

Бугуева Нина Владимировна, начальник отдела международных образовательных проектов, [iro@uspu.me](mailto:iro@uspu.me)

Ворошилова Мария Борисовна, директор Института филологии, культурологии и межкультурной коммуникации, [ifkimk@mail.ru](mailto:ifkimk@mail.ru)

Стариченко Борис Евгеньевич, заведующий кафедрой информационно-коммуникационных технологий в образовании, [b.starichenko@gmail.com](mailto:b.starichenko@gmail.com)

Юнкевичус Илья Николаевич, аспирант, [yuknewitchous@yandex.ru](mailto:yuknewitchous@yandex.ru)

Уральский государственный педагогический университет, г. Екатеринбург, Российская Федерация

Bugueva Nina Vladimirovna, Head of the International Projects Office

Voroshilova Mariya Borisovna, Director of the Institute of Philology, Cultural Studies and Intercultural Communication

Starichenko Boris Evgen'evich, Head of the Chair of the Information and Communication Technologies in Education

Yuknewitchous Il'ia Nikolaevich, graduate student

Ural State Pedagogical University, Yekaterinburg, Russian Federation

**КОМПЛЕКС МОБИЛЬНЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР  
С РУССКИМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ «ЛАПТА»  
COMPLEX OF MOBILE INTERACTIVE GAMES  
WITH RUSSIAN EDUCATIONAL CONTENT "LAPTA"**

**Аннотация:** Комплекс предназначен для освоения русского языка на элементарном уровне РКИ; он включает 15 ситуационных игр («В магазине», «В школе», «В зоопарке» и т.п.) с тремя уровнями трудности: узнавание слова, узнавание словосочетания и участие в диалоге. На экран мобильного устройства выводится текстовое и графическое представление объекта; текст озвучивается.

**Ключевые слова:** элементарный уровень РКИ; мобильная игра с образовательным контентом; ситуационные игры.

**Abstract:** The complex is intended for the development of the Russian language at the elementary level of Russian as a foreign language; it includes 15 situational games (“In the store”, “At school”, “In the zoo”, etc.) with three levels of difficulty: word recognition, word combination recognition and participation in a dialogue. The textual and graphical representation of an object is displayed on the mobile device screen; the text is voiced.

**Keywords:** elementary level of Russian as a foreign language; mobile game with educational content; situational games.

Проект «Лапта» выполняется в рамках ФЦП «Внедрение игр с русским образовательным содержанием в глобальных интернет сообществах» 2018 г. Проект носит универсальный характер и сочетает в себе как национальные традиции, так и современный уровень социально-культурного развития России. Большинство существующих образовательных ресурсов на русском языке эксплуатируют национальные стереотипные образы (валенки, матрешка, колобок), не обладающие привлекательностью для детей в современной России в силу их архаичности. Необходимо менять старые стереотипы и создавать новые образы, отвечающие современной прогрессивной России.

В свете данной концепции особое значение приобретает разработка новых подходов к преподаванию русского языка, обусловленных, с одной стороны, социально-психологическими особенностями, возрастными интересами и потребностями школьников, с другой стороны, спецификой использования информационно-телекоммуникационных технологий в условиях современного мира. Одним из таких новых подходов, учитывающих указанные факторы, является приобщение школьников к изучению русского языка посредством мобильных интерактивных игр с русским образовательным содержанием.

Российская государственная образовательная система по русскому языку как иностранному включает шесть уровней общего владения русским языком. Владение Элементарным уровнем указывает на наличие начальных коммуникативных знаний, позволяющих удовлетворять основные коммуникативные потребности в ограничен-

ном числе ситуаций бытовой и социально-культурной сфер общения. Объем знаний русского языка как иностранного на этом уровне не достаточен для обучения в российских учебных заведениях, но вполне достаточен для поступления на подготовительные факультеты (отделения или курсы) для иностранных граждан, где будущие студенты в течение года проходят специальную языковую подготовку. Данный уровень в полной мере обеспечивает и языковые потребности туристов, интересующихся Россией, желающих познакомиться с ней лично.

Мобильное обучение русскому языку как иностранному является такой формой организации процесса обучения и контроля, основанной на использовании мобильных устройств связи (смартфонов, планшетных компьютеров и т.п.), при которой обучающиеся в любом месте и в любое время могут развивать и совершенствовать языковые навыки, а также речевые умения, формировать социокультурную и межкультурную компетенции с целью использования русского языка как средства общения в социально-бытовой сфере. Мобильное обучение доступно всем желающим познакомиться с русским языком, будь то взрослый или ребенок.

При разработке сценария системы игр мы опирались на требования к элементарному уровню общего владения русским языком как иностранным и уровню начального общего языкового образования российского школьника. В частности, при решении определенных коммуникативных задач иностранец должен уметь:

1) вербально реализовывать следующие интенции:

- вступать в коммуникацию, знакомиться с кем-либо, представляться или представлять другого человека, здороваться, прощаться, обращаться к кому-либо, благодарить, извиняться, отвечать на благодарность и извинения, просить повторить;
- задавать вопрос и сообщать о факте или событии, лице, предмете, о наличии или отсутствии лица или предмета, о качестве, принадлежности предмета, о событии, действии, времени и месте действия, его причине;
- выражать желание, просьбу, предложение, приглашение, согласие или несогласие, отказ;

2) реализовывать элементарные коммуникативные намерения в следующих ситуациях общения: в магазине, в театре, на почте, в банке, в ресторане (кафе), на улице, в транспорте, у врача, в аптеке, на вокзале и аэропорту, в гостинице и т.д.

3) осуществлять элементарное речевое общение в устной форме в рамках актуальной для данного уровня тематики (рассказ о себе, мой друг, семья, учеба, интересы, рабочий день, свободное время и т.п.).

Задания комплекса игр разработаны совместно специалистами Института филологии, культурологии и межкультурной коммуникации и Института педагогики и психологии детства УрГПУ, что позволило не только соединить методики преподавания русского языка как иностранного и родного, но и учесть психолого-педагогические особенности обучения. Задания прошли двойную апробацию в российских и зарубежных школах. Основной базой распространения и апробации игр по образовательным учреждениям Китая является Центр преподавания и исследования русского языка при Цзилиньском университет иностранных языков «Хуацяо» (г. Чаньчунь, провинция Цзилинь), открытый в рамках Форума «Учить и учиться по-русски» (при поддержке Минобрнауки России – ФЦП «Русский язык» – 2016).

К разработке программной платформы игр привлечены специалисты Института математики, физики, информатики и технологий УрГПУ. Можно отметить ряд технологических особенностей реализации комплекса «Лапта»:

- используется межплатформенная среда разработки компьютерных игр Unity-5; с точки зрения конечного пользователя это обеспечивает возможность установки игр на персональном компьютере, на консоли, на мобильных устройствах под управлением как ОС Android, так и OS;
- каждое задание предусматривает графическое представление объекта и озвучивание вопроса и ответа; интерфейс игры предельно прост и интуитивно понятен, что обеспечивает возможность использования игр даже в работе с детьми младшего возраста;
- непосредственно задания хранятся во внешней базе данных, которая легко расширяется и модифицируется – это позволит после выпуска комплекса игр

достаточно легко устранять возможные неточности или учитывать методические пожелания, а также расширить комплекс за счет новых игр;

- хотя комплекс предназначен для начального освоения русского языка, предложенная идеология построения игр может быть легко перенесена на изучение основ любого другого языка – в этом усматривается универсальность предлагаемого решения.

Основным каналом продвижения проекта мобильных игр станут три социальные сети: VK, Qzone и Facebook, которые позволят максимально охватить целевую аудиторию и в Европе, и в Азии. Выбор социальной сети Qzone, распространенной только в Китае обусловлено тем, что именно Китай в настоящее время является стратегическим партнером России, но зачастую он исключен из общей программы продвижения русского языка в силу информационной закрытости.

Отличительной особенностью данного проекта является и то, что он будет распространяться не только в Интернете, но и через сеть образовательных организаций-партнеров. В первый год реализации проекта будет проведена серия мероприятий в рамках дополнительного образования учителей не только для продвижения проекта в учебных целях, но и для повышения качества преподавания русского языка как родного и иностранного.

Данный проект рассматривается как важный шаг в развитии дистанционных технологий обучения русскому языку как иностранному.