authors declare no conflict of interests.

Funding. There is no funding of the work.

For citation: Milosedova, E.M., & Morozov, E.A. (2024). Game-based learning as a pedagogical approach to enhance students' motivation in learning Russian as a second language. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review. Series: Humanities*, vol. 29, no. 3, pp. 724-733. (In Russ., abstract in Eng.) https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-3-724-733

АКТУАЛЬНОСТЬ

Сегодня, говоря о преподавании в университете, мы понимаем, что меняются цели и содержание образования, в преподавании появляются новые средства и технологии, но занятия до сих пор остаются основной формой обучения. При минимуме затрат, которые готов тратить студент для успешного освоения образовательной программы, он хочет получить максимальный результат. Для преподавателя сегодняшнее оформление занятия, наполнение его современным интересным содержанием, – это вызов. С одной стороны, это интенсивная «информатизация образования и интеграции новых инновационных технологий в преподавании предметов, машинное обучение или онлайн-преподавание» [1, с. 46]. С другой стороны, настоящее диктует для преподавателя поиск и использование новых методов и методик наполнения занятия: метод кейсов, метод сотрудничества, интерактивный метод, коммуникативный метод [2, с. 1179], метод интегрированного обучения, проектная методика преподавания [3, с. 187], использование корпусных технологий в преподавании [4, с. 71], также нетрадиционные типы занятий: урок-соревнование (марафон, КВН и т. д.), урок-экскурсия, урок-викторина, киноурок, урок-путешествие и т. д.

Отдельной строкой в этом ряду нам хотелось бы выделить игровую составляющую современного занятия. Помимо традиционного подхода к обучению, заключающегося в жесткой структуре учебного процесса, акценте на передаче знаний преподавателем студентам, активном использовании учебников и учебных материалов, строгой классификации предметов и знаний, на авансцену содержательного наполнения занятия выходят моменты, способные заинтересовать и мотивировать современного студента, разнообразить само занятие, заставить коммуницировать.

Игровая составляющая имеет важную роль при обучении русскому языку как иностранному, поскольку помогает стимулировать обучающихся и улучшить их мотивацию к изучению языка. Игры могут делать процесс изучения более увлекательным и интересным, помогая запоминать новую лексику и грамматические правила. Кроме того, через игры студенты могут развивать коммуникативные навыки, работать в группах и решать языковые задачи с удовольствием. Также они способствуют созданию непринужденной и дружественной атмосферы на занятиях, что также способствует более эффективному обучению. Современное занятие выходит за пределы просто игры, геймификации. Более актуальным в современных условиях является термин *игровые механики*.

Давая определение игровым механикам, мы обратимся, прежде всего, к книге «Геймдизайн: теория и практика» американского дизайнера видеоигр Р. Роуза III: «Игровые механики – это правила или способы, реализующие определенным образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры. Все множество игровых механик игры формируют конкретную реализацию ее игрового процесса. Таким образом, игровая механика эффективно определяет, как игра будет работать для людей, которые в нее играют [5]. Таким образом, игровые механики определяют способы взаимодействия игрока с игровым миром, а также способы достижения целей и прогрессирования в игре. Она включает в себя все виды действий, возможностей, управления и взаимодействия внутри игры, которые делают ее увлекательной и интересной для игроков. Игровая механика оказывает большое влияние на игровой процесс и впечатления игроков. При этом именно игровая механика определяет мотивированность студентов к обучению.

Именно мотивация при изучении иностранных языков играет очень важную роль. Она является драйвером процесса обучения и помогает стимулировать интерес студентов к изучаемому языку. Мотивированный студент обычно проявляет большую настойчивость, усердие и стремление к достижению целей в изучении языка. Кроме того, мотивация способствует улучшению психологического

комфорта при изучении иностранного языка, поскольку позитивное настроение и уверенность в своих силах помогают преодолевать трудности и препятствия на пути к овладению новым языком. Таким образом, наличие мотивации является ключевым фактором для успешного изучения иностранных языков и способствует развитию коммуникативных навыков и повышению уровня владения иностранным языком.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Был рассмотрен учебно-методический комплекс для изучения русского языка как иностранного Л.В. Московкина и Л.В. Сильвиной «Русский язык. Учебник для иностранных студентов подготовительных факультетов». В ходе использования на протяжении нескольких лет материалов УМК мы пришли к выводу, что, несмотря на то, что материалы в учебниках подобраны таким образом, что позволяют формировать как коммуникативные умения и навыки в области устной речи, чтения и письма, так и знания о системе русского языка, современному занятию не хватает мобильности, отражения реалий сегодняшнего дня. Здесь, в первую очередь, идет речь о привнесении в занятие «духа» сегодняшнего дня: например, использование в практике преподавания русского языка как иностранного, к примеру, мобильных приложений [6].

Мы же, делая акцент на игровой составляющей занятия, понимаем, что это, с одной стороны, раскрепощает студентов, не очень хорошо владеющих русским языком, вызывает эмпатию по отношению к другому человеку, помогает укрепить мотивацию к обучению, развивает логическое и критическое мышление, улучшает умение работать в команде и решать проблемы. Кроме того, игровое занятие способствует активному участию студентов в обучении, что в свою очередь улучшает усвоение материала и помогает запоминать учебный материал на более долгий срок. Нами был проведен эксперимент по выявлению во время игры роли игровых механик. При проведении исследования использованы методы включенного наблюдения, опроса (самооценки эмоционального состояния участников, выявления роли каждого в игровом эксперименте), обобщения.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Как отмечают методисты, игра не только стимулирует учебный процесс, но и способствует запоминанию материала, развивает умения и навыки, повышает мотивацию обучающихся, создает позитивную атмосферу в аудитории и улучшает общую обучаемость. Игры помогают обучающимся легче усваивать информацию, развивают коммуникацию и социальные навыки, а также креативное мышление. Именно об этом писали классики как отечественной методической школы, педагоги и психологи (Г.С. Альтшуллер, Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.С. Макаренко, З.Н. Новлянская, В.Э. Чудновский, Д.Б. Эльконин, В.С. Юркевич и др.), так и зарубежные ученые (Дж. Гауэн, Дж. Гилфорд, Э.Де Боно, Ф. Баррон, С. Паперт, Дж. Гетцелс, Ф. Джексон, Р. Стернберг, Дж. Рензулли и др.).

Современные исследователи также рассматривают игру как неотъемлемую составляющую занятия. Так, А.А. Шамсутдинова исследует интерактивные игры при обучении русскому как иностранному [7, с. 178], Е.А. Аль-Момани определяет лексическую игру как деятельность в условиях различных ситуаций [8, с. 12]. Н. Чэнь представляет языковую игру как одно из главных проявлений языкового творчества и анализирует возможность употребления текста, содержащего эту игру, в обучении русскому языку как иностранному [9, с. 201] и др.

Чем отличается игровая механика от игры? Игра же в целом обозначает совокупность всех элементов, создающих определенный игровой опыт: историю, геймплей, графику, звуковое сопровождение и т. д. Игра – это процесс, результатом которого является выигрыш, то, что может выступить вознаграждением в ее завершении. С.М. Мадаев

и С.Х. Алихаджиев говорят об имитациях сценариев игры из реальной жизни. Кроме того, игры «служат мостом, превращающим теоретические знания в практическое применение» [10, с. 115].

Игровая механика является лишь одной из составляющих игры, которая определяет способы взаимодействия игрока с ней. Игровая механика относится к системе правил, способам и взаимодействиям, которые определяют, как игрок выстраивает отношения в формате игры, взаимодействует с ней и какую роль играет в ней.

Игровая механика представляет собой основные правила, системы и интерактивные элементы, которые определяют способы взаимодействия игрока с игровым миром, а также способы достижения целей и прогрессирования в игре. Она включает в себя все виды действий, возможностей, управления и взаимодействия внутри игры, которые делают ее увлекательной и интересной для игроков. Игровая механика является одним из ключевых элементов разработки игр и оказывает большое влияние на игровой процесс и впечатления игроков. В продолжении анализа роли игровых механик в игровом занятии также очень важно точно понимать, чему именно, по задаче преподавателя, должны научиться студенты. Роль преподавателя здесь очевидна: он четко устанавливает измеримые цели игрового занятия. Здесь очень важно правильно подобрать механику, которая будет соответствовать этим целям обучения. Например, если цель игры – командообразование, нужно определиться с игровой механикой, которую нужно запускать. Назначать роли, наблюдать, тестировать, взаимодействовать, рефлексировать, – все это элементы игровой механики при реализации целей игры. Эти моменты имеют решающее значение для выявления роли каждого участника игры, дальнейшего понимания, что получилось и на что обратить внимание при подготовке последующих игр.

В качестве вызывания интереса и мотивации студентов, изучающих русский язык как иностранный в первый год обучения, мы внедряем в процесс занятия игровые элементы. Основываясь на УМК Л.В. Московкина и Л.В. Сильвиной «Русский язык. Учебник для иностранных студентов подготовительных факультетов» [11], мы разработали ряд игр и игровых эпизодов, способствующих лучшему вовлечению иностранных студентов в процесс изучения русского языка. Основываясь на темах и упражнениях заявленных учебно-методических комплексов, мы понимали, что целью данных игровых моментов служило не только улучшение *жестких навыков* (hard skills) студентов при изучении языка, сколько выявление роли каждого обучающегося в группе, укрепление уверенности каждого при различного рода ситуациях. Разработка, подбор, процесс игры, вознаграждение, рефлексия, – за все эти моменты и отвечали игровые механики, которые комплексно способствовали выполнению поставленной преподавателем цели – повышению мотивации и интереса к изучению русского языка.

Игровые ситуации на занятиях могут носить как индивидуальный, так и групповой характер. Индивидуальные игровые эпизоды можно включать в процесс занятия уже спустя несколько недель обучения. Студенты ежедневно расширяют словарный запас, причем не только на занятии, но и общаясь со сверстниками.

Первая игра индивидуального типа.

Тренируясь отвечать на вопросы: *Кто это? Что это?*, преподаватель просит каждого назвать то, что он видит вокруг. Обучающийся называет людей или предметы, указывая на них рукой. Например: *Это учитель. Это стол. Это окно.* Следующий отвечающий добавляет к этому короткому предложению слово или фразу, пытаясь расширить первое предложение. Например: *Да, это учитель.* Следующий: *Да, это хороший учитель*. Следующий: *Он стоит.* Следующий: *Учитель живет в России.* Таким образом, отрабатывается внимание участников игры, они слушают друг друга, не повторяются, пытаются правильно грамматически оформить речь, происходит расширение сло-

варного запаса. И т. д. *Это черный стол. За столом сидят студенты. Это чистое окно. Я смотрю в окно.*

Другим интересным игровым заданием служит прослушивание детских песен, рассказывающих, кто и что делает в настоящий момент. Сейчас на телевидении и в Интернете большое количество детских песен, например, *«Добрые дела. Песенки для детей»*, о том, что главные герои делают в настоящий момент. Песни могут быть составлены в соответствии с тем, чем мы занимаемся в обыденной жизни (например, убираемся, перекусываем, читаем, играем или одеваемся). Пение песен способствует расширению словарного запаса за счет повторения и создания возможности для овладения речью по очереди. Для этого обучающимся нужно дать возможность по очереди произносить ключевые слова в песнях. Медленное пение песен и выполнение их вместе с действиями – это способы улучшить усвоение языка. Когда музыка сочетается с действиями, у обучающихся также есть возможность практиковать навыки слушания, а также двигательные навыки. Часто слушатели начинают подпевать, услышав одну и ту же песню несколько раз. Поэтому повторение песен также может быть использовано для обучения новым понятиям, пополнения словарного запаса и правильной структуры предложений.

Кроме предложенных игр, мы на занятиях используем следующие игровые задания.

1. Выполните словарные квесты, сопоставляя русские слова с их картинками.
2. Решите грамматические задачи, чтобы попрактиковаться в спряжении глаголов и склонении существительных в русском языке.
3. Исследуйте виртуальный российский город, чтобы попрактиковаться в описании достопримечательностей.
4. Примите участие в виртуальном кулинарном уроке, где вы будете следовать рецептам на русском языке.
5. Поиграйте в игру на память, сопоставляя русские фразы с их значениями.
6. Выполните тесты на время, чтобы проверить свои знания русской лексики и грамматики.
7. Участвуйте в мусорной охоте, чтобы найти предметы с русскими этикетками.
8. Решите загадки на русском языке, чтобы улучшить свои навыки понимания языка.
9. Примите участие в обмене русским языком с AI-персонажами, чтобы попрактиковаться в навыках разговорной речи и аудирования.

Особое внимание отводится при обучении языку ролевым играм. Рассмотрим этот аспект подробнее, поскольку ролевые игры были частью обучения языку так долго, что, возможно, их недооценивали или, по крайней мере, воспринимали как нечто само собой разумеющееся. Цель исследования показывает, как при помощи, в том числе и ролевых игр, объяснить, почему ролевые игры так эффективны при изучении иностранного языка, и показать при этом роль игровых механик. Кроме того, мы рассмотрим несколько различных типов упражнений для ролевых игр и то, как их использовать. Мы также приведем несколько конкретных примеров, которые вдохновляют наших иностранных студентов на более заинтересованное и осмысленное изучение языка.

Значению ролевых игр при изучении иностранного языка, в том числе и русского как иностранного, посвящено большое количество современных научных работ. Так, А.И. Яндиева говорит о «…том, что в ролевой игре происходит существенная перестройка поведения обучающегося – оно становится произвольным» [12, с. 100]. Мы можем сделать вывод, что в ролевой игре обучающийся не чувствует ни неуверенности, ни напряженности, которые он может ощущать при обычном ответе, он более раскрепощен и свободен, атмосфера этому сопутствует. В.В. Дегтяренко показывает, что ролевая игра «способна вызвать естественную потребность в общении на изучаемом языке, осуществить межкультурную коммуникацию

и удержать устойчивый интерес к предмету» [13, с. 53].

Ролевая игра – это образовательное упражнение, в ходе которого отдельные люди, пары или группы играют определенные роли или персонажей в рамках заданного сценария, или контекста. Преподаватель, создавая ролевую ситуацию, погружает обучающихся в эти роли, моделирует реальные жизненные ситуации. Подобные взаимодействия обеспечивают практический подход к обучению, основанный на опыте, позволяя обучающимся практиковаться и применять свои знания и умения динамично и увлекательно. В ходе ролевой игры обучающиеся могут выражать идеи, мнения или чувства к другим людям с помощью слов или артикуляции. Поэтому при разработке ролевых игр преподаватель должен всегда учитывать, как всем обучающимся можно дать четкую роль и возможности для общения посредством интерактивных диалогов. П. Рахайю утверждает, что «ролевые игры помогают застенчивым студентам, испытывающим трудности в общении, надевая маску, чтобы они могли улучшить свою способность говорить и взаимодействовать в любой ситуации» [14].

Если рассматривать практические аспекты эффективного использования ролевых игр, то преподавателю следует подумать о четком составлении плана занятия. Как правило, в игры на занятиях просто играют. Игра всегда была только как процесс, как развлекательное мероприятие. Здесь же следует более продуманно подойти к анализу всех составляющих ролевой игры: от выбранной темы, освещенной в учебнике, до хода всех этапов игры. И здесь на помощь приходят игровые механики. Отталкиваясь от пройденного материала, уровня подготовки обучающихся и целей обучения, учитель определяет ролевую игру. Наиболее распространенные примеры, которые могут быть полезны, включают в себя Повседневные сценарии. Эти ролевые игры имитируют повседневные ситуации, такие как описание комнаты проживания (что и где стоит в комнате), заказ еды в кафе, выяснение дороги или поход за покупками на рынок или в супермаркет. Такие ситуации вовлекают в игровую ситуацию всех участников занятия. Изучая вопросы падежей, иностранные студенты наперебой начинают описывать свои комнаты, свои повседневные дела и т. д. Такие ситуации отлично подходят для развития практических языковых навыков.

Очень часто мы включаем в учебный процесс следующие игры: «Угадай, кто?», «Тайна убийства», «Шпион», чтобы добавить элемент веселья. Эти занятия поощряют обучающихся использовать описательный язык и дедуктивные рассуждения. При этом можно разделить студентов на небольшие группы, в идеале по 2–4 человека в каждой. Это поощряет сотрудничество и сводит к минимуму беспокойство застенчивых студентов. Важно четко объяснить сценарий, роли и цели ролевой игры. Необходимо обязательно включать любую конкретную лексику или фразы, которые должны усвоить обучающиеся. Если студент аутентичен в своей роли, то это нужно обязательно поощрять. Аутентичность придает роли глубину и способствует усвоению языка. В обязательном порядке необходимо подводить итоги и выявлять обратную связь: после ролевой игры мы всегда проводим дискуссию, в ходе которой обучающиеся размышляют о своей работе, о том, что получилось, как в следующий раз быть лучше. В завершении мероприятия преподаватель поощряет наиболее отличившихся студентов. Он не должен забывать оставить конструктивный отзыв об использовании языка и произношении.

Ролевые игры – это динамичный и универсальный инструмент для обучения русскому языку как иностранному или иностранным языкам. Они погружают обучающихся в реальные ситуации, развивая языковые навыки и укрепляя уверенность в себе. Включив эти увлекательные занятия в языковую программу обучения, можно вдохновить студентов на более свободное и уверенное владение изучаемым языком.

Подытоживая разговор об использовании игровых ситуаций в учебном процессе,

мы можем констатировать важность игровых механик. Игровая механика при обучении иностранным языкам должна включать в себя следующие составляющие: задания и уровни сложности, бонусы и награды, соревнования и рейтинги, интерактивную обратную связь, адаптивный подход.

ВЫВОДЫ

На протяжении существования человечества игра занимала ведущее место в его жизнедеятельности. Войдя в образовательный процесс, игра стала его важной составляющей. Общепринятых определений игровой механики не существует. Разбирая взаимодействие игры и игровых механик между собой, мы можем утверждать, что игровая механика – это и системы взаимодействий между игроком и игрой, это и опыт общения, это и правила и процедуры, которые направляют игрока и реакцию игры на ходы или действия игрока. Игровые механики способствуют не только интерактивному обучению, но и помогают многим обучающимся преодолевать языковые препятствия и даже психологические комплексы. Мы можем с уверенностью назвать несколько преимуществ использования игровых механик на примере обучения русскому языку как иностранному: мотивация и заинтересованность студентов, активизация процесса обучения, повышение уровня вовлеченности и мотивации к изучаемому материалу, развитие навыков в коммуникации и общении, сотрудничество и совместная деятельность.

Таким образом, использование игровых механик при обучении иностранным языкам актуально, поскольку помогает сделать процесс обучения более увлекательным, эффективным и результативным.

Список источников

1. *Сысоев П.В., Филатов Е.М., Сорокин Д.О.* Чат-боты в обучении иностранному языку: проблематика современных работ и перспективы предстоящих исследований // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2023. № 3. С. 46-59. https://doi.org/10.55959/MSU-2074-1588-19-26-3-3, https://elibrary.ru/moyjhp
2. *Мотов С.В.* Коммуникативный аспект лингвокогнитивного подхода к иноязычному обучению // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2023. Т. 28. № 5. С. 1179-1193. https://doi.org/10.20310/1810-0201-2023-28-5-1179-1193, https://elibrary.ru/bwddjq
3. *Морозов Е.А., Уразаева Н.Р.* Использование лингвистических корпусов в проектной деятельности на занятиях по немецкому языку в высшем учебном заведении // Перспективы науки и образования. 2018. № 6 (36). С. 187-195. https://doi.org/10.32744/pse.2018.6.21, https://elibrary.ru/vpjhhu
4. *Уразаева Н.Р., Морозов Е.А.* Корпусная лингвистика при обучении немецкому языку: практические основы и инструменты // Современное образование. 2018. № 3. С. 71-79. https://doi.org/10.25136/2409-8736.2018.3.27120, https://elibrary.ru/ytxwhb
5. *Rouse R. III.* Game Design: Theory & Practice. Texas, Plano: Wordware Publ., 2004. 698 p.
6. *Терских М.В., Зайцева О.А.* Дидактический потенциал мобильных приложений в практике преподавания русского языка как иностранного // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Т. 29. № 1. С. 129-142. https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-1-129-142, https://elibrary.ru/aqtjdr
7. *Шамсутдинова А.А.* Настольная игра как интерактивный формат обучения русскому языку как иностранному // Современный ученый. 2020. № 5. С. 178-181. https://elibrary.ru/uskchk
8. *Аль-Момани Е.А.* Лексическая игра как способ обучения русскому языку как иностранному // Евразийский союз ученых. 2019. № 7-1 (64). С. 12-14. https://elibrary.ru/wcjdvm
9. *Чэнь Н.* Языковая игра как проявление лингвокреативности в преподавании русского языка как иностранного // Современный ученый. 2021. № 3. С. 201-205. https://elibrary.ru/fmzsax
10. *Мадаев С.М., Алихаджиев С.Х.* Геймификация в образовании: как игровая механика помогает повысить мотивацию и знания учащихся // Тенденции развития науки и образования. 2023. № 103-1. С. 115-117. https://doi.org/10.18411/trnio-11-2023-34, https://elibrary.ru/brkunt

11. *Московкин Л.В., Сильвина Л.В.* Русский язык. СПб.: СМИО Пресс, 2012. 516 с. https://elibrary.ru/qxibxn
12. *Яндиева А.И.* Ролевая игра как метод обучения иностранному языку // Успехи современной науки. 2017. Т. 1. № 4. С. 100-102. https://elibrary.ru/yrolax
13. *Дегтяренко В.В.* Ролевая игра на занятии по русскому языку как интерактивная форма общения на иностранном языке // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2016. № 38. С. 53-56. https://elibrary.ru/wvndir
14. *Rahayu P.* Role play strategy in teaching speaking // Jurnal Ilmiah Edu Research. 2015. Vol. 4. № 1. P. 61-70.

References

1. Sysoyev P.V., Filatov E.M., Sorokin D.O. (2023). Chatbots in foreign language teaching: current issues and prospects for forthcoming research. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 19: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya = Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 3, pp. 46-59. (In Russ.) https://doi.org/10.55959/MSU-2074-1588-19-26-3-3, https://elibrary.ru/moyjhp
2. Motov S.V. (2023). The communicative aspect of the linguocognitive approach to foreign language teaching. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review: Series Humanities*, vol. 28, no. 5, pp. 1179-1193. (In Russ.) https://doi.org/10.20310/1810-0201-2023-28-5-1179-1193, https://elibrary.ru/bwddjq
3. Morozov E.A., Urazaeva N.R. (2018). The use of linguistic corpora in design activities on German language lessons at the university. *Perspektivy nauki i obrazovaniya = Perspectives of Science and Education*, no. 6 (36), pp. 187-195. (In Russ.) https://doi.org/10.32744/pse.2018.6.21, https://elibrary.ru/vpjhhu
4. Urazaeva N.R., Morozov E.A. (2018). Korpusnaya lingvistika pri obuchenii nemetskomu yazyku: prakticheskie osnovy i instrumenty [Corpus linguistics in German language teaching: practical basics and tools]. *Sovremennoe obrazovanie = Modern Education*, no. 3, pp. 71-79. (In Russ.) https://doi.org/10.25136/2409-8736.2018.3.27120, https://elibrary.ru/ytxwhb
5. Rouse R. III. (2004). *Game Design: Theory & Practice*. Texas, Plano, Wordware Publ., 698 p.
6. Terskikh M.V., Zaitseva O.A. (2024). Didakticheskii potentsial mobil'nykh prilozhenii v praktike prepodavaniya russkogo yazyka kak inostrannogo [The didactic potential of mobile applications in the practice of teaching Russian as a foreign language]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review: Series Humanities*, vol. 29, no. 1, pp. 129-142. (In Russ.) https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-1-129-142, https://elibrary.ru/aqtjdr
7. Shamsutdinova A.A. (2020). Board game as an interactive format of the teaching the Russian language as a foreign. *Sovremennyi uchenyi = Modern Scientist*, no. 5, pp. 178-181. (In Russ.) https://elibrary.ru/uskchk
8. Al'-Momani E.A. (2019). Lexical game as a way of teaching the Russian language as foreign. *Evraziiskii soyuz uchenykh = Eurasian Union of Scientists*, no. 7-1 (64), pp. 12-14. (In Russ.) https://elibrary.ru/wcjdvm
9. Chehn' N. (2021). Language game as a manifestation of linguocreativity in teaching Russian as a foreign language. *Sovremennyi uchenyi = Modern Scientist*, no. 3, pp. 201-205. (In Russ.) https://elibrary.ru/fmzsax
10. Madaev S.M., Alikhadzhiev S.Kh. (2023). Geimifikatsiya v obrazovanii: kak igrovaya mekhanika pomogaet povysit' motivatsiyu i znaniya uchashchikhsya [Gamification in education: how game mechanics helps to increase students' motivation and knowledge]. *Tendentsii razvitiya nauki i obrazovaniya* [Trends in the Development of Science and Education], no. 103-1, pp. 115-117. (In Russ.) https://doi.org/10.18411/trnio-11-2023-34, https://elibrary.ru/brkunt
11. Moskovkin L.V., Sil'vina L.V. (2012). *Russkii yazyk* [Russian Language]. St. Petersburg, SMIO Press, 516 p. (In Russ.) https://elibrary.ru/qxibxn
12. Yandieva A.I. (2017). Role-play as a method of foreign language teaching. *Uspekhi sovremennoi nauki* [The Successes of Modern Science], vol. 1, no. 4, pp. 100-102. (In Russ.) https://elibrary.ru/yrolax
13. Degtyarenko V.V. (2016). Rolevaya igra na zanyatii po russkomu yazyku kak interaktivnaya forma obshcheniya na inostrannom yazyke [Role-playing in a Russian language lesson as an interactive form of communication in a foreign language]. *Sborniki konferentsii NITS Sotsiosfera* [Collections of Conferences of thE SIC Sociosphere], no. 38, pp. 53-56. (In Russ.) https://elibrary.ru/wvndir
14. Rahayu P. (2015). Role play strategy in teaching speaking. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, vol. 4, no. 1, pp. 61-70.

Информация об авторах

Милосердова Елена Михайловна, кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка как иностранного, Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация.
https://orcid.org/0000-0003-4339-6159
Lena-Zin22@yandex.ru

Морозов Евгений Александрович, кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры лингвистики и перевода, Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова, г. Магнитогорск, Российская Федерация.
https://orcid.org/0000-0001-7453-1865
Scopus ID: 57205332429
ResearcherID: L-6097-2018
buddenbroki@mail.ru

Поступила в редакцию 19.03.2024
Получена после доработки 14.05.2024
Принята к публикации 29.05.2024

Information about the authors

Elena M. Miloserdova, PhD (Philology), Associate Professor of Russian as a Foreign Language Department, Tambov Derzhavin State University, Tambov, Russian Federation.
https://orcid.org/0000-0003-4339-6159
Lena-Zin22@yandex.ru

Evgeniy A. Morozov, PhD (Philology), Associate Professor, Associate Professor of Linguistics and Translation Department, Nosov Magnitogorsk State Technical University, Magnitogorsk, Russian Federation.
https://orcid.org/0000-0001-7453-1865
Scopus ID: 57205332429
ResearcherID: L-6097-2018
buddenbroki@mail.ru

Received 19.03.2024
Revised 14.05.2024
Accepted 29.05.2024