

УДК 378.147:881.161.1'243

**Куклицкая Алина Марковна**, преподаватель  
ООО Малберри клуб бизнес, Минск, Беларусь  
Электронная почта: *alina347347@gmail.com*

**Kuklitskaya Alina**, Lecturer  
LTD Mulberry Club Business, Minsk, Belarus  
e-mail: *alina347347@gmail.com*

## ОРГАНИЗАЦИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ ПРИ ПОМОЩИ ПРИЛОЖЕНИЯ «CRIMINAL CASE»

*В статье рассматривается способ организации самостоятельной работы иностранных студентов, изучающих русский язык как первый иностранный, при помощи игровых технологий и с использованием игрового приложения «Criminal Case».*

*Ключевые слова: игровые технологий; интернет-сервис; игровое приложение.*

## ORGANIZATION OF INDEPENDENT WORK FOR FOREIGN STUDENTS USING THE «CRIMINAL CASE» APPLICATION.

*The article investigates the way to organize independent work for foreign students' knowledge who study Russian as the first foreign language with the usage of gaming technologies and using the "Criminal Case" gaming application.*

*Key words: game technologies; Internet service; gaming application.*

В процессе работы с иностранными студентами, изучающими русский язык как иностранный на подготовительном отделении, пришло чёткое понимание того, что каждый год мы сталкиваемся с трудностями усвоения обиходной лексики (мебель, продукты питания, одежда и т.д.). Объём слов, который студенты должны запомнить и частота их использования, к сожалению, не совпадают. Как правило, лексика запоминается до ближайшего теста. Почему так происходит? Возможно, из-за большого количества самих слов, которые студенты должны запомнить в совокупности со сложными грамматическими правилами русского языка. Сама лексика не используется достаточно часто в ежедневном общении, отсутствует крепкая ассоциативная связь, которая могла бы помочь вспомнить слово, или банальная усталость самого студента. Конечно, некоторые студенты достаточно успешно осваивают материал, однако большинству студентов даётся это не так просто. Поэтому, принимая во внимание вышеперечисленные особенности, возникла следующая задача: «Каким же образом помочь студентам в этом вопросе?»

Как уже упоминалось ранее, некоторые единицы обиходной лексики употребляются студентами недостаточно часто, в следствии чего, они её либо забывают, либо она переходит в разряд пассивного словаря. Одним из способов

решения данной задачи является организация самостоятельной работы таким образом, чтобы у них появилась более крепкая ассоциативная связь с изучаемой лексикой, сформировалась необходимость использования данной лексики, ну и, конечно, им должно быть интересно её выполнять, так как, таким образом формируется более правильная мотивация "я сам(а) хочу / мне это интересно", а не самостоятельная работа потому что "так надо" или "из под палки". И, на этом моменте, возникает следующий вопрос: "как же их правильно замотивировать на выполнение самостоятельной работы?". Ответ продиктован временем, в котором мы живем, а именно, временем цифровых технологий, также не стоит упускать из виду неоспоримую любовь студентов к различного рода компьютерным приложениям. Используя эти данные, было принято решение использовать игровые технологии, а именно приложение «Criminal case».

«Криминальное дело» – это игра в жанре поиска предметов на детективную тематику. Игра представляет собой детективную историю. Игрок должен выполнить задания для того, что ответить на главный вопрос и найти преступника.

Несомненное преимущество данной игры, в том, что, погружаясь в атмосферу приключений, происходит стимуляция интереса и мотивации на дальнейшее выполнение заданий. Студент получает возможность выступить в роли детектива, раскрывающего криминальные дела, тем самым продвигаясь по истории игры.

В процессе игры студент должен найти соответствующие улики, выбирая предметы в определённых локациях. Благодаря такого рода действиям формируется крепкая ассоциативная связь между словом и картинкой, отображающей это слово. Задание осложнено ещё тем, что студенту необходимо найти правильный предмет среди других вещей.

В игре «Криминальное дело» также присутствует соревновательный момент, который выступает ещё одним стимулом к выполнению самостоятельной работы. За быстрое прохождение даётся большее количество очков (в игре это звёзды). Игрок зарабатывает звёзды, которые будут использоваться в качестве валюты для выполнения необходимых для раскрытия криминального дела задач, таких как: проверка улик, допрос подозреваемых и так далее. Чтобы заработать больше звёзд студенту приходится вновь и вновь возвращаться в пройденные локации, а значит, многократно повторять использовавшуюся ранее лексику.

В процессе игры будут также появляться задачи, которые занимают несколько часов реального времени, так что студентам придётся отложить игру в сторону и отдохнуть, если вдруг они сильно увлекутся.

По мере продвижения по «делу» студент получает сведения о «жертве», о сути и причинах преступления и об отношениях «пострадавшего» с подозреваемыми. Исходя из полученных данных, полученных в процессе прохождения всего криминального «дела», в конце игрок, проанализировав их, должен «арестовать» подозреваемого, который подходит по всем критериям. Если решение верное, «дело» раскрыто.

Конечно, прежде чем организовать самостоятельную работу такого рода, со стороны преподавателя требуется определённая подготовка. Во-первых, это прописать скрипт по каждой истории для того, чтобы у студентов перед глазами была история «дела» целиком и, если у них возникнут вопросы, они могли бы перечитать и найти ответ. Скрипт необязательно присылать целиком, можно высылать частями, по мере прохождения игровых локаций. Во-вторых, можно отобрать слова и фразы, которые могут вызвать сложности в понимании учащихся. В-третьих, составить комплекс упражнений для дополнительной проработки отобранной лексики. В-четвёртых, придумать матрицу проверки приобретенных знаний и организовать с её помощью контроль за усвоением лексики.

В процессе апробации стало понятно, что такого рода самостоятельная работа нравится абсолютному большинству студентов. Студентам понравился тот факт, что они могут учить лексику в процессе игры, а не привычным способом "заучивания". Тест, который был использован в качестве контроля также показал высокие результаты.

Таким образом, организация самостоятельной работы студентов при помощи использования игровых технологий была проверена на практике и в результате – определено показывает их положительное воздействие на процесс обучения русскому языку как иностранному.

Игровой процесс становится неким медиатором, с помощью которого студентам гораздо легче преодолевать психологические трудности в отношениях с преподавателем, им легче дается когнитивная деятельность в условиях незнакомой среды.

Изучение слов и выражений происходит не только через их запоминание как абстрактных единиц, но и с визуальным подкреплением через изображения и объяснение контекстов применения. К тому же, награды, полученные студентами во время игрового процесса, служат осязаемым доказательством их достижений и эффективности в изучении языка.