

Использование игровых образовательных технологий в системе обучения русского как иностранного языка в современном вузе

В соответствии с Государственным образовательным стандартом РФ основными целями преподавания русского языка как иностранного (РКИ) являются развитие коммуникативных навыков, навыков самостоятельной работы, изучение нейтрального и научного стилей речи, формирование мотивации к обучению, создание условий для появления личностной психологической установки, подготовка к дальнейшему обучению в российском вузе, сдача сертификационных и квалификационных экзаменов, адаптация к проживанию в России. Одним из перспективных трендов в обучении иностранным языкам является применение обучающих компьютерных игр. На сегодняшний момент игровые технологии для изучения РКИ реализованы в ряде десктопных и мобильных приложений, однако все они предназначены для изучения русского языка как дисциплины, и не ориентированы на адаптацию иностранных студентов, прибывших в новую языковую среду.

В статье описана обучающая компьютерная игра для обучения РКИ с погружением в виртуальную языковую среду в условиях различных жизненных ситуаций. Игра состоит из семи уровней, каждый уровень включает несколько разделов, посвященных конкретной жизненной ситуации, с набором заданий возрастающей сложности на перевод или правильное написание слов, словосочетаний или предложений. Для каждого варианта задания разработаны шаблоны с пустыми текстовыми полями и реализованы функции, импортирующие нужные именно для этого задания файлы с данными и выводящие данные на экран. Такое решение позволяет использовать один и тот же шаблон несколько раз для однотипных заданий или для загрузки в текстовые поля разных файлов, в зависимости от количества попыток игрока. Разработаны базы заданий, сценарии уровней и графический контент каждого раздела. Каждому уровню сопоставлен игровой персонаж, сопровождающий игрока и помогающий ему выполнять задания.

Игрок может выбирать персонажа, а также выбирать разделы и просматривать результаты прохождения заданий игроком, как поэтапно, так и в целом по разделам игры.

Все задания игры зашифрованы, варианты ответов при повторном прохождении уровня перемешиваются случайным образом. Информационное наполнение игры отделено от программного кода: все сценарии и уровни (в том числе фоны и изображения персонажей) располагаются в файлах в каталоге игры. Движок игры реализован в виде Веб-приложения, требующего наличие браузера у пользователя.

В текущей версии игры реализован первый уровень, включающий такие типы игровых заданий, как сортировка слов по двум группам по критерию, подстановка правильного предлога и подбор правильного окончания или склонения. Например, в раздел «Мой город» каждое задание включает три блока: лексика по заданной теме, грамматика отрабатываемого падежа и текст или упражнение, в которых присутствуют глаголы, используемые с этим падежом.

На этапе разработки интерфейса проведено его тестирование на целевой группе иностранных студентов, обучающихся в Волгоградском Государственном техническом университете (ВолГТУ). В настоящее время текущая версия игры применяется в ВолГТУ для тренировки языковых навыков, подготовки к зачетам и экзаменам по русскому языку, и для улучшения разговорной лексики иностранных студентов. Агрегированные результаты применения игры будут использоваться для оценки эффективности предложенной технологии обучения РКИ и разработки следующих уровней игры.

Ключевые слова: игра, русский как иностранный, РКИ, шаблон задания, карта уровней, веб-приложение.

Anna V. Matokhina, Natal'ya V. Kharlamova, Ol'ga A. Shabalina, Evgeniy A. Kulikov

Volgograd State Technical University, Volgograd, Russia

Using digital game-based technologies in a system of studying russian as a foreign language in modern university

According to the State Educational Standard of the Russian Federation, the main objectives of teaching Russian as a foreign language are training communication and independent working skills, learning neutral and scientific styles of speech, motivating to study at Russian universities, preparing to pass certification and qualification examinations, adapting to live in Russia, etc. One of the promising trends in teaching foreign languages is the use of educational computer games. By now, digital game-based technologies for studying Russian as a foreign language have been implemented in a number of desktop and mobile applications, however, they are all intended for teaching Russian language as a discipline, and are not focused on adapting international students who have come to a new language environment.

In this article, a learning game is presented for studying Russian as a foreign language with immersing a user into a virtual language environment in

different life situations. The game includes seven game levels; each level consists of several sections, devoted to a specific real life situation with a set of assignments of increasing complexity for writing or translating some words, phrases or sentences. For each type of assignment a template with empty text fields is used, for importing files with corresponding data and their on-screen display special functions are implemented. Such approach allows to use the same template several times for the same type of assignment or to load different files for filling out the assignment text fields, depending on the number of player's attempts. The database of tasks, level scripts and graphical content for each section are developed. Each level is matched with a game character, accompanying the player and helping him to complete the assignments. The player can choose a character, and choose any section of the level. The assignments are stored in a coded format, for uploading files with data matched to certain assignments, special functions are developed allowing to use

the same template several times for the same type of tasks or to load different files into the text fields, depending on the number of the player's attempt. Game code is separated from game content: scripts and levels (including backgrounds and character images) are stored in corresponding files in the game directory. In the current version of the game, the first level has been implemented, including such types of assignments as sorting words by two groups by criteria, substituting the correct preposition and selecting the right ending or declination of the word.

The game interface was designed using iterative testing on the target group of international students of Volgograd State Technical University

(VSTU). At present, the current version of the game is used in VSTU for training the Russian language skills, preparing for Russian language tests and exams, to improve the conversational vocabulary of international students. The aggregated results of the game application will be used to evaluate the effectiveness of the proposed technology of teaching Russian as a foreign language and to develop the next levels of the game.

Keywords: educational game, Russian as a foreign language, assignment template, level map, web application.

Введение

Болонское соглашение во многом изменило подход к системе высшего профессионального образования в России, и сейчас наше образование находится на пути реформирования и совершенствования. С одной стороны, вхождение России в мировое образовательное пространство, с другой стороны, развитие академической мобильности студентов, увеличивают приток иностранных граждан, желающих получить российское образование, в том числе и в ВолгГТУ. На сегодняшний момент в ВолгГТУ ежегодно обучение русского как иностранного проводится для студентов из таких стран как Китай, Ирак, Сирия, Иордания, Палестина, Афганистан, Египет, Сенегал, Кот-д'Ивуар, Нигерия, Конго, Гвинея-Бисау и других стран мира. Повышение качества подготовки будущих иностранных специалистов по русскому языку как иностранному при постоянно возрастающем объёме учебного материала и прежних, или даже сокращённых сроках обучения, вузовская педагогика и психология связывают с оптимизацией и интенсификацией учебного процесса.

Образовательные программы для иностранцев также претерпевают изменения в сторону уменьшения аудиторных занятий и увеличения часов, связанных с организацией самостоятельной работы студентов. В связи с этим, учебная программа содержит такие направления деятельности преподавателя, которые пре-

дусматривают формирование у студентов навыков самостоятельной работы, в том числе и с использованием ИКТ.

Особенностью преподавания русского как иностранного (РКИ) в ВУЗе является необходимость обучения «с нуля» и отбора лексического и грамматического минимума и последовательности изложения материала с учетом необходимости пребывания в новой культурной и языковой среде. Перед преподавателем стоят важные задачи, такие как: помощь в адаптации в новом для студента-иностранца социуме, обеспечение такими знаниями по русскому языку, которые не только помогут преодолеть языковые трудности в бытовых ситуациях, но и получить знания по предметам технических специальностей. Особенно актуальным становится вопрос о необходимости создания условий для развития познавательных интересов, творческого потенциала учащихся. Таким образом, основными целями преподавания РКИ являются приобретение коммуникативных навыков у студентов, навыков самостоятельной работы в изучение нейтрального и научного стилей речи, формирование мотивации к обучению (поиску информации), создание условий для появления личностной психологической установки, подготовка к дальнейшему обучению в российском вузе, сдача сертификационных и квалификационных экзаменов, адаптация к проживанию в России, и т.д.

Успешность обучения иностранного гражданина в российском вузе во многом определя-

ется качеством до-вузовской подготовки студента. Практика обучения иностранных граждан на подготовительных факультетах вузов России показывает, что указанные цели достигаются посредством решения следующих задач:

- разработка игр, тренингов, видео-кейсов и других игровых технологий наряду с традиционными заданиями,

- представление учебного материала с использованием современных информационно-коммуникационных технологий, что мотивирует учащихся к самостоятельному обучению и получению учебной информации как по русскому языку, так и по языку технических специальностей;

- создание учебного материала, обеспечивающего социальную и культурную адаптацию иностранного учащегося.

Учебная работа с иностранными студентами учитывает трехуровневую модель обучения (приобретение – демонстрация – применение), которая используется в каждом информационно-тематическом блоке.

Первый этап (приобретение) предполагает традиционные методы обучения, когда преподаватель доносит до учащегося и студента новый лексико-грамматический материал.

На дальнейших этапах (демонстрация и применение) реализация этой модели происходит с помощью интерактивного обучения, при котором обучаемые побуждаются к такой деятельности, которая требует самостоятельного поиска информации. Тут уместно использование разнообразных

игротехнических и мультимедийных средств.

Игровые технологии в обучении активно используются при преподавании РКИ.

На сегодняшний момент игровые технологии для изучения РКИ реализованы в таких системах как «1С: Репетитор. Русский как иностранный» [1], а также ряд мобильных приложений: «Уроки русского», «Изучение русского языка» и др. Однако, как отмечалось выше, следует учитывать специфику преподавания РКИ для прибывших в новую языковую среду студентов.

Далее в качестве примера, демонстрирующего принципы реализации трехуровневой системы обучения РКИ, приводится созданная коллективом авторов игра «Мой город». Она является частью системы игротехнических и мультимедийных материалов, направленных на решение как привыкания к новым условиям жизни в незнакомом для студента-иностранца социуме, так и академической адаптации. Так, игра учитывает запросы учащихся, способствует развитию мотивации студентов-иностранцев, и отвечает необходимой методической направленности и реализации целевых установок, перечисленных выше.

1. Описание игры для изучения РКИ

Изучение материала в игровой форме связано с возможностью обучающегося ассоциировать себя с персонажем, но при этом полностью отсутствует внешнее давление и стресс, которые человек может испытывать, например, в быту, при попытке говорить на чужом языке с носителем, который не может понять плохо сформулированную речь.

При обучении РКИ, в игровой форме, предполагается соблюдение следующих требований:

1. Игрока необходимо ассоциировать с одним из персонажей. Возможность такой «кастомизации» личности в игре помогает установить психологическую связь с обучающимся, стимулируя его на погружение. Очень важно на этом этапе проработать легенду персонажа. Чем ближе характер и история персонажа для игрока – тем выше интерес.

2. Необходимо проработать ситуации, которые чаще всего могут возникнуть в жизни обучающегося. Такие стандартные ситуации, как поход в магазин или прогулка, сразу создают в памяти человека логические цепочки, связанные с его опытом. Игрок, зная, как бы он поступил, и что бы он сказал на своём родном языке, гораздо лучше будет ориентироваться в иностранном окружении (при условии малого количества традиционных отличий между носителем родного и иностранного языка).

3. Задания необходимо формулировать таким образом, чтобы сохранялся баланс между необходимостью использовать наработанный словарный запас (из учебных курсов и предыдущих уровней) и необ-

ходимость логически думать, совершая в игре то или иное действие.

4. Так как игра, прежде всего, обучающая – в каждом задании должна быть предусмотрена возможность подсказки (не обязательно прямой) или возможность повторить те или иные правила (ссылки на них), связанные с решением данного задания.

5. Одно из основных правил проектирования как развлекательных игр, так и игрофицированных тренажёров – аркадный момент, позволяющий, в соревновательной форме стимулировать игрока на наиболее успешное прохождение уровней. Это включает в себя систему очков, рекордов, достижений и, возможно, награду за идеальное прохождение задания. При этом возможен вариант снижения количества очков за использование подсказок или пропуск уровней.

При правильном подходе разработчиков к реализации каждого из этих этапов, игроку будет интересно играть, а значит и результат от такого способа обучения значительно выше.

Так же очень важная деталь игрофицированных трена-



Рис. 1. Диаграмма использования игры для изучения РКИ

жёрв — визуальная составляющая. Игра должна вызывать симпатию к внешнему виду, а также должна реализовывать качественную обратную связь с игроком при взаимодействии с интерактивными элементами. Помимо анимаций при наведении курсора или клика по определённым элементам стоит брать во внимание и аудио-составляющую игры: некоторые события должны отвечать звуковыми сигналами, а к своей игре можно подобрать подходящую фоновую музыку — с хорошим аудио-рядом человек будет стремиться как можно дольше оставаться в игре.

Опыт преподавания РКИ показал, что для адаптации студента к проживанию на территории России в первую очередь следует изучать специфику проживания в городе пребывания. В текущей версии игры «Мой город», присутствует раздел «Экскурсия», в котором демонстрируются основные достопримечательности и история Волгограда, в адаптированном варианте. Это сделано с целью культурной ассимиляции в новой для студента среде.

Как видно из рис. 1, игра позволяет не только проходить по различным уровням, но и выбирать персонажа для прохождения, а также выбирать разделы и просматривать результаты прохождения заданий игроком, как поэтапно, так и в целом по разделам игры. Зная прозорливость студентов и быструю их адаптацию к новым информационным технологиям задания игры шифруются, варианты ответов при повторном прохождении уровня перемешиваются случайным образом.

Наполнение базы заданий осуществлялось на кафедре русского языка факультета подготовки иностранных специалистов ВолгГТУ.

Приложение написано на PHP 7.0 (HTML/CSS/JS) без



Рис. 2. Шаблон задание «Грамматика»



Рис. 3. Шаблон задания «Лексика»



Рис. 4. Шаблон «Работа с текстом»



Рис. 5. Шаблон «Лексика» второй тип



Рис. 6. Шаблон «Грамматика» второй тип



Рис. 7. Шаблон «Грамматика» третий тип

сторонних фреймворков и использует браузер пользователя для ввода\вывода данных. Для работы не требуется СУБД, но необходим веб-сервер с поддержкой mod_php (Apache/NGINX).

Для каждого варианта задания в игре разработаны шаблон с пустыми текстовыми полями (рис. 2–7). Разработаны функции, импортирующие нужные именно для этого задания файлы и выводящие данные на экран [2]. Это позволяет использовать один шаблон несколько раз для однотипных заданий (поставить слово в нужном падеже) или для загрузки в текстовые поля разных файлов, в зависимости от номера попытки игрока.

Фрагмент сценария работы игры приведен в таблице 1, иллюстрации к сценарию игры приведены на рисунках 8–12.

Игрок выполняет задания, нажимая на кнопки (стрелки),

указывающие на один из вариантов ответа.

База уровней игры и вопросов ответов хранится в папке приложения.

Задания хранятся в папках (по разделам), в отдельных подкаталогах, пронумерованных от 0 до N. В каждом каталоге находится файл «task.json» с описанием типа задания, файл «quest.json» с вопросами и ответами и, по необходимости, подпапка «assets» с изображениями.

Правильность ответа регламентируется в импортируемом файле с помощью чисел. В заданиях, где один правильный ответ — правильному ответу соответствует единица, а ошибочному — ноль. В задании, где нужно распределить объекты на две группы единица означает, что объект принадлежит к левому столбцу, а ноль — к правому. В заданиях, где нужно соотнести слова с картинками, картин-

Фрагмент сценария игры: стартовая страница, выбор персонажа и история персонажа

Номер экрана	Название	Происходящее
Стартовая страница, выбор персонажа и история персонажа		
1	Стартовая страница	Пользователь, запустив игру, видит её заголовок, фон в виде карты Российской Федерации окрашенной в цвета флага и стоящих на ней людей разных рас и национальностей. Снизу экрана присутствует кнопка с надписью «Играть»
2	Выбор персонажа	Пользователь видит заголовок «Выбор персонажа». На экране расположены три девушки — представительницы разных культур. Пользователю необходимо нажать на понравившегося персонажа, чтобы выбрать ее.
3	История о выбранном персонаже	Пользователь видит выбранного персонажа и небольшой текст о нем, расположенный в диалоговом облаке. Снизу присутствует кнопка «Далее»
Начало путешествия «Мой город» и выполнение задания по лексике в разделе «Супермаркет»		
4	Начало путешествия «Мой город»	Выбранный персонаж сообщает игроку, что приехал в Волгоград. Пользователь узнает, что первый раздел — «Супермаркет». Также пользователю дается возможность пропустить первый раздел.
5–14	Задание по лексике в разделе «Супермаркет»	Пользователь видит список продуктов по центру экрана. Одно название из списка выделено зеленым цветом. Слева расположена продуктовая корзина «овощи», справа — «фрукты». На корзины указывают стрелки. При распределении первого продукта, он потухает и зеленым цветом загорается следующий. Снизу присутствуют кнопки «Пропустить задание», «Подсказка», «Заново»
15	Получение подсказки	Подсказкой является перевод всех названий продуктов из задания на английский язык.
16	Результат выполнения задания по лексике в разделе «Супермаркет»	Пользователь видит число правильно распределенных продуктов. Если пользователь набрал достаточно правильных ответов — ему предлагается перейти к следующему заданию, если нет — игроку предлагается попробовать еще раз.
17–19	Задания по грамматике в разделе «Супермаркет»	Игрок видит фразу, которую необходимо закончить, выбрав последнее слово в нужном падеже.
20	Подсказка для задания по грамматике в разделе «Супермаркет»	Подсказкой являются таблицы, объясняющие правильные окончания и формы местоимений для родительного падежа.
21	Результат выполнения задания по грамматике в разделе «Супермаркет»	Пользователь видит число правильных ответов. В зависимости от результата на экране присутствуют веселые или грустные смайлики. Если пользователь набрал достаточно правильных ответов — ему предлагается перейти к следующему заданию, если нет — игроку предлагается попробовать еще раз.
22–36	Задание по обработке текста в разделе «Супермаркет»	Игрок видит в верхней части экрана текст, в котором часть слов стоит в скобках. Текущее слово, форму которого необходимо выбрать, выделено зеленым цветом. Выбирая формы слов, игрок собирает текст. Пройти дальше, не выбрав правильную форму — нельзя, появляется надпись «ошибка», переход происходит только при выборе правильного варианта. Снизу присутствуют кнопки «Пропустить задание» и «Заново».

ки пронумерованы и в текстовом файле содержится номер картинки, подходящей к данному слову.

В каждом разделе находится файл «level.json» с названием и описанием уровня, а также фоновое изображение.

В корне приложения находится «map.json», в котором расписана карта уровней, с порядком заданий и переходом между ними.

При нажатии на кнопку вызывается функция определения правильности ответа и перехода на следующий экран.

Предлагаются следующие типы заданий:

— сортировать продукты по типам (например, фрукты: яблоки, апельсины и др.; овощи: огурцы, помидоры и др.),

— поместить предмет в соответствии со значением предлогов (например, в столе, на столе и др.),

— выбрать правильный вариант окончания (например, формы падежа, личные окончания глаголов и др.),

— дополнить текст словами в правильном падеже и с правильными предлогами,

— сопоставить существительные предмету или профессии.

К каждому блоку прикрепляется система подсказок, которая состоит из таблиц. В таблицах представлены: предложно-падежная система, связанная с образованием в речи падежных форм, а также таблицы, демонстрирующие глаголы к конкретному падежу и др.

На всех этапах каждого блока, в каждом разделе игры присутствует кнопка «Заново». Для каждого блока реализована функция, обрабатывающая нажатие этой кнопки. При нажатии кнопки в большинстве разделов происходит не просто возврат к началу блока, но и обновление задания (перестановка вариантов ответа).

2. Пример работы игры для изучения РКИ

В начале игры пользователю предоставляется возможность выбрать персонаж и ознакомиться с историей выбранного персонажа. Экранные формы начала игры показаны на рис. 8–11.



Рис. 8. Стартовая страница игры



Рис. 10. Страница истории персонажа



Рис. 9. Страница выбора персонажа игры



Рис. 11. Заставка раздела «Мой город»



Рис. 12. Задания в разделе «Супермаркет: Лексика»



Рис. 13. Задания при повторе

Выбрав персонажа, пользователь приступает к выполнению заданий выбранного раздела.

В игре «Мой город» каждый раздел включает три блока заданий: лексика по заданной теме, грамматика отрабатываемого падежа и текст или упражнение, в которых присутствуют глаголы, используемые с этим падежом.

В первых пяти разделах из шести присутствуют блоки с заданиями по лексике, грамматике и обработке текста. Заключительный, шестой раздел имеет особое задание.

Рассмотрим задания по первому разделу – Супермаркет».

В задание по лексике игроку предлагается отсортировать продукты на овощи и фрукты (рис. 12). При нажатии кнопки

«Заново» игрок видит тот же список продуктов, но в другом порядке (рис. 13).

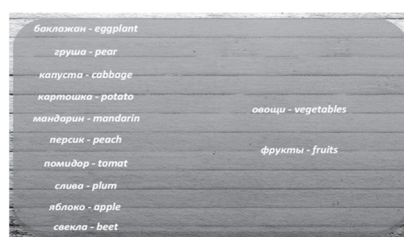


Рис. 14. Подсказка в разделе «Супермаркет: Лексика»



Рис. 16. Пример страницы результата прохождения раздела. Отрицательный пример

Игрок может воспользоваться подсказкой – переводом названий всех продуктов на английский язык (рис. 14, 15).

После завершения каждого блока заданий, на экран выводится результат. В зависимости от набранных баллов, игрок может перейти к блоку грамматики, либо пройти задание по лексике заново (рисунок 16, 17).

Заключение

Игра «Мой город» входит в систему игр, имеющих следующие тематические блоки: «Мой город», «Русская культура», «Великие русские ученые», «Великие русские писатели», «Великие русские деятели искусств» и др. Эти Тематические блоки направлены в большей степени на социальную адаптацию иностранных студентов. В настоящее время разработан прототип игры «Мой город», включающей шесть разделов: «Супермаркет», «Поликлиника», «Университет», «Банк», «Общежитие», «Столовая». Каждый раздел содержит задания по грамматике, лексике и обработке текста. В настоящее время игра находится на стадии тестирования на целевой группе студентов подготовительного факультета, начинающих изу-

Именительный падеж кто? что?	Творительный падеж (с) кем? чем?
Я	(с) мной
Ты	(с) тобой
Он	(с) им
Она	(с) ней
Мы	(с) нами
Вы	(с) вами
Они	(с) ними

Рис. 15. Фрагмент подсказки в разделе «Столовая: Грамматика»

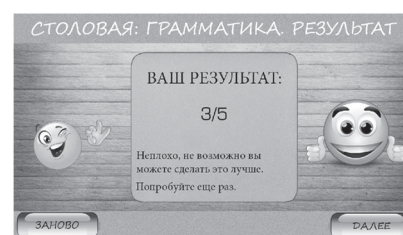


Рис. 17. Результат прохождения задания. Положительный пример

чать РКИ в ВолгГТУ. Предполагается применять игру после прохождения студентами учебника [5], который обеспечивает подготовку в объеме Государственного стандарта элементарного уровня обучения, для контроля полученных знаний. По результатам тестирования концепция игры будет доработана и начнется реализация ее полнофункциональной версии.

Дальнейшее развитие системы идет по следующим направлениям:

1) подготовка материалов к лексическим темам первого сертификационного уровня и добавление таких разделов, как:

— Биография ученого;

— Биография деятеля искусства;

— Система образования в вашей стране;

— Наука;

— Увлечения молодежи и т.д. и реализация их в аудио и видеоматериалах.

2) работа над созданием видео-уроков по чтению.

С целью академической адаптации к обучению в российском вузе преподавателями кафедры русского языка ведется работа:

3) по подготовке тренажеров и тестовых материалов к урокам научного стиля речи для студентов инженерных специальностей;

4) по систематизации материалов по подготовке к написанию курсовых работ.

Таким образом, рассмотренные выше содержательно-организационные решения в обучении иностранных студентов в современном российском вузе представляют примеры конкретной реализации системы формирования мотивов, ориентированных на формирование навыков и личных качеств, составляющих основу профессиональной коммуникативной компетенции личности современного студента-иностранца. Они направлены на формирование у студентов навыков свободной коммуникации, что в итоге приводит к формированию новых черт языковой личности. Это позволяет не только развивать «языковую компетентность» (термин предложен в [4]) и способность строить речевое высказывание с применением грамматических конструкций, но и способность к свободной коммуникации, основанной на умении улавливать и осмысливать ключевые моменты беседы, диалогов и монологов на учебно-профессиональные темы, а также способствуют выражению своей мысли в доступной для понимания собеседника форме. Трехуровневая система преподавания как нейтрального, так и научного стилей речи реализуется во всех перечисленных направлениях методической деятельности преподавателя РКИ. При такой системе, у студента

происходит интеграция ранее полученных знаний и умений с теми, которые добываются в данный момент, с одновременным автозакреплением ранее полученных; проявляется устойчивый интерес к деятельности; используются умения творческого характера.

Преимущества интенсивных интерактивных технологий перед традиционным обучением очевидны. Данная форма организации учебного процесса наполнена обратной связью, способствует большей вовлеченности участников урока в процесс обучения, побуждает всех студентов к неподготовленной, спонтанной речевой активности. Этот подход порождает у обучаемых навыки к свободной коммуникации (не только в учебной ситуации), снимает присущий многим студентам страх перед выходом в свободную речь. В итоге все вышеперечисленное приводит к формированию новых черт языковой личности. Это не только языковая компетентность и способность строить речевое высказывание с применением грамматических конструкций, но и способность к свободной коммуникации, основанной на умении улавливать и осмысливать важные моменты беседы, диалога, способность выражать свои мысли в доступной пониманию собеседника форме.

Литература

1. Румянцева Н.М., Царева Н.Ю. 1С: Репетитор. Русский как иностранный. CD. 2005.
2. А.В. Матохина, Н.В. Харламова, О.А. Шабалина, Е.В. Тюменцева, Е.К. Угновенок. Применение игровых технологий для преподавания русского языка как иностранного в вузе // Известия ВолгГТУ. Волгоград. 2017. Сер. Актуальные проблемы управления, вычислительной техники и информатики в технических системах. No. 1 (196). С. 83–89.
3. Государственный образовательный стандарт по русскому языку. Элементарный уровень. Базовый уровень. 1, 2, 3, 4 сертификационные уровни. М.: СПб. 1999 – 2000.

References

1. Rumyantseva N.M., Tsareva N.Yu. 1S: Repetitor. Russkii kak inostranniy. SD. 2005. (In Russ.)
2. A.V. Matokhina, N.V. Kharlamova, O.A. Shabalina, E.V. Tyumentseva, E.K. Ugnovenok. Primenenie igrovyykh tekhnologii dlya prepodavaniya russkogo yazyka kak inostrannogo v vuze. Izvestiya VolgGTU. Volgograd. 2017. Ser. Aktual'nye problemy upravleniya, vychislitel'noi tekhniki i informatiki v tekhnicheskikh sistemakh. No. 1 (196). P. 83–89. (In Russ.)
3. Gosudarstvennyi obrazovatel'nyi standart po russkomu yazyku. Elementarnyi uroven'. Bazovyi uroven'. 1, 2, 3, 4 sertifikatsionnye urovni. Moscow: SPb. 1999–2000. (In Russ.)

4. Лингводидактическая программа по русскому языку как иностранному: Элементарный уровень. Базовый уровень. Первый сертификационный уровень / учебное пособие. М.: РУДН. 2010.
5. *Ионкина Е.С.* Экспериментальное исследование факторов и условий формирования профессионально-языковой компетентности. Изв. Вологogr. гос. пед. ун-та. 2012. Сер. Педагогические науки. No. 1 (65). С. 50–53.
6. Дорога в Россию. Учебник русского языка (элементарный уровень). 2-е изд., испр. М.: ЦМО МГУ им. М.В. Ломоносова. СПб.: Златоуст. 2003. 344 с.
7. *Шабалина О.А.* Применение компьютерных игр для обучения разработке программного обеспечения // Открытое образование. 2010. No. 6. С. 19–26.
8. *Парыгин Д.С.* Модель интеркоммуникационной системы обеспечения потребностей жителей города // Известия Волгоградского государственного технического университета. межвуз. сб. науч. ст. ВолгГТУ. 2013. Сер. Актуальные проблемы управления, вычислительной техники и информатики в технических системах. Вып. 17. No. 14 (117). С. 90–95.
9. *Шабалина О.А., Воробкалов П.Н., Катаев А.В.* 3I-подход к разработке компьютерных игр для обучения техническим дисциплинам // Вестник компьютерных и информационных технологий. 2011. No. 4. С. 45–51.
10. *Крючкова Л.С., Н.В. Мощинская.* Практическая методика обучения русскому языку как иностранному: учебное пособие. М.: Флинта. Наука. 2011.
11. *Новикова О.А., Сурыгин А.И., Чайкина Т.А.* Методическое обеспечение самостоятельной работы иностранных студентов предвузовского этапа обучения // Международное сотрудничество в образовании: Материалы IV Международной научно-практической конференции. Ч.2. СПб.: Изд-во СПбГПУ. 2004. 300 с.
12. *Харламова Н.В., Филимонова Н.Ю., Горьковская В.Д.* Значение ролевых игр при обучении русскому языку как иностранному // Актуальные вопросы профессионального образования. 2013. Т.10. No. 13 (116). С. 152–154.
13. *Серова Л.К.* Компьютерные технологии на начальном этапе преподавания РКИ // Традиции и новации в профессиональной деятельности преподавателя русского языка как иностранного: Учебная монография // Под общей ред. С.А. Хаврониной, Т.М. Балыхиной. М.: Российский Университет дружбы народов. 2002.
14. *Михайленко Т.М.* Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2011. Т. I. С. 140–146. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>
4. Lingvodidakticheskaya programma po russkomu yazyku kak inostrannomu: Elementarnyi uroven'. Bazovyi uroven'. Pervyi sertifikatsionnyi uroven'. uchebnoe posobie. Moscow: RUDN. 2010. (In Russ.)
5. *Ionkina E.S.* Eksperimental'noe issledovanie faktorov i uslovii formirovaniya professional'no-yazykovoi kompetentnosti. Izv. Vologogr. gos. ped. un-ta. 2012. Ser. Pedagogicheskie nauki. No 1 (65). P. 50–53. (In Russ.)
6. Doroga v Rossiyu. Uchebnik russkogo yazyka (elementarnyi uroven'). Moscow: TsMO MGU im. M.V. Lomonosova. Saint Petersburg.: Zlatoust. 2003. P. 344. (In Russ.)
7. *Shabalina O.A.* Primenenie komp'yuternykh igr dlya obucheniya razrabotke programmnogo obespecheniya. Otkrytoe obrazovanie. 2010. No. 6. P. 19–26. (In Russ.)
8. *Parygin D.S.* Model' interkommunikatsionnoi sistemy obespecheniya potrebnosti zhiteli goroda. Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. mezhvuz. sb. nauch. st. VolgGTU. 2013. Ser. Aktual'nye problemy upravleniya, vychislitel'noi tekhniki i informatiki v tekhnicheskikh sistemakh. Iss. 17. No. 14 (117). P. 90–95. (In Russ.)
9. *Shabalina O.A., Vorobkalov P.N., Kataev A.V.* 3I-podkhod k razrabotke komp'yuternykh igr dlya obucheniya tekhnicheskimi distsiplinam. Vestnik komp'yuternykh i informatsionnykh tekhnologii. 2011. No 4. P. 45–51. (In Russ.)
10. *Kryuchkova L.S., N.V. Moshchinskaya.* Prakticheskaya metodika obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu: uchebnoe posobie. Moscow: Flinta. Nauka. 2011. (In Russ.)
11. *Novikova O.A., Surygin A.I., Chaikina T.A.* Metodicheskoe obespechenie samostoyatel'noi raboty inostrannykh studentov predvuzovskogo etapa obucheniya. Mezhdunarodnoe sotrudnichestvo v obrazovanii: Mater. IV Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. Part 2. Sankt-Peterburg: Izd-vo SPbGPU. 2004. P. 300. (In Russ.)
12. *Kharlamova N.V., Filimonova N.Yu., Gor'kovskaya V.D.* Znachenie rolevykh igr pri obuchenii russkomu yazyku kak inostrannomu. Aktual'nye voprosy professional'nogo obrazovaniya. 2013. V.10. No. 13 (116). P. 152–154. (In Russ.)
13. *Serova L.K.* Komp'yuternye tekhnologii na nachal'nom etape prepodavaniya RKI. Traditsii i novatsii v professional'noi deyatel'nosti prepodavatelya russkogo yazyka kak inostrannogo: Uchebnaya monografiya. Ed. S.A. Khavroninoy, T.M. Balykhinoy. Moscow: Rossiiskii Universitet druzhby narodov. 2002. (In Russ.)
14. *Mikhailenko T.M.* Igrovye tekhnologii kak vid pedagogicheskikh tekhnologii. Pedagogika: traditsii i innovatsii: materialy Mezhdunar. nauch. konf. (Chelyabinsk, October 2011). Chelyabinsk: Dva komsomol'tsa, 2011. V. I. P. 140–146. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (In Russ.)

15. Гренарова Р. Применение игр на уроках русского языка // Русский язык как иностранный и методика его преподавания: XXI век. МПГУ. ч. 1. 2007.

15. Grenarova R. Primenenie igr na urokakh russkogo yazyka. Russkii yazyk kak inostranniy i metodika ego prepodavaniya: XXI vek. MPGU. 2007. Part. 1. (In Russ.)

Сведения об авторах

Анна Владимировна Матохина

Кандидат технических наук,
доцент кафедры САПР и ПК
ФГБОУ ВО Волгоградский государственный
технический университет, Волгоград, Россия
Эл. почта: matokhina.a.v@gmail.com
Тел.: 8 (844) 224-81-00

Наталья Владимировна Харламова

Кандидат философских наук,
доцент кафедры Русского языка
ФГБОУ ВО Волгоградский государственный
технический университет, Волгоград, Россия
Эл. почта: gorkovskaya@mail.ru

Ольга Аркадьевна Шабалина

Кандидат технических наук,
доцент кафедры САПР и ПК
ФГБОУ ВО Волгоградский государственный
технический университет, Волгоград, Россия
Эл. почта: o.a.shabalina@gmail.com

Евгений Александрович Куликов

Бакалавр
ФГБОУ ВО Волгоградский государственный
технический университет, Волгоград, Россия
Эл. почта: f1_kulikov@mail.ru

Information about the authors

Anna V. Matokhina

Cand. Sci. (Eng.),
Associate Professor
Volgograd State Technical University,
Volgograd, Russia
E-mail: matokhina.a.v@gmail.com
Tel.: 8 (844) 224-81-00

Natal'ya V. Kharlamova

Cand. Sci. (Philosophy), Associate Professor,
Department of the Russian Language
Volgograd State Technical University, Volgograd,
Russia
E-mail: gorkovskaya@mail.ru

Ol'ga A. Shabalina

Cand. Sci. (Eng.),
Associate Professor
Volgograd State Technical University,
Volgograd, Russia
E-mail: o.a.shabalina@gmail.com

Evgeniy A. Kulikov

Bachelor
Volgograd State Technical University,
Volgograd, Russia
E-mail: f1_kulikov@mail.ru