

Кузнецова А. В.
магистрант УрФУ

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГРОВЫХ ОНЛАЙН СЕРВИСОВ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

В условиях распространения новой коронавирусной инфекции реализация образовательного процесса претерпевает значительные изменения. Перевод учебного процесса в виртуальную среду вынуждает преподавателей экстренно искать новые приемлемые способы и методы организации занятий и вовлечения студентов в процесс обучения. Потребность в новых способах преподавания и инструментах оказывается острой и для преподавателей русского языка как иностранного.

Организация занятий в дистанционном формате вызывает определенные сложности как для обучающихся, так и для преподавателей русского языка. Сложность в подготовке материалов к уроку, которые в виртуальной среде имели бы такой же дидактический потенциал, как при очном обучении, и вовлечение каждого обучающегося в активную работу на уроке становятся новыми задачами, которые необходимо решить каждому педагогу РКИ. С другой стороны образовательного процесса – студенты. Отделенные от учебной группы и преподавателя и вынужденные взаимодействовать с ними посредством электронной связи, столкнувшиеся с увеличением самостоятельности в постижении серьезных объемов информации, обучающиеся страдают от отсутствия мотивации и вовлеченности в учебный процесс в непривычной форме. Следует отметить, что среди участников учебного процесса особое место занимает «поколение Z» (люди, рожденные после 2000 г. – поколение, взаимодействующее с цифровыми технологиями с детства), представители которого способны перерабатывать информацию лишь небольшими порциями, имеют большую нацеленность на самообразование и умеют быстро воспринимать новую информацию, но при том с меньшей концентрацией внимания.

Таким образом, вопросы удержания внимания и мотивации обучающихся, интенсификации учебного процесса, а также адаптации его под особенности и потребности нового поколения сегодня выходят на передний план.

Как и в изучении любого языка, в изучении русского языка следует учитывать эмоциональную составляющую. А. Н. Щукин отмечает, что «эмоциональное содержание учебных курсов электронного обучения оказывает непосредственное влияние на качество самих курсов» [Щукин 2013: 16]. При опосредованной коммуникации преподавателя и студентов эмоциональную составляющую в процесс обучения может привнести геймификация.

Геймификацию образовательного процесса относят к средствам интенсификации учебного процесса: «игра позволяет не только закрепить и отработать лингвистические знания» [Аносова 2013: 79], но и создать комфортную обстановку для учащихся и добавить развлекательный элемент в учебный процесс.

Под геймификацией понимается внедрение игровых элементов в неигровые процессы. Впервые термин «геймификация» употребил британский писатель и исследователь в области игрового дизайна Ричард Бартл в 1980 г. Позднее в современной интерпретации термин был употреблен Н. Пеллингем, продвигавшем идею о том, что игровые механизмы и элементы могут быть применены не только к потребительским товарам [Martens 2017: 912].

Применение геймификации в образовательном процессе в ходе обучения иностранных студентов русскому языку помогает решить задачи «актуализации знаний, полученных на теоретических занятиях РКИ, обучению студента-инофона действиям во внеурочной деятельности, связанной с использованием русского языка, мотивации учащегося, повышения уровня его вовлеченности» в учебную деятельность [Разин 2021].

Студенты, изучающие русский язык как в российских, так и зарубежных вузах в процессе освоения языка используют мобильные приложения с элементами геймификации: Kahoot, LearningApps, Duolingo, Knoble, Bubble [Романова 2021: 284]. Как показывают исследования, использование мобильных приложений в преподавании РКИ оказывает положительное влияние на повышение мотивации студентов [Костикова 2014: 70].

Нужно отметить, что особенно сложно становится усваивать новый теоретический материал в условиях изоляции [Матвиенко, Васильева, Полякова, Евдокиенко 2021: 198]. Виртуальная доска Migo дает возможность представления учебного материала в вербально-визуальном формате, что в значительной степени может помочь решить данный вопрос.

Онлайн сервис Wordwall.net позволяет создавать задания как в интерактивной версии, так и в версии для печати. Интерактивные игры

доступны с любого устройства с подключением к Интернету. Хороший дидактический потенциал имеет и онлайн сервис LearningApps. Данный сервис представляет собой конструктор интерактивных заданий из двадцати шаблонов, среди которых задания типа найти пару, хронологическая линейка, ввод текста, викторина с выбором правильного ответа, сортировка картинок и пр. Сервис является бесплатным.

На сегодняшний день особый интерес при изучении иностранных языков представляют виртуальные образовательные среды. Одной из таких, в частности, является Moodle. В качестве альтернативного учебного инструмента в изучении русского языка как иностранного может быть предложена интерактивная платформа для изучения иностранных языков ProgressMe.

Платформу ProgressMe можно рассматривать не только как СДО (систему дистанционного обучения), но и как LMS (learning managing system – систему управления обучением), поскольку в значительной степени дидактический потенциал платформы состоит не только в возможности синхронной и асинхронной коммуникации преподавателя и студентов, но и в том, что платформа выступает в роли конструктора онлайн-курсов. Платформа позволяет создавать учебные курсы и уроки с помощью конструктора урока, формировать учебные классы из студентов. На платформе могут быть созданы следующие виды упражнений: перетягивание слов и выражений в пропуски в готовом тексте; тестовые задания с выбором одного или нескольких правильных ответов; работа с текстом; сочинение/эссе путем набора на клавиатуре; добавление аудиозаписи для совместного прослушивания и скрипта к нему; ввод слов в пропуски; сопоставление описания изображения перетягиванием; составление предложений из предложенных слов; выбор правильной формы слова из выпадающего списка; выбор «истина»/«ложь» к добавленным высказываниям; сопоставление слов/начала и конца предложения; составление слова из букв; сортировка слов по колонкам; установление правильного порядка предложений.

Отдельно хотелось бы выделить возможность загрузки аудио из открытых источников и видео с видеохостингов, возможность перехода на интерактивную доску Miro в течение урока, а также интеграцию в урок упражнений, созданных с использованием ранее упомянутых сервисов Wordwall и LearningApps. Помимо этого, платформа дополнена такими функциями, как добавление выделенных слов в словарь, тренировка слов в игровом режиме, чат с учителем, добавление упражнений

для домашней работы с автоматической проверкой. Таким образом, использование всего лишь одной платформы может сделать процесс создания онлайн-курса комфортным без необходимости разобренного использования различных онлайн сервисов, поскольку платформа дублирует функции многих из них либо же предоставляет возможность интеграции сервиса в урок.

Определенной сложностью в работе с платформой может стать необходимость иметь русскую раскладку клавиатуры компьютера, так как множество упражнений требуют ввода текста, что является совершенно необходимым для студентов вузов, изучающих русский язык, но не является таковым для студентов, изучающих язык без академических целей.

Таким образом, использование интерактивной платформы ProgressMe для индивидуальных или групповых занятий по русскому языку как иностранному в дистанционном формате поможет вовлечению студентов в образовательный процесс и удержанию внимания. Дидактический потенциал, заключающийся во многообразии шаблонов для построения уроков и тренировки того или иного речевого навыка, а также возможность интегрировать в урок материал, созданный на таких сервисах как Miro, Wordwall, LearningApps вносит значительное разнообразие в структуру урока и способствует интенсификации учебного процесса и, как следствие, повышению мотивации студентов.

ЛИТЕРАТУРА

Аносова А. Г. Грамматико-коммуникативные упражнения с элементами игры как способ активизации владения русским языком как иностранным // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. 2013. № 3. С. 79–85.

Костикова Л. П. Использование электронных ресурсов для формирования межкультурной компетенции будущих международных. Рязань, 2014.

Матвиенко С. В., Васильева Е. В., Полякова Н. Ю., Евдокименко В. В. Психологические сложности, возникающие в процессе дистанционного обучения, и способы их преодолеть // Образование и право. 2021. № 1. С. 195–199.

Разин А. 11 принципов эффективной геймификации РКИ в онлайн [электронный ресурс]. URL: <https://youlang.ru/blog/11-printsipov-effektivnoy-geymifikatsii-rki-v-onlayn>.

Романова Е. А., Волкова М. А., Ли Б. Особенности использования современных информационных технологий при изучении русского языка: сравнительный анализ предпочтений иностранных студентов вузов России и Китая // Перспективы науки и образования. 2021. № 1 (49). С. 276–287.

Шукин А. Н. Эмоции в электронном обучении // Совет ректоров. 2013. № 11. С. 15–22.

Martens A., Müller W. Gamification // Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies. Singapore, 2017. P. 909–931.