

Известия Южного федерального университета.
Филологические науки. 2022. Том 26, № 1
ОБРАЗОВАНИЕ

Научная статья

УДК 372.8

ББК 74

DOI 10.18522/1995-0640-2022-1-181-193

ФОРМИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ЛИТЕРАТУРЕ В АУДИТОРИИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

Евгения Павловна Ульянова¹, Максим Николаевич Ульянов²

¹Южно-Уральский государственный университет (НИУ), Челябинск, Россия

²Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

Аннотация. Представлен опыт преподавания русской литературы иностранным студентам, при этом особое внимание уделяется формированию лингвистической, социолингвистической, социокультурной, прагматической и другим компетенциям. Перед авторами стояла цель показать специфику работы в иноязычной аудитории, систематизировать и описать разные виды игровых заданий (языковые, речевые и ролевые), подчеркнуть, что эти формы работы способствуют успешному освоению учебного материала, развитию творческих способностей и профессиональных навыков.

Ключевые слова: коммуникативная компетенция, русский как иностранный, литература, игровые технологии, игра

Для цитирования: Ульянова Е.П., Ульянов М.Н. Формирование коммуникативной компетенции на занятиях по литературе в аудитории иностранных студентов // Известия ЮФУ. Филол. науки. 2022. № 1. С. 181 – 193.

Original article

FORMATION OF COMMUNICATIVE COMPETENCE IN LITERATURE CLASSES IN THE AUDIENCE OF FOREIGN STUDENTS

Evgeniya P. Ulyanova¹, Maxim N. Ulyanov²

¹National Research University South Ural State University. Chelyabinsk, Russia,

²Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia

Abstract. Modern education is inextricably linked with the intensification of the educational process; classical methods are actively complemented by innovative methods of working with students. Partnerships between Russian and foreign universities are rapidly developing, and the number of foreign students is increasing. The organization of the productive structure of the educational process and the creation of a favorable psychological climate for students coming to Russia, as well as the formation of communicative competence, become the priority tasks of training.

This article presents the experience of teaching Russian literature to foreign students under bachelor's and preparatory faculty programs, with special attention

paid to the formation of linguistic, sociolinguistic, socio-cultural, pragmatic and other competencies. The authors had a aims not only to show the specifics of conducting literature classes in a foreign language audience, but also to systematize and describe different types of game tasks that can be used in groups of different levels of Russian language proficiency.

The work presents three blocks of game tasks: language, speech and role-playing games, many of them are so organic to the educational process and correspond to the curriculum that they can be used immediately in the classroom without additional training for both the teacher and the student. These games have been tested for five years and have established themselves as an effective tool for updating and consolidating information, developing attention, building logical connections, improving the skill of working in groups and improving the general atmosphere in the lesson. In conclusion, it is emphasized that the use of gaming technologies in teaching contributes to motivating students to acquire knowledge, successfully master the basic material on literature, develop creative abilities and professional skills.

Key words: *communicative competence, Russian as a foreign language, literature, game technologies, game.*

For citation: *Ulyanova E.P., Ulyanov M.N.* Formation Communicative Competence in Literature Classes in the Audience of Foreign Students // Proceedings of Southern Federal University. Philology. 2022. № 1. P. 181 – 193.

Введение

В настоящее время развитие международного сотрудничества российских и зарубежных вузов имеет приоритетное значение, в связи с чем возрастает роль русского языка как иностранного в системе высшего образования, а также происходит адаптация и открытие общеобразовательных программ, ориентированных на иностранных студентов. Много внимания уделяется их максимально эффективному включению в учебный процесс, а это не только работа по их социокультурной адаптации, но и логичное и понятное построение самого обучения, разработка учебных пособий и понятной системы оценивания.

Одной из главных целей обучения иностранных студентов становится формирование коммуникативной компетенции, которая включает в себя лингвистическую (языковую), социолингвистическую (речевую), социокультурную, социальную, прагматическую (компенсаторную), дискурсивную. Соединение традиционных и новаторских методик, которые сопряжены с игровыми и интерактивными технологиями, позволяет достичь наиболее значительных результатов, обеспечивая оптимальный и интенсивный темп обучения и формирования иноязычной профессиональной компетенции [Дзюба, Массалова, 2019].

Преподавание общеобразовательных предметов иностранным студентам имеет ряд трудностей, с которыми сталкивается и преподаватель, и студент. Об этом пишут и говорят многие предметники, выделяя разный уровень социальной и академической адаптации, различный возраст, вероисповедание, язык, мотивацию, слабое знание русского языка, неодинаковую подготовку по естественнонаучным и специальным дисциплинам и пр. [Хвалина, 2012; Хамаева, 2018]. Но при этом большинство специалистов сходится в важности мотивации и вовлеченности

студентов в активный процесс обучения [Дзюба, Массалова, 2019; Будакова, 2012; Дуркин, Лебедева, 2015; Васильева]. Этому способствует применение игровых технологий, которые обеспечивают активное взаимодействие студентов, повышают интерес и стремление к демонстрации приобретённых знаний. В отличие от проверочных и контрольных работ, в игре студент получает результат сразу же – здесь и сейчас, такая моментальная обратная связь, безусловно, отражается на качестве работы.

Игре и игровым приёмам в обучении всегда уделяется много внимания. Именно игра позволяет обучающемуся активно включиться в процесс познания и помогает развивать интеллект в достаточно динамичной форме [Lee, 1979; Yiltanlilar, Caganagas, 2015; Sánchez, Morfin, Campos, 2007; Ibrahim 2017; Allsop, Jessel, 2015; Angell, Guttersrud Henriksen, Isnes, 2004; Ульянов, Ульянова, 2021]. Работы Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина [Выготский, 1991; Эльконин, 1999] описывают методологические основы игры, определяют её социальную природу, анализируют её значение для развития обучающегося. В частности, Д.Б. Эльконин говорит о четырёх функциях игры, которая «является средством развития мотивационно-потребностной сферы, средством познания, средством развития умственных действий, средством развития произвольного поведения» [Эльконин, 1999]. Т.В. Васильева выделяет обучающую, мотивационно-побудительную, ориентирующую и компенсаторную функции учебной игры [Васильева, URL]. Исследователи отмечают, что в процессе обучения игровая деятельность выполняет обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую и развивающую функции [Образцова, 2015; Хвалина, Михайлов, Суханова, 2009].

Учебная игра активизирует внимание студентов, их стремление к успешному результату выполнения задания, а также благоприятно влияет на образовательный процесс. Накопление языкового материала, закрепление полученных знаний, формирование коммуникативных навыков интенсивнее происходит благодаря игровым заданиям.

В данной статье будет представлен опыт преподавания литературы в аудитории иностранных студентов-бакалавров и слушателей, обучающихся на подготовительном факультете Южно-Уральского государственного университета, полученный за пять лет. Важной составляющей учебного процесса стали именно игровые технологии, позволяющие с разных сторон формировать коммуникативную компетенцию. Ведь игра помогает получить и закрепить теоретические и практические знания, познакомить с особенностями культуры, сформировать навыки общения и использовать их в будущей профессии. Кроме того, игровые приёмы стимулируют не только мыслительную деятельность студентов, но и развивают их творческие способности в процессе обучения на неродном языке.

Эксперимент. Разработка проблемы

Прежде чем мы перейдём непосредственно к игровым технологиям и их конкретной роли в процессе обучения, скажем об особенностях пре-

подавания литературы иностранным студентам. Преподаватель должен быть готов к тому, что на занятиях будут присутствовать обучающиеся с разным уровнем знания русского языка. Большинство из них не владеет терминологией и основами научного стиля речи. Многие из ребят не имеют читательского опыта и навыка работы с художественным текстом. Несомненно, занятия литературой предполагают изучение теории и практики, а также работу с научным и художественным стилем. Данный материал должен быть логично выстроен, понятен и адаптирован, поскольку теория должна быть изложена доступно и просто, но без искажения смысла, а тексты должны сопровождаться качественным лексическим и культурологическим комментарием.

При объяснении материала рекомендуется использовать иллюстрации, таблицы, схемы, музыкальные композиции, подходящий видеоряд. Наглядность не только способна привлечь внимание и вызвать интерес, но и помогает создать благоприятный эмоциональный фон. Эту же функцию выполняют игровые задания, и вместе с тем они позволяют актуализировать и закрепить полученные ранее знания, развивают внимательность и нестандартное мышление, способствуют запоминанию информации, формируют коммуникативные навыки и умения, которые необходимы в практической деятельности.

Игровые технологии важны не сами по себе, они должны органично вписываться в структуру занятия и соответствовать основным принципам: систематичность, тематическая целостность, сознательность и активность, нацеленность на креативность [Дзюба, Массалова, 2019, с. 49]. Е.В. Дзюба и А.Э. Массалова справедливо отмечают, что лингвистические игры нацелены на формирование и развитие собственно языковой компетенции [Дзюба, Массалова, 2019]. Для иностранных студентов такой тип заданий оказывается актуальным особенно на первых занятиях по предмету. Здесь можно использовать «лексические» и «грамматические» игры, которые позволяют отработать синонимы/антонимы, лексическую сочетаемость, проверить знание терминов и умение их использовать, строить высказывания, восстанавливая структуру предложения.

Приведём примеры игр, формирующих лингвистическую (языковую) компетенцию, которая предполагает владение знанием о системе языка и правилах функционирования единиц в речи.

1. Перепутанные буквы. Это задание можно выполнять на любом занятии, в качестве отработки написания и запоминания термина или имени. Преподаватель предлагает восстановить слово, в котором нарушена последовательность букв (языковой материал: иларутарет, эпот, засркса, ерйго, норам, унпишк и т.д.).

2. Кроссворд. Это задание позволяет повторить значимую теоретическую и практическую лексику. Вариантов работы с кроссвордом, как и самих кроссвордов, множество: разгадать кроссворд, составленный преподавателем заранее, например, на скорость; составить кроссворд самостоятельно и дать разгадать другому учащемуся; разделить студентов

на команды, каждая самостоятельно придумывает кроссворд и задания к нему и даёт разгадать соперникам.

Можно использовать не классический кроссворд с заданиями, а буквенный кроссворд, нацеленный также на отработку новых терминов, их написание и произнесение. Сначала учащимся предлагается прочитать слова, например, по теме «Художественные тропы»: эпитет, сравнение, гипербола, антитеза, повтор и т.д., после этого в специальном поле эти слова необходимо найти, зачеркнув соответствующие буквы.

Этот же тип заданий можно использовать и в усложнённом варианте, например, в качестве завершающего задания по изученным темам. Из кроссворда «Литературные герои» необходимо выписать имена, соответствующие трём категориям: герои Пушкина, герои Достоевского и герои Толстого (рис. 1). В данном задании присутствуют «ловушки» - слова, которые не принадлежат к названным категориям, например, герои Лермонтова, Тургенева, Чехова. То есть студенты в игровой форме систематизируют и закрепляют изученные термины, ведь важно их не только найти, но и правильно разбить по группам, исключив лишние слова.

М	О	Н	Е	Г	И	Н	Ь	Н	А	У	К	А	Г	О	П	О
К	Д	Ф	Т	Е	П	А	С	Я	А	Л	У	Д	О	П	О	Д
К	А	П	М	А	Т	Т	Р	Н	Я	К	У	У	Л	Р	Л	О
П	В	Ь	С	Р	А	С	К	О	Л	Ь	Н	И	К	О	В	
Л	Б	Е	Ц	Л	П	Ш	О	Т	Н	О	С	Я	Ь	Т	Л	А
М	А	Р	М	Е	Л	А	Д	О	В	Ч	К	Д	М	П	Ь	С
Г	З	А	А	Д	П	В	О	Д	А	А	Е	П	А	В	Г	С
Л	А	С	П	А	С	К	А	Л	Л	Ю	Д	М	П	Л	А	Г
А	Р	М	С	О	Н	Я	Л	Я	Р	Т	Ь	А	В	Н	У	К
М	О	О	А	Р	А	К	П	У	С	О	Р	М	Е	Н	З	А
С	В	Л	П	Е	Ч	О	Р	П	Н	Т	У	П	Т	П	В	Б
Г	О	Г	О	Л	Ь	Ю	З	М	А	А	С	К	П	Е	Р	О
Т	Е	М	П	Е	Б	Э	Л	А	Р	А	Л	А	З	Г	Е	Т
С	Л	О	В	Т	А	Л	В	Ы	П	О	А	А	М	А	М	А
Р	А	Д	П	К	Н	Е	Т	А	Т	П	Н	А	П	З	Я	М
К	Т	А	Т	Ь	Я	Н	А	Р	Л	О	П	М	П	У	Л	Ь

Рис. 1. Пример кроссворда «Литературные герои»

3. Литературный алфавит. Это задание рекомендуется предлагать в качестве повторения и закрепления материала. Студентов можно разделить на мини-группы и предложить вспомнить литературоведческий термин, героя или писателя на каждую (или заданную преподавателем) букву алфавита. Слова записываются представителями групп на доске (закрепление правильного написания), а затем подводятся итоги. Как вариант, можно учитывать количество слов, ошибок и скорость выполнения задания.

4. Литературный ребус представляет собой загадку, состоящую из рисунков, фигур, букв и знаков. Нашим студентам полюбили такие

ребусы в начале урока, потому что ответ на них – новая тема занятия и бонусный балл в самом начале (рис. 2).

Следующий блок игр нацелен уже на формирование и речевой компетенции, поскольку предполагает знание способов формирования и формулирования мыслей с помощью языка. Здесь уже важно понимание ситуации, логическое построение фраз.

1. Собери афоризм. В качестве афоризма берутся слова какого-либо героя, изученные на занятии, например, «Не хочу учиться, а хочу жениться», «Все счастливые семьи похожи друг на друга, каждая несчастливая семья несчастлива по-своему». Каждый из студентов получает карточку со словом в определенной форме, из слов необходимо составить афоризм. Выполняя это задание, студенты могут передвигаться, поэтому очень хорошо его использовать, например, после чтения большого фрагмента текста. Переключение с одного вида деятельности на другой позволит студентам передохнуть и с новыми силами продолжить работу.



Рис 2. Пример «Литературного ребуса»

Другой вариант подобной игры: учащиеся делятся на две команды и получают карточки с афоризмами, разбитыми на две части. Необходимо соединить первую и вторую части так, чтобы получился целый и логически завершённый афоризм. Задание выполняется на скорость. Языковой материал: «не хочу учиться.../...хочу жениться», «Я был готов любить весь мир... / ...и я выучился ненавидеть», «быть можно дельным человеком... / ...и думать о красе ногтей», «в человеке должно быть всё прекрасно... / ...и лицо, и одежда, и душа, и мысли».

2. Найди свою пару. Учащимся раздаются карточки. На одних написаны имена литературных героев, на других фразы, которые произносятся героем. Задача студентов найти свою пару (герой – его слова). Чтобы облегчить задание, можно сделать карточки в двух цветах. Данное задание нацелено на активизацию знаний и лексики по изученным произведениям.

3. Опиши героя. Группа делится на несколько команд. Представитель каждой команды садится лицом к команде и спиной к доске. На доске пишется имя героя или литературный образ. Члены команд объясняют загаданное слово, при этом не называют его и не используют

однокоренных слов. Кто первый из сидящих к доске спиной угадает слово, та команда получает балл. Задание нацелено на проверку владения лексикой и умение объяснить на изучаемом языке значение слова, что обеспечивает развитие коммуникативных умений.

4. Пересказ по картинкам/иллюстрациям. Каждому студенту выдаётся иллюстрация к произведению. Задача описать свою картинку и расположить изображённые события в правильной последовательности. Этот вид задания тренирует не только навык говорения и умение описать, что изображено, но и память – вспомнить, что, когда и почему случилось.

5. Составь цепочку. Студенты делятся на три группы: первая получает фамилии писателей, вторая – страны, а третья – литературное направление, необходимо найти соответствия. Вариантов использования литературоведческого материала может быть много: это могут быть герои, произведения и авторы. Карточки могут быть внутри команд, кто быстрее выполнит задание, тот выиграл.

Предложенные игры формируют языковую, речевую и социокультурную компетенцию, поскольку к знанию системы языка, умению пользоваться им в речи добавляется знание культуры страны и умение выстроить свое речевое поведение в соответствии с нормами и правилами русской культуры.

Ролевые игры направлены на развитие коммуникативной компетенции во всех ее аспектах (к выше названным можно добавить социальную, компенсаторную, дискурсивную), а также позволяют развить профессиональную креативность, предполагая как индивидуальную работу студента, так и взаимодействие ребят в группах. Задания этого типа предполагают развитие навыка анализа, обобщения и систематизации изученного материала, кроме того учат формулировать свои идеи, доказывать и отстаивать свою точку зрения, участвовать в дискуссиях, слушая собеседника и возражая ему, вырабатывать конструктивное решение и точно и грамотно излагать свои мысли. Например, студенту необходимо примерить на себя роль писателя или литературного героя или принять участие в заданной коммуникативной ситуации. Надо отметить, что данная игра требует подготовки и большего количества времени, но тем не менее у сильных и артистичных учащихся вызывает большой интерес. Простые ситуации требуют меньших временных затрат и под силу каждому студенту.

Рассмотрим конкретные примеры игровых заданий этой группы.

1. Радиоспектакль. После ознакомительного чтения студентам предлагается выразительно прочитать текст, вообразив себя героем. Главная задача – максимально передать характер персонажа. После прочтения фрагмента произведения начинается обсуждение характеров героев и насколько верно студент-актёр его показал.

2. Театральная инсценировка заключается в подготовке литературного произведения или выбранного фрагмента к показу на сцене. Данное задание похоже на предыдущее, но осложняется тем, что не-

обходимо не только читать текст, но и показывать происходящее. Как правило, здесь требуется время на подготовку актёров, которая становится домашним заданием. В сильной группе можно подключить роли театральных критиков, которые после «премьеры» смогут дать оценку постановке.

3. Конкурс чтецов предполагает выразительное чтение стихотворений наизусть (домашнее задание), аргументация выбора текста (импровизация). Этот вид задания также требует подготовительную работу, но ценность его несомненна: это и тренировка памяти, и умение выразить своё мнение, развитие коммуникативных навыков.

4. Преподаватель-ученик. Этот вид игрового задания подойдёт для сильного студента, который на часть занятия становится преподавателем и объясняет материал. После такого «урока», если возникнет необходимость, настоящий преподаватель корректирует информацию или проверяют понимание услышанного.

Более простой вариант: студенты разбиваются на пары и объясняют друг другу изученную на уроке теорию. Данный вид работы позволяет обучающемуся лучше понять и закрепить новый материал. После этого задания «ученики» отвечают на вопросы преподавателя. На следующем занятии студенты меняются ролями.

5. Викторина – это игра в ответы на вопросы, объединённые общей темой. Здесь вариантов очень много: от обычных вопросов за бонусы-жетоны с подведением итогов, у кого больше жетонов, до подражания телевизионным шоу «Умники и умницы», «Своя игра» и т.д.

6. Пресс-конференция – проводится по модели классической пресс-конференции, студентам необходимо распределить между собой роли, это организаторы, приглашённые репортеры, гости, и в соответствии с ними подготовиться. Этот вид игры прекрасно реализуется после знакомства с биографией поэта или писателя. Один студент перевоплощается в известную личность, например, А. С. Пушкина, а другие задают вопросы и пишут информационные заметки, интервью и репортажи с места событий.

7. Литературная дискуссия. Нами был проведён «Суд над Раскольниковым» и «Торги по продаже вишнёвого сада». Этот вид задания достаточно трудоёмкий и требует подготовки, но в аудитории заинтересованных студентов позволит не только понять описанные в произведении события, задуматься над поставленными проблемами, задуматься над авторской позицией, но и решить множество коммуникативных задач – от выступления с речью до участия в дискуссии и отстаивании своей точки зрения.

Скажем ещё о настольных играх, которые также позволяют повторить и отработать пройденный материал, к тому же активно используются в преподавании разных предметов [Cardinot, Fairfield, 2019].

Один из любимых студентам вариант игры «Литературное домино», правила игры соответствуют обычному домино (рис. 3). Или игра-бродилка (рис. 4), также любимая учащимся.



Рис. 3. Вариант игры «Литературное домино»



Рис. 4. Литературная игра-бродилка

Кроме интересных заданий и желания прийти к финишу первым, эта игра позволяет проверить знания по теме: студентам необходимо дать определение, вспомнить автора, найти пример тропа в тексте, пересказать эпизод, сформулировать вопрос и т.д. Встречаются ходы-ловушки, где неправильный ответ может вернуть студента к началу, поэтому стимул хорошо подготовиться возникает у большинства участников. Хочется отметить, что в каждый раз игра-бродилка получается обновлённой и не повторяется.

В ходе преподавания литературы иностранным учащимся нами проводились различные эксперименты, среди них анкетирование, наблюдение, контрольный эксперимент. Результаты полученных данных подтвердили благоприятную роль игровых технологий: студенты от-

мечали комфортную атмосферу на занятии, интерес, возможность проявить себя, порадоваться своим успехам, поработать в команде и лучше познакомиться, попробовать разные роли и т.д. Кроме того, значительно улучшилась общая успеваемость студентов и повысились результаты на итоговом экзамене.

Заключение

В течение пяти лет для формирования коммуникативной компетенции нами разрабатывались и апробировались разные варианты игр по литературе. Несомненна их важная роль в процессе обучения: лингвистические игры позволяют развить языковую и речевую компетенцию, закрепить написание терминов, имен писателей и героев, отработать семантические и логические связи. Ролевые игры направлены на формирование и совершенствование коммуникативной компетенции в целом, они позволяют не только отработать различные разговорные и социальные ситуации, научиться в нестандартной ситуации использовать изученный языковой материал, но и развить творческий подход к решению уже профессиональных задач. Игровые технологии способствуют как индивидуальной работе студентов, так и их взаимодействию в группах.

Важное значение для развития профессиональных навыков приобретает именно планомерное включение игровых технологий в структуру занятий, при котором учитывается соответствие теме занятия, регулярность использования игровых заданий, вовлеченность студентов в разные формы работы (индивидуальная, групповая, командная), раскрытие творческого потенциала. Положительный результат такого построения курса в профессионально-ориентированном обучении демонстрируют не только показатели успеваемости, но и сформированные навыки понимания, владения и применения изученного материала в разных нестандартных ситуациях, моделирующих будущую профессиональную деятельность.

Список источников

Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). М.: Бук-Веди. 2012. С. 152–154. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/22/2161/> (дата обращения 26.03.2021).

Васильева Т.В. Игровые и творческие задания как способ формирования профессиональных компетенций [Электронный ресурс] // Бесплатная интернет-библиотека. URL: <http://pdf.knigi-x.ru/21filologiya/183946-1-igriv-tvorcheskie-zadaniya-kak-sposob-formirovaniya-professionalnih-kompetenciy-lektor-prepodavatel-kafed.php> (дата обращения 26.11.2021).

Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк: книга для учителя: 3-е изд. М.: Просвещение, 1991. 90 с.

Дзюба Е.В., Массалова А.Э. Игровые интерактивные технологии на уроках РКИ в системе профессионально ориентированного обучения // Педагогическое образование в России. 2019. № 2. С. 46–55. DOI: 10.26170/po19-02-05.

Дуркин П.К., Лебедева М.П. Игры как средство обучения и воспитания студентов // Вестн. Северного (Арктического) федерального ун-та. Гуманитарные и социальные науки. 2015. № 1. С. 134–143.

Образцова Н.И. Игровые методы как способ повышения мотивации к изучению иностранного языка в начальной школе // Экстернат РФ. 2015. [Электронный журнал]. URL: <http://ext.spb.ru/2011-03-29-09-03-14/146-preschool-foreign/7362-2015-03-21-08-48-07.html> (дата обращения 07.11.2021).

Ульянов М. Н., Ульянова Е. П. «Занимательная физика»: игровые технологии как средство обучения иностранных слушателей // Междунар. аспирантский вестн. Русский язык за рубежом. 2021. № 3. С. 12–16.

Хамеева О.Л. О некоторых проблемах преподавания курса «Русская литература» иностранным студентам-бакалаврам // Теория и методика профессионального образования. 2018. № 1(38). С. 145–151.

Хвалица Е. А., Михайлов А. В., Суханова Т. В. Особенности разработки учебных пособий для иностранных учащихся // Успехи современного естествознания. 2009. № 10. С. 64–65. URL: <http://www.natural-sciences.ru/ru/article/view?id=13100> (дата обращения 29.11.2021).

Хвалица Е.А. Обучение иностранных студентов // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по материалам XII междунар. науч.-практ. конф. Ч. I. Новосибирск: СибАК, 2012.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос., 1999. 360 с. URL: <http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#p1> (дата обращения 26.11.2021).

Allsop Y., Jessel J. (2015). Teachers' experience and reflections on game-based learning in the primary classroom: Views from England and Italy // *International Journal of Game-Based Learning*. Vol. 5(1), P. 1–17. DOI: 10.4018/ijgbl.2015010101.

Angell C.G., Guttersrud Henriksen E.K., Isnes A. Physics: Frightful, but fun. Pupils' and teachers' views of physics and physics teaching // *Science Education*. 2004. Vol. 88(5). P. 683–706. DOI: 10.1002/sce.10141.

Cardinot A., Fairfield J.A. Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using a Board Game // *International Journal of Game-Based Learning*. 2019. Vol. 9(1). P. 42–57. DOI: 10.4018/IJGBL.2019010104.

Ibrahim A. Advantages of Using Language Games in Teaching English as a Foreign Language in Sudan Basic Schools // *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences*. 2017. Vol. 37, № 1. P. 140–150.

Lee W.R. Language teaching games and contests. Oxford: Oxford University Press, 1979. 214 p.

Martinez-Sánchez M.M., Morfin A.P., Campos V.E.P. Interactive games in the teaching-learning process of a foreign language // *Teoría y Praxis*. 2007. Vol. 4. P. 47–66. DOI: 10.22403/UQROOMX/TYP04/04.

Yiltanlilar A., Caganagas C.K. The role of using games in ELT: teenagers // *International Journal of Innovative Education Research*. 2015. Vol. 3(3). P. 15–25.

References

Allsop Y., Jessel J. (2015). Teachers' experience and reflections on game-based learning in the primary classroom: Views from England and Italy. *International Journal of Game-Based Learning*, vol. 5(1), pp. 1–17. DOI: 10.4018/ijgbl.2015010101.

Angell C.G., Guttersrud Henriksen E.K., Isnes A. (2004). Physics: Frightful, but fun. Pupils' and teachers' views of physics and physics teaching. *Science Education*, vol. 88(5), pp. 683–706. DOI: 10.1002/sce.10141.

Budakova O.V. (2012). Game technologies as an effective means of enhancing the educational process in a foreign language lesson. *Pedagogical skills: materials of*

the I Intern. scientific. conf. (Moscow, April 2012). Moscow: Buki-Vedi, pp. 152–154. Available at: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/22/2161/> (accessed 26.03.2021). (In Russian).

Cardinot A., Fairfield J.A. (2019). Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using a Board Game. *International Journal of Game-Based Learning*, vol. 9(1), pp. 42-57. DOI: 10.4018/IJGBL.2019010104.

Durkin P.K., Lebedeva M.P. (2015). Games as a means of teaching and educating students. *Vestnik of Northern (Arctic) Federal University. Series "Humanitarian and Social Sciences"*, no. 1, pp. 134-143. (In Russian).

Dzyuba E.V., Massalova A.E. (2019). Game and interactive technologies at the lessons of Russian as a foreign language in a college. *Pedagogical Education in Russia*, no. 2, pp. 46–55. DOI: 10.26170/po19-02-05. (In Russian).

Elkonin D.B. (1999). *Psychology of the game*. Moscow, Humanit. ed. center VLADOS. 360 p. Available at: <http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#p1> (accessed 26.11.2021). (In Russian).

Ibrahim A. (2017). Advantages of Using Language Games in Teaching English as a Foreign Language in Sudan Basic Schools. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences*, vol. 37, no. 1, pp. 140–150.

Khamaeva O.L. (2018). Some Problems of Teaching Russian Literature to Foreign Students of Bachelor's Degree Programme. *Theory and methods of professional education*, no. 1(38), pp. 145-151. (In Russian).

Khvalina E.A. (2012). Teaching foreign students. *Personality, family and society: questions of pedagogy and psychology: collection of articles. Art. by mater. XII int. scientific-practical conf. Part I*. Novosibirsk, SibAK. (In Russian).

Khvalina E.A., Mikhailov A.V., Sukhanova T.V. (2009). Features of the development of teaching aids for foreign students. *Advances in current natural sciences*, no. 10, pp. 64-65. Available at: <http://www.natural-sciences.ru/ru/article/view?id=13100> (accessed 29.11.2021). (In Russian).

Lee W.R. (1979). *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press. 214 p.

Martinez-Sánchez M.M., Morfin A.P., Campos V.E.P. (2007). Interactive games in the teaching-learning process of a foreign language. *Teoria y Praxis*, no. 4, pp. 47-66. DOI: 10.22403/UQROOMX/TYP04/04.

Obraztsova N.I. (2015). Game methods as a way to increase motivation for learning a foreign language in primary school. *Externship RF* [Electronic journal]. Available at: <http://ext.spb.ru/2011-03-29-09-03-14/146-preschool-foreign/7362-2015-03-21-08-48-07.html> (accessed 07.11.2021). (In Russian).

Ulyanov M.N., Ulyanova E.P. (2021). «Entertaining physics»: game technologies as a means of teaching foreign students. *International Post-Graduate Student Bulletin Russian Language Abroad*, no. 3, pp. 12-16. (In Russian).

Vasilyeva T.V. Game and Creative Tasks as a Way of Forming Professional Competencies. *Free Internet Library* [Electronic resource]. Available at: <http://pdf.knigi-x.ru/21filologiya/183946-1-igri-tvorcheskie-zadaniya-kak-sposob-formirovaniya-professionalnih-kompetency-lektor-prepodavatel-kafed.php> (accessed 26.11.2021). (In Russian).

Vygotsky L.S. (1991). *Imagination and creativity in childhood: Psychological sketch: A book for the teacher*. 3rd ed. M.: Education. 90 p. (In Russian).

Yiltanlilar A., Caganagas C.K. (2015). The role of using games in ELT: teenagers. *International Journal of Innovative Education Research*, no. 3(3), pp. 15-25.

Сведения об авторах

Ульянова Евгения Павловна – канд. филол. наук, доцент кафедры русского языка как иностранного Института лингвистики и международных коммуникаций Национального исследовательского университета, marzhenya@yandex.ru

Ульянов Максим Николаевич – канд. физ.-мат. наук, доцент кафедры общей и прикладной физики Челябинского государственного университета, max-39@yandex.ru

Information about the authors

Evgeniya P. Ulyanova – Ph.D. of Philology, associate professor of Department of Russian as a Foreign Language, Institute of Linguistics and International Communication, National Research University South Ural State University; marzhenya@yandex.ru

Maxim N. Ulyanov – Ph.D. of Physics and Mathematics, associate professor, Department of General and Applied Physics, Chelyabinsk State University; max-39@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 29.11.2021; одобрена после рецензирования 21.01.2022; принята к публикации 21.01.2022.

The article was submitted 29.11.2021; approved after reviewing 21.01.2022; accepted for publication 21.01.2022.