

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ РКИ НА ПРИМЕРЕ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ГРУППЫ «ИГРУШКИ»

LYUDMILA V. KOTANE

LINGUISTIC METHODS OF TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE ON THE EXAMPLE  
OF THE THEMATIC GROUP "TOYS"



**Людмила Викторовна  
Котане**

<https://orcid.org/0009-0005-3247-7676>

► [ludmila.kotane@yandex.com](mailto:ludmila.kotane@yandex.com)

аспирант, преподаватель

Владимирский государственный  
университет,  
Российская Федерация, 600000,  
Владимир, ул. Горького, 87

**Lyudmila V. Kotane**

Postgraduate Student, Lecturer

Vladimir State University,  
87, ul. Gor'kogo, Vladimir,  
600000, Russian Federation

Настоящая статья носит практико-ориентированный характер. Рассматриваются возможные векторы применения лексики, входящей в тематическую группу «Игрушки», в процессе обучения детей русскому языку как иностранному на элементарном и базовом уровнях: при изучении алфавита, освоении навыка чтения, изучении грамматического материала (существительные и прилагательные мужского и женского рода, притяжательные местоимения, спряжение глаголов), а также при пополнении лексической базы. Подчеркивается значимость эмоциональной вовлеченности учащихся в познавательный процесс и обеспечение этого условия за счет выбора описываемых приемов на основе лексем, относящихся к тематической группе (ТГ) «Игрушки». В качестве языкового материала используются две тематические области типологии ТГ «Игрушки» — искусственные и виртуальные игрушки. Предложены методические приемы составления заданий по темам «Внешность», «Характер», и показана возможность применения слов и фраз-распространителей для конкретизации и описания игрушки/объекта. Кроме того, приводятся примеры заданий, разработанных на базе лексики тематической области «Виртуальные игрушки», которые нацелены на освоение винительного, творительного и предложного падежей, форм прошедшего времени. В настоящей статье автор делится результатами, полученными от внедрения экспериментального курса РКИ, включающего перечисленные лингвистические приемы. Курс проходили дети в возрасте 9–11 лет в языковой школе в Латвии (родной язык обучаемых — латышский). По традиционной программе обучались 16 учеников и 16 — по программе «Учим русский язык, играя в “Майнкрафт”». Для оценки эффективности освоения РКИ, кроме оценки навыков говорения, чтения, письма и понимания, автором вводятся дополнительные критерии — лингвистические *soft skills* (мягкие языковые навыки): скорость реакции/ответа, уверенность в процессе коммуникации, использование распространителей. Результаты показали, что при относительно равном успешном освоении учебной программы в группах по программе, основанной на базе лексики компьютерной игры, обучаемые лучше запоминают лексику и грамматические конструкции русского языка, а также более уверенно говорят и с большей вовлеченностью принимают участие в коммуникативных ситуациях.

**Ключевые слова:** тематическая группа, типология, игрушки, лингвистические приемы, компьютерные игры, задания РКИ, виртуальные игрушки, методический эксперимент.

This article is practice-oriented and discusses the possible vectors of using the vocabulary included in the thematic group “Toys” in teaching children Russian as a foreign language at the elementary and basic levels: when learning the alphabet, mastering reading skills, studying

grammatical material (masculine and feminine nouns and adjectives, possessive pronouns, conjugation of verbs), as well as when replenishing the lexical base. The importance of the emotional involvement of students in the cognitive process and the provision of this condition through the choice of the described techniques based on lexemes related to the thematic group (TG) “Toys” are emphasized. As a language material, two thematic areas of the typology of the TG “Toys” are used, artificial and virtual. The article proposes methodological methods for compiling tasks on the topics “Appearance”, “Character” and shows the possibility of using words and phrases-distributors to concretize and describe a toy/object. In addition, examples of tasks developed on the basis of the vocabulary of the thematic area “Virtual Toys” are given, which are aimed at mastering the accusative, instrumental and prepositional cases, past tense forms. In this article, the author shares the results of an experimental course of Russian as a foreign language, using the linguistic techniques listed above. The course was held in a language school in Latvia for children aged 9–11 (the native language of the students is Latvian). 16 students were studying according to the traditional program and 16 were studying according to the program “Learning Russian by playing Minecraft”. To assess the effectiveness of mastering Russian as a foreign language, in addition to assessing the skills of speaking, reading, writing and understanding, the author introduces additional criteria, linguistic soft skills (soft language skills): reaction/response speed, confidence in the communication process, the use of distributors. The results showed that with a relatively equal successful mastering of the curriculum in groups based on the program based on the vocabulary of a computer game, students better remember the vocabulary and grammatical structures of the Russian language, and also speak more confidently and take part in communicative situations with greater involvement.

*Keywords:* thematic group, typology, toys, linguistic techniques, computer games, Russian as a foreign language, virtual toys, methodical experiment.

## Введение

На взгляд автора статьи, типология тематической группы (ТГ) «Игрушки» включает в себя три тематических области (ТО): естественные, искусственные и виртуальные игрушки. К естественным игрушкам относятся любые предметы природного происхождения, а также предметы быта, окружающие ребенка, используемые для осуществления игровой деятельности. ТО «Искусственные игрушки» составляют предметы, созданные специально как средство для достижения игровых целей — развлечения, обучения, социализации, познания мира. К третьей тематической области — «Виртуальные игрушки» — относятся денотации

всех явлений и процессов, происходящих в виртуальной среде компьютерных игр.

Игрушки присутствуют в жизни каждого человека и несут в себе яркую эмоциональную составляющую, что дает возможность взглянуть на них как на богатый ресурс для применения, в частности для освоения русского языка как иностранного (РКИ).

Несомненно, очень важно эмоционально вовлекать обучаемого в образовательный процесс, поскольку это приводит к лучшему запоминанию. Тему эмоционального вовлечения рассматривали такие ученые, как Т. У. Бьюкенен (T. W. Buchanan), Р. Адольфс (R. Adolphs), Э. А. Кенсингер (E. A. Kensinger), Р. Дж. Гарофф-Итон (R. J. Garoff-Eaton), М. Чархаби (M. Charkhabi), М. Арсалиду (M. Arsalidou). Е. Е. Николаева в своей работе «Психофизиология. Психологическая физиология с основами физиологической психологии» пишет, что информация, связанная у обучаемого с переживанием (или ассоциацией переживания) личного опыта, лучше запоминается. Исследователь назвала этот феномен эффектом личной адресности [Николаева 2017: 352]. Влияние эмоций на процессы запоминания и припоминания изучали такие специалисты, как Р. И. Розовская и И. В. Печенкова. Результаты их исследования работы головного мозга и влияния эмоционально окрашенных объектов на процессы удержания информации в рабочей и долгосрочной памяти подчеркивают важность эмоционального вовлечения обучаемого и организации условий обучающего процесса, которые коррелируются с контекстом эмоционально окрашенных переживаний у обучаемых [Розовская и др. 2014: 37]. Проблеме мотивации при изучении детьми дошкольного и школьного возраста русского языка как иностранного посвящены работы Д. М. Кривоборской [Кривоборская 2016], З. Н. Никитенко [Никитенко и др. 2017] и М. Чархаби [Charkhabi et al. 2019]. Актуальную тему использования компьютерных игр-квестов, видеоигр и игровых образовательных технологий в качестве методов активного обучения в РКИ раскрывают: А. С. Горшунова [Горшунова 2019], Е. Б. Коломейцева и С. А. Шмалько-Затиная [Коломейцева, Шмалько-Затиная 2021], А. В. Матохина,

Н. В. Харламова, О. А. Шабалина, Е. А. Куликов [Матохина и др. 2017].

С учетом заложенного в игрушки потенциала, который обусловлен эмоциональной окраской, сопровождающей игровую деятельность, актуальность темы статьи заключается в исследовании возможностей применения лексем ТГ «Игрушки» в сфере изучения РКИ.

### Цели и задачи

Целями настоящей статьи является исследование и описание векторов использования тематической группы «Игрушки» в качестве материала для обучения РКИ детей.

Основные задачи состоят в следующем:

- 1) выделить механизмы возникновения связи позитивного эмоционального отклика и качества усвоения учебного материала;
- 2) описать приемы обучения РКИ на примере тематической области «Искусственные игрушки»;
- 3) описать приемы обучения РКИ на примере тематической области «Виртуальные игрушки»;
- 4) проанализировать опыт преподавания курса РКИ с использованием лексической базы игры «Майнкрафт» и со следованием стандартной программе.

### Состояние изучения вопроса

Благодаря исследованиям работы мозга и процессов запоминания [Buchanan, Adolphs 2002] на сегодняшний день ученые и педагоги доказали, в частности, важность эмоциональной вовлеченности в процесс обучения. Согласно принципу специфичности кодирования долговременной памяти, который впервые был сформулирован Э. Тульвингом, «эффективность запоминания материала возрастает, если контекст воспроизведения соответствует контексту ситуации запечатления материала» [Tulving, Thomson 1973].

Существующие экспериментально-психологические исследования показывают, что материал с эмоциональной окраской (изображения, слова, фразы, тексты), как правило, лучше воспроизводится из долговременной памяти, чем нейтрально окрашенный материал [Buchanan, Adolphs 2002].

Разработки Э. А. Кенсингер и Р. Дж. Гарофф-Итон продемонстрировали, что репрезентация деталей лучше проходит по стимулам с эмоциональной окраской. Причем если разделять валентность эмоций на положительную, нейтральную и негативную, то лучше вспоминается положительно окрашенный материал (для автобиографической памяти), и показатели запоминания для объектов с нейтральной эмоцией выше, чем для объектов с негативной [Kensinger, Garoff-Eaton, Schacter 2006; Kensinger, Schacter 2008].

Р. И. Розовская и ее коллеги в статье «фМРТ-исследования удержания в рабочей памяти изображений эмоциональной валентности» делают следующий вывод: «Эмоциональная валентность изображений оказывает существенное влияние на эффективность рабочей памяти: успешность выполнения задания выше всего для нейтральных изображений при минимальном времени ответа и ниже всего для негативных изображений при максимальном времени ответа» [Розовская и др. 2014: 37].

Таким образом, видим, что эмоционально окрашенные объекты остаются в памяти человека более устойчиво. Причем для удержания информации в рабочей памяти лучше выбирать нейтрально заряженные стимулы, а в долговременной — стимулы с положительной окраской. Отметим, что именно долговременная память важна для устойчивого запоминания лексики и конструкций на иностранном языке. Для изучения русского языка как иностранного на начальных уровнях большое значение имеет эмоциональное восприятие материала обучающимися. При запоминании новой лексики РКИ на основе лексики тематической группы «Игрушки» также происходит синхронизация пережитого эмоционального опыта и изучаемого материала, что отвечает принципу Тульвинга.

### Лингвистические приемы обучения РКИ на примере тематической области «Искусственные игрушки»

В тематической области «Искусственные игрушки» выделяется десять лексико-семантических групп (ЛСГ). Для более эффективного решения

задач выбраны ЛСГ «Сюжетно-образные игрушки» и «Игрушки-успокоители».

Сюжетно-образные игрушки — это те игрушки, которые определяют сюжет игры и отвечают задачам развития мышления, речи, воображения. К ЛСГ «Игрушки-успокоители», в частности, относятся денотаты, обозначающие мягкие игрушки.

Далее приведены несколько вариантов заданий, позволяющих использовать игрушки в качестве методического материала для изучения РКИ на начальном уровне для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

1) Использование притяжательных местоимений: мой/моя, твой/твоя, его, ее.

*Описание.* Дети приносят на занятие по две игрушки. Игрушки желательно подобрать таким образом, чтобы название одной было женского рода, а второй — мужского.

- Каждый представляет свои игрушки: *Это моя кукла. Это мой самолет.*
- Все игрушки складываются в центр стола. Происходит инициация мини-диалогов: каждый из участников берет на выбор игрушку и спрашивает кого-то из группы: *Это твоя игрушка (твоя кукла / твой самолет)?* Ребенок, которому задали вопрос, отвечает полным предложением: *Да, это моя кукла* или, показывая на хозяина игрушки: *Нет, это его/ее кукла.*

2) Использование распространителей:

- имен прилагательных в именительном падеже для описания игрушки; знакомство с окончаниями имен прилагательных в мужском и женском роде.

*Описание методического приема.* Задание формулируется таким образом, чтобы оно включало грамматический компонент — названия игрушек женского и мужского рода; количественный компонент — дети должны подобрать два распространителя; лексический — следует выбирать прилагательные, описывающие внешние и личностные характеристики. Набор прилагательных составляется учителем согласно выбранным заранее игрушкам: *красивый, умный, большой, маленький, пушистый, мягкий, быстрый, добрый, злой, хитрый*; по цветам: *красный, синий, желтый* и т. д.

*Ход задания.* Каждый ребенок выбирает по две игрушки так, чтобы название одной игрушки было в женском роде, а второй — в мужском. Далее из набора имен прилагательных, которые могут описывать игрушку, дети выбирают по два распространителя: *Это добрая и красивая лиса. Это синий и быстрый самолет*;

- распространителей в творительном падеже.

*Описание.* К набору игрушек учитель готовит фразы-распространители в творительном падеже. Примеры: *с большим/маленьким носом, с длинным/коротким хвостом, с доброй улыбкой, с голубыми глазами, с черными глазами, с длинными ушами, с золотыми волосами.*

1. Ученики по очереди выбирают игрушку из центра стола и произносят фразу, описывающую ее: *Это кукла с голубыми глазами, это заяц с длинными ушами* и т. д. 2. В процессе инициации мини-диалогов дети просят друг у друга по очереди: *Дай мне, пожалуйста, куклу с голубыми глазами.* — *Спасибо. Дай мне, пожалуйста, собаку с большим носом.* 3. Организуется игра «Угадай игрушку». Один ребенок садится спиной к другим детям и игрушкам. Другой ребенок берет одну из игрушек со словами: «Что это за игрушка?» Первый ребенок должен задавать уточняющие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет»: *Это синий самолет? Это кукла с золотыми волосами? Это злой волк? Это кукла с книгой?* 4. Нужно рассказать о своей игрушке: кто это, какой/какая?

Игрушки обладают множеством разноплановых характеристик, поэтому легко позволяют освоить конструкции с распространителями. Поскольку игрушка всегда представляет собой эмоционально значимый предмет, то, естественно, возникает желание конкретизировать ее описание. Например, в значение слова *кукла* не входят дополнительные характеристики, и появляется потребность в уточнении: *кукла с золотыми волосами, кукла с голубыми глазами, маленькая кукла с большими глазами.* Кроме того, существуют типовые игрушки, например кукла Барби, конструктор «Лего». В этом случае достаточно одного названия-определителя. Однако при наличии нескольких типовых игрушек требуются уточнения: *кукла Барби с темными волосами.*

## Лингвистические приемы обучения РКИ на примере тематической области «Виртуальные игрушки»

Согласно типологии, к тематической области «Виртуальные игрушки» относится все то, что происходит в виртуальной среде компьютерных игр [Словарь геймера; Словарь компьютерных терминов; Словарь компьютерных терминов и интернет-сленга; Список игровых терминов]. Выделяется три ЛСГ: 1) жанры (*бродилки, стратегии, симуляторы, шутеры*); 2) игровые персонажи (*бос, твинк, хитер*); 3) дополнительные средства в игре (*ачивка, сет, хилка*).

Рассмотрим четыре вектора использования тематической области «Виртуальные игрушки» в РКИ для начального уровня:

**1. Изучение алфавита.** Для знакомства с русским алфавитом можно подбирать лексемы из тематической области «Виртуальные игрушки»: *а — ачивка; б — блок, босс; г — гринд; с — сет, скин; х — хилка* и т. п. Большинство этих слов являются англицизмами и созвучны названиям и терминам среды геймеров на большинстве языков. Так, методом интуитивного чтения обучающиеся легко осваивают русский алфавит. Замечено на практике, что при подобном подходе преодолевается психологическое напряжение, которое часто встречается у студентов при виде «необычных и чужих» букв кириллицы, что, в свою очередь, сокращает время на освоение навыка чтения на русском языке.

**2. ТО «Игровые персонажи»** помогает в освоении:

а) лексического материала по темам «Внешность» и «Характер» (имена существительные и прилагательные);

б) грамматического материала (окончания имен прилагательных мужского и женского рода в именительном падеже):

*Максвелл (Don't Starve), ПоЗ (робот, Inscription), босс — какой? — большой, маленький, умный, сильный, великий;*

*королева (Don't Starve), леди (Little Nightmares) — какая? — большая, умная, сильная, красивая;*

в) коммуникативных навыков в диалогах (чтение и разыгрывание). Обучающиеся читают

диалоги от лица персонажей и затем разыгрывают аналогичные диалоги между собой.

**3. ТО «Жанры»** может служить для освоения грамматического материала по теме «спряжение глаголов», для изучения настоящего и прошедшего времени глаголов, а также глаголов движения:

- игра-бродилка: *глаголы движения (идти-ходить, ехать-ездить, лететь-летать, плыть-плавать, бежать-бегать)*;
- игра-стратегия: *строить, покупать, продавать, воевать, открывать*. Можно вводить возвратные глаголы: *торговаться, встречаться, сражаться*;
- игра-шутер: *бежать-бегать, искать, стрелять* и т. п.

**4. Пополнение лексического запаса** на примере игры «Майнкрафт». Используя названия денотатов данного симулятора, преподаватель получает возможность объяснять темы с базовой лексикой (животные, погода, цвета; названия географических, архитектурных объектов, мест; дом и помещения в нем). Закрепить знание данного лексического материала помогает просмотр фрагментов стримов, которые широко представлены на онлайн-видеоплатформах.

Приведем несколько примеров заданий на базе лексики игры «Майнкрафт»:

1. Задание на **освоение винительного падежа**. Даются подписанные изображения предметов, и обучающиеся по очереди отвечают полным предложением на вопрос **Что крафтит Стив?** (Стив — главный персонаж игры «Майнкрафт»). Одна из самых частотных лексем игры — глагол *крафтит/скрафтит* (от англ. craft — «ремесло», «умение»). Применяется геймерами в значении «создать, сделать»; создавать разные предметы путем комбинирования имеющихся у игрока ресурсов): *Стив крафтит кирпичи, факел, броню, молоко, хлеб, торт, меч, вагонетку*. Далее можно усложнить это задание и попросить дополнить ответы именами прилагательными: *Стив крафтит алмазную кирку, вкусный торт, острый меч, крепкие кирпичи* и т. п.

**2. Освоение прошедшего времени** на базе частотных глаголов игры. Необходимо образовать прошедшее время, используя слова: *я, ты, он, она,*

мы, вы, они + построить, исследовать, сделать, смайнить, сварить.

**3. Освоение предложного падежа (функция «место»).** Обучающиеся получают карточки с изображениями географических мест (биомов): пустыни, леса, пляжа, моря, горы, джунглей, болота, поляны, саванны. Ученики задают друг другу вопрос: *Где ты заспавнился?* Ответы даются полным предложением: *Я заспавнился в/на...* (русифицированный вариант английского глагола *spawn* — «порождать»; *спавниться* — появляться, возрождаться. Англицизм был заимствован из компьютерных игр, где участники после неудачи могут «возродиться»).

4. Задание на **образование простого словосочетания «глагол + существительное»** путем соотнесения по смыслу:

1) строить	a) удочку, кирку
2) делать	b) дом
3) майнить (добывать)	c) алмазы, железо
4) исследовать	d) снеговика
5) восстановить	e) на лодке
6) трейдиться	f) урон
7) купить	g) пещеру, подводный храм, деревню
8) крафтить	h) в пустыне
9) заспавниться	i) с жителями, с вилдджерами
10) плыть	j) картошку

5. Задание на **образование простого словосочетания «прилагательное + существительное»** путем соотнесения по смыслу:

1) алмазный	k) погода
2) острый	l) дыхание
3) железный	m) башня
4) милая	n) блок
5) хорошая	o) дерево
6) подводное	p) меч
7) высокая	q) голем
8) красивое	r) кошка

Описанные векторы применения ТГ «Игрушки» в изучении РКИ с использованием тематической области «Виртуальные игрушки» определены

исходя из возраста обучающихся. У детей младшего школьного возраста и старше (включая подростковый возраст) при использовании данной ТО происходит наибольшая эмоциональная вовлеченность. Значительное количество англицизмов позволяет легче соотносить слова данной тематической области с родным языком, благодаря чему образуется дополнительная когнитивная сцепка с РКИ. Для детей дошкольного и младшего школьного возраста (до 7–8 лет) тематическая область «Искусственные игрушки» также может успешно применяться в изучении РКИ.

### Методический эксперимент по преподаванию курса РКИ для детей на базе лексики компьютерной игры

В рамках языковой школы *Lingua Sphere* (Рига, Латвия) в период с сентября по декабрь 2022 г. было проведено обучение для детей в возрасте 9–11 лет. Родной язык учеников — латышский. Изучение РКИ для начального уровня проходило в четырех группах по восемь человек в каждой.

**Целью** методического эксперимента являлась оценка эффективности и коммуникативной обоснованности применения лексики ТО «Виртуальные игрушки» для преподавания РКИ.

На основе проведенного анализа популярных онлайн компьютерных игр на территории Российской Федерации в первую очередь и на территории стран Восточной Европы во вторую был сделан выбор в пользу игры «Майнкрафт» (по количеству проданных копий «Майнкрафт» в 2021 г. стала второй по популярности игрой в мире за всю историю компьютерных игр (около 250 млн), уступив только «Тетрис» (520 млн)). Данная игра стала источником лексической базы, относимой к ТО «Виртуальные игрушки». Эмпирические исследования игрового процесса командных онлайн игр также показали, что коммуникация игроков (находящихся физически в разных странах) проходит либо на английском, либо на русском языках. Данная языковая практика характерна не только для «Майнкрафт». Этот важный факт делает лексику ТО «Виртуальные игрушки» важным ресурсом в обучении РКИ и приводит к размышлению

о том, что в настоящее время в виртуальной среде акты коммуникации на русском языке для иностранцев становятся столь же частой практикой, как и в реальной.

Для чистоты оценки результатов эксперимента были созданы следующие условия. Изучение детьми РКИ для начального уровня проходило в четырех группах по восемь человек в каждой. Две группы учились по традиционной методике РКИ и две группы — по программе «Учим русский язык, играя в “Майнкрафт”». Количество учебных часов (30 занятий по 50 мин), круг тем и ритм проведения проверочных работ были одинаковыми; учитель во всех группах один. Таким образом, были созданы максимально одинаковые условия учебного процесса во всех четырех группах.

По завершении курса, после итоговых проверочных работ, подведены итоги по ряду критериев владения РКИ. Помимо оценки традиционных навыков владения РКИ (чтение, письмо, говорение, слушание) были введены дополнительные

критерии, которые условно можно назвать soft skills в лингвистике, или «мягкие языковые навыки» (МЯН) владения иностранным языком.

Под МЯН автор исследования понимает навыки, которые характеризуют свободу и уверенность использования иностранного языка в процессе вербального общения, — скорость реакции/ответа, уверенность в процессе коммуникации, количество используемых распространителей. Для оценки МЯН были выбраны трехбалльные шкалы:

- скорость реакции/ответа, где 1 балл — медленно; 2 — со средней скоростью; 3 — быстро;
- уверенность в процессе коммуникации, где 1 балл — неуверенный ответ; 2 — довольно твердый ответ; 3 — твердый, уверенный ответ;
- использование распространителей, где 1 балл — в коммуникации использовано 3 и менее 3 распространителей; 2 — от 4 до 6

Результаты прохождения курсов (средний результат)

Навыки / критерии / лексические темы	Традиционная программа РКИ, А1		«Учим русский язык, играя в “Майнкрафт”», А1	
	Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 4
Освоение алфавита, навык чтения, %	95	90	93	89
Грамматика (верное использование грамматических конструкций), %	68	73	66	63
Слушание/понимание, %	64	71	84	89
Говорение, %	73	65	79	82
<i>Освоение лексических тем, %</i>				
Животные	100	95	100	100
Цвета	100	100	100	100
Дом, комнаты, мебель	87	88	96	97
Погода	98	100	100	100
Средний общий результат	85		90	
<i>Мягкие языковые навыки, 1–3 балла</i>				
Скорость реакции/ответа	1,7	1,6	2,7	2,5
Уверенность в процессе коммуникации	2	1,8	2,7	2,8
Использование распространителей	2	2	2,4	2,6
Средний общий балл	1,85 (62 %)		2,62 (87 %)	

распространителей; 3 — от 7 распространителей.

Результаты прохождения курсов представлены в таблице.

В группах 3 и 4 следует отметить использование более связных и длинных предложений, что можно объяснить эмоциональным желанием рассказать о построенном в «Майнкрафте» доме, о «своих» домашних животных, той игровой погоде, которая была, пока ученик строил дом или играл. Пережитый опыт игры в симуляторе неизменно добавлял личностную окраску рассказам детей и вызывал желание рассказать больше, задействуя изученную лексику максимально. Лексические темы курса для учеников данных групп логично соединялись в тематическую область «Мой мир в “Майнкрафт”», лексемы запоминались быстрее, грамматические конструкции использовались учениками охотнее, чем в группах 1 и 2.

Результаты знания лексических тем во всех группах высокие — 87–100 %. Навык аудирования (слушания/понимания) выше в группах 3 и 4 по сравнению с группами 1 и 2 на 19 % (средний показатель для первой и второй групп — 68 %; в третьей и четвертой — 87 %). Навык говорения также более развит в группах, которые обучались на базе игры «Майнкрафт». Средний показатель в группах 3 и 4 — 81 %, что на 12 % выше, чем в группах 1 и 2 (69 %). Однако, что касается точности использования грамматических конструкций и выполнения письменных заданий на грамматику, показатели групп 3 и 4 (средний показатель — 65 %) ниже на 6 %, чем у групп 1 и 2 (средний показатель — 71 %).

По результатам итоговой проверочной работы мягкие языковые навыки — скорость ответа, уверенность в процессе коммуникации, использование распространителей — лучше развиты в группах, занимавшихся по программе «Учим русский язык, играя в “Майнкрафт”». Средний показатель в группах 3 и 4 выше на 0,82, чем в группах 1 и 2. По выбранным критериям в группах 1 и 2 максимальное значение не превышает двух, что говорит о средней скорости реакции/ответа, довольно твердом ответе в процессе коммуникации. В течение всего ответа учащиеся групп 1 и 2

использовали в своих ответах 2–6 распространителей. В группах 3 и 4 скорость реакции/ответа можно охарактеризовать как «выше средней» и «быстрая»; твердость в ответах можно трактовать как ответ, подкрепленный личным опытом; при ответе учащиеся использовали 4 и более распространителей.

## Выводы

В настоящей статье продемонстрирована эффективность применения лексической базы ТГ «Игрушки» для обучения детей РКИ. Будучи важным эмоциональным стимулом, игрушки выступают сильным мотивационным фактором в процессе изучения русского языка. Предложенные лингвистические методические приемы на основе ТО «Искусственные игрушки» могут быть использованы в рамках курсов для детей дошкольного и младшего школьного возраста, а приемы на основе ТО «Виртуальные игрушки» — для детей школьного возраста. Приведенные задания позволяют освоить лексику, грамматику и синтаксис некоторых грамматических конструкций русского языка. Задания на освоение творительного падежа помогают формированию устойчивых языковых конструкций в памяти обучаемого.

Автор статьи описывает результаты методического эксперимента преподавания курса РКИ с использованием лексической базы игры «Майнкрафт» и сравнивает их с результатами курса РКИ по традиционной программе. Установлено, что изучение детьми русского языка как иностранного на основе ТО «Виртуальные игрушки» приводит к более высоким результатам в коммуникации. Учащиеся групп 1 и 2 (занимались по традиционной программе) более внимательно относятся к письму и к правилам, не отвлекаясь на эмоциональную составляющую, концентрируясь на языковом материале курса. Однако в этих группах отсутствовал такой сильный эмоциональный импульс, как погружение в любимую игру. В связи с этим желания устно выразить свои мысли и понять (освоение навыка аудирования) собеседников не было подкреплено дополнительной мотивацией коммуникативной ситуации.

Автор вводит дополнительные критерии оценки освоения языка, мягкие языковые навыки (soft skills в лингвистике) — скорость ответа, уверенность в процессе коммуникации, использование распространителей. Результаты по этим критериям в группах, проходивших обучение на базе ТО «Виртуальные игрушки», на 26 % выше, чем в группах, работавших по традиционной методике. Таким образом, эмоциональная вовлеченность в образовательный процесс, сопряженная с личным опытом обучаемых благодаря применению ТО «Виртуальные игрушки», приводит к значительному росту эффективности изучения РКИ.

## ИСТОЧНИКИ

Словарь геймера — *Словарь геймера*. URL: [https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/41640-slovar-geimera-perevodims-igrovogo-na-russkii/?ysclid=m5lmdf0zl873400838&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F](https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/41640-slovar-geimera-perevodims-igrovogo-na-russkii/?ysclid=m5lmdf0zl873400838&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F) (дата обращения: 07.01.2025).

Словарь компьютерных терминов — *Словарь компьютерных терминов*, 1268 слов. URL: <https://www.computer.slovaronline.com> (дата обращения: 07.01.2025).

Словарь компьютерных терминов и интернет-сленга — *Словарь компьютерных терминов и интернет-сленга*. URL: <https://www.proacton.ru/internet-marketing/terms-glossary> (дата обращения: 07.01.2025).

Список игровых терминов — *Список игровых терминов*. URL: <https://Top-Fun.ru> (дата обращения: 07.01.2025).

## ЛИТЕРАТУРА

Горшунова 2019 — Горшунова А. С. К вопросу об активных формах обучения русскому языку как иностранному. *Эпоха науки*. 2019, (18): 127–129.

Коломейцева, Шмалько-Затиная 2021 — Коломейцева Е. Б., Шмалько-Затиная С. А. Игра-квест как метод активного обучения в РКИ. *Проблемы современного педагогического образования*. 2021, (72): 124–127.

Кривоборская 2016 — Кривоборская Д. М. Проблемы мотивации при изучении детьми дошкольного и школьного возраста русского языка как иностранного. *Педагогическое образование в России*. 2016, (12): 83–87.

Матохина и др. 2017 — Матохина А. В., Харламова Н. В., Шабалина О. А., Куликов Е. А. Использование игровых образовательных технологий в системе обучения русского как иностранного языка в современном вузе. *Открытое образование*. 2017, 21 (3): 39–47.

Никитенко и др. 2017 — Никитенко З. Н., Янченко В. Д., Никитенко Е. А., Дейкина А. Д. Творческая самореализация учащихся в процессе изучения русского языка как

иностранного. *Вестник Новосибирского государственного педагогического университета*. 2017, 7 (2): 7–19.

Николаева 2017 — Николаева Е. И. *Психофизиология. Психологическая физиология с основами физиологической психологии*. М.: ПЕР СЭ, 2017. 624 с.

Розовская и др. 2014 — Розовская Р. И., Печенкова Е. В., Мершина Е. А., Мачинская Р. И. фМРТ-исследование удержания в рабочей памяти изображений различной эмоциональной валентности. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2014, 11 (1): 27–48.

Buchanan, Adolphs 2002 — Buchanan T. W., Adolphs R. The role of the human amygdala in emotional modulation of long-term declarative memory. In: *Emotional cognition: From brain to behavior*. Moore S., Oaksford M. (eds). Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2002. P. 9–34.

Charkhabi et al. 2019 — Charkhabi M., Arsalidou M., Khalezov E., Kotova T., Baker J. S., Dutheil F. School engagement of children in early grades. *Psychometric, and gender comparisons. PLoS ONE*. 2019, 14 (11): e0225542. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225542>

Kensinger, Garoff-Eaton, Schacter 2006 — Kensinger E. A., Garoff-Eaton R. J., Schacter D. L. Memory for specific visual details can be enhanced by negative arousing content. *Journal of Memory and Language*. 2006, (54): 99–112.

Kensinger, Schacter 2008 — Kensinger E. A., Schacter D. L. Memory and emotion. In: *Handbook of emotions*. Lewis M., Haviland-Jones J. M., Barrett L. F. (eds). New York: Guilford Press, 2008. P. 601–617.

Tulving, Thomson 1973 — Tulving E., Thomson D. Encoding specificity and retrieval processes in episodic memory. *Psychological Review*. 1973, 80 (5): 352–373.

## REFERENCES

Горшунова 2019 — Gorshunova A. S. On the issue of active forms of teaching Russian as a foreign language. *Epokha nauki*. 2019, (18): 127–129. (In Russian)

Коломейцева, Шмалько-Затиная 2021 — Kolomeytseva E. B., Shmal'ko-Zatinatskaia S. A. Quest game as a method of active learning in RKI. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniia*. 2021, (72): 124–127. (In Russian)

Кривоборская 2016 — Krivoborskaya D. M. Motivation problems of learning Russian as a foreign language by students of preschool and school age. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. 2016, (12): 83–87. (In Russian)

Матохина и др. 2017 — Matokhina A. V., Kharlamova N. V., Shabalina O. A., Kulikov E. A. Use of game educational technologies in the system of teaching Russian as a foreign language in a modern university. *Otkrytoe obrazovanie*. 2017, 21 (3): 39–47. (In Russian)

Никитенко и др. 2017 — Nikitenko Z. N., Yanchenko V. D., Nikitenko E. A., Deykina A. D. Pupils' creative self-realization in the process of learning Russian as a foreign language. *Vestnik Novosibirskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*. 2017, 7 (2): 7–19. (In Russian)

Николаева 2017 — Nikolaeva E.I. *Psychophysiology. Psychological Physiology with Fundamentals of Physiological Psychology*. Moscow: PER SE Publ., 2017. 624 p. (In Russian)

Розовская и др. 2014 — Rozovskaya R., Pechenkova E., Mershina E., Machinskaya R. fMRI study of retention of images with different emotional valence in the working memory. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki*. 2014, 11 (1): 27–48. (In Russian)

Buchanan, Adolphs 2002 — Buchanan T. W., Adolphs R. The role of the human amygdala in emotional modulation of long-term declarative memory. In: S. Moore, & M. Oaksford (eds). *Emotional cognition: From brain to behavior*. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2002. P. 9–34.

Charkhabi et al. 2019 — Charkhabi M., Arsalidou M., Khalezov E., Kotova T., Baker J.S. Dutheil F. School engagement of

children in early grades. *Psychometric, and gender comparisons. PLoS ONE*. 2019, 14 (11): e0225542. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225542>

Kensinger, Garoff-Eaton, Schacter 2006 — Kensinger E. A., Garoff-Eaton R. J., Schacter D. L. Memory for specific visual details can be enhanced by negative arousing content. *Journal of Memory and Language*. 2006, (54): 99–112.

Kensinger, Schacter 2008 — Kensinger E. A., Schacter D. L. Memory and emotion. In: *Handbook of emotions*. Lewis M., Haviland-Jones J. M., Barrett L. F. (eds). New York: Guilford Press, 2008. P. 601–617.

Tulving, Thomson 1973 — Tulving E., Thomson D. Encoding specificity and retrieval processes in episodic memory. *Psychological Review*. 1973, 80 (5): 352–373.