

СОЗДАНИЕ ОНЛАЙН-ИГР ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ

Сосфенов В.Н.¹, Антонов Е.А.², Плотникова О.В.³

¹Сосфенов Василий Никитич – генеральный директор,
Автономная некоммерческая организация
«Учебно-демонстрационный центр «Вторая профессия»;

²Антонов Евгений Андреевич – руководитель отдела,
отдел образовательных проектов,

Союз «Профессионалы в сфере образовательных инноваций»;

³Плотникова Ольга Витальевна – магистр лингвистики, преподаватель,
Национальный исследовательский университет
Высшая школа экономики,
г. Москва

Аннотация: в статье представлен опыт разработки онлайн-игр лингвокультурологического характера для обучения русскому языку людей, не владеющих или слабо владеющих русским языком. Рассмотрена специфика выбора тематики, создания сценариев и дизайна онлайн-игр по обучению русскому языку. Отмечены особенности разработки контента таких игр и методики использования системы помощи при прохождении игры. Сделаны выводы о перспективности использования сетевых технологий и игровых форм для обучения русскому языку.

Ключевые слова: онлайн-игры, обучение русскому языку, игровые формы обучения, сетевые технологии.

Статус русского языка как одного из шести официальных международных языков закреплён Организацией Объединённых Наций. Поддержка и продвижение русского языка за рубежом является одним из важнейших инструментов расширения международного культурно-гуманитарного, экономического и образовательного сотрудничества России в мире.

В последние годы в Российской Федерации разработан и реализуется комплекс мер, направленных на стимулирование интереса зарубежной общественности к русскому языку как инструменту взаимодействия с Российской Федерацией в образовательной, научно-технической, культурной, политической, экономической, дипломатической и иных областях, на поддержку и укрепление позиций русского языка в мире. Развитие информационных технологий и коммуникационных средств дают возможность для реализации новых форм и проектов по продвижению русского языка за рубежом.

Одним из самых перспективных инструментов продвижения русского языка являются сетевые информационные технологии, позволяющие охватывать широкий круг пользователей, использовать разнообразные формы и методы распространения русского языка в зарубежных странах.

Эффективной формой обучения русскому языку является игровая форма, позволяющая пользователям осваивать русский язык в ситуациях, имитирующих реальные. Использование современных сетевых игровых технологий обеспечивает наглядность и доступность учебного материала.

В 2020 году автономной некоммерческой организацией «Учебно-демонстрационный центр «Вторая профессия» (АНО «Учебно-демонстрационный центр «Вторая профессия») был реализован грантовый проект от Министерства просвещения Российской Федерации на тему «Создание и продвижение в сети Интернет онлайн-игр и/или тренажеров образовательного и лингвокультурологического характера, направленных на обучение русскому языку людей, не владеющих или слабо владеющих русским языком»

Целями проекта являлись повышение мотивации и привлечение широкого круга зарубежных пользователей к изучению русского языка. Для достижения поставленной цели был разработан комплекс онлайн-игр для обучения русскому языку людей, не владеющих или слабо владеющих русским языком.

Каждая онлайн-игра содержит теоретическую часть, в которой игроку разъясняются правила игры и правила использования помощника, и практическую часть, собственно интерактивную игру.

Темы онлайн-игр были определены с учетом:

- освоения участником в ходе игры максимально возможного количества слов и словосочетаний, необходимых для элементарного общения;
- простоты произношения этих слов и словосочетаний;
- применимости слов и словосочетаний в бытовом общении;
- универсальности слов и словосочетаний;
- повторяемости слов и словосочетаний в ходе игры для их лучшего усвоения.

При разработке игровых сценариев прорабатывались ситуации, контент и дизайн, позволяющие в доступной игровой форме освоить значительное количество слов и словосочетаний русского языка по тематике игр. Сценарии предусматривали реализацию игр в интерактивном режиме с использованием системы помощи.

Сценарии онлайн-игр построены по принципу погружения игрока в реальную ситуацию: «Город», «Отдых», «Школа русского языка». Каждая ситуация обеспечивает изучение достаточно универсального набора слов и словосочетаний, применимых как в данной ситуации, так и вне её.

Сценарий предусматривает нелинейное развитие событий, т. е. участник игры может выбрать дальнейшее её развитие. Так, игра с условным названием «Город» предлагает две альтернативные локации – «Магазин» и «Транспорт», игра «Отдых» – локации «Музей» и «Гостиница», игра «Школа русского языка» – локации «Знакомство» и «Семья». Выбор определенной локации обеспечивает изучение словарного запаса, необходимого в данной ситуации. Игрок может выбрать одну локацию, может последовательно пройти обе локации.

Возможность повторного прохождения игры позволяет закрепить изучаемые слова и словосочетания.

Система помощи реализована в игровой форме: помощник игрока (русский медведь Мишка) оказывает помощь игроку, дает подсказки.

По окончании прохождения каждой локации Мишка дает игроку тестовые задания, позволяющие определить уровень освоения словарного запаса, полученного при прохождении данной локации.

Наполнение сценариев контентом является одним из важнейших этапов разработки сценариев, ведь именно на этапе разработки контента тщательно выверяются слова и словосочетания, которые должен освоить игрок. Слова и словосочетания должны быть достаточно простыми, ёмкими и универсальными, т. е. применимыми в различных ситуациях. Также для лучшего усвоения следует предусмотреть повторение некоторых словосочетаний в ходе игры. В формировании контента были использованы наиболее распространённые и часто применимые слова и словосочетания русского языка.

Исходным языком пояснений и подсказок выбран английский язык как один из самых распространенных средств международного общения.

Так, слова, осваиваемые в ходе игры, представлены в текстовой форме и при нажатии соответствующей кнопки – в вербальной форме.

Пояснения и подсказки также реализованы в текстовой и в вербальной формах.

Развитие сценариев проходит в графической среде, дизайн которой разработан с учетом ряда требований. Разработка дизайна интерфейсов онлайн-игр требовала особого внимания: «картинки» не должны были отвлекать игрока, мешать ему сосредоточиться на изучении русского языка, и в то же время дизайн не должен быть мрачным и однообразным.

Цель разрабатываемого дизайна – внушить игроку, что изучение русского языка ему доступно и приятно, что он делает успехи, что его всегда поддержит добродушный помощник Мишка, что веселые краски и персонажи создадут хорошее настроение. Дизайн онлайн-игр разрабатывается с целью создания спокойной, доброжелательной атмосферы игры.

Следующий этап работ – это «оживление» придуманных персонажей, воплощение сценариев в реальную игру и «обкатка» созданных игр с целью убедиться в их жизнеспособности.

Цель этого этапа работ – программно-техническая реализация разработанных сценариев. При реализации сценариев комплекса онлайн-игр были использованы флэш-анимация, интерактивные задания, а также прочие средства мультимедиа.

Разработанный комплекс онлайн-игр был размещен в свободном доступе в интернете (<https://game.totaldict.ru/>). В течение первых двух недель с момента размещения комплекса онлайн-игр в интернете в играх приняли участие более 600 пользователей.

Выводы

Каждая разработанная онлайн-игра является самостоятельной системой моделирования реальных ситуаций, задач и упражнений для обучающихся.

Нелинейный игровой сценарий и дизайн интерфейсов каждой разработанной в рамках проекта игры отражают реальные ситуации, повышающие мотивацию к изучению русского языка и культуры.

Реализация онлайн-игр способствует повышению мотивации к изучению русского языка и русской культуры людей, не владеющих или слабо владеющих русским языком.

Игровая форма обучения позволяет участникам игр в доступной и наглядной форме освоить ряд слов и словосочетаний русского языка, необходимых для элементарного уровня общения.

Возможность многократного прохождения онлайн-игр способствует закреплению освоенных слов и словосочетаний русского языка, а также мотивирует к освоению новых знаний по русскому языку.

Сетевая реализация онлайн-игр позволяет привлечь к изучению русского языка значительное количество пользователей (в играх приняли участие более 600 человек за первые 2 недели).

Разработанный комплекс онлайн-игр окажет позитивное влияние в сфере поддержки и продвижения русского языка за счет использования при разработке контента онлайн-игр современных игровых информационных технологий, обеспечивающих наглядность и доступность освоения русского языка, а также за счет сетевых технологий, позволяющих привлечь к участию в онлайн-играх широкий круг пользователей.

Список литературы

1. *Варенина Л.П.* Геймификация в образовании / Л.П. Варенина. Текст: непосредственный // Историческая и социально-образовательная мысль, 2014. № 6–2. С. 314–317.

2. *Краснова Т.И.* Геймификация обучения иностранному языку / Т.И. Краснова. Текст: непосредственный // Молодой ученый, 2015. № 11. С. 1373–1375.
3. *Гелашвили Е.Н.* Игра как метод формирования коммуникативной компетенции учащихся в рамках элементарного курса русского языка как иностранного / Е.Н. Гелашвили, О.В. Глушкова, Ф. А. Тумакаева. Текст: непосредственный // Педагогические науки, 2018. № 5. С. 6–9.
4. *Зайцева К.Ю.* Применение игровых технологий – важный элемент создания мотивации к изучению иностранного языка / К. Ю. Зайцева, Э. Б. Новикова. Текст: непосредственный // Педагогические науки, 2016. № 5. С. 33–35
5. *Мионов А.А.* Геймификация в обучении русскому языку как иностранному / А.А. Мионова. Текст: электронный // Метеор-Сити: научно-популярный журнал, 2017. № 2 (8). Спецвыпуск по материалам заочной международной интернет-конференции «Проблемы филологических исследований», ЮУрГГПУ, г. Челябинск, 8.02–8.03.2017. С. 44–47. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.meteor-city.top/geimifikaciya/> (дата обращения: 22.03.2021).