

RU

Обучение приемам эдьютейнмента будущих преподавателей русского языка как иностранного на педагогической практике

Дьячкова И. Н.

Аннотация. Цель исследования – определение эффективности применения проектной технологии (разработка и реализация студенческого проекта по созданию лингвокультурологической игры «Что? Где? Когда?») в рамках учебной практики в целях обучения приемам эдьютейнмента в преподавании русского языка как иностранного (РКИ). В статье рассматриваются актуальность и преимущества использования игровой деятельности в обучении иностранным языкам, и в частности РКИ, анализируется соотношение понятий «игра» и «эдьютейнмент», описывается система работы студентов, будущих преподавателей РКИ, в групповом творческом проекте по созданию лингвокультурологической игры с применением инструментов эдьютейнмента в рамках учебной педагогической практики. Научная новизна исследования заключается в том, что в нем демонстрируется, как в контексте учебной (ознакомительной) практики обучающихся бакалавриата направления «Лингвистика (русский язык как иностранный, китайский язык)» организовать знакомство с приемами эдьютейнмента через собственную деятельность будущих педагогов. В результате раскрывается содержание основных этапов практической подготовки проекта, рассматриваются трудности, с которыми столкнулись студенты в процессе создания и апробации игры, описывается концепция мероприятия, приводятся примеры лингвокультурологических вопросов, разработанных студентами, определяются знания, умения, навыки, полученные обучающимися в ходе выполнения проектного задания.

EN

Teaching edutainment techniques to future Russian as a foreign language teachers in pedagogical practice

I. N. Dyachkova

Abstract. The study aims to determine the effectiveness of applying project-based learning (specifically, the development and implementation of a student project to create a linguocultural game “What? Where? When?”) within teaching practice, in order to train future educators in edutainment techniques for teaching Russian as a foreign language (RFL). The article discusses the relevance and advantages of using game-based activities in foreign language teaching, particularly RFL; it analyzes the relationship between the concepts of “game” and “edutainment”; and describes the system of work for students, who are future RFL teachers, in a group creative project to develop a linguocultural game using edutainment tools during their pedagogical internship. The scientific novelty of the research lies in demonstrating how, within the context of an academic (introductory) internship for bachelor’s students in the ‘Linguistics (Russian as a Foreign Language, Chinese Language)’ program, an introduction to edutainment techniques can be organized through the future educators’ own practical activities. As a result, the study reveals the content of the main stages of practical project preparation, examines the difficulties students encountered during the creation and piloting of the game, describes the event’s concept, provides examples of linguocultural questions developed by the students, and identifies the knowledge, skills, and abilities acquired by the learners during the completion of the project task.

Введение

В методике преподавания иностранных языков все чаще звучит мысль о необходимости использования в работе с современными учащимися игровых методов, способных существенно повысить эффективность обучения благодаря активизации познавательной деятельности учащихся, стимулировать интерес к изучению языка посредством эмоциональной вовлеченности участников образовательного процесса в игровую

деятельность. Игра способствует приобретению знаний и речевого опыта «не по необходимости, а по желанию самих учащихся» и в то же время «требует от участников большого умственного напряжения» (Азимов, Щукин, 2009, с. 74). Как отмечает О. Б. Карань, «это и тренировка перед серьезным делом, и процесс самопознания (своих сил и способностей), и выплеск энергии (игра протекает в условиях повышенной физической, интеллектуальной и эмоциональной активности), и одновременно подпитка энергией от партнеров по игре (что особенно актуально для взрослых учащихся), и реализация соревновательного инстинкта; это и упражнение во взаимодействии с другими людьми в различных социальных ролях, осуществляемое, в том числе, с помощью языка (что важно для преподавания РКИ)» (Карань, 2016, с. 173).

Обращаться к игре, игровым технологиям как инструменту обучения в значительной степени стимулирует современного преподавателя сама жизнь, поскольку под влиянием техники и развивающихся компьютерных и мультимедийных технологий существенно трансформируется когнитивный и психологический портрет учащегося, с которым ему необходимо работать. Как отмечает Е. М. Спивакова, сегодняшней ученик «привык к нелинейному восприятию информации одновременно по нескольким каналам (аудио, видео, изображение, текст). Он способен быстро переключать внимание, работая в ситуации многозадачности, но испытывает затруднения с тем, чтобы длительно удерживать внимание на одном объекте. Его мотивация к обучению напрямую зависит от того, может ли он получить немедленный результат, и от того, возможно ли получать во время обучения положительные эмоции» (Спивакова, 2023, с. 116). Предсказуемо, что при таком положении дел традиционные методы обучения не всегда оказываются эффективными для реализации его целей, а изменения в сознании учащихся, «привыкших “жить” в информационно-коммуникативной сфере» (Вавулина, Николенко, 2017, с. 52), требуют поиска дидактических инноваций.

Одним из ответов на эти вызовы является активное развитие в современной теории и практике преподавания иностранных языков, и русского языка как иностранного (далее – РКИ) в частности, такого направления, как эдьютейнмент, определяемого как «учение через развлечение» (Самосенкова, Савочкина, 2017). В «Новом словаре методических терминов и понятий» Э. Г. Азимова и А. Н. Щукина (2009), который вышел в свет в 2009 году, эта номинация еще не упоминается, причем не только в ряду заголовочных слов, но и в текстовых комментариях, однако в публикациях последнего времени обсуждение ее использования в обучении РКИ все более набирает популярность, что свидетельствует о востребованности и актуальности данной технологии. В этих работах рассматривается целый ряд аспектов и проблем, связанных с активным внедрением в преподавание РКИ эдьютейнмента и его инструментов, начиная с обсуждения самого понятия (Буров, 2020) и заканчивая конкретными примерами использования различных игровых приемов, разработанных в его русле, в аудиторной и внеаудиторной работе с иностранными слушателями, изучающими русский язык (Верещагина, Жукова, 2019; Спивакова, 2023; Самчик, 2020; Труханова, 2024).

Естественно, что соответствующие дидактические новации нельзя не учитывать и в профессиональной подготовке современных преподавателей РКИ, которые уже в процессе обучения в вузе должны получить представление об актуальных и привлекательных для ученика образовательных практиках, приобрести опыт их методической разработки и использования.

Сказанное определяет актуальность предпринятого исследования, которое направлено на обоснование эффективности применения проектной технологии (разработка и реализация студенческого проекта по созданию лингвокультурологической игры «Что? Где? Когда?») в рамках учебной практики в целях обучения приемам эдьютейнмента в преподавании РКИ.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

- раскрыть понятие эдьютейнмента в педагогической науке;
- описать систему работы студентов, будущих преподавателей РКИ, в групповом творческом проекте по созданию лингвокультурологической игры с применением инструментов эдьютейнмента в рамках учебной педагогической практики;
- представить результаты апробации проекта (сценария игры) во внеаудиторной работе с иностранными учащимися;
- определить профессиональные знания и умения, которыми студенты овладели в процессе разработки и реализации проекта;
- обобщить результаты проектной деятельности, показывающие целесообразность применения проектной технологии в обучении эдьютейнменту, в том числе в процессе прохождения будущими педагогами практик.

В качестве методов исследования были использованы: анализ методических материалов по игровым технологиям в дидактике и преподавании РКИ, анализ методических работ по организации педагогической практики и профессионально-ориентированной проектной деятельности в вузе, метод педагогического проектирования для определения основных этапов работы над проектным заданием и их содержательного наполнения, метод изучения процесса и продукта педагогической деятельности, наблюдение за деятельностью обучающихся в процессе выполнения проектного задания, анализ результатов рефлексии студентов относительно своего участия в проектной деятельности и апробации ее продукта, интерпретация результатов исследования на основе личных наблюдений и наблюдений обучающихся.

Теоретическую основу исследования составили научные работы, посвященные использованию игровых технологий, и в частности инструментов эдьютейнмента, в преподавании РКИ (Верещагина, Жукова, 2019; Спивакова, 2023; Самчик, 2020; Труханова, 2024); работы по созданию и внедрению лингвокультурологических игр в процесс обучения РКИ (Белослудцева, Каменских, 2021; Дрога, 2015; Зайцева, Лапшина, 2020; Массалова, Дзюба, 2019; Фонова, Феоктистова, 2024); исследования, посвященные организации педагогических практик

и целесообразности включения в их программу проектной деятельности для совершенствования профессиональных компетенций студентов-педагогов (Демидович, 2023; Умарова, 2017; Ширшова, 2015).

Практическая значимость исследования состоит в рассмотрении возможностей проектной деятельности в обучении эдьютейнменту будущих преподавателей РКИ, описании технологии создания лингвокультурологической игры «Что? Где? Когда?» для иностранных учащихся начального этапа обучения и организации процесса ее разработки в рамках проектной практики, обосновании эффективности использования данного вида деятельности для развития профессиональных компетенций студентов, готовящихся преподавать РКИ.

Обсуждение и результаты

Цель, поставленная в исследовании и работе по организации проектной деятельности студентов, потребовала разобраться в соотношении таких понятий, как «игра» и «эдьютейнмент», и их применении в лингводидактике. Обращаясь к этому вопросу в специальном исследовании, В. А. Буров отмечает в целом недостаточную изученность «применения игровых элементов в обучении иностранному языку, их эффективности, а также систематизации применяемых групп игровых элементов» (2020, с. 8). На основе анализа работ отечественных и зарубежных исследователей он показывает, что такие понятия, как «игра» и «эдьютейнмент», обнаруживают в дидактике значительное сходство, в том числе и в обучении языкам. Эдьютейнмент, как и обучающая игра, по сути, это «знание, завернутое в яркую обертку», его основное отличие и преимущество состоит в том, что он, как и игровая деятельность, позволяет установить эмоциональную связь между учащимися и предметом обучения (Буров, 2020, с. 12). Вместе с тем, будучи практикой обучения через развлечение, понятие «эдьютейнмент» «гораздо шире, чем просто “игра”, игра в эдьютейнменте является всего лишь одним из используемых элементов» (Буров, 2020, с. 10) на фоне объемного спектра других возможностей активного вовлечения учащихся в процесс обучения, к числу которых можно отнести видеоролики, компьютерные игры, проведение экскурсий, уроков в музее, в театре, на природе и т. д. (Кармалова, Ханкеева, 2016; Кобзева, 2012). Можно констатировать, что появившийся сравнительно недавно заимствованный термин позволил объединить в рамках одной дидактической категории разнородные методические инструменты, эффективность использования которых для активизации познавательной деятельности учащихся была осознана далеко не сегодня, но именно в настоящее время в связи с причинами, о которых мы писали выше, возможность этого инструментария привлекли пристальное внимание исследователей и способствовали его выделению в отдельное, активно развивающееся направление современной педагогики.

Как показывает наш опыт, обучение использованию отдельным приемам эдьютейнмента в профессиональной деятельности преподавателя РКИ можно успешно осуществлять уже в вузе – в процессе подготовки будущих педагогов, которые осваивают методику обучения РКИ и русского языка как неродного. В нашем случае знакомство с технологией эдьютейнмента было вынесено на учебную педагогическую (ознакомительную) практику, которую проходили бакалавры 3 курса с родным русским языком, обучающиеся по специальности «Лингвистика (русский язык как иностранный, китайский язык)» в Институте филологии ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный университет» (ПетрГУ). В программе практики данный вид деятельности был обозначен как выполнение группового проектного задания, целью которого стала разработка сценария внеаудиторной лингвокультуроведческой игры «Что? Где? Когда?» для иностранных слушателей с начальным уровнем владения РКИ, обучающихся в ПетрГУ и Петрозаводской государственной консерватории, студенты которой являются активными участниками русско-китайского разговорного клуба, действующего при кафедре РКИ и прикладной лингвистики Петрозаводского университета.

Обращение к формату внеаудиторного мероприятия представляется нам оптимальным для начального знакомства с технологией эдьютейнмента (если мы говорим не об отдельных его элементах, а о целом занятии) по нескольким причинам. Во-первых, разработка содержания внеаудиторного занятия более свободна от ограничений, которые накладывает на подготовку собственно урока учебная программа, когда необходимо учитывать множество слагаемых и помимо развлекательно-ознакомительных обеспечить достижение обучающих целей, а значит, что с этой задачей под силу справиться начинающим педагогам. Во-вторых, будучи сильным, формат внеаудиторного мероприятия позволяет студентам проявить собственное методическое творчество, отойти в рамках учебной практики от преимущественно пассивных, не соприкасающихся непосредственно с иностранными учащимися форм работы, когда практиканты только посещают и анализируют занятия других преподавателей и не принимают участия в процессе обучения. В-третьих, формат квизов, квестов, викторин, занимательных игр хорошо знаком современной молодежи и является одной из популярных форм проведения совместного досуга и потому удачен для самостоятельного воплощения, пусть и с несколько иными задачами.

Для реализации поставленной цели руководителем проекта были определены следующие шаги:

- обеспечить теоретическое знакомство студентов – участников проекта с технологией эдьютейнмента и ее приемами во внеаудиторной работе;
- определить в процессе совместного обсуждения руководителя проекта со студентами тематику игры, содержание отдельных вопросов, ориентированных на иностранных учащихся с определенным уровнем владения русским языком, назначить исполнителей и сроки выполнения проектных заданий;
- осуществлять консультативную помощь в процессе подготовки индивидуальных заданий (обсуждение текстов и визуализации вопросов);
- совместно со студентами подготовить и оформить сценарий мероприятия;
- оказать обучающимся необходимую помощь в организации проведения мероприятия;
- осуществить рефлексию по итогам реализации и апробации проектного задания.

Проект был реализован в несколько этапов:

1. Методическая подготовка. Определение рубрик и идей для вопросов для лингвокультурологической игры.
2. Разработка и коллективное обсуждение вопросов для игры.
3. Доработка вопросов для игры по результатам обсуждения совместно с руководителем проекта.
4. Подготовка общего сценария игры.
5. Проведение мероприятия.
6. Рефлексия (написание эссе).

На *первом этапе* («Методическая подготовка») студенты познакомились с проектным заданием, в качестве методической подготовки к выполнению проекта практикантам было предложено прочитать статьи В. А. Бурова (2020), Е. Ю. Кармаловой, А. А. Ханкеевой (2016), О. Б. Карань (Карань, 2016), а также посмотреть вебинар Д. С. Трухановой, доцента кафедры стажировки зарубежных специалистов Государственного института русского языка им. А. С. Пушкина, «Принципы эдьютейнмента в помощь преподавателям РКИ: как сделать коммуникативную викторину по страноведению» (2024). В рамках данного этапа студенты также получили рекомендацию ознакомиться с историей телевизионной игры «Что? Где? Когда?» на основе материалов «Википедии» (https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F_Где%3F_Когда%3F) или сайта Первого канала (<https://www.1tv.ru/shows/что-где-когда/o-proekte>).

В процессе работы с учебной литературой обучающиеся должны были найти ответы на вопросы, что такое эдьютейнмент, чем эдьютейнмент отличается от игры, как приемы этой технологии используются в обучении иностранным языкам, какие обучающие и воспитательные цели позволяют реализовать игры в формате лингвокультурологических викторин и собственно игру «Что? Где? Когда?», какие «механики» создания вопросов этой игры предлагаются методистами для учащихся с начальным уровнем владения языком.

Первый этап завершился коллективным обсуждением изученной методической литературы. Для разработки викторины была избрана тема «Бытовая культура русских», возможности которой для создания лингвокультурологических викторин обсуждались на вебинаре Д. С. Трухановой. В рамках данной темы определили 4 рубрики: «Русский дом», «Русские праздники», «Чай по-русски», «Русские приметы», на этой же встрече методом мозгового штурма придумали темы для отдельных вопросов – по 3 вопроса в каждой рубрике, чтобы в итоге каждый студент далее готовил один вопрос. Так, для рубрики «Русский дом» были отобраны вопросы о стиральной доске, деревянной толкушке для приготовления пюре, советском «холодильнике» – шкафу в стене под окном в старых квартирах; для рубрики «Чай по-русски» – вопрос об иван-чае, о продуктах, которые традиционно добавляли в России в чай, чтобы не заболеть и др. (примеры см. ниже).

На *втором этапе* («Разработка и коллективное обсуждение вопросов для игры») каждый студент готовил текст и визуализацию своего вопроса в презентации Power Point (слайд-вопрос, слайд-ответ), в конце этапа снова проводилось коллективное обсуждение, чтобы поделиться тем, что получилось. Несмотря на кажущуюся простоту этого задания, на практике оно оказалось наиболее сложным, и сформулировать идею вопроса максимально просто, соотнести это с возможностями конкретных учащихся, умело использовать визуализацию у многих практикантов получилось не сразу. Основные сложности оказались достаточно предсказуемыми: несмотря на то что студенты неоднократно общались с иностранными студентами, для которых планировалась игра, были знакомы с требованиями стандартов элементарного и базового уровня, вначале практически все разработанные вопросы включали в себя лексику (а иногда и грамматику) выше уровня А1 и А2. В процессе обсуждения (*третий этап*) участники проекта отмечали, что обучение адаптации чужих текстов, которое проводилось в курсе методики РКИ перед практикой, вызывало у них меньше сложностей, чем написание собственных текстов по заданным параметрам. В дальнейшем для оценки сложности текста в процессе работы над отдельными вопросами использовали ресурс «Текстометр» (<https://textometr.ru>), учились, как применять наглядность для семантизации неизвестных иностранцам слов и реалий и погружения в русский культурно-бытовой контекст.

Приведем примеры некоторых вопросов, которые вошли в окончательный сценарий игры.

Вопрос 1. Рубрика «Русский дом»

Этот предмет (item) называется ТОЛКУШКА. Её традиционно делают из дерева и используют на кухне.

Внимание, вопрос: ЗАЧЕМ нужна толкушка? ЧТО ей делают?

Минута на обсуждение

Ответ: Толкушку используют, чтобы делать пюре из картошки.

Этот предмет (item) называется
ТОЛКУШКА. Её традиционно делают из
дерева и используют на кухне.



Внимание, вопрос:
ЗАЧЕМ нужна толкушка?
ЧТО ей делают?

ОТВЕТ



Толкушку
используют, чтобы
делать
пюре из картошки.

Вопрос 2. Тема «Русский дом»

Слева вы видите предмет (item). Раньше ОН был в каждом доме. ЕГО часто использовали женщины.

Внимание, вопрос: Какую современную технику заменял этот предмет? (читаем и показываем – кухонный комбайн, стиральная машина, сушилка для белья, утюг).

Минута на обсуждение

Ответ: Этот предмет заменял стиральную машину. Он назывался стиральная доска. Его использовали, чтобы стирать.



Слева вы видите ПРЕДМЕТ.

Раньше ОН был в каждом доме. ЕГО часто использовали женщины.

Внимание, вопрос:

Какую современную технику заменил этот предмет?



Кухонный комбайн



Стиральная машина



Сушилка для одежды



Утюг

ОТВЕТ

Этот предмет заменял **СТИРАЛЬНУЮ МАШИНУ**.

ОН назывался **СТИРАЛЬНАЯ ДОСКА** (washing board).

Его использовали, чтобы **стирать**.

**Вопрос 3. Тема «Русский дом»**

На фото справа русская кухня в городской квартире. Часто под окном в старых квартирах в России можно увидеть такие двери.

Внимание, вопрос: Как использовали это место под окном люди, которые жили в квартирах?

Ответ: Русские использовали и используют сейчас это место как холодильник. Под окном тонкая стена, и там всегда холодно.

ОТВЕТ

Русские использовали это место как **холодильник**.

Под окном тонкая стена, и там всегда холодно.



На фото справа русская кухня в городской квартире.

Часто под окном в старых квартирах в России можно увидеть такие двери.

Внимание, вопрос: Как использовали это место?

**Вопрос 4. Тема «Чай по-русски»**

В России готовят чай из разных растений: ромашки, малины, клюквы. Также в России пьют чай из растения на фото. Его название которого звучит так:

...- **ЧАЙ**.

Первая часть названия (...) – это популярное русское мужское имя.

Внимание, вопрос: Назовите ЭТО МУЖСКОЕ ИМЯ и ПОЛНОЕ НАЗВАНИЕ РАСТЕНИЯ.

Ответ: Иван-чай.

В России готовят чай из разных растений (plants): ромашки, малины, клюквы.



Также в России пьют чай из растения на фото.

Его название –-**ЧАЙ**

Первая часть названия (...) – это популярное русское мужское имя.



Ответ: **Иван-чай**

**Вопрос 5. «Чай по-русски»**

Русские люди очень любят пить чай. Чай – очень полезный продукт. Чтобы не заболеть, русские добавляют в чай различные продукты.

Внимание, вопрос: Назовите 2 продукта, которые ТРАДИЦИОННО (!) добавляли в чай русские, чтобы не заболеть.

Ответ: мёд и малина.

Русские люди очень любят пить чай.
Чтобы не болеть, русские добавляют в чай разные продукты.

Внимание, вопрос:

Назовите **2 продукта**, которые **традиционно добавляли в чай в России**, чтобы не заболеть.



лимон



имбирь



малина



мёд



сок лука



корица

Вопрос 6. Тема «Русские праздники»

Пасха – традиционный русский праздник. Этот праздник бывает весной, обычно в апреле или мае. На этот праздник в России готовят традиционную еду, делают куличи и красят яйца.

Традиция красить яйца очень старая.

Внимание, вопрос: Как вы думаете, чем раньше красили яйца в России? Какой продукт русские использовали?

Ответ: русские использовали верхнюю часть лука, которую называют **шелуха**. В горячей воде она становится красной, и в ней красят яйца.



шелуха

ОТВЕТ

Русские использовали **верхнюю часть лука – шелуху**. В горячей воде она становится красной, и в ней красят яйца.

Пасха – традиционный русский праздник.

На этот праздник в России готовят традиционную еду. Делают **куличи** и **красят яйца**. Традиция красить (paint) яйца очень старая.

Скажите, **ЧЕМ** раньше **КРАСИЛИ ЯЙЦА** в России? Какой **продукт** русские использовали?



Куличи

Крашеные яйца

Четвертый этап («Подготовка общего сценария игры»). В итоге работы студентами был подготовлен сценарий мероприятия: вначале ведущие делали краткий экскурс в историю игры «Что? Где? Когда?» на отечественном телевидении, говорили о том, что интеллектуальные занимательные игры всегда были одной из любимых форм проведения досуга в России, далее участников знакомили с правилами игры и такими реалиями, как волчок, черный ящик, жюри. Было решено увеличить время на обсуждение до 2 минут, попросить студентов во время дискуссии говорить по-русски. Поскольку в игре принимали участие две команды, правильные ответы фиксировались на листах, которые потом передавались жюри, после чего ведущие озвучивали правильный ответ.

Пятый этап («Проведение мероприятия»). Апробация игры проходила дважды: в первый раз в рамках работы русско-китайского разговорного клуба (китайские студенты из Петрозаводской государственной консерватории) 21 ноября 2024 года, в игре принимали участие 2 команды по 6 человек (<https://petsru.ru/news/2024/139704/rabota-uzazykovogo--k>), во второй, 13 декабря 2024 года, в ней приняли участие индийские студенты (2 команды по 6 человек) из Медицинского института ПетрГУ с уровнем владения русским языком А1 (<https://petsru.ru/news/2024/143668/-interes-k-izutcheni>). Во втором случае иностранным слушателям было разрешено пользоваться онлайн-переводчиками и обсуждать задание на родном языке, что не позволило в достаточной степени реализовать коммуникативный потенциал игры, но тем не менее помогло познакомиться с русской культурой. В обоих случаях игра вызвала большой интерес у иностранных слушателей: они активно включались в обсуждение, спорили, радовались, когда удавалось ответить на вопросы, проявляли любознательность, пытались после игры найти дополнительную справочную информацию в интернете.

На **этапе рефлексии**, проведенной после мероприятия, русские студенты поделились своими мыслями и наблюдениями по поводу работы в проекте в своих эссе. Все они отметили, что, работая над проектным заданием, получили очень полезный методический опыт и теперь смогут разрабатывать подобные игры по аналогии. Самым непростым и в то же время самым интересным моментом в работе, по их мнению, оказался поиск идей для будущих вопросов, а также выбор наиболее подходящих приемов («механик») их представления. По результатам проведения мероприятия многие практиканты заметили, какое существенное влияние на сознание человека определенной национальности оказывают его собственная культура и привычные условия жизни: так, многие китайцы были уверены, что в России в чай традиционно добавляли лимон, несмотря на то что прекрасно знают климат в нашей стране (слова «традиционно», «всегда» ведущие акцентировали для участников несколько раз), а некоторые иностранцы представляют русских, наоборот, чересчур экзотично, думая, что они пьют чай с луковым соком. Русские студенты также отметили роль учебников РКИ в формировании образа России и ее культуры в восприятии иностранцев: поводом для таких наблюдений

стал комичный эпизод, когда на вопрос о популярном мужском имени, первым, что предложили китайские студенты во время обсуждения, стало имя Антон (*Антон-чай?*), постоянно используемое авторами учебника «Дорога в Россию». Во всех эссе также содержались высказывания, что проведение занятий по языку в предложенном формате дает несомненный положительный эффект, поскольку обеспечивает активность иностранных обучающихся на протяжении всего занятия, пробуждает их интерес к изучению русского языка и культуры.

В целом результаты работы по проекту можно сформулировать следующим образом. Выполняя его, студенты, будущие преподаватели РКИ:

- познакомились с педагогическими инструментами эдьютейнмента и методами, приемами, «механиками» создания лингвокультурологических игр, осознали их потенциал в процессе обучения и воспитания иностранных учащихся;
- получили опыт составления учебных текстов на заданную тему с учетом возможностей учащихся (в нашем случае студенты с уровнем А2 (А1)), оценки текстов учебных заданий с точки зрения простоты – сложности с опорой на знание лексико-грамматического минимума данного уровня;
- учились адаптировать свою речь и учебные материалы к степени коммуникативной компетенции иностранных обучающихся;
- совершенствовали умения и навыки педагогического прогнозирования (умение предвидеть сложности и снимать их различными способами в процессе подготовки задания);
- погрузились в лингвострановедческий/лингворегионоведческий контекст преподавания РКИ, расширили свой предметно-методический кругозор в данной области;
- учились взаимодействовать с учащимися определенной национальности, осознали влияние этой составляющей в процессе педагогического взаимодействия;
- попробовали себя в роли преподавателей перед предстоящей педагогической практикой;
- смогли реализовать свои творческие профессиональные способности;
- совершенствовали умения и навыки педагогической рефлексии.

Заключение

В результате выполнения проекта его цель – познакомить студентов-педагогов с отдельными приемами эдьютейнмента и научить их практическому использованию в работе преподавателя РКИ – была достигнута. Проведенное исследование показало, что эдьютейнмент в настоящее время является одной из актуальных педагогических практик, возможности которого, в том числе и в преподавании РКИ, пока изучены недостаточно. Уже в ходе учебной (ознакомительной) практики можно обучать будущих специалистов РКИ использованию эдьютейнмента в своей профессиональной деятельности. Для решения этой задачи в нашем исследовании был использован метод проектов: групповое проектное задание, предложенное студентам, включило в себя этап ознакомления с технологией и инструментами эдьютейнмента, создание на основе полученных знаний лингвокультурологической игры «Что? Где? Когда?» и проведение этой игры в группах студентов-инофонов. В работе раскрывается содержание основных этапов практической подготовки проекта, рассматриваются трудности, с которыми столкнулись студенты в процессе создания и апробации игры, описывается концепция мероприятия, приводятся примеры лингвокультурологических вопросов, разработанных студентами, определяются знания, умения, навыки, полученные обучающимися в ходе выполнения проектного задания. Предложенное авторами содержание проектно-методической работы по созданию лингвокультурологических игр может быть использовано при подготовке будущих специалистов в области РКИ.

В перспективе возможно изучение и разработка проектных заданий, стимулирующих использование инструментов эдьютейнмента, по созданию студентами в рамках педагогической практики учебных материалов к урокам РКИ, сценариев отдельных занятий с применением данной технологии.

Источники | References

1. Азимов Э. Г., Шукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР, 2009.
2. Белослудцева Е. В., Каменских Т. В. Использование интеллектуальных лингвострановедческих игр во внеурочной деятельности как средства формирования социокультурной компетенции обучающихся // Иноязычное образование в довузовских образовательных организациях Министерства обороны Российской Федерации: традиции и инновации: материалы III научно-практической конференции по актуальным проблемам преподавания иностранных языков в довузовских образовательных организациях Министерства обороны Российской Федерации, Москва, 03 марта 2021 года. М.: Военный университет имени князя Александра Невского Министерства обороны РФ, 2021.
3. Буров В. А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия // Вопросы методики преподавания в вузе. 2020. Т. 9. № 35.
4. Вавулина А. В., Николенко Е. Ю. Использование технологии веб-квест при обучении РКИ на разных этапах обучения // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки. 2017. Т. 3 (69). № 4.

5. Верещагина Е. А., Жукова Т. А. Edutainment как современная технология обучения иностранных студентов средствам выражения субъективной модальности в русской речи // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5. <https://doi.org/10.24411/1991-5497-2019-00003>
6. Демидович М. И. Проектная деятельность студентов в период педагогической практики // Личностное и профессиональное развитие будущего специалиста / отв. ред. Л. Н. Макарова. Тамбов, 2023.
7. Дрога М. А. Лингвокультурологический компонент на уроках РКИ (на примере игры-викторины) // Мир русского слова. 2015. № 3.
8. Зайцева И. А., Лапшина С. С. Лингвокультурология как база для межкультурной коммуникации на уроках РКИ в системе высшего образования (на примере квиза) // Современное педагогическое образование. 2020. № 6.
9. Карань О. Б. «Что наша жизнь? Игра» (из опыта использования игры «Что? Где? Когда?» на занятиях по РКИ с иностранными стажерами) // Карповские научные чтения: сборник научных статей / редкол.: А. И. Головня. Мн.: «ИВЦ Минфина», 2016. Вып. 10: в 2 ч. Ч. 1
10. Кармалова Е. Ю., Ханкеева А. А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // Вестник Челябинского государственного университета. Филологические науки. 2016. № 7 (389). Вып. 101.
11. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. Т. 2. № 4.
12. Массалова А. Э., Дзюба Е. В. Игры на уроках русского языка как иностранного. Екатеринбург, 2019.
13. Самосенкова Т. В., Савочкина И. В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2017. № 28 (277). Вып. 36.
14. Самчик Н. Н. Перспективы использования технологии эдьютейнмент на занятиях по русскому языку как иностранному // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9. № 3 (32). <https://doi.org/10.26140/anip-2020-0903-0053>
15. Спивакова Е. М. Использование технологии эдьютейнмент при формировании лексического навыка на уроках РКИ // Вестник Приамурского государственного университета им. Шолом-Алейхема. 2023. № 2 (51). <https://doi.org/10.24412/2227-1384-2023-251-116-124>
16. Труханова Д. С. Принципы эдьютейнмента в помощь преподавателям РКИ: как сделать коммуникативную викторину по страноведению. 2024. https://vk.com/video-30164925_456240125?ysclid=miuggbal4r159120549
17. Фонова А. И., Феоктистова О. В. Лингвострановедческая игра в обучении русскому языку как иностранному // Педагогический вестник. 2024. № 39.
18. Умарова Л. Х. Проектная деятельность студентов как один из аспектов педагогической практики // Школа будущего. 2017. № 3.
19. Ширшова И. А. Формы организации и сопровождения педагогической практики студентов: обобщение отечественного опыта // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Социология. Педагогика. Психология. 2015. Т. 1 (67). № 1.

Информация об авторах | Author information



Дьячкова Ирина Николаевна¹, к. филол. н., доц.
¹ Петрозаводский государственный университет



Irina Nikolaevna Dyachkova¹, PhD
¹ Petrozavodsk State University

¹ gyla4@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 08.12.2025; опубликовано online (published online): 24.12.2025.

Ключевые слова (keywords): приемы эдьютейнмента; педагогическая практика; профессиональная подготовка преподавателей русского языка как иностранного; лингвокультурологическая игра «Что? Где? Когда?»; edutainment techniques; pedagogical practice; professional training of Russian as a foreign language teachers; linguistic-cultural game “What? Where? When?”.