

ВНЕДРЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Бабенко Анна Владимировна

*Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина
Россия, Москва*

Аннотация. В статье рассматривается использование цифровых технологий для разработки лексических игр при РКИ. Анализируется роль цифровых технологий в образовательном процессе и значимость лексики в обучении РКИ. Обсуждаются преимущества игрового обучения и различные виды лексических игр, способствующих активному усвоению материала. Представлены примеры игр на темы «Моё здоровье» и «У врача» и др., а также указаны цифровые инструменты для их разработки.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, интерактивные игровые технологии, обучение лексике, цифровые инструменты.

В последние десятилетия цифровые технологии стремительно развиваются и влияют на все аспекты образовательного процесса. Компьютерная визуализация учебного материала, особенно в форме игры и интерактивных элементов, способствует развитию когнитивного мышления, креативности и умственной активности студентов, а также оказывает благоприятное влияние на их психологическое и эмоциональное состояние. В этой связи наблюдается активное внедрение цифровых ресурсов и цифровых инструментов в образовательный процесс, тем самым упрощая процесс обучения и ускоряя работу с аутентичными источниками.

Под цифровыми образовательными ресурсами мы понимаем «представленные в цифровой форме фотографии, видеоролики, объекты виртуальной реальности, аудиофайлы, текстовые и др. учебные материалы, необходимые для организации образовательного процесса» [4, 165].

В качестве цифровых инструментов в обучении могут выступать электронные учебные системы, социальные сети, видеоплатформы, сервисы для разработки игровых учебных материалов и т.д. [5, 513].

Использование цифровых инструментов в рамках курсов по русскому языку как иностранному (РКИ) анализировали Блинов В.И., Рябцева Н.К., Есенина Е.Ю., Пирс Т., Блэйк Р., Эванс М. и другие учёные.

На сегодняшний день актуальность цифровых технологий в образовании объясняется несколькими факторами. Во-первых, они позволяют расширять доступ к образовательным ресурсам, обеспечивая возможность дистанционного и/или смешанного, и/или гибридного обучения. Во-вторых, цифровизация помогает индивидуализировать образовательный процесс, адаптируя его к потребностям каждого ученика. Кроме того, применение технологий (платформ для онлайн-курсов, интерактивных приложений и систем управления обучением), позволяет преподавателям эффективно организовывать и

контролировать учебный процесс. Это подчеркивает необходимость исследований в области цифровых образовательных технологий, которые продолжают развиваться и трансформироваться.

Обучение лексике в курсе РКИ является важным аспектом языкового воспитания. Развитие лексического запаса углубляет понимание культурных и социальных контекстов, способствует успешной адаптации иностранных студентов в языковой среде. Недостаток лексической базы затрудняет освоение основных речевых навыков: говорения, аудирования, письма и чтения, что, в свою очередь, мешает достижению главной цели обучения РКИ – формированию коммуникативной компетенции. Овладение коммуникативной компетенцией происходит, если «при общении с носителями изучаемого языка он успешно решает задачи взаимопонимания в соответствии с нормами общения и культурными традициями данной страны» [1; 15]. В свою очередь формирование профессиональной компетенции, успешное овладение русским языком в рамках подготовки высококвалифицированных специалистов, их востребованности и работоспособности осуществляется через решение задач, таких как формирование профессионального тезауруса, расширение словарного запаса, работа с учебной и научной литературой, а также развитие навыков письменной и устной коммуникации в профессиональной сфере.

Лексический материал принято структурировать по темам, что упрощает его запоминание и использование в речи. Кроме того, исследования показывают, что использование технологий в обучении лексике, таких как интерактивные приложения и электронные ресурсы, облегчают взаимодействие с языковым материалом, увеличивают интерес студентов и улучшают усвоение, а также помогают закрепить навыки и развить коммуникативную компетенцию.

В соответствии с установившейся методологической системой преподавания РКИ, процесс обучения лексике включает три ключевых этапа: 1) презентация новой лексики; 2) выполнение заданий для освоения лексики; 3) повторение изученного материала и контроль усвоения. На первом этапе эффективен метод визуализации (презентации, видео и т.д.), например, демонстрация с помощью экрана компьютера или интерактивной доски. На втором этапе учащиеся могут выполнять различные задания (примеры мы приведем ниже). Задания могут выполняться коллективно или индивидуально с помощью чата, что позволяет каждому студенту получить собственное задание. Такие задания способствуют практическому применению лексики в общении. Третий этап включает организацию повторения изученной лексики и оценку степени усвоения. Например, иностранным студентам можно предложить задание: *Сопоставьте картинку со словом, которое её обозначает*, выполняемое на скорость и/или оценку. Уровень усвоения новой лексики студентами можно оценить с помощью подобных заданий, реализуемых в классическом формате или с применением цифровых технологий (игр, тестов, квизов и т.д.).

Многие ученые подчёркивают значимость игры для развития интеллекта обучающихся (от Аристотеля и Платона до современных исследователей – Н.Б. Битехтиной, О.В. Чернышенко, В.М. Филипповой и др.). Согласимся с О.В. Гавриловой, которая утверждает, что применение игровых технологий в обучении РКИ способствует закреплению языковых моделей в памяти, созданию более ярких образов и поддержанию интереса и активности обучающихся [2; 7]. Следовательно, использование игры на занятиях активизирует студентов, усиливает потребность в общении, помогает преодолевать психологические барьеры, повышает мотивацию и интерес к изучению языка.

Существуют различные типы лексических игр. В нашем исследовании приведем некоторые из них (для изучения тем «Моё здоровье», «У врача», «Болезни и лекарства», «Медицинские термины» и т.д.) опишем создание и использование с помощью цифровых инструментов.

«Медицинский кроссворд/филворд». Данный тип заданий можно использовать в нескольких вариантах. Первый – преподаватель сам создает кроссворд или филворд (венгерский кроссворд, где среди множества букв, расположенных в хаотичном порядке, нужно найти слова) с использованием пройденной лексики по теме. Второй – предложить студентам самостоятельно (или в мини-группах) создать такие кроссворды. Для создания данного задания можно воспользоваться специализированными сайтами. Программа позволяет задать ключевые слова и сформировать кроссворд или филворд. Задание стимулирует студентов к активному поиску соответствий, запоминанию новых слов, активизации полученных знаний.

«Перемешанные буквы». Преподаватель демонстрирует слова (с помощью интерактивной доски, платформ типа Flitop, Quizizz) и т.п., в которых нарушена последовательность букв и предлагает восстановить слово. Игра направлена на тренировку правописания изученной лексики.

«Медицинские термины в картинках». Эта игра может быть организована на платформах типа Quizlet, Flitop и др. подобных платформах, где студенты могут сопоставлять текстовые определения с изображениями медицинских инструментов, заболеваний и процессов. Такая визуализация помогает лучше воспринимать и запоминать информацию.

«Картограф медицинских терминов», где участники должны угадать слова по показанным изображениям или описаниям. Цифровые технологии могут быть интегрированы в эти игры с помощью платформ для видеоконференций или спец. приложений, где студенты могут выполнять задания онлайн.

Кроме того, можно использовать «Флеш-карты» (на платформе Flitop), которые включают определения, изображения и произношение, отлично подходят для индивидуальных занятий. Студенты могут самостоятельно проходить материал, повторяя лексику и улучшая свои навыки аудирования.

«Создание медицинского словаря», как групповой проект. Можно использовать платформу Genially или Power Point для создания интерактивных

презентаций, где студенты могут представлять информацию о специфических заболеваниях, медицинских процессах, что позволяет использовать визуальные и аудиовизуальные элементы. Это углубляет понимание и делает процесс обучения более увлекательным.

«Симуляция медицинской консультации». Студенты могут использовать видеозвонки, различные платформы, чаты социальных сетей, чтобы разыграть диалоги, где один студент выступает в роли врача, а другой – пациента. При этом можно заранее подготовить необходимый для отработки лексический минимум. Это позволяет практиковать лексику в контексте, повышая уровень уверенности при использовании языка.

Внедрение цифровых технологий в обучение, особенно в обучении лексике в курсе русского языка как иностранного, создает новые возможности для студентов, улучшая их мотивацию и качество усвоения материала. Игровые элементы, а также специализированные подходы к обучению позволяют сделать уроки более интересными и эффективными. Таким образом, сочетание технологий, методических подходов и игровых форм способствует успешной подготовке иностранных студентов как будущих специалистов, а также овладению коммуникативной компетенцией, что является необходимым условием успешного овладения языком.

Литература:

1. Бабенко А.В. Фразеологические игры на уроке РКИ / А. В. Бабенко // Актуальные проблемы преподавания РКИ: Сб. трудов Международной научно-практической и научно-методической конференции, Петрозаводск, 21-23 сентября 2023 года. – Петрозаводск: Петрозаводский государственный университет, 2024. – С. 15-21.
2. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранному языку / О. В. Гаврилова // Английский язык («Первое сентября»). – 2008. – №1. – С.7-8.
- Дзюба Е. В., Массалова А. Э. Игровые интерактивные технологии на уроках РКИ в системе профессионально ориентированного обучения // Педагогическое образование в России. 2019. №2. – С.46-55.
3. Елисеева Е.В., Злобина С.Н., Цифровые образовательные ресурсы как составляющая инновационной образовательной среды современного вуза // Вестник БГУ. 2010. №1. – С. 164-169.
4. Шайхутдинова Л.М. Цифровые инструменты педагога для организации дистанционного обучения // Скиф. 2021. №5 (57). – С. 512-516.

IMPLEMENTATION OF DIGITAL TOOLS FOR THE CREATION OF LEXICAL GAMES IN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Babenko Anna Vladimirovna

*Pushkin State Institute of Russian Language
Moscow, Russia*

Abstract. This article examines the use of digital technologies (DT) for the development of lexical games in teaching Russian as a foreign language (RFL). It analyzes the role of DT in the educational process and the significance of vocabulary in the teaching of RFL. The advantages of game-based learning are discussed, along with various types of lexical games that facilitate active material acquisition. Examples of lexical games developed on themes such as «My Health, «At the Doctor's» and others are presented, highlighting the digital tools used for their development.

Keywords: Russian as a foreign language, interactive game technologies, vocabulary teaching, digital tools.