

DOI: 10.15643/libartrus-2022.4.5

Интерактивная веб-платформа с использованием технологии геймификации в обучении русскому языку иностранных (китайских) студентов

© Р. Р. Лукманова^{1*}, А. М. Ямалетдинова¹, Р. Х. Каримов²

¹Башкирский государственный университет

Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, улица Заки Валиди, 32.

²Башкирский государственный университет, Стерлитамакский филиал

Россия, Республика Башкортостан, 453103 г. Стерлитамак,
проспект Ленина, 37.

*Email: renata89373319690@gmail.com

В статье представлены некоторые результаты разработки методологических основ создания интерактивной веб-платформы с использованием технологии геймификации для усвоения русского языка как иностранного, призванной оптимизировать и индивидуализировать процесс электронного обучения и внедрять эффективную модель обучения. Представляются научно-теоретические и лингводидактические основы использования онлайн-платформы в учебном процессе: проводится комплексное исследование внутри- и внеязыковых (социальных, психологических, культурных и других) факторов, определяющих различные и сходные параметры усредненной языковой личности носителей русского и китайского языков. В работе представлен концепт базовой модели модуля изучения русского языка для иностранных (китайских) студентов в интерактивной веб-платформе с использованием технологии геймификации в обучении русскому языку иностранных китайских студентов.

Ключевые слова: интерактивная обучающая веб-платформа с использованием технологии геймификации, русский язык как иностранный, сертификационный уровень А1 (элементарный – novice).

Стратегическое партнерство России и Китая – один из приоритетов внешней политики Российской Федерации. В последние годы российско-китайские отношения характеризуются возросшей динамикой развития, существенным повышением уровня взаимного доверия и взаимной поддержки, расширением сотрудничества в ключевых социально-экономических и научных областях. Увеличение контингента китайских студентов в российских вузах, в т.ч. в Башкирском государственном университете, обосновывает необходимость цифровизации большого лингводидактического учебно-научного материала (учебники, учебно-методические пособия, словари по русскому языку для нерусских обучающихся, созданные авторским коллективом преподавателей филологического факультета), апробированного в учебном процессе на протяжении нескольких десятилетий. В перспективе модель обучения русскому языку как иностранному с использованием интерактивной веб-платформы с элементами геймификации предполагается внедрить в китайских вузах.

Реализация данного научно-исследовательского проекта осуществляется в течение полугодия филологическим факультетом Башкирского государственного университета (Республика Башкортостан, г. Уфа) и факультетом математики и информационных технологий Стерлитамакского филиала БашГУ (Республика Башкортостан, г. Стерлитамак). Интерактивная веб-

платформа с использованием технологии геймификации в обучении русскому языку иностранных (китайских) студентов (далее – платформа) была представлена в некоторых китайских вузах (Нанкинский технологический институт, Нанкинский университет).

Платформа-суверен [1] – электронная игровая школа (далее – платформа, или игровая школа) в настоящее время работает в тестовом режиме, апробирована в 52 школах Республики Башкортостан, а контент (содержание платформы) в части преподавания русского языка китайским студентам разрабатывается на филологическом факультете БашГУ при участии студентов-бакалавров и магистрантов из Южно-Центрального университета лесного хозяйства, Ляонинского, Наньчанского университетов КНР.

I. Технологическое описание веб-платформы с использованием технологии геймификации в обучении русскому языку иностранных (китайских) студентов

Как известно, электронное обучение уже давно стало частью образовательного процесса. Можно констатировать, что в настоящее время медийное пространство Интернета характеризуется активным сетевым взаимодействием равноправных субъектов виртуального информационного общения, важной составной частью которого является игровое взаимодействие. Внедрение игровых механик и принципов геймификации в образовательный процесс позволяет поддерживать высокий уровень мотивации студентов на протяжении всего процесса обучения. Игровые элементы, грамотно встроенные в учебный процесс, способны увлечь и мотивировать обучающихся к получению новых знаний.

В связи с этим все чаще приходится сталкиваться с термином «геймификация», который получил в последние годы большое распространение. Сам термин был предложен в 2002 г. криптологом Ником Пеллингем (Nick Pelling) и первоначально использовался разработчиками видеоигр для научного описания визуализации некоторых игровых персонажей.

Геймификация (от англ. «gamification») понимается как «применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг» [2].

Отметим, что в системе образования геймификация – это не что иное, как использование игр и игровых элементов в учебно-воспитательном процессе. Включая игру в учебный процесс, мы лишь повышаем вовлеченность обучающихся в решение учебных задач.

Существуют ряд наиболее популярных геймифицированных образовательных платформ, с которыми знакомы изучающие иностранные языки по всему миру, это, например, *Дуолинго*.

Ни одна из геймифицированных платформ не реализует изучение русского языка для китайских студентов, знающих только китайский язык.

Работы, посвященные усвоению русского языка как иностранного носителями китайского языка в геймифицированной форме, с применением виртуальных ассистентов-помощников, отсутствуют. Данные о функционирующей нейросети, способной индивидуализировать процесс обучения русскому языку как иностранному, равно как и сведения о работе над таковой, в актуальных научных источниках информации также нами не обнаружены.

Раскроем суть технологии геймификации применительно к обучающей веб-платформе, заявленной в теме. Геймификация «не есть игра», а лишь «использование игровых элементов и игровых механик в неигровых ситуациях». Таким образом, использование в неигровом процессе (образовательном) тех или иных баллов (игровые элементы) с правилами их присуждения

(игровая механика) может называться геймификацией. В разрабатываемой Модели игровыми элементами являются не только получаемые баллы за успешность обучения, но и многофункциональный игровой виртуальный персонаж ЭЛИС (электронная интеллектуальная система), который сопровождает обучающего в течение всего времени его нахождения в платформе (ЭЛИС говорит на русском и китайском языках, причем озвучивание ЭЛИС на русском языке было проведено на русском и китайском языках). Игровая механика включает не только правила получения бонусов и баллов за успешность обучения, правила выдвижения участников в лидеры, но и правила движения обучающегося по его индивидуальной траектории обучения. Активизировать учебную деятельность предназначен и определенный игровой сюжет, предполагающий необходимость защиты и облагораживания своей планеты (своей школы).

Представим основные шаги системной технологии геймифицированного обучения «ЭЛИС», сопроводив иллюстрациями из платформы «Электронная игровая школа».

Шаг 1 технологии: вход в электронную образовательную среду (авторизация участников образовательного процесса (обучающихся-игроков) в платформе «Электронная игровая школа» (рис. 1).

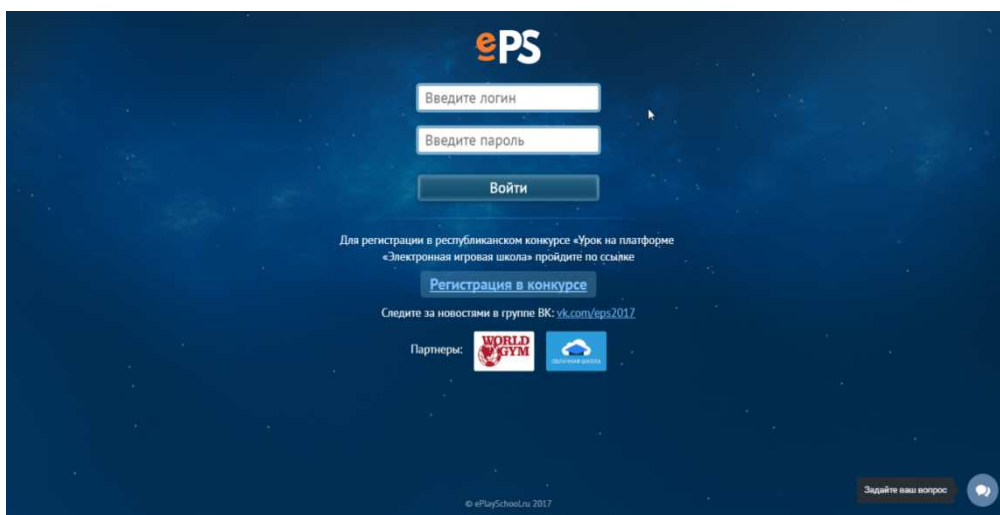


Рис. 1. Вход в систему.

Шаг 2: введение в актуальный игровой сюжет: в нашем случае – это проблема защиты и развития своей «планеты во Вселенной», к которой прикреплены все игроки отдельно взятой школы; знакомство с игровым персонажем ЭЛИС (имя персонажа выбрано в соответствии с названием технологии). Космический сюжет выбран нами не случайно: выбор произведен на основе результатов констатирующего исследования обучающихся (китайских студентов), показавшего приоритеты при выборе ими темы компьютерных игр.

Шаг 3: реализация информационно-игрового цикла, в процессе которого обучающийся имеет возможность просмотра уровня достижений и развития своей планеты и сравнение с уровнем развития других планет, прикрепленных к другим образовательным учреждениям, т.е. рейтинга своей школы относительно других школ; собственный вклад в развитие своей планеты; собственные успехи по учебным предметам. Данная механика необходима для создания элемента вовлеченности, соревновательности и развития чувства патриотизма обучающегося к своей школе, постановка более высоких целей, чем личная выгода.

Шаг 4: просмотр уровня достижений своей академической группы и сравнение с уровнем достижений других групп (необходимо для создания элемента соревновательности, развития

чувства коллективизма, развитие командных качеств ученика, постановка более высоких целей, чем личная выгода, в данном случае учтены особенности холистического типа мышления студентов из КНР) (рис. 2).

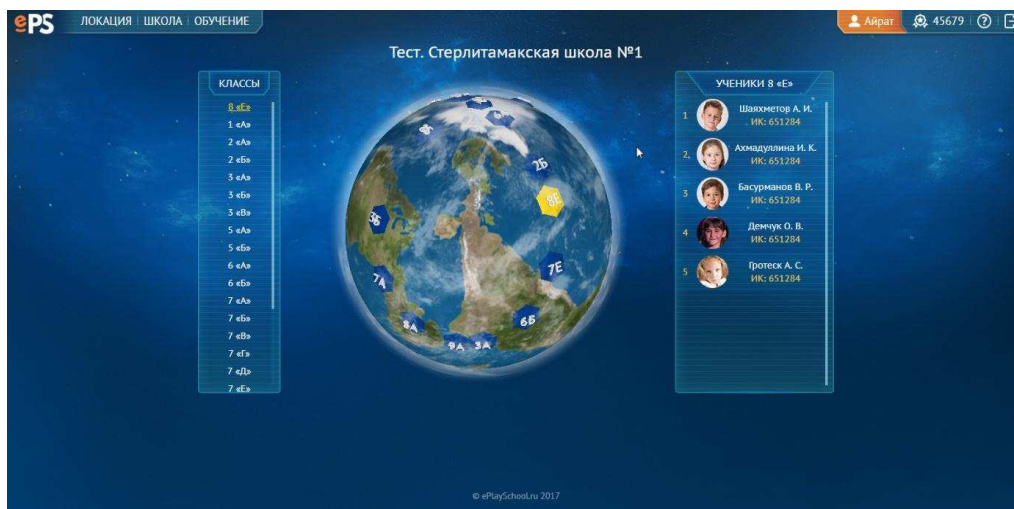


Рис. 2. Просмотр уровня достижений обучающегося.

Шаг 5: выбор карты предмета. Обучающийся видит на экране перечень сертификационных уровней усвоения русского языка как иностранного (A1, B1, B2), которые он может освоить. Карта предмета несет в себе информацию о количестве очков, набранных на конкретном сертификационном уровне.

Шаг 6: включение в процесс обучения по выбранному уроку в рамках предмета «русский язык как иностранный» (причем также в сопровождении игрового персонажа ЭЛИС) (рис. 3).

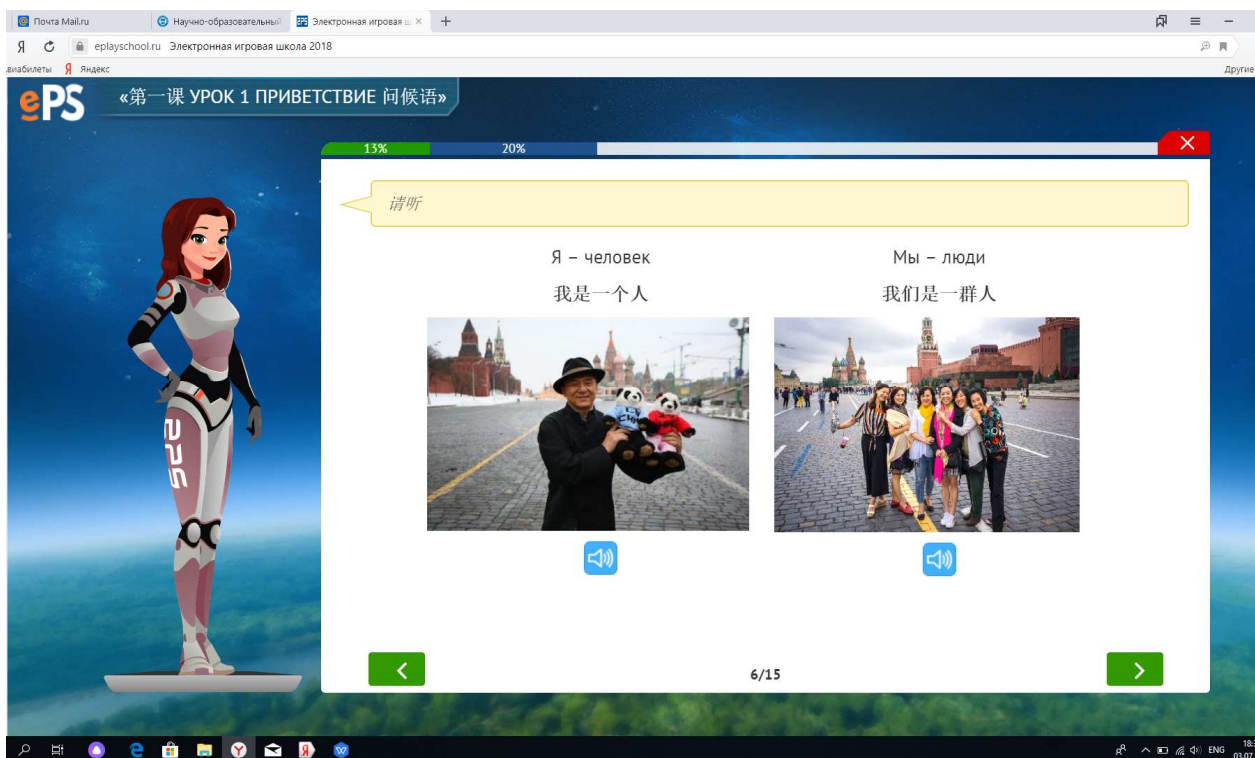


Рис. 3. Включение в процесс обучения.

Шаг 7: выполнение промежуточного контрольного задания; в случае неудачного выполнения обучающийся после урока имеет возможность многократной попытки для успешного выполнения этого задания и получения помощи от ЭЛИС.

II. Контент (содержание) веб-платформы с использованием технологии геймификации русскому языку иностранных (китайских) студентов

Теоретические результаты исследования позволяют осуществлять процесс интеграции инновационных технологий в процесс обучения русскому языку как иностранному и межкультурной интеграции, экстраполировать полученные результаты на другие группы языков.

Это обуславливает необходимость проведения фундаментальных исследований в рамках сравнительно-исторического, типологического и сопоставительного языкознания, актуальных для исследования русского и китайского языков и культур, результаты которых могли бы быть применены для глубокого погружения языковой личности носителя китайского языка в русское языковое и культурное пространство.

В центре внимания настоящего междисциплинарного исследования, стоящего на стыке контрастивного языкознания, лингводидактики и информационных технологий, находится билингвальная личность, способная общаться на двух языках. В данном случае мы, вслед за Н. Б. Мечковской [2] и А. Е. Супруном [4], понимаем двуязычие как «возможность владения носителем одного языка другим языком в различной мере, а следовательно, и возможность двуязычия разных степеней». Особую важность приобретает тот факт, что билингвизм – это явление социального плана, характеризующее языковую ситуацию, в отличие от языковых контактов, которые характеризуют языковые отношения. Взаимодействие языков и культур сопряжено с мировоззренческими конфликтами, связанными с интерпретацией культурных кодов и типов мышления (холистического и аналитического) [3]. Аналитичность и холистичность постулируются как два ключевых способа осмысления человеком познавательных и социальных ситуаций. Аналитический тип мышления связывается, прежде всего, с направленностью субъекта на вычленение элементов, из которых состоит целое. Он характеризуется последовательностью анализа, логической обоснованностью и осознанностью. В соответствии с холистическими принципами, напротив, целое всегда есть нечто большее, чем простая сумма его частей. С позиции обладателя холистического мышления, в нашем случае – это представитель китайской лингвокультуры, весь мир – это единое целое, а выделяемые отдельные явления и объекты имеют смысл только как часть общности. В связи с этим развитие мира должно регулироваться некой внешней силой.

Несомненно, данные экстралингвистические факторы обуславливают порождение разных картин мира у русских и китайцев, а это находит свое отражение и в языках: за каждым текстом (при широком подходе к определению термина) стоит языковая личность. Выдвинутый тезис является основным научным принципом исследования заявленной темы.

Большую роль при усвоении русского языка как иностранного играет явление интерференции. Многие исследования строятся на анализе грамматических категорий русского языка как иностранного. Малоизученным в контрастивной лингвистике является феномен ошибки как следствие структурных и функциональных отношений, как нарушение нормативности языка в устных и письменных речевых высказываниях на русском языке носителей китайского языка. Исходя из этого в рамках проекта осуществляется выявление влияния различий

фонетических и морфологических категорий, а также определена типология ошибок при рождении (восприятии) письменной и устной речи в динамике ее дискурсивного развертывания.

Планируется, что контент платформы будет разработан в соответствии с российской государственной системой сертификационных уровней общего владения русским языком как иностранным (в рамках настоящего проекта планируется разработка контента (содержания платформы) по уровням А1 (элементарный – novice), А2 (базовый – intermediate), В1 (средний – intermediate high). На данный момент частично разработан контент платформы (серия уроков по русскому языку как иностранному для китайских студентов в соответствии с сертификационным уровнем А1 (элементарный – novice)).

В 2021 г. коллективом авторов филологического факультета БашГУ было подготовлено и опубликовано учебно-методическое пособие «Русский язык – русский мир» [6, 7] в двух частях. Данное издание содержит теоретические и практические сведения по разным разделам русского языка (в соответствии с уровневой теорией языка и с учетом коммуникативного аспекта речи): фонетике, лексикологии, словообразованию, морфологии, синтаксису, стилистике, русскому речевому этикету и коммуникативному практикуму. Разделы состоят из тем, каждая из которых включает теоретическую информацию, упражнения, вопросы по теме и проверочные тесты и задания. Пособие предназначено для иностранных студентов-филологов, углубленно изучающих русский язык как иностранный. Пособие может быть использовано для подготовки к экзамену по русскому языку как иностранному сертификационных уровней В1–В2.

В 2019 г. коллектив провел работу по преобразованию данного учебного пособия в базу данных с возможностью автоматического разбора терминов, которая применяется как контент платформы, рассчитанный на освоение русского языка как иностранного (уровень В1).

Литература

1. Электронная игровая школа. **2022**. URL: <https://eplayschool.ru/>.
2. Мечковская Н. Б. *Социальная лингвистика*. М.: Аспект Пресс, **2000**. 207 с.
3. Апанович В. В., Знаков В. В., Александров Ю. И. Апробация шкалы аналитичности – холистичности на российской выборке // *Психологический журнал*. **2017**. С. 80–96.
4. Супрун А. Е. К особенностям порождающей языковой системы ребенка // *Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта. Серыя 4. Філалогі. Журналістыка. Педагогіка*. **2009**. №2. С. 22–26.
5. Marian V. *An Introduction to Bilingualism*. New York: Imprint Psychology Press, **2005**. С. 23.
6. Григорьева Т. В., Лукманова Р. Р., Родионова С. Е., Родионова А. Е., Евдокимова Е. В., Попова Л. А. *Русский язык – русский мир*. Уфа: РИЦ БашГУ, **2021**. 158 с.
7. Лукманова Р. Р., Чжан Лу. Формулы приветствия в русском и китайском речевом этикете // *Приоритеты современной филологической науки в осмыслении поликультурного пространства*. Уфа: РИЦ БашГУ, **2018**. С. 183–190.

Поступила в редакцию 29.06.2022 г.

DOI: 10.15643/libartrus-2022.4.5

Interactive web-platform with the gamification technology elements in teaching Russian language to foreign (Chinese) students

© R. R. Lukmanova^{1*}, A. M. Yamaletdinova¹, R. Kh. Karimov²¹*Bashkir State University**32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*²*Bashkir State University, Sterlitamak branch**37 Lenin Avenue, 453103 Sterlitamak, Republic of Bashkortostan, Russia.***Email: renata89373319690@gmail.com*

The article is focused on the methodological foundations for creating an interactive web-platform using gamification technology to learn Russian as a foreign language. The platform is designed to optimize and individualize the e-learning process and introduce an effective learning model. The theoretical and applied foundations of using the online platform in the educational process are presented: a comprehensive study of intra- and extralinguistic (social, psychological, cultural, etc.) factors determining different and similar parameters of the averaged language personality of Russian and Chinese native speakers is carried out. The authors present the concept of the basic model of the module for learning the Russian language as foreign for Chinese students. The main stages of platform development are discussed: technological one and the content development. Special attention is paid to the problem of bilingualism, which is qualified as the development of relations that characterizes the language situation, and to the problem of combining cultural codes and types of thinking and individual worldview manifestations. Human comprehension of cognitive and social situations is often encountered twice – analyticity and holism. Analytical type of thinking is characterized by the sequence of analysis, logical validity and awareness. From the standpoint of the bearer of holistic thinking, in our case, it is a representative of a Chinese linguoculture, the whole world is a single whole, and separate objects are singled out, and objects make sense only as part of a community. These extralinguistic factors determine the generation of different pictures of the world among Russians and Chinese, and this is reflected and determined: behind each text, there is a linguistic personality.

Keywords: interactive educational web-platform with gamification technology elements, Russian as foreign, certificate level A1 (элементарный – novice).

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at edit@libartrus.com if you need translation of the article.

Please, cite the article: Lukmanova R. R., Yamaletdinova A. M., Karimov R. Kh. Interactive web-platform with the gamification technology elements in teaching Russian language to foreign (Chinese) students // *Liberal Arts in Russia*. 2022. Vol. 11. No. 4. Pp. 271–277.

References

1. Elektronnaya igrovaya shkola. 2022. URL: <https://eplayschool.ru/>.
2. Mechkovskaya N. B. *Sotsial'naya lingvistika [Social linguistics]*. Moscow: Aspekt Press, 2000.
3. Apanovich V. V., Znakov V. V., Aleksandrov Yu. I. *Psikhologicheskii zhurnal*. 2017. Pp. 80–96.
4. Suprun A. E. *Vesnik Belaruskaga dzyarzhaynaga universiteta. Seryya 4. Filalogi. Zhurnalistyka. Pedagogika*. 2009. No. 2. Pp. 22–26.
5. Marian V. *An Introduction to Bilingualism*. New York: Imprint Psychology Press, 2005. Pp. 23.
6. Grigor'eva T. V., Lukmanova R. R., Rodionova S. E., Rodionova A. E., Evdokimova E. V., Popova L. A. *Russkii yazyk – russkii mir [Russian language - Russian world]*. Ufa: RITs BashGU, 2021.
7. Lukmanova R. R., Chzhan Lu. *Prioritety sovremennoi filologicheskoi nauki v osmyslenii polikul'turnogo prostranstva*. Ufa: RITs BashGU, 2018. Pp. 183–190.

Received 29.06.2022.