

DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-190-79-89
УДК 372.811.161.1

Реализация игровых технологий при дистанционном обучении русскому языку как иностранному

Марина Владимировна ХОЛОДКОВА, Жанна Ивановна ЖЕРЕБЦОВА,
Татьяна Александровна ДЬЯКОВА

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»
392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0335-9804>, e-mail: mvhodkova@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3831-2937>, e-mail: zherebtsova@inbox.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1032-5573>, e-mail: larionova86@mail.ru

Implementation of game technologies in distance learning of Russian as a foreign language

Marina V. KHOLODKOVA, Zhanna I. ZHEREBTSOVA,
Tatiana A. DYAKOVA

Derzhavin Tambov State University
33 Internatsionalnaya St., Tambov 392000, Russian Federation
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0335-9804>, e-mail: mvhodkova@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3831-2937>, e-mail: zherebtsova@inbox.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1032-5573>, e-mail: larionova86@mail.ru

Аннотация. Рассмотрены возможности реализации игровых технологий при дистанционном обучении РКИ с помощью онлайн-сервисов. Актуальность работы обусловлена развитием цифровизации образования и высоким дидактическим потенциалом игровой деятельности. Цель данного исследования – сформулировать методические рекомендации по отбору сервисов Веб 2.0 для реализации игровых технологий, направленных на формирование языковой, коммуникативной, лингвострановедческой компетенций иностранных студентов при дистанционном обучении их русскому языку. В ходе исследования проанализированы приемы и способы использования игровых онлайн-заданий при обучении РКИ с позиции следующих признаков: методических задач, формата дистанционного обучения, количества игроков, наличия автоматической проверки ответов, характера выбора, наличия творческого компонента, возможности мгновенного переключения игрового шаблона в рамках одного контента, особенностей перевода. Сделан вывод, что многие традиционные игровые приемы, ставшие привычными в очной работе, могут быть применены при обучении на расстоянии. Онлайн-инструменты делают возможным организацию в цифровой среде манипулятивной игровой деятельности, командной игры, коммуникации в увлекательной для учащихся форме. Результаты настоящего исследования существенны как для понимания методических особенностей процесса организации дистанционного обучения в целом, так и для эффективного использования игровых технологий при обучении иностранцев русскому языку.

Ключевые слова: русский язык как иностранный; игровые технологии; онлайн-сервисы; дистанционное обучение

Для цитирования: 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. Тамбов, 2021. Т. 26, № 190. С. 79-89. DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-190-79-89

Abstract. The possibilities of implementing game technologies for distance learning of Russian as a foreign language using online services are considered. The relevance of the work is due to the development of education digitalization and the high didactic potential of gaming. The purpose of

this study is to formulate guidelines for the selection of Web 2.0 services for the implementation of gaming technologies aimed at the development of linguistic, communicative, linguistic-cultural competences of foreign students in the course of distance learning of their Russian language. The study analyzed the techniques and methods of using online game tasks in teaching Russian as a foreign language from the standpoint of the following features: methodic tasks, distance learning format, the number of players, the presence of automatic verification of answers, the nature of the choice, the presence of a creative component, the possibility of instant switching of the game template within one content, translation features. It is concluded that many traditional game techniques that have become habitual in face-to-face work can be applied in distance learning. Online tools make it possible to organize manipulative play activities, team play, and communication in a digital environment in a form that is fun for students. The results of this study are essential both for understanding the methodic features of the organizing distance learning process in general, and for the effective use of gaming technologies when teaching Russian to foreigners.

Keywords: Russian as a foreign language; game technologies; online services; distance learning

For citation: Kholodkova M.V., Zherebtsova Z.I., Dyakova T.A. Realizatsiya igrovyykh tekhnologiy pri distantsionnom obuchenii russkomu yazyku kak inostrannomu [Implementation of game technologies in distance learning of Russian as a foreign language]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki – Tambov University Review. Series: Humanities*, 2021, vol. 26, no. 190, pp. 79-89. DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-190-79-89 (In Russian, Abstr. in Engl.)

ВВЕДЕНИЕ

Игровые технологии в сфере образования входят в число приоритетных объектов научно-практических педагогических исследований, что обусловлено высоким дидактическим потенциалом игровой деятельности. В методической литературе подробно описаны игровые методы и приемы при очном обучении. В настоящее время актуальным становится исследование возможностей реализации игровых технологий при дистанционном обучении.

В связи с активным развитием цифрового обучения целесообразно, на наш взгляд, отдельно выделять такое направление, как электронная игропедагогика. Очевидно, что целый ряд вопросов в этом направлении остается открытым и нуждается в исследовании эмпирическом и теоретическом. Приведем основные вопросы, возникающие в процессе реализации игровых технологий при дистанционном обучении русскому языку как иностранному (РКИ).

1. Можно ли в дистанционном формате обучения РКИ реализовать игровые технологии в полном объеме? Каковы различия в применении игровых технологий при очном и дистанционном обучении РКИ?

2. Какие инструменты Веб 2.0 (Web 2.0) позволят педагогу, имеющему небольшой опыт работы в цифровой обучающей среде, проявить свою игровую компетентность?

3. Каково оптимальное распределение игровых заданий при асинхронном и синхронном форматах дистанционного обучения? Какие игры целесообразно предлагать асинхронно, а какие – синхронно?

4. Как обеспечить интерактивность между участниками учебного процесса во время игры при дистанционном обучении?

5. Какие различия существуют в организации дистанционной игровой деятельности при индивидуальном обучении и работе в группе?

6. Каков дидактический потенциал инструментов Веб 2.0 при проведении коммуникативных игр, а также игровых заданий, нацеленных на формирование командного духа учебной группы?

7. Каковы риски реализации игровых технологий с помощью онлайн-сервисов при дистанционном обучении?

В ходе настоящего эмпирического исследования возможностей реализации игровых технологий в процессе обучения РКИ в дистанционном формате ответим на поставленные вопросы.

В современных научных изданиях подробно рассматриваются вопросы использования в образовательном процессе сервисов Веб 2.0, которые открывают перед педагогической практикой широкие возможности самостоятельного создания сетевого учебного содержания [1; 2]. Целый ряд статей посвящен исследованию дидактического потен-

циала и технических особенностей отдельных онлайн-сервисов, таких как Kahoot! [3; 4], Quizlet [5], H5P [6], Wizer.me [7] и др. В целом подчеркивается, что использование игровых технологий, реализуемых с помощью сервисов Веб 2.0, оказывает положительное влияние на эффективность учебного процесса.

Следует отметить работу А. Ванга и Р. Тахир, которые на основе результатов 93 исследований сервиса Kahoot! провели системный анализ дидактического потенциала этого инструмента и представили его объективную характеристику [4]. Норвежские ученые пришли к выводу, что Kahoot! оказывает положительное влияние на успеваемость учащихся, динамику урока. Вместе с тем принимаются во внимание проблемы, с которыми сталкиваются участники учебного процесса в работе с этим сервисом: у студентов возникают технические и психологические трудности, такие как ненадежное интернет-соединение, отсутствие возможности изменить ответ после отправки, состояние стресса, возникающее по причине нехватки времени на ответ, страх проигрыша; педагоги, в свою очередь, выражают сомнения в правильности оценивания учащихся на основе скорости их ответов [4]. Анализируя данные проблемы, следует согласиться с рассмотрением игровой электронной викторины как приема формирующего оценивания [8].

Кроме того, при многократном использовании той или иной игровой технологии в учебном процессе существует риск снижения ее мотивационного потенциала. Исследуя эту проблему, А. Ванг провел эксперимент, в результате которого заметил лишь небольшое снижение мотивации и вовлеченности студентов после частого проведения викторин и опросов в игровой форме с помощью сервиса Kahoot! В качестве основного фактора, удерживающего внимание студентов, был отмечен соревновательный характер Kahoot! [9].

В игропедагогике важное место занимает коллаборативность. Подчеркивается, что многопользовательские игры, предполагающие взаимодействие между несколькими игроками, обладают большим мотивационным потенциалом, поскольку соревновательный компонент подкрепляется в двух направлениях: с одной стороны, за счет соперничества между игроками (“competitive reinforcement”),

с другой – с помощью атмосферы сотрудничества между участниками игры (“collaborative reinforcement”) [10].

При наличии довольно большого количества научно-практических работ, посвященных исследованию дидактических возможностей применения онлайн-сервисов в аудитории при очном обучении, мало освещенными остаются вопросы реализации игровых технологий с помощью инструментов Веб 2.0 при дистанционном обучении РКИ.

Отметим, что организующим принципом дистанционного обучения является принцип интерактивности [11–13]. В цифровой среде критически важно проектировать интерактивность трех типов: 1) обучающегося со средой обучения; 2) обучающегося с преподавателем и 3) обучающегося с другими обучающимися [12, с. 1883]. В ходе дистанционного обучения интерактивность «выступает фактором психологической компенсации физической разобщенности участников учебного процесса» [11, с. 162].

Исследуя вопросы дистанционного обучения, необходимо разделять понятия синхронного и асинхронного форматов обучения. В отличие от асинхронного формата, в котором действия участников разделены во времени, синхронный формат предполагает одновременное включение в учебный процесс. Под синхронным онлайн-уроком следует понимать урок в режиме реального времени, имитирующий традиционный урок, когда преподаватель и студенты взаимодействуют в одно и то же время. При асинхронном онлайн-уроке обучающийся имеет возможность работать с учебным контентом в любое время и получать либо мгновенную обратную связь системы, либо отсроченную оценку преподавателя [12; 14]. Формат дистанционного обучения, синхронный или асинхронный, безусловно, определяет особенности урока, в частности, способы проектирования интерактивности в ходе реализации игровых технологий.

В условиях дистанционного обучения особое внимание уделяется роли эмоций, оказывающих сильное влияние на вовлеченность и достижения студентов в онлайн-среде [15], что свидетельствует об актуальности научно-практических исследований возможностей реализации игровых технологий в цифровой обучающей среде.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Цель данного исследования – сформулировать методические рекомендации по отбору сервисов для реализации игровых технологий, направленных на формирование языковой, коммуникативной, лингвострановедческой компетенций иностранных студентов при дистанционном обучении их русскому языку. В центре нашего внимания – обозначенные выше вопросы, возникающие в процессе дистанционного преподавания РКИ.

Основанием для исследования вопросов реализации игровых технологий в процессе обучения РКИ послужили, с одной стороны, сведения, имеющиеся в научной литературе, посвященные проблемам использования электронных образовательных ресурсов и интернет-сервисов в лингводидактической практике, и наблюдения авторов исследования в ходе осуществления собственной профессиональной деятельности – обучения иностранных студентов русскому языку как иностранному, с другой стороны.

В настоящей работе мы не приводим полную сравнительную характеристику технических возможностей отдельных онлайн-сервисов, поскольку, как показывают наблюдения, наличие или отсутствие определенной функции конструктора – параметр непостоянный. С одной стороны, некоторые сервисы расширяют свои возможности: так, с помощью Kahoot! (<https://kahoot.com>) преподаватели теперь могут проводить викторины не только в режиме реального времени, но и асинхронно; в сервисе Flippity появились такие новые интересные для игропрактиков шаблоны, как генератор случайных событий “Flippity Randomizer”, настольная игра “Flippity Board Game”, таблица лидеров “Flippity Leader Board” (<https://www.flippity.net>); ценный для проведения онлайн-игр генератор случайных имен и изображений «Колесо» Мартина Омандера (<https://wheelofnames.com/ru/>) теперь имеет русскоязычную версию благодаря инициативе и переводу доцента Г.О. Аствацатурова. С другой стороны, в ряде сервисов появляются платные ограничения: например, в сервисе по разработке интерактивных рабочих листов Wizer.me (<https://wizer.me>), изначально полностью бесплатном, ограничена возможность добавления заданий к видео; в сервисе по созданию

говорящих анимированных персонажей Voki (<https://www.voki.com>) опция встраивания (embed) своего видеопродукта стала недоступной в бесплатной версии.

Авторы данной работы имеют большой опыт работы с онлайн-сервисами по созданию игровых заданий для изучающих РКИ и реализации игровых технологий как в очном, так и в дистанционном обучении РКИ на подготовительном отделении вуза. Результаты исследования, изложенные в настоящей работе, основаны на таких эмпирических методах, как наблюдение, сравнение, эксперимент.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Рассматривая возможности реализации игровых технологий в цифровой среде, необходимо уточнить, что не каждое задание, созданное с помощью инструмента Веб 2.0, имеет игровой характер. Безусловно, важно учитывать такие принципы дидактических игр, как активность и эмоциональность участников, коллективность, результативность, развитие игровой динамики, взаимосвязь игровой и неигровой деятельности и др. [16, с. 32-33].

Подробное изучение потенциала сервисов Веб 2.0 при дистанционном обучении РКИ позволило классифицировать игровые онлайн-задания на основе учета следующих признаков:

- методических задач, которые решаются в процессе игры: фонетические, лексические, грамматические, коммуникативные и лингвострановедческие;
- формата дистанционного обучения: синхронные и асинхронные;
- количества игроков: многопользовательские (в том числе парные) и индивидуальные;
- наличия автоматической проверки ответов: игры с заданным ответом и манипулятивные игры;
- характера выбора: рандомные игры и игры с осознанным выбором;
- наличия творческого компонента: творческие игры и игры-тренажеры;
- наличия возможности мгновенного переключения игрового шаблона в рамках одного контента: игры, имеющие вариатив-

ные шаблоны, и игры, созданные по одному шаблону;

– особенностей перевода: игры, имеющие русскоязычную версию (интерфейс и контент полностью на русском языке); игры, в которых поддерживается кириллица, но сохраняется англоязычный интерфейс; игры, не имеющие русскоязычной версии и не поддерживающие кириллицу.

На основе данной классификации проанализируем способы использования игровых технологий при дистанционном обучении русскому языку иностранных студентов подготовительного отделения вуза.

При формировании **фонетических навыков** на синхронном онлайн-уроке РКИ эффективным становится обращение к игровой манипулятивной деятельности, реализуемой на базе виртуальных досок Miro, Google Jamboard или с помощью Google Drawings, Google Slides. Учитывая то, что данные онлайн-инструменты позволяют создавать «стикеры» с надписями, передвигать объекты и накладывать их друг на друга, появляется возможность презентации и отработки в игровой форме основных фонетических аспектов РКИ, таких как редукция гласных, различение звонких и глухих, твердых и мягких согласных. Например, при изучении способов обозначения твердости и мягкости согласных в русском языке в центре экрана монитора демонстрируются следующие гласные буквы: *а, о, у, э, ы, я, ё, ю, е, и*; дополнительно преподавателем создается несколько «стикеров», на каждом из которых фиксируется определенная согласная буква (*м, н, б, т, д, л, р* и др.); на онлайн-уроке организуется игровая деятельность по перемещению согласной буквы и озвучиванию получаемых слогов. Манипулятивная деятельность может осуществляться разными участниками учебного процесса, поскольку преподаватель имеет возможность передавать студентам управление мышью, а также открывать ученикам доступ для редактирования документов Google.

Интересная возможность по реализации манипулятивной игровой деятельности на синхронном онлайн-уроке предлагается на сервисе Flippity в шаблоне Manipulatives (<https://www.flippity.net/Manipulatives.htm>), который позволяет распределять заданные объекты, в том числе звуки, буквы и слова,

на поле, представляющем собой диаграмму Венна или таблицу с определенным количеством клеток, колонок и рядов. Примечательно, что формат таблицы меняется в режиме реального времени. Такой формат позволяет провести фонетические игры, нацеленные, например, на развитие навыков различения в русском языке парных согласных по звонкости/глухости.

Рассмотренные нами примеры фонетических игровых заданий целесообразно проводить при синхронном обучении, поскольку они допускают вариативность выполнения, а также предполагают обратную связь от преподавателя в режиме реального времени.

Известно, что определенные онлайн-конструкторы (LearningApps, H5P, Wizer.me, Wordwall и др.) позволяют создавать игровые задания, в том числе фонетические игры, с автоматической обратной связью в виде проверки правильности ответов, подсказок, итогового результата. Многие сервисы включают аудиоконтент, что актуально при формировании фонематического слуха. Кроме того, конструктор Wizer.me отличается тем, что предлагает учащимся выбрать форму ответа: путем набора на клавиатуре или в виде голосового ответа, что расширяет возможности реализации фонетических игр при дистанционном обучении.

Наличие автоматической обратной связи ставит под вопрос целесообразность применения подобных игровых заданий на синхронном онлайн-уроке. Очевидно, что игры с автоматической обратной связью можно квалифицировать как тренажеры и проводить их при асинхронном формате обучения. Вместе с тем требуют уточнения способы определения факта участия студента в игре, а также организация формирующего оценивания при проведении таких игровых заданий. По сути, эти вопросы связаны с особенностями взаимодействия преподавателя и учащегося на асинхронном онлайн-уроке. Подчеркнем, что преподаватель может получить обратную связь от учащихся, создав свой класс на одном из сервисов, например, LearningApps или Wizer.me. Заметим, что в отличие от LearningApps, в Wizer.me взаимодействие преподавателя со студентом реализуется более эффективно, поскольку педагог видит ошибки студентов, может реагировать на от-

веты открытого типа в режиме реального времени.

Возможности для проведения в цифровой среде **лексических игр** безграничны. Онлайн-сервисы позволяют реализовать при дистанционном обучении многие традиционные идеи игр со словами: анаграммы, филворды, кроссворды, поиск соответствий, группировка слов, определение названий объектов на изображении, флешкарты, лото, настольные игры в виде «ходилок» и т. п.

В списке существующих инструментов Веб 2.0 особую ценность, на наш взгляд, представляют такие инструменты, которые позволяют в рамках одного лексического контента создавать разные игры, переключая шаблоны. В этом плане выделяются Wordwall, Flippity, Quizlet. Так, создав на сервисе Wordwall с помощью шаблона «Сопоставление» игровое лексическое задание по теме «Продукты» (<https://wordwall.net/ru/resource/2306277/продукты>) и представив материал в одном формате, можно переключить шаблон на другие: «Викторина», «Найти пару», «Проткни шар», «Откройте поле», «Случайное колесо», «Случайные карты». Такая вариативность шаблонов создает условия для реализации игровых приемов на разных этапах работы с лексикой: ознакомление с новым материалом, первичное закрепление, развитие навыков и умений использования лексики. Среди указанных игровых шаблонов Wordwall некоторые шаблоны («Случайное колесо», «Откройте поле») целесообразно использовать на синхронном онлайн-уроке, а отдельные игры («Найти пару», «Проткни шар»), включающие автоматическую обратную связь, могут быть использованы асинхронно в качестве тренажеров.

В игропедагогике одним из способов активизации внимания студентов является предоставление им возможности выбора. Наблюдения показывают, что лексика усваивается успешно в ситуации, когда она инициируется самими учащимися. Приведем пример из собственной практики. В самом начале изучения темы «Интересы» до этапа презентации преподавателем тематической лексики студентам было предложено поделиться со своими одноклассниками фотографией своего увлечения. В качестве площадки для взаимодействия была выбрана онлайн-доска Google Jamboard, на которой для каждого

студента было выделено свое пространство для представления иллюстрации. После размещения студентами своего материала на электронной доске преподаватель приступил к работе в синхронном режиме над выбранным студентами лексическим материалом: *играть в футбол, играть на гитаре, играть в шахматы, играть в видеоигры, ходить по магазинам, читать книги, танцевать, рисовать* и др. Так, в цифровой среде реализуется игровой прием «Инициатива», позволяющий активизировать внимание студентов.

На синхронном онлайн-уроке в ходе работы с лексикой необходим инструмент, позволяющий создать игровое задание в режиме реального времени. В качестве средства разработки лексической игры в «прямом эфире» может быть предложено «Колесо» Мартина Омандера (<https://wheelofnames.com/ru/>). Например, на заключительном этапе урока с целью повторения новой или трудной для запоминания лексики преподаватель печатает те слова, которые называют студенты, затем проводит игру, где нужно, например, объяснить слово, «выпавшее» случайным образом при вращении «Колеса». Такой онлайн-конструктор позволяет применить игровые приемы при обучении РКИ в синхронном формате на «живом» материале, актуальном для конкретной аудитории.

При формировании **грамматических навыков** у иностранных студентов, как правило, применяются не только языковые, но и речевые грамматические игры. В курсе РКИ среди фундаментальных грамматических тем выделяются следующие: «Падежи существительных», «Вид глаголов», «Глаголы движения». С целью запоминания форм совершенного и несовершенного видов глагола типа *читать – прочитать, говорить – сказать, думать – подумать, готовить – приготовить* и других могут быть использованы игровые тренажеры в формате флешкарт, созданных с помощью Flippity. Для закрепления особенностей употребления падежных форм, а также глаголов движения целесообразно использовать мультимодальный потенциал онлайн-сервисов, в частности, возможность встраивания в задание визуального и звучащего материала.

Кроме того, на синхронном онлайн-уроке эффективны игры по конструированию фраз, которые могут быть созданы на базе

генератора случайных событий “Flipcity Randomizer”. Так, например, при закреплении употребления в русском языке глагола *быть* и глаголов движения *ехать*, *идти* в формах настоящего, прошедшего и будущего времени создаются четыре колонки: первая («Время») включает наречия *вчера*, *сейчас*, *завтра*, вторая («Объект») – местоимения *я*, *ты*, *он*, *она*, *мы*, *вы*, *они*, третья («Действие») – иллюстративное обозначение глаголов *быть*, *ехать*, *идти*, четвертая («Направление/место») – существительные *университет*, *урок*, *магазин*, *аудитория*, *банк*, *фирма*, *библиотека* и т. п. Задача участников игры – составить грамматически верную фразу из слов и/или иллюстраций, которые оказываются на одной линии при раскручивании.

Речевые грамматические игры в цифровой среде могут быть построены на основе таких традиционных игровых установок, как «Угадай!», «Предположи!», «Пофантазируй!». Так, например, при изучении на синхронном онлайн-уроке темы «Подарки на Новый год» (<https://wordwall.net/ru/resource/2095152/подарки-на-новый-год>) проецируется игровая ситуация: вы получили неподписанный подарок; вам нужно сообщить, что в коробке, и предположить, от кого этот подарок. По правилам кейса учащиеся в парах или мини-группах «открывают коробку» и высказывают свои предположения: *Мне подарили книгу! Я думаю, этот подарок от брата*. Технически реализовать такую игровую ситуацию онлайн возможно с помощью шаблона случайных объектов «Откройте поле» на сервисе Wordwall.

Рассматривая возможности реализации игровых технологий с целью развития **коммуникативной компетенции** иностранных учащихся, сфокусируемся на онлайн-сервисе для создания комиксов Storyboardthat (<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>). Данный конструктор включает актуальные для курса РКИ локации (в городе, в деревне, на природе, внутри помещения, на улице, в учебном заведении, в кабинете врача, в транспорте и др.), персонажей разного возраста, пола и статуса. Кроме того, сервис позволяет менять цвета объектов, положение тела персонажа, эмоции (создаваемый герой может быть веселым, грустным, напуганным, сердитым и т. п.). Также в поисковой системе широко представлен дополнительный иллю-

стративный материал. Анализ технических особенностей Storyboardthat приводит к выводу о возможности создания с его помощью типичных при изучении РКИ игровых коммуникативных ситуаций: знакомство, поздравление с праздником, покупка подарка, посещение врача, вызов врача на дом и др.

В ходе манипулятивной игровой деятельности по созданию комиксов с помощью сервиса Storyboardthat выделим два этапа.

Первый этап. Совместное с учащимися составление истории в синхронном формате, когда преподаватель, демонстрируя экран, создает историю в «прямом эфире». При этом преподавателю рекомендуется заранее продумать сюжетную линию, сцены/локации, персонажей, которые могут редактироваться в синхронном формате обсуждения ситуации. Преподаватель выступает в роли инициатора, но вместе с тем предполагается участие студентов, которые добавляют свои комментарии, определяют детали, придумывают реплики героям. На этом этапе работы выполняются две задачи: коммуникативная, поскольку происходит общение участников учебного процесса, и методическая, когда педагог показывает пример создания истории с помощью данного конструктора, готовя студентов таким образом к самостоятельной в дальнейшем деятельности подобного рода.

Второй этап. Самостоятельное участие студентов в создании истории или продолжения истории для обсуждения на синхронном онлайн-уроке. В качестве опоры могут быть предложены следующие вопросы, касающиеся личных интересов учащихся: *Что я делал вчера? Что я буду делать летом? Как я обычно провожу свободное время?* и др. Для создания описательной части истории рекомендуется предложить учащимся речевые образцы. Помимо историй о себе можно направить внимание студентов на вымышленных персонажей, предлагая при этом актуальные кейсы. Пример кейса: *Это несерьезный студент. Он часто опаздывает. Его друзья хотят помочь ему. Как могут развиваться события?* Целесообразно предлагать составление истории в качестве домашнего задания, а обсуждение и сопоставление разных сюжетных линий провести на синхронном онлайн-уроке.

Эффективным средством развития игровой динамики является нелинейный сюжет

развития событий. Прорывом в электронной игропедагогике можно считать появление на онлайн-сервисе H5P инструмента под названием «Сценарий ветвления» (“Branching Scenario”) (<https://h5p.org/branching-scenario>). Данный шаблон позволяет конструировать нелинейные сценарии, создавать «серьезные игры» при обучении РКИ. Уточним, что при прохождении подобной игры студент делает осознанный выбор, от которого зависит дальнейшее его продвижение. Рассмотрим пример коммуникативной игры с нелинейным сюжетом для иностранных студентов. Интригой игрового повествования станет ситуация «Опоздает или нет?». На этапе презентации игры студенты знакомятся с описанием ситуации: *Утро. Сегодня ваши занятия начинаются в 9.00. Вы проснулись. Сколько сейчас времени?* Затем предлагается два варианта ответа: 1) 9.00 и 2) 8.30. Если студент выбирает время 9.00, то сталкивается с новым кейсом: *Вы опоздали. Что вы будете делать?* и вариантами: 1) *Не пойду на занятия.* и 2) *Пойду на занятия.* Выбрав вариант 1) *Не пойду на занятия*, студент заканчивает игру, получив комментарий: *Это неверное решение. Подумайте, как вы объясните свое отсутствие.* При выборе варианта 2) *Пойду на занятия*, участник игры знакомится с ситуацией: *Сейчас 9.30. Вы подошли к двери. Идет урок. Какие ваши действия?* и вариантами: 1) *Тихо пройду в класс и сяду на свободное место* и 2) *Постучу в дверь, открою ее, поздороваюсь с преподавателем, извинюсь за опоздание и попрошу разрешения войти в класс.* При выборе первого варианта студент возвращается к предыдущему шагу, получив комментарий: *Это неверное решение. Нельзя входить в класс без разрешения преподавателя.* Выбрав второй вариант, учащийся завершает игру, получив комментарий: *К сожалению, вы опоздали, потому что проспали, но в этой ситуации вы правильно поступили.* Аналогичный нелинейный алгоритм развития событий будет выстраиваться при выборе времени 8.30, который в зависимости от ответов может завершиться успешно: *Ура! Вы быстро добрались до университета и не опоздали!* или неуспешно: *К сожалению, вы опоздали!* Подобные игровые задания при первичном предъявлении рекомендуется выполнять асинхронно, каждому студенту в своем темпе и по индивидуальной

траектории. Обсуждение результатов прохождения игры целесообразно организовать в режиме реального времени, при этом в синхронном формате допускается повторное продвижение некоторыми студентами по своей сюжетной линии.

Развитие **лингвострановедческой компетенции** в игровом формате в большей степени осуществляется с опорой на электронные викторины. Среди онлайн-сервисов по созданию викторин выделим Wordwall, Flippity, Kahoot!, QuizWhizzer, Doozy, Triventy. Каждый из перечисленных конструкторов имеет свои особенности. В Wordwall, например, таблица лидеров заполняется участниками игры по желанию, что делает викторину реиграбельной, снимает дискуссионный вопрос о рейтинге как способе создания игровой динамики, позволяет использовать викторины как синхронно, так и асинхронно. На сервисе Flippity в викторине «Своя игра» предлагается удобная система определения количества команд и начисления баллов в режиме реального времени. Kahoot! отличается высокой динамикой игрового процесса. QuizWhizzer интересен форматом проведения многопользовательской викторины в виде квеста. Doozy универсален, поскольку позволяет организовать как индивидуальную, так и командную игры не только в синхронном, но и в асинхронном режиме. Triventy отличается тем, что делает возможным совместное самостоятельное участие студентов в создании викторины. Отметим, что представленные инструменты дополняют друг друга, и выбор сервиса для создания викторины определяется целью участников учебного процесса.

ВЫВОДЫ

Итак, в ходе настоящего исследования были изучены возможности реализации игровых онлайн-заданий при обучении РКИ с позиции следующих признаков: методических задач, формата дистанционного обучения, количества игроков, наличия автоматической проверки ответов, характера выбора, наличия творческого компонента, возможности мгновенного переключения игрового шаблона в рамках одного контента, особенностей перевода. В аспектах формирования у обучающихся фонетических и грамматиче-

ских навыков, коммуникативной и лингвострановедческой компетенций проанализированы приемы и способы использования игровых онлайн-заданий на разных этапах дистанционного обучения РКИ, приведены примеры.

В результате проведенного нами исследования по отбору сервисов для реализации игровых технологий, направленных на формирование у иностранных студентов языковой, коммуникативной, лингвострановедческой компетенций при дистанционном обучении русскому языку, были сформулированы следующие методические рекомендации.

1. Потенциал реализации игровых технологий в дистанционном обучении необыкновенно высок и вместе с тем не исчерпан, поскольку появляются новые онлайн-инструменты и шаблоны, которые предоставляют дополнительные возможности, поднимающие электронную игропрактику на более высокий уровень. Многие традиционные игровые приемы, ставшие привычными в очной работе, могут быть применены при обучении на расстоянии как в синхронном, так и в асинхронном формате. Онлайн-инструменты делают возможным организацию в цифровой среде манипулятивной игровой деятельности, командной игры, коммуникацию в увлекательной для учащихся форме. Педагог, освоивший как минимум 3–4 сервиса, уже способен в полной мере реализовать свою игровую компетентность при дистанционном обучении.

2. При распределении игровых заданий между синхронным и асинхронным форматами дистанционного обучения целесообразно

ориентироваться на такие критерии, как наличие или отсутствие автоматической обратной связи, необходимость контроля со стороны преподавателя, количество студентов (многопользовательская, парная или индивидуальная игровая деятельность).

3. Сравнивая обучение в группе и индивидуальные занятия, можно сделать вывод о том, что при индивидуальной работе отсутствует мотивирующая сила командного духа, поэтому вовлеченность студента в большей степени базируется на игровом потенциале онлайн-сервисов. В работе с группой с целью обеспечения взаимодействия студентов рекомендуется использование инструментов Google, онлайн-доски, а также многопользовательских игр.

В заключение необходимо подчеркнуть, что успешное внедрение игровых приемов при дистанционном обучении, безусловно, зависит от наличия ИКТ-компетенции всех участников учебного процесса.

Результаты настоящего исследования существенны как для понимания методических особенностей процесса организации дистанционного обучения в целом, так и для эффективного использования игровых технологий при обучении иностранцев русскому языку. Выводы, полученные в ходе данного исследования, могут быть плодотворными для дальнейшего формирования теоретической базы электронной игропедагогике, а также для руководства при отборе преподавателями методического онлайн-инструментария, сервисов Веб 2.0 в целях успешного и качественного обучения русскому языку как иностранному в дистанционном формате.

Список литературы

1. Тимошкина Н.В. Интернет-сервисы в работе педагога. Ульяновск, 2019. 102 с.
2. Даниленко С.В., Мартынюк Ю.М., Гербут С.С. Методические особенности использования интернет-сервисов в разработке контента электронных образовательных ресурсов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2019. № 2 (54). С. 158-165.
3. Подолян А.С., Жоган Е.В. Использование игровой платформы Kahoot! как средства контроля усвоения знаний по грамматике иностранного языка в вузе // Современные научные исследования и разработки. 2019. № 12 (29). С. 707-712.
4. Wang A., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – a literature review // Computers and Education. 2020. Vol. 149. DOI 10.1016/j.compedu.2020.103818
5. Леденева Е.М. Формирование иноязычной грамматической компетенции студентов вуза при помощи онлайн-сервиса Quizlet // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. 2019. № 4 (41). С. 11-17.
6. Комиссарова О.Р. Использование модуля интерактивных элементов H5P для оценки компетенций студентов // Синергия наук. 2018. № 28. С. 1173-1178.

7. Табачук Н.П. Сервис Wizer.me как средство развития информационной компетенции студентов // Современные тенденции развития науки и техники. 2017. № 1-9. С. 114-116.
8. Zainuddin Z., Shujahat M., Haruna H., Chu S.K.W. The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: an interactive gamification solution for a formative assessment system // Computers and Education. 2020. Vol. 145. DOI 10.1016/j.compedu.2019.103729
9. Wang A. The wear out effect of a game-based student response system // Computers and Education. 2015. Vol. 82. P. 217-227. DOI 10.1016/j.compedu.2014.11.004
10. Sekhvat Y.A. Collaboration or battle between minds? an attention training game through collaborative and competitive reinforcement // Entertainment Computing. 2020. Vol. 34. DOI 10.1016/j.entcom.2020.100360
11. Назаренко А.Л. Информационно-коммуникационные технологии в лингводидактике: дистанционное обучение. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2013. 271 с.
12. Лебедева М.Ю. Проектирование интерактивности в цифровых учебных средах (на примере системы дистанционного обучения РКИ) // Динамика языковых и культурных процессов в современной России. 2016. № 5. С. 1879-1883.
13. Методика проведения онлайн-урока в рамках педагогики сотрудничества / отв. ред. Т.И. Попова. СПб., 2019. 90 с.
14. Лебедева М.Ю., Куваева А.С. Синхронный онлайн-урок по РКИ как особая форма обучения в цифровой среде // Русский язык за рубежом. 2020. № 2 (279). С. 27-33.
15. Artino A.R. Emotions in online learning environments // The Internet and Higher Education. 2012. Vol. 15. № 3. P. 137-140. DOI 10.1016/j.iheduc.2012.04.001
16. Ушатикова И.И. Игропедагогика. Чебоксары, 2019. 144 с.

References

1. Timoshkina N.V. *Internet-servisy v rabote pedagoga* [Internet Services in the Work of a Teacher]. Ulyanovsk, 2019, 102 p. (In Russian).
2. Danilenko S.V., Martynyuk Y.M., Gerbut S.S. Metodicheskiye osobennosti ispol'zovaniya internet-servisov v razrabotke kontenta elektronnykh obrazovatel'nykh resursov [Methodological features of the use of internet services in the development of the content of electronic educational resources]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo. Seriya: Sotsial'nyye nauki – Vestnik of Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod. Series: Social Sciences*, 2019, no. 2 (54), pp. 158-165. (In Russian).
3. Podolyan A.S., Zhogan E.V. Ispol'zovaniye igrovoy platformy Kahoot! kak sredstva kontrolya usvoyeniya znaniy po grammatike inostrannogo yazyka v vuze [Using the Kahoot! Gaming platform as a means of controlling the acquisition of knowledge of the foreign language grammar at university]. *Sovremennyye nauchnyye issledovaniya i razrabotki – Modern Research and Development*, 2019, no. 12 (29), pp. 707-712. (In Russian).
4. Wang A., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – a literature review. *Computers and Education*, 2020, vol. 149. DOI 10.1016/j.compedu.2020.103818
5. Ledeneva E.M. Formirovaniye inoyazychnoy grammaticheskoy kompetentsii studentov vuza pri pomoshchi onlayn-servisa Quizlet [Forming foreign language grammatical competence of university students using the online service Quizlet]. *Vestnik Altayskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta – Vestnik of Altai State Pedagogical University*, 2019, no. 4 (41), pp. 11-17. (In Russian).
6. Komissarova O.P. Ispol'zovaniye modulya interaktivnykh elementov H5P dlya otsenki kompetentsiy studentov [The use of the module H5P interactive elements to assess the competence of students]. *Sinergiya nauk – Synergy of Sciences*, 2018, no. 28, pp. 1173-1178. (In Russian).
7. Tabachuk N.P. Servis Wizer.me kak sredstvo razvitiya informatsionnoy kompetentsii studentov [Service Wizer.me as a means of developing students' information competence]. *Sovremennyye tendentsii razvitiya nauki i tekhniki – Modern Trends in the Development of Science and Technology*, 2017, no. 1-9, pp. 114-116. (In Russian).
8. Zainuddin Z., Shujahat M., Haruna H., Chu S.K.W. The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: an interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers and Education*, 2020, vol. 145, DOI 10.1016/j.compedu.2019.103729
9. Wang A. The wear out effect of a game-based student response system. *Computers and Education*, 2015, vol. 82, pp. 217-227. DOI 10.1016/j.compedu.2014.11.004
10. Sekhvat Y.A. Collaboration or battle between minds? An attention training game through collaborative and competitive reinforcement. *Entertainment Computing*, 2020, vol. 34. DOI 10.1016/j.entcom.2020.100360
11. Nazarenko A.L. *Information and Communication Technologies in Foreign Language Teaching: Distance Learning*. Moscow, Moscow University Press, 2013, 271 p. (In Russian).

12. Lebedeva M.Y. Proektirovaniye interaktivnosti v tsifrovyykh uchebnykh sredakh (na primere sistemy distantsionnogo obucheniya RKI) [Designing interaction in digital educational environment: as exemplified by distant Russian as foreign language course]. *Dinamika yazykovykh i kul'turnykh protsessov v sovremennoy Rossii – Dynamics of Language and Cultural Processes in Modern Russia*, 2016, no. 5, pp. 1879-1883. (In Russian).
13. Popova T.I. (ed.). *Metodika provedeniya onlayn-uroka v ramkakh pedagogiki sotrudnichestva* [Methods of conducting an online lesson within the framework of cooperation pedagogy]. St. Petersburg, 2019, 90 p. (In Russian).
14. Lebedeva M.Y., Kuvayeva A.S. Sinkhronnyy onlayn-urok po RKI kak osobaya forma obucheniya v tsifrovoy srede [Synchronous online RSL lesson as a specific teaching and learning form in the digital educational environment]. *Russkiy yazyk za rubezhom – Russian Language Abroad*, 2020, no. 2 (279), pp. 27-33. (In Russian).
15. Artino A.R. Emotions in online learning environments. *The Internet and Higher Education*, 2012, vol. 15, no. 3, pp. 137-140. DOI 10.1016/j.iheduc.2012.04.001 (In Russian).
16. Ushatikova I.I. *Igropedagogika* [Game Pedagogy]. Cheboksary, 2019, 144 p. (In Russian).

Информация об авторах

Холодкова Марина Владимировна, кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры русского языка как иностранного. Тамбовский государственный университет им. Г.П. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация. E-mail: mvholodkova@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0335-9804>

Жеребцова Жанна Ивановна, кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры русского языка как иностранного. Тамбовский государственный университет им. Г.П. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация. E-mail: zherebtsova@inbox.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3831-2937>

Дьякова Татьяна Александровна, кандидат педагогических наук, доцент, зам. декана факультета филологии и журналистики по научной работе, доцент кафедры русского языка как иностранного. Тамбовский государственный университет им. Г.П. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация. E-mail: larionova86@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1032-5573>

Конфликт интересов отсутствует.

Для контактов:

Холодкова Марина Владимировна
 E-mail: mvholodkova@yandex.ru

Поступила в редакцию 22.09.2020 г.
 Поступила после рецензирования 20.10.2020 г.
 Принята к публикации 27.11.2020 г.

Information about the authors

Marina V. Kholodkova, Candidate of Philology, Associate Professor, Associate Professor of Russian Language as a Foreign Department. Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation. E-mail: mvholodkova@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0335-9804>

Zhanna I. Zherebtsova, Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Associate Professor of Russian Language as a Foreign Department. Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation. E-mail: zherebtsova@inbox.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3831-2937>

Tatiana A. Dyakova, Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Deputy Dean of the Faculty of Philology and Journalism for Research, Associate Professor of Russian Language as a Foreign Department. Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation. E-mail: larionova86@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1032-5573>

There is no conflict of interests.

Corresponding author:

Marina V. Kholodkova
 E-mail: mvholodkova@yandex.ru

Received 22 September 2020
 Reviewed 20 October 2020
 Accepted for press 27 November 2020