

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.10.76>

Ерофеева Анна Александровна

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ПРИЕМ ОБУЧЕНИЯ СВОБОДНОМУ ОБЩЕНИЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ  
(НА ПРИМЕРЕ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ)**

Статья посвящена проблеме геймификации обучения русскому языку как иностранному. Автор делится опытом своей работы со студентами, обучающимися по техническим специальностям, и представляет развернутую кейсовую методику обучения языку, анализирует современные возможности использования коммуникативного подхода и такую форму мотивации студента-нефилолога, как геймификация обучения. В центр внимания поставлено решение проблемы обучения профессиональной учебно-научной коммуникации представителей иной культуры. В работе рассматриваются отдельные аспекты ситуации обучения, способствующие наиболее эффективному применению разных методов обучения языку, дается общая характеристика метода геймификации в целях обучения учебно-профессиональному языку иностранных учащихся.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2019/10/76.html](http://www.gramota.net/materials/2/2019/10/76.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 10. С. 359-364. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2019/10/](http://www.gramota.net/materials/2/2019/10/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

УДК 371.38

Дата поступления рукописи: 15.07.2019

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.10.76>

*Статья посвящена проблеме геймификации обучения русскому языку как иностранному. Автор делится опытом своей работы со студентами, обучающимися по техническим специальностям, и представляет развернутую кейсовую методику обучения языку, анализирует современные возможности использования коммуникативного подхода и такую форму мотивации студента-нефилолога, как геймификация обучения. В центр внимания поставлено решение проблемы обучения профессиональной учебно-научной коммуникации представителей иной культуры. В работе рассматриваются отдельные аспекты ситуации обучения, способствующие наиболее эффективному применению разных методов обучения языку, дается общая характеристика метода геймификации в целях обучения учебно-профессиональному языку иностранных учащихся.*

*Ключевые слова и фразы:* обучение русскому языку как иностранному; коммуникативный подход; геймификация обучения; технические специальности; роль преподавателя; эффективное обучение.

**Ерофеева Анна Александровна**

*Казанский научный исследовательский технологический университет*

*annaribka86@mail.ru*

### **ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ПРИЕМ ОБУЧЕНИЯ СВОБОДНОМУ ОБЩЕНИЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ (НА ПРИМЕРЕ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ)**

Методика преподавания русского языка как иностранного стала одной из самых популярных тем для научных докладов и статей последних десятилетий: приток иностранцев в страну постоянно растет, большинство вузов страны представляют вариативные программы обучения для иностранных слушателей. Россия как страна, когда-то вызывавшая страх и непонимание за рубежом, становится все более популярной и интересной для туристов разной направленности, и для специалистов учебно-научной сферы, и профессионалов разных отраслей. Следовательно, возникает острая необходимость пересмотра и реформации классических приемов обучения языку, приведения их в соответствие с реалиями современного информационно-экономического пространства, особенностями мышления человека и студента XXI века. По утверждению Д. И. Пивнева и А. В. Касаткиной, «к 2017 г. игрофикация (gamification – англ.) превратилась из неясной, расплывчатой фразы в устойчивый, формализованный метод повышения показателей в самых различных областях, имеющих дело с человеческим фактором», в том числе и в образовании [10, с. 77]. Об игрофикации как приеме обучения в разных областях знания написано достаточно [1; 2; 10; 12; 13], однако в ходе подготовки материала нам не встретились статьи, представляющие геймификацию как элемент урока русского языка как иностранного в аудитории нефилологов, что в совокупности с перечисленными выше факторами говорит об **актуальности** настоящего исследования. **Научная новизна** нашего исследования заключается в том, что мы предлагаем использовать не элементы игры, а строить весь процесс обучения иностранному языку в неязыковом вузе по законам и технологиям игрового пространства, которое моделирует не бытовую коммуникативную среду, а научно-профессиональную. Мы определяем коммуникативную значимость игры как элемента ориентации на ведущий профиль обучения будущих специалистов при изучении русского языка как иностранного в период предпрофильной и начальной профильной подготовки в неязыковом вузе.

Уже в ставших классическими трудах советских ученых предмет методики обучения русскому языку как иностранному определялся как «оптимальная система управления учебным процессом, т.е. система, направленная на наиболее эффективное овладение учащимися русским языком» [8, с. 5]. Учебная деятельность педагога должна быть не просто максимально эффективной, но и оптимальной. Для этого ему как одному из субъектов образовательного пространства необходимо научиться управлять учебным процессом, в том числе «сознательно организовывать свои собственные обучающие действия так, чтобы учебный процесс давал наилучшие результаты» [Там же].

Научная методика дает, как правило, обобщенное представление о том, как управлять учебным процессом; о принципах и законах, на которых строится обучение; о правилах управления вниманием студентов и усвоением материала и т.д. Важно создавать благоприятную атмосферу в учебном процессе, прививать интерес иностранных учащихся к изучению профильных дисциплин. Методисты отмечают, что «вопрос повышения мотивации обучающихся к учебной деятельности – один из актуальных вопросов дидактики, и он не до конца решен в области изучения русского языка как иностранного... Мало разработаны вопросы личностно-ориентированных подходов при изучении русского языка как иностранного, позволяющие в полной мере реализовать мотивационную составляющую занятий по русскому языку...» [14, с. 233]. Однако в своей каждодневной практике преподаватель актуализирует свои знания, умения, навыки в конкретных условиях преподавания, для определенной (узконаправленной) аудитории, с очерченным учебным (языковым) материалом, в рамках конкретного урока по развитию некоторых коммуникативных навыков и пр. Еще раз процитируем в этой связи классиков: «Никто, кроме педагога, не сможет интерпретировать сложность каждого языкового явления для конкретной ситуации, его уместность в данной группе учащихся. И никто, кроме него, не сможет добиться того, чтобы каждый урок был максимально продуктивным, доступным и просто интересным» [7, с. 4-5].

В связи с этим следует отметить, что на актуальное содержание занятий и выбор приемов обучения влияет множество факторов: родной язык обучающихся, возрастная категория, пол, базовая специализация, круг интересов (так называемая психологическая карта обучающегося); сильные профессиональные стороны самого обучающегося, его личностные характеристики и предпочтения; учебная программа и ее наполненность вариативными и обязательными языковыми курсами; условия обучения (технические возможности, оснащение аудитории, доступ к онлайн-ресурсам во время занятий). Следует осознавать и тот факт, что у иностранных граждан в начальный период пребывания в чужой стране возникает состояние культурного шока. Это создает дополнительные трудности в усвоении учебного материала, являющегося впоследствии базой для изучения профильных предметов. Множество из перечисленных факторов создают препятствия на пути к совершенствованию коммуникативной компетенции в учебно-профессиональной области.

**Цель** настоящего исследования – представить один из вариантов решения проблемы первых лет обучения иностранцев в специализированном вузе на русском языке при помощи методики геймификации. В статье приводится пример с семестровой игрой, предназначенной для студентов инженерных специальностей, изучающих русский язык как иностранный; даются ее методологический анализ, подробное описание и разбор. При этом игра рассматривается нами как средство, способное совместить обучение «общему русскому» и «профильному русскому языку», нивелировать ряд психо-эмоциональных проблем и повысить внутреннюю мотивацию студентов.

**Задачи** настоящего исследования обусловлены его целью:

- обосновать необходимость использования элементов игры в процессе обучения русскому языку как иностранному студентов профильного (инженерно-технологического вуза) как средства обучения языку специальности;
- дать определение термину «геймификация»;
- дать описание семестровой кейсу, содержащему элементы игры и способствующему быстрому обучению свободной профессиональной речи на русском языке;
- показать, как геймификация способствует повышению эффективности свободного общения на занятиях по изучению русского языка как иностранного.

Отметим, что выдвинутый В. Г. Костомаровым принцип «обучения речи, не языку» в современных коммуникативных условиях приобретает особую прагматическую ориентированность. Русский язык, выступающий (и в нашем случае) лишь средством для коммуникации, посредником для установления бизнес-контактов, получения знаний в профессиональной сфере, воспитания специалистов промышленных и технических областей, осваивается зачастую «по ходу» из-за пресловутого фактора нехватки времени у обучающихся, погруженных сразу в иноязыковую бытовую и учебную среды: студенты не занимаются языковой рефлексией – узнав что-то на занятии, они должны сразу же эти знания применить. В связи с этим следует констатировать, что а) студентам необходимы максимально субъективно полезные знания о русском языке, б) они интуитивно отдают предпочтение тем приемам обучения, которые способны сразу вывести их «в жизнь», – им необходимо, чтобы их понимали русскоговорящие и они понимали русскоговорящих не только в быту, но и в учебной коммуникативной ситуации. Студент-нефилолог изучает язык не потому, что это важно для овладения языком, а потому, что хочет немедленно использовать конкретные языковые средства в своих целях, для осуществления своих профессиональных устремлений, так как иностранный язык для представителей иной культуры является единственным средством достижения поставленных задач и осуществления намеченного плана.

Коммуникативность как главенствующий принцип методики преподавания последних десятилетий в случае обучения студентов конкретных профессиональных профилей не только отвергает линейное преподавание разных уровней языка (или последовательное изучение фонетики, морфологии, синтаксиса, текста), но и трансформирует традиционную тематическую кейсовость диалогового контента и контента осмысленного (комментированного) чтения. В современных условиях обучения студенты мотивированы не только начать легко коммуницировать в ситуациях повседневной жизни («В магазине», «В аэропорту», «На почте»), но и говорить, понимать сказанное на слух, читать и писать учебно-научные тексты. Перед педагогом стоит сложная задача: нужно остаться в рамках программы обучения, при этом так распределить время и образовательные ресурсы, чтобы они в равной степени развивали бытовую речь и способность воспринимать/продуцировать учебно-научный текст.

Важным моментом здесь становится то, что студент, получающий образование по профильной специальности, может быть не совсем заинтересован в развитии навыков беглой спонтанной (неподготовленной) бытовой речи – то, что мы назвали «свободным владением языком»: субъект обучения может пребывать в заблуждении, что язык ему не нужен как таковой, он для него лишь средство обучения, которое необходимо ему временно и которое не является серьезным препятствием к получению профессионально ориентированных знаний, умений и навыков. Именно грамотное использование приемов геймификации является не только фактором, усиливающим внутреннюю мотивацию обучаемых (об этом подробно рассуждают наши коллеги в своих работах [1; 13]), но и средством параллельного овладения свободной бытовой и профессиональной речью. Игра давно перестала квалифицироваться как исключительно детский метод обучения, а потому она может использоваться в наиболее проблемных аудиториях или в тех ситуациях, когда субъекты обучения рассчитывают получить хороший результат в ограниченные сроки, поскольку такой способ обучения позволяет решить ряд психологических проблем, нивелировать культурный и языковой шок первых лет обучения, оптимизировать мотивацию, сплотить в группу и раскрепостить личности студентов. На наш взгляд, игровой подход в его вариациях может укоротить образовательную траекторию инофона к свободному владению русской речью.

Согласно Приказу Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 апреля 2014 г. № 255 «Об утверждении уровней владения русским языком как иностранным языком и требований к ним», например, к первому уровню (ТРКИ-1/В1) владения иностранным гражданином русским языком как иностранным устанавливаются следующие требования:

«1. Уметь читать небольшие тексты из газет, журналов и книг, понимать общее содержание прочитанного, а также отдельные детали, выводы и оценки автора. 2. Уметь писать текст не менее чем из 20 предложений в рамках ситуативно-тематического минимума, уметь письменно передать основное содержание прочитанного или прослушанного текста информационно-публицистического, социально-культурного или социально-бытового характера. 3. Понимать диалоги в письменной и устной речи, уметь извлекать фактическую информацию (тема, время, характеристика объектов, цели, причины) и выражать свое отношение к высказываниям и поступкам говорящих, понимать зафиксированные на аудионосителях объявления, новости, информацию социально-культурного характера. 4. Уметь участвовать в диалогах в широком круге ситуаций повседневного общения, уметь начинать, поддерживать и завершать диалог, вести беседу на различные темы (в частности, о себе, работе, профессии, интересах, стране, городе, вопросах культуры), формулировать собственное высказывание на базе прочитанного текста социально-культурного характера. 5. Использовать грамматические и лексические навыки оформления высказываний в соответствии с намерениями, возникающими в ситуациях общения в рамках ситуативно-тематического минимума. Объем лексического минимума должен составлять до 2300 единиц» [9]. Таким образом, под свободным общением на русском языке мы подразумеваем такое общение, в котором иностранец демонстрирует все указанные навыки и умения, соответствующие его уровню. В нашем случае к стандартному ситуативно-тематическому минимуму добавляются элементы профессиональной и научной коммуникации. Предполагается, что после факультета предвузовской подготовки студенты знают русский язык на уровне В-1 (общее владение), однако язык специальности «Инженерный профиль» редко соответствует тому же уровню, а на первом году обучения по бакалаврской или магистерской программе студенты сталкиваются и с элементами уровней В-2, В-3. В связи с этим мы стараемся ориентироваться на их профильную программу обучения, составлять собственный лексический минимум для студентов каждой специальности, основываясь на материалах к лекциям, семинарам и практическим занятиям, которые студентам придется освоить в предстоящем году обучения.

В данном случае мы ориентируемся на Концепцию экзамена по РКИ для выпускников подготовительных факультетов (отделений) вузов Российской Федерации (далее – Концепция), которую разрабатывает Российский университет дружбы народов и в которой предлагается обозначить начальный уровень владения языком, необходимый для получения профессионального образования в российских вузах, как В1+ (по международной классификации) или ТРКИ-1+ [6]. Как отмечают в связи с введением Концепции Т. В. Васильева и О. В. Барышникова, «для успешного формирования коммуникативной компетенции иностранные учащиеся должны уметь читать тексты большого объема, извлекать из них профессионально значимую информацию, решать различного рода задачи, выполнять и описывать лабораторные работы, слушать и записывать лекции, участвовать в обсуждении учебно-научных проблем на практических занятиях. Очевидно, что для решения данных задач уровня владения русским языком, сформированного на этапе предвузовской подготовки, недостаточно. Наряду с этим их словарный запас общенаучной лексики настолько мал, что не позволяет им включиться в учебный процесс. Также иностранцы часто сталкиваются с неумением или нежеланием преподавателей-предметников адаптировать свою речь при общении с ними... В силу этого следует считать положительным моментом, отраженным в Концепции, предложение увеличить лексический минимум на 700 слов и довести его до 3000 единиц путем добавления общенаучной терминологии... В ходе обсуждения Концепции предлагается сохранить за вузом право самому формировать терминологический словарь иностранного слушателя в соответствии с направлением подготовки» [3, с. 73].

Напомним, что традиционной считается следующая последовательность обучения общезыковому и профессиональному контенту: на начальном этапе в основном осваивается LGP (language for general purposes), на последующих этапах акцент делается на LSP (language for special purposes), при этом параллельно продолжается изучение LGP (классификация подробно описана в работе А. Н. Щукина [15, с. 17]).

Студенты инженерно-технических специальностей, обучающиеся в нашем вузе, именно на первых годах обучения просят русиста помочь прочитать и понять текст по специальности, что свидетельствует о необходимости проводить работу по развитию навыков профессиональной речи (первоначально – рецептивной, позже – продуктивной) на ранних этапах включенного обучения. Как показывает практика, в дальнейшем, на третьем-четвертом курсах студенты меньше нуждаются в помощи русиста и испытывают меньше трудностей с текстами по специальности. На поздних этапах обучения им необходимы навыки продуктивных видов речевой деятельности – составление резюме, написание рефератов, курсовых работ, диссертационных исследований, статей, аннотаций, докладов. На наш взгляд, игровые механизмы позволяют решить эту комбинированную задачу раннего этапа обучения: параллельное освоение бытовой и профессионально-научной речи, овладение и рецептивными, и продуктивными видами речевой деятельности на иностранном языке.

Лучшей ситуационной мотивацией к изучению русского языка на предусмотренных в неязыковом вузе обязательных занятиях по РКИ для таких студентов станет специфицированная коммуникативная значимость языкового материала, грамотно выявленная, эффективно поданная преподавателем языка и умело использованная им при подготовке занятий. Как отмечают методисты, «важный атрибут коммуникативного обучения – это коммуникативная мотивация, то есть желание студента высказаться, ответить, говорить на занятии,

обуславливающее его активность, которая является одним из основных показателей успешного освоения языка и успешно проведенного занятия. <...> Для подлинно коммуникативного обучения важна мотивация, достигаемая средствами самого языка и процесса общения на нём» [11, с. 205].

В связи с этим представляется необходимым на занятиях по коммуникативной практике (по развитию речи) находить такие темы, которые совмещают элементы каждодневного бытового общения и профессиональной речи. Лучше всего это нам удастся это делать с использованием разнообразных элементов геймификации обучения.

*Геймификацией* чаще всего называют внедрение игровых элементов в неигровые процессы, в том числе в образование [4].

Впервые термин «геймификация» был употреблен в 1980 г. британским писателем и специалистом по искусственному интеллекту Р. Бартлом в значении «использование игровых элементов для совместной работы пользователей» [Цит. по: 1, с. 39]. В современной интерпретации термин был использован в 2003 г. английским разработчиком и дизайнером игр Н. Пеллингом, который создал консалтинговую компанию для продвижения геймификации в сфере потребительских товаров. Именно он впервые озвучил идею, что игровые механизмы можно применять не только к потребительским товарам, но и к разным сферам социальной жизни [Там же, с. 39-41].

Учебный процесс также может рассматриваться с точки зрения игровых технологий, которые применяются для повышения интереса к образовательному маршруту, для улучшения усвоения теоретического материала, а также понимания того, как данный материал можно применить в практической деятельности [2, с. 315].

Главная задача геймификации заключается в использовании психологии игры: желание получить удовольствие является одним из самых сильных мотивов, побуждающих человека увлеченно заниматься чем-либо, получать новый опыт и новые способы решения проблем. Элементы игры, использованные в учебной деятельности, создают постоянную обратную связь, позволяют оптимизировать усвоение материала и постепенно усложнять задачи, повышают вовлечённость студентов в процесс обучения и, как следствие, мотивировать их на изучение языка. Чаще под геймификацией всё-таки понимают использование специальных цифровых технологий, характерных для компьютерных игр, однако элементы игры могут использоваться и на обычных уроках по языку. В этом случае игра становится разновидностью кейса, который развернули во времени и дополнили игровыми элементами (например, соревновательность, вознаграждение, статус игрока).

Согласно данным неофициальной статистики, восемь из десяти современных студентов различными методами в процессе обучения предпочитают игру, еще один «будет метаться между традиционным обучением и игровым», и только один «проголосует за традиционные книжки и тетрадки» [5]. Кроме того, согласно прогнозам, к 2020 г. геймификация будет применяться в 50% из всех образовательных учреждений [12, с. 307]. Следовательно, на применение этого метода стоит обратить внимание педагогам разных областей знания.

Поскольку университет, на базе которого работает наша кафедра, имеет химико-технологическую направленность обучения, то преподавателями нашей кафедры была разработана серия языковых игр профильной смысловой группы. Т. Мэлоун доказал [16], что мотивация игроков зависит от баланса таких поведенческих факторов, как вызов, фантазия, любопытство и контроль, – эти факторы были положены нами в основу создания образовательных игр, способствующих развитию профессионально-разговорной речи на иностранном языке.

Обычно игра длится целый семестр, что позволяет постепенно усложнять коммуникативные и ситуационные задачи, которые необходимо решать обучающимся, а также использовать такие традиционные игровые элементы, как *турнирная таблица* (выставляются баллы, полученные «игроком» за каждое выполненное задание, в конце семестра баллы суммируются), *уровневый подход* (задания усложняются) и *вознаграждение* (студенты, набравшие максимальное количество баллов среди «соревнующихся», поощряются дополнительными баллами к экзамену по языку или автоматическим проставлением экзаменационной оценки «отлично»).

В начале семестра студенты выбирают себе роли и составляют свой речевой паспорт – краткое изложение коммуникативной маски и ее миссии в команде игроков. Например, студенты, обучающиеся по специальности «Технологическая безопасность», реализуют следующий кейс: химический завод по производству полимеров и шин находится в чрезвычайной ситуации, работникам завода и его руководителям необходимо предотвратить взрыв и утечку вредных веществ. Группе, обучающейся по специальности «полимерные технологии», предложено было вывести завод из кризиса, внедрив разработку новых полимеров. Химикам было предложено стать астронавтами, исследующими новую планету и описывающими ее химическую среду. Вариантов может быть много. Главные принципы распределения ролей следующие: студенты сами выбирают себе имя, национальность, возраст, опыт работы, кадровую должность, особенности характера, семейное положение и т.д. – эта информация кратко представляется на бейдже, который студент надевает каждый раз на уроке. Рабочий язык – всегда исключительно русский.

Далее перед исследователями, учеными, работниками завода последовательно ставятся задачи: доложить о случившемся руководству (практика использования глаголов СВ и НСВ), поехать в командировку с целью перенять опыт коллег из другого города (практика использования глаголов движения, видов глагола, пассивных конструкций и причастий), провести совещание (чтение и пересказ текстов научной направленности), записать репортаж для новостного канала и т.п. В концепцию игры легко вписывается и бытовой коммуникативный материал: планирование вечеринки с просмотром фильма, обсуждение новостей региона в неформальной беседе и проч.

Безусловно, механика игры не может полностью покрывать весь курс языка – студентам иногда приходится «отвлекаться» на занятия по грамматике, например. Хотя и такие аспектные занятия, как и большинство других обучающих элементов, могут быть вписаны в архитектуру игры.

Подобная псевдокоммуникация формирует навыки переноса языкового материала учебника (кстати, не только учебника по языку, но и учебников по основной специальности) в реальное общение. Воссоздаваемые таким образом ситуации, оставаясь учебными макетами, способствуют повышению эффективности обучения, мотивации студентов.

Как видно, при соблюдении несложной последовательности изложения материала и сочетания разных видов и форм речевой деятельности (говорение, слушание, чтение, письмо; монолог, диалог, полилог) и аспектов изучения языка преподаватель может сформировать качественный коммуникативный контент, который будет отвечать критериям функциональности материала, ситуативности обучения, имитации реального общения, принципу поурочной минимизации материала. Часть таких ситуаций подготавливается без особых затруднений, часть требует значительной предварительной подготовки от преподавателя и привлечения средств естественной наглядности (объектов реального мира), рисунков, схем, аудиозаписей, кинофильмов. Но неизменно важным остается фактор взаимной энергетической мотивации, эффект заражения игрой, азарт самого педагога. Атмосфера, которая создается «инструктором игры», очень важна. Ошибкой преподавателя будет, если он не сможет нивелировать у учащихся страх перед самостоятельными речевыми действиями, если не научит их применять выученные элементы языка для реализации учебных и профессиональных намерений. Чем свободнее будут чувствовать себя учащиеся, тем быстрее преподаватель сможет констатировать прогресс в овладении языком.

В организации подобных игровых уроков преподавателю также важно научиться координировать три аспекта: приобретение знаний студентами (усвоение единиц и категорий языка); приобретение умений (практика в конструировании сообщений на заданную тему с заданной интенцией); использование умений (восприятие и понимание сообщений соучастников и передача собственных сообщений, получение обратной связи). Каждое занятие в зависимости от отрабатываемой лексической темы, содержания опорного текста, особенностей группы студентов, места занятия в реализации учебных целей предполагает свое соотношение этих моментов, а потому занятия различаются методами и приемами учебной работы, ролью преподавателя и студентов в нем.

Одним из слагаемых успеха, на наш взгляд, является принятие субъектами образовательного пространства постулата о том, что успешное обучение языку зависит не только от того, каким языковым материалом владеют студенты, по какой программе они обучаются, но и от того, как этот материал преподносится (профессионально, интересно, доступно, современно) и как он изучается, а значит, и осваивается (в процессе игры, легко, с увлечением). Геймификация образования в системе обучения русскому языку как иностранному может быть реализована как своеобразный семестровый кейс, «профессиональная фабрика», где обучающийся может примерить на себя дальнейшую возможную роль в профессиональной среде, преодолеть языковой барьер, научиться использовать заданный набор языковых формул в типичных профессионально маркированных ситуациях, а главное – сохранять внутреннюю мотивацию к изучению неосновного предмета. Геймификация и кейс-метод в условиях класса учат студентов работать с реальными профессиональными и специализированными учебными задачами на русском языке, а значит они способствуют организации свободного общения на занятиях по РКИ.

В данной статье нами был представлен пробный проект введения игрового фрейма в семестровое изучение русского языка как иностранного, представлены те элементы игры, которые легко комбинируются с методикой преподавания устной иноязычной речи и которые показали валидность их использования на занятиях по русскому языку с иностранными учащимися. В результате планового введения элементов геймификации в учебный процесс обучающиеся получили, помимо языковых знаний, опыт социализации в конструируемых профессионально-коммуникативных кейсах; отработали до степени навыка продуктивные модели иноязыковой коммуникации, которые необходимы им как будущим молодым специалистам в инженерно-технологической области, а значит, в значительной степени усовершенствовали собственные навыки свободного профессионального общения на русском языке.

Следует, однако, отметить, что теория игры недостаточно адаптирована к системе образования, определение игры в современной науке звучит общо, не маркируется профессионально-образовательная ресурсность этого метода моделирования учебного процесса. Метод подробно описан в психологии и, на наш взгляд, заслуживает более детальной разработки в методике преподавания, общей педагогике.

#### *Список источников*

1. **Артамонова В. В.** Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Т. 10. № 2/2. С. 37-43.
2. **Варенина Л. П.** Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. № 6. Ч. 2. С. 314-317.
3. **Васильева Т. В., Барышникова О. В.** Проблемы организации учебного процесса и содержания обучения русскому языку как иностранному на этапе предвузовской подготовки (инженерный профиль) // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. 2019. № 2 (831). С. 68-79.
4. **Геймификация в образовании** [Электронный ресурс]: интервью с проф. А. Щербиной // Наука и жизнь. 2019. № 6. URL: <https://www.nkj.ru/prtnews/35059/> (дата обращения: 19.06.2019).
5. **Головин Т.** Геймификация образования в вузе [Электронный ресурс]. URL: <https://mel.fm/blog/timofey-golovin/73916-geymifikatsiya-obrazovaniya-v-vuze> (дата обращения: 29.07.2019).
6. **Концепция экзамена по русскому языку как иностранному для выпускников подготовительных факультетов (отделений) вузов Российской Федерации** // Русский тест: теория и практика. 2017. Вып. 5. С. 2-8.
7. **Костомаров В. Г., Митрофанова О. Д.** Методическое руководство для преподавателей русского языка иностранцам. М.: Русский язык, 1976. 136 с.

8. **Методика (заочный курс повышения квалификации филологов-русистов)** / под ред. А. А. Леонтьева. М.: Русский язык, 1988. 180 с.
9. **Об утверждении уровней владения русским языком как иностранным языком и требований к ним** [Электронный ресурс]: Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 апреля 2014 г. № 255. URL: <http://base.garant.ru/70679090/> (дата обращения: 09.09.2019).
10. **Пивнев Д. И., Касаткина А. В.** Роль игрофикации в образовании: опыт создания игрового модуля // Гуманитарная информатика. 2017. № 12. С. 77-81.
11. **Пологих Е. С., Флеров О. В.** Выбор метода обучения иностранному языку в нелингвистическом вузе // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 4 (58). Ч. 1. С. 203-206.
12. **Семина В. В.** Использование геймификации в процессе обучения бизнес-английскому студентов вузов // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2017. № 2. С. 306-314.
13. **Ставцева И. В., Вагина Т. С.** Влияние геймификации на мотивацию к обучению: опыт внедрения геймифицированного онлайн-курса в дисциплину «История и культура стран изучаемого языка» // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия «Лингвистика». 2019. Т. 16. № 1. С. 33-39.
14. **Шевечкова М., Голикова Г.** К вопросу о создании мотивационной учебной среды в процессе изучения русского языка как иностранного в чешской аудитории // Филология и культура. 2017. № 2 (48). С. 232-237.
15. **Щукин А. Н.** Методика преподавания русского языка как иностранного: учебное пособие для вузов. М.: Высшая школа, 2003. 334 с.
16. **Malone T. W.** What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games (cognitive and instructional sciences series) [Электронный ресурс]. United States: Xerox; Palo Alto Research Center, 1980. 89 p. URL: [http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4025/mod\\_resource/content/0/ceit706/week3/Malone\\_Motivation\\_Report-Xerox.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4025/mod_resource/content/0/ceit706/week3/Malone_Motivation_Report-Xerox.pdf) (дата обращения: 19.09.2019).

**GAMIFICATION AS A TECHNIQUE TO TEACH THE RUSSIAN-LANGUAGE SPONTANEOUS COMMUNICATION  
(BY THE EXAMPLE OF TEACHING STUDENTS OF ENGINEERING AND TECHNICAL SPECIALITIES)**

**Erofeeva Anna Aleksandrovna**

*Kazan National Research Technological University  
annaribka86@mail.ru*

The article is devoted to the problem of gamification in teaching Russian as a foreign language. The author shares her experience of working with students of engineering and technical specialties, proposes a comprehensive case-based methodology of foreign language teaching, analyses the possibilities of the modern communicative approach and such a form of motivating a non-linguistic student as gamification of learning. The researcher's attention is focused on the problem of teaching professional educational and scientific communication to the representatives of another culture. The paper analyses certain aspects of a learning situation, which promote the most efficient usage of different language teaching methods, provides a general description of the gamification method for teaching foreign students educational and professional language.

*Key words and phrases:* teaching Russian as a foreign language; communicative approach; gamification of learning; technical specialties; teacher's role; efficient learning.

УДК 378.147

Дата поступления рукописи: 14.05.2019

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2019.10.77>

*Статья посвящена обоснованию эффективности использования учебных фильмов в обучении иностранному языку в военном вузе. Приводится подтверждение гипотезы, что применение видео на занятиях в военном училище позволяет развивать речевую активность курсантов, а также способствует формированию коммуникативной среды обучения, повышает мотивацию к изучению языка, создает условия, максимально приближенные к реальному речевому общению на иностранном языке, дает возможность обучающимся увидеть результаты своей речевой деятельности в бытовых и профессиональных ситуациях.*

*Ключевые слова и фразы:* учебный фильм; обучение иностранному языку; обучение в военном вузе; мотивация обучения; профессиональная направленность обучения.

**Жаровская Елена Викторовна**, к. филол. н.

**Вотинцева Марина Владимировна**, к. пед. н.

*Дальневосточное высшее общевоинское командное училище*

*имени Маршала Советского Союза К. К. Рокоссовского, г. Благовещенск*

*554454@inbox.ru; votinmarina@rambler.ru*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЧЕБНЫХ ФИЛЬМОВ  
НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВОЕННОМ УЧИЛИЩЕ  
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ ДВУСТОРОННЕГО ПЕРЕВОДА ДОПРОСА ВОЕННОПЛЕННОГО**

В современных условиях, когда вектор образования направлен на повышение качества образовательного процесса, перед преподавателями иностранных языков высших учебных заведений стоит задача – создать условия для повышения мотивации к изучению предмета. Для этого преподавателю необходимо владеть