

*УДК 372.8*

*Кононова Елизавета Константиновна, студент  
Московский Городской Педагогический Университет,  
Москва, Российская Федерация  
электронная почта: kononovae742@mgpu.ru*

*Elizaveta Kononova, student  
Moscow City University, Moscow, Russia  
e-mail: kononovae742@mgpu.ru*

## ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПЛАТФОРМ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ШКОЛЬНИКОВ, ИЗУЧАЮЩИХ КИТАЙСКИЙ ЯЗЫК

В статье исследованы возможности применения интерактивных платформ в процессе развития социокультурной компетенции школьников, изучающих китайский язык. Произведен обзор интерактивных платформ, которые уже внедрены в учебный процесс,

а также предложены альтернативные варианты современных технологий, формирующих социокультурные знания. Вместе с тем раскрыты принципы здоровьесбережения, применяемые при работе с информационно-коммуникативными технологиями.

*Ключевые слова:* Китайский язык; социокультурная компетенция; иноязычная коммуникативная компетенция.

## THE USE OF INTERACTIVE PLATFORMS IN THE PROCESS OF DEVELOPING THE SOCIO-CULTURAL COMPETENCE OF CHINESE LANGUAGE LEARNERS

The article examines the possibilities of using interactive platforms in the process of developing the socio-cultural competence of Chinese language learners. An overview of interactive platforms that have already been introduced into the educational process is made, as well as alternative versions of modern technologies that form socio-cultural knowledge are proposed. At the same time, health saving principles applied when working with IT are presented.

*Key words:* Chinese language; socio-cultural competence; foreign language communicative competence.

В современном мире взаимодействие между различными культурами является неотъемлемой частью повседневной жизни. В контексте современного информационного общества владение иностранным языком приобретает особую важность, поскольку язык является ключом к пониманию и взаимодействию с другими культурами. Реализуемые на уроках иностранного языка принципы ФГОС направлены на развитие коммуникативной компетенции и включают формирование языковой личности [1, с. 161]. При этом, применяя на практике ряд коммуникативных действий, обучающийся все равно не может избавиться от языкового барьера и начать говорить из-за несформированной социокультурной компетенции, которая является неотъемлемым компонентом коммуникативной компетенции [2, с. 74].

Как известно, социокультурная компетенция представляет собой способность эффективно взаимодействовать и адаптироваться к различным социокультурным контекстам, включая в себя знание и понимание культурных особенностей, ценностей, норм и обычаев других стран, а также умение применять эту информацию в практике коммуникации. Развитие данной компетенции позволяет обучающимся не только эффективно общаться на иностранном языке, но и быть готовыми к межкультурному взаимодействию, уважительно относиться к другим культурам и строить конструктивные отношения с представителями различных национальностей.

Что касается русскоязычных обучающихся, развитие социокультурной компетенции на уроках китайского языка особенно важно, учитывая, насколько традиции восточной культуры отличаются от традиций родной страны. Схожие явления могут восприниматься по-разному представителями разных культур. Одним из ярких примеров является различие лексики, обозначающей степень родства (углубление русского понятия «дядя» в китайском языке до понятий «младший/старший брат мамы», «младший/старший брат папы» и т. п.), поэтому преподавателю следует уделять внимание понятиям, не имеющим аналога в родном языке [3, с. 98].

Марк Prenski (*Digital Natives, Digital Immigrants*, 2001) ввел понятие Digital Natives ‘жители цифрового поколения’, чтобы обозначить современный пласт людей нового поколения. Обучающиеся уже не могут концентрироваться на традиционных «консервативных» уроках, получают демотивацию в изучении языка, когда есть возможность моментального доступа к интернету с бесконечным объемом информации. Инновационные тенденции и цифровая глобализация трансформируются вместе, формируя новую реальность, с которой мы должны научиться работать, если планируем понять и полностью реализовать образовательный потенциал обучающихся [4, с. 40].

Таким образом, возникает необходимость во внедрении интерактивных платформ в процесс формирования социокультурной компетенции школьников, изучающих китайский язык как иностранный.

Интерактивные платформы могут быть полезными инструментами для поддержания процесса развития социокультурной компетенции, предоставляя школьникам возможность взаимодействовать с носителями изучаемого языка и погрузиться в китайскую культуру.

Существует множество популярных онлайн-сервисов для создания интерактивных упражнений: отечественные платформы МЭШ.РУ, РЭШ.РУ, ЯКласс, Учи.ру и другие; иностранные сервисы LearningApps.org, Wordwall.net, Quizlet.com и т. д. На перечисленных платформах можно создавать свои игры и упражнения на основе шаблонов либо использовать готовые варианты. Большое количество вариаций заданий, тем не менее, все же ограничивают творческий потенциал как преподавателя, так и обучающихся из-за шаблонности типов заданий.

Видится необходимым расширить перечень онлайн-ресурсов для обучения языку и культуре страны изучаемого языка. Например, виртуальные экскурсии на платформе Google.Maps или панорамы Яндекс Карт позволяют учащимся «посетить» различные исторические и культурные места в Китае, такие как Великая Китайская стена, Запретный город и Терракотовая армия. Благодаря таким экскурсиям школьники могут не только увидеть указанные достопримечательности, но и узнать больше об их значении и истории. Также имеются возможности для активизации лексики, связанной с навигацией и местоположением при составлении маршрутов на китайском языке.

Более того, вызовы современности привели к потребности в создании учебной платформы в виртуальной реальности. Виртуальная реальность позволяет создать аутентичную атмосферу Китая, где пользователи могут погрузиться и взаимодействовать с различными ситуациями и персонажами на китайском языке. Одной из основных функций программы является проведение диалогов, где пользователи могут выбирать различные варианты ответов и учиться эффективно коммуницировать на китайском языке. Также программа предоставляет возможность взаимодействия с 3D-моделями, которые представляют различные аспекты китайской культуры и обычаев. Пользователи имеют возможность перемещаться по локации и исследовать различные стороны китайской жизни [5, с. 1].

Образовательные игры, содержащие элементы китайской культуры, предоставляют обучающимся возможность углубить свои знания и применить их на практике. Например, игра, которая требует от обучающегося собрать пазл из фрагментов карты Китайской Народной Республики с подписанными регионами, помогает не только запомнить сами иероглифические знаки, но и активизировать знания в области культуры страны.

Для эффективного использования интерактивных платформ в процессе развития социокультурной компетенции школьников, изучающих китайский язык, преподавателям рекомендуется учесть следующие моменты:

1) интегрировать интерактивные платформы в учебные планы и программы, чтобы обеспечить их регулярное использование в учебном процессе;

2) поддерживать диалог и взаимодействие между обучающимися и носителями языка с помощью онлайн-платформ, таких как чаты и форумы;

3) организовать групповые проекты, включающие использование интерактивных платформ, что позволит школьникам сотрудничать и обмениваться идеями;

4) оценивать достижения учащихся в развитии социокультурной компетенции с помощью интерактивных платформ, включая задания и тесты.

Внедряя цифровые технологии в процесс обучения, стоит придерживаться основ здоровьесбережения, чтобы умственное развитие не влияло негативно на физическое. Практические рекомендации по сохранению здоровьесберегающего компонента, такие как «смена электронного текста бумажным, чередование видео- и аудиоконтента, проведение зрительных зарядок» даны в брошюре [6, с. 39].

Безусловно, использование интерактивных платформ в процессе развития социокультурной компетенции школьников, изучающих китайский язык, может быть эффективным и ценным инструментом в образовательной системе. Соизучение культуры родной страны и культуры страны изучаемого языка, а также сопоставление их особенностей в перспективе благополучно влияют на освоение языка и осуществление межкультурной коммуникации.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Дудковская Е. Е. Развитие коммуникативной компетенции учащихся в условиях реализации ФГОС [Электронный ресурс] // ЧиО. 2014. № 3 (40). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kommunikativnoy-kompetentsii-uchaschihsya-v-usloviyah-realizatsii-fgos> (дата обращения: 05.11.2023).
2. Орехова Ю. М. К вопросу о структуре и содержании социокультурной компетенции [Электронный ресурс] // Известия ДГПУ. Психолого-педагогические науки. 2015. № 4(33). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-strukture-i-soderzhanii-sotsiokulturnoy-kompetentsii> (дата обращения: 05.11.2023).
3. Дворцова А. Н., Акиншева И. П. Социокультурная компетенция как средство реализации принципа культуросообразности в процессе обучения китайскому

языку [Электронный ресурс] // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2020. № 1(26). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsiokulturnaya-kompetentsiya-kak-sredstvo-realizatsii-printsipa-kulturosoobraznosti-v-protssesse-obucheniya-kitayskomu-yazyku> (дата обращения: 05.11.2023).

4. *Suleimanova O. A.* Towards synergetic combination of traditional and innovative digital teaching and research practices // Training, Language and Culture. 2020. Vol. 4. No. 4. P. 39-50. DOI 10.22363/2521-442X-2020-4-4-39-50. – EDN IQXYKH.
5. Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2022662063 Российская Федерация. Учебная интерактивная платформа для обучения китайскому языку в виртуальной реальности: № 2022661061 : заявл. 14.06.2022 : опубл. 29.06.2022 / сост. : Е. С. Круглова, Р. Х. Каримов. EDN TGKQUZ.
6. Сетевые уроки, события и игры: как учить подростков в сети? / С. Н. Вачкова, Е. Ю. Петряева, О. В. Сененко [и др.]; Московский городской педагогический университет. М. : Некоммерческое партнерство содействия научной и творческой интеллигенции в интеграции мировой культуры «Авторский Клуб», 2020. 160 с. (Образование в цифровом обществе). EDN OFRVPK.