

Известия Южного федерального университета.
Филологические науки. 2022. Том 26, № 3
ОБРАЗОВАНИЕ

Научная статья
УДК 372.881.161.1
ББК Ч.480.26/426
DOI 10.18522/1995-0640-2022-3-158-168

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА: ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РКИ В КИТАЙСКОЙ АУДИТОРИИ

**Игорь Владиславович Нефёдов¹,
Анна Владимировна Ши²**

¹Южный федеральный университет, Россия, Ростов-на-Дону

²Российский университет дружбы народов, Россия, Москва

Аннотация. Геймификация образовательного процесса – один из основных путей развития современной методики преподавания РКИ. Разнообразные игры на занятиях русским языком в иностранной аудитории позволяют повысить мотивацию к изучению русского языка и, несомненно, делают образовательный процесс ярче, красочнее, интереснее, а соответственно, и активнее.

Многие преподаватели, работающие с китайскими студентами, отмечают тот факт, что достаточно часто их ученики не достигают нужного уровня владения русским языком в установленные сроки. Многочисленные трудности возникают при обучении различным аспектам: фонетическому, лексическому, грамматическому. Игры, специально разработанные для китайской аудитории, могут помочь преодолеть данные трудности, повысить качественный и количественный показатели изучения русского языка.

Цель статьи – показать возможности фонетических, лексических и грамматических игр в интенсификации процесса обучения русскому языку как иностранному китайских студентов на начальном этапе.

Ключевые слова: методика преподавания РКИ, русский язык как иностранный, обучение фонетике, обучение лексике, обучение грамматике, китайская аудитория, геймификация, игры

Для цитирования: Нефёдов И.В., Ши А.В. Геймификация образовательного процесса: игры на занятиях по РКИ в китайской аудитории // Известия ЮФУ. Филол. науки. 2022. № 3. С. 158 – 168.

Original article

GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS: GAMES IN RFL-CLASSES IN THE CHINESE AUDIENCE

Igor V. Nefedov, Anna V. Shi

Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russia

Abstract. Gamification of the educational process is one of the main ways to develop modern methods of RFL-teaching. Games undoubtedly increase motivation to learn Russian, make the educational process brighter, more colorful, more interesting, and, accordingly, more active. Intensification of the process of teaching Russian as a foreign language is one of the urgent problems of the teaching methodology of the Russian Language at this stage of its development.

Many tutors working with Chinese students note the fact that quite often their students do not reach the required level of proficiency in the Russian language in a timely manner. Russian and Chinese languages differ significantly, which makes the process of mastering the Russian language by the Chinese very difficult. Numerous difficulties arise when teaching various aspects: phonetic, lexical, grammatical. Games specially designed for the Chinese audience can help overcome these difficulties, improve the qualitative and quantitative indicators of learning the Russian language.

The purpose of the article is to show the possibilities of phonetic, lexical and grammatical games in the intensification of the process of teaching Russian as a foreign language to Chinese students at the initial stage of training.

The materials for the study were unique games for RFL-teaching to Chinese foreign students with the A2 level of proficiency in Russian. The authors have developed three games for teaching phonetics: "Phonetic basin", vocabulary: "Lexical hat", grammar: "Grammatical deck". The research used methods of experiment, observation and interpretation, as well as generalization of personal practical experience of working in a Chinese audience. An experiment was conducted at the Southern Federal University, Russia in 2022. This study involved 7 Chinese students of the Academy of Architecture and Arts, the training program 54.03.01 Design, studying Russian at the Institute of Philology, Journalism and the Intercultural Communication.

Key words: *RFL-teaching, Russian as a foreign language, phonetics training, vocabulary training, grammar training, Chinese audience, gamification, games*

For citation: *Nefedov I.V., Shi A.V. Gamification of the Educational Process: Games in RFL-Classes in the Chinese Audience // Известия ЮФУ. Филол. науки. 2022. № 3. С. 158 – 168.*

Введение

В настоящее время геймификация образовательного процесса становится одним из основных путей развития современной методики преподавания РКИ. Многие исследователи указывают на важную роль игр в процессе обучения русскому языку [Филиппова, 2021; Балакина, 2020]. Подавляющее большинство преподавателей активно использует различные игры на практических занятиях с иностранными студентами. Игры, несомненно, повышают мотивацию к изучению русского языка, делают образовательный процесс ярче, красочнее, интереснее, а соответственно, и активнее. Интенсификация процесса обучения русскому языку как иностранному является одной из актуальных проблем методики преподавания РКИ на данном этапе её развития [Пантелеев, Нефедов, Попова, 2021; Юдинцева, 2016]. Особенно значимой проблемой интенсификации является для китайской аудитории [Лю, 2016; Юсупова, Зырянова, 2017]. Многие преподаватели, работающие с китайскими студентами, отмечают тот факт, что достаточно часто их ученики не достигают нужного уровня владения русским языком в установленные сроки. Китайский и русский языки значительно различаются, что дела-

ет весьма затруднительным процесс освоения русского языка китайцами. Многочисленные трудности возникают при обучении различным аспектам: фонетическому, лексическому, грамматическому.

На наш взгляд, игры, специально разработанные для китайской аудитории, могут помочь преодолеть данные трудности, повысить качественный и количественный показатели изучения русского языка.

Цель данного исследования – показать возможности фонетических, лексических и грамматических игр в интенсификации процесса обучения русскому языку как иностранному китайских студентов на начальном этапе.

Материалы и методы

Материалами для исследования послужили уникальные игры для обучения РКИ китайских студентов-иностранцев с уровнем владения русским языком А2. Авторами были разработаны три игры: «Фонетический таз», «Лексическая шляпа» и «Грамматическая колода». В исследовании были использованы методы эксперимента, наблюдения и интерпретации, а также обобщения личного практического опыта работы в китайской аудитории. Опытно-экспериментальное исследование было проведено на базе Южного федерального университета в 2022 году. В данном исследовании приняли участие 7 китайских студентов Академии архитектуры и искусств, программы подготовки 54.03.01 Дизайн, обучающихся русскому языку в Институте филологии, журналистики и МКК.

Исследование и его результаты

Геймификацию образовательного процесса можно отнести к средствам, активизирующим внутренние резервы личности. Игра позволяет не только закрепить и отработать лингвистические знания и сформировать основные механизмы речевой деятельности [Аносова, 2013, с. 79], что, несомненно, важно, но и создать комфортную обстановку и активизировать творческий потенциал личности обучающегося. Исследователь А.В. Коньшева классифицирует игры, применяемые на занятиях по иностранному языку, следующим образом:

- по цели (языковые, речевые);
- по способу выполнения (устные, письменные, ролевые, имитивно-моделирующие);
- по уровню сложности (репродуктивные, творческие);
- по количеству участников (индивидуальные, групповые, парные, фронтальные);
- по типу задач (оперативные, тактические, стратегические) [Коньшева, 2008, 95].

Игры обеспечивают динамичность и разнообразие работы на занятиях, а также интенсифицируют процесс в целом, способствуют развитию речемыслительных механизмов и формированию коммуникативной компетенции [Душина, 2014, с. 54]. Игра позволяет создавать усло-

вия, в которых изучаемый язык будет необходим не только для решения учебных задач, но и для естественной речевой деятельности. Каждый студент должен полноценно участвовать в игре, а для этого ему необходимо понимать других и выражать свои мысли так, чтобы их поняли другие участники игры. Именно поэтому коммуникативные игры занимают важное место в процессе преподавания иностранных языков и русского языка как иностранного в частности [Губанова, 2007, с. 9].

Китайские студенты дисциплинированы, трудолюбивы, упорны в достижении поставленных целей, наблюдательны и любознательны, однако относятся к рационально-логическому (некоммуникативному) психологическому типу овладения иностранным языком. На начальном этапе обучения часто отмечаются трудности в преодолении психологического барьера при общении и медленный темп формирования речевых навыков. «Они часто очень осторожно высказывают своё мнение и выдвигают гипотезы, предпочитают такие приёмы усвоения информации, для выполнения которых даётся определённый алгоритм и достаточное время, предпочитают выбирать виды деятельности, которые заранее заданы и спланированы» [Лю, 2019, с. 87].

Таким образом, мы можем говорить о том, что одна из основных проблем при работе в китайской аудитории – «проблема быстрого и успешного формирования коммуникативной компетенции. Полагаем, что максимально эффективными интенсифицирующими технологиями в работе с китайскими студентами являются активизация внутренних резервов личности, высокая мотивация» [Нефедов, Ши, 2021, с. 158]. Достичь их во многом можно с помощью геймификации процесса обучения.

Очень важно, чтобы преподаватель русского языка стремился создавать на занятиях комфортные условия, исключая напряженность и психологический дискомфорт у студентов, моделировал для них лично значимые ситуации, которые стимулируют общение, а также стремился построить доверительные, личностные отношения с каждым из студентов. Китайские студенты очень любопытны и игривы, поэтому эффективность учебного процесса во многом может быть повышена благодаря игровым технологиям.

Игры, специально разработанные для китайской аудитории, могут эффективно применяться при обучении всем аспектам современного русского языка.

Китайским студентам достаточно сложно даётся правильное произношение целого ряда русских звуков. К основным отличиям китайской фонетической системы согласных звуков от русской можно отнести следующие:

- 1) в китайской системе нет звонких согласных, есть только придыхательные глухие и непридыхательные полувзвонкие;
- 2) в китайском языке отсутствуют мягкие согласные;
- 3) в звуковом строе китайского языка значительно ограничена сочетаемость согласных;

4) среди китайских звуков нет аналогов русским звукам [ч], [ж], [щ], [з], [р].

Особые трудности у китайцев, изучающих русский язык, вызывает произношение звонких звуков [д], [г], [б] и парных глухих согласных [т], [к], [п]» [Дэн Цзе, URL].

С целью преодоления фонетических трудностей у китайских студентов предлагаем использовать игру «**Фонетический таз**». Предлагаемая игра способствует отработке и закреплению произношения согласных звуков. Возможно использование игры в качестве диагностического средства с целью выявления пробелов в восприятии на слух и произнесении согласных звуков русского языка у студентов в рамках начала корректировочного фонетического курса. Упор в игре делается на русские согласные звуки, произнесение которых является затруднительным для китайских студентов. Студентам предлагаются карточки, выполненные в цветовой гамме, которая вызывает положительные эмоции у китайцев. Форма подачи фонетического материала в виде игры повышает мотивацию, способствует снятию общего напряжения и улучшению настроения у всех учащихся.

Для проведения игры требуется следующий реквизит: игровые карточки со слогами и указанием звука, который необходимо воспринять на слух (рис. 1), таз, новогодняя мишура, песочные часы/секундомер.

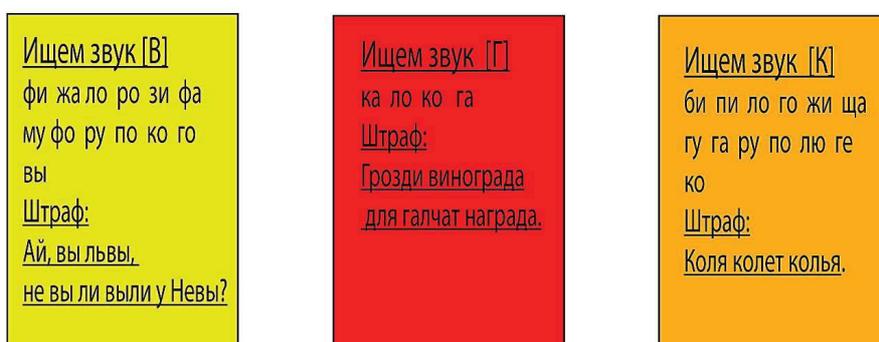


Рис. 1. Игровые карточки

Правила игры:

1. Ведущий кладёт в таз мишуру и ставит таз между двумя игроками.
2. Ведущий называет игрокам согласный звук этого раунда, который им необходимо запомнить.
3. Ведущий произносит звуки с карточек. Каждый звук участники должны повторять, а услышав согласный звук, который был заявлен в начале раунда, схватить таз и обсыпать мишурой соперника.
4. Если участник ошибочно услышал звук и схватился за таз, то он получает штраф, который заключается в чтении и повторении скороговорки, написанной на карточке.

5. За каждый правильно угаданный звук и высыпанную мишуру участник игры получает одно очко.

6. Если ведущий произнёс все звуки, а правильный звук ни один из игроков не услышал, то оба игрока по очереди читают и повторяют написанную на карточке скороговорку, а очки не присуждаются ни одному из игроков.

7. Побеждает игрок, первым набравший три очка.



Рис. 2. Эпизоды игры

Изучение лексики современного русского языка в китайской аудитории часто связано с проблемой семантизации изучаемых русских слов преподавателем. «У большинства китайских студентов отсутствует знание значений интернациональных корней (прежде всего греческих и латинских), с другой стороны, одно и то же слово в китайском и русском языках часто имеет различный языковой фон (лексическую сочетаемость, ассоциативные ряды и т.д.)» [Смурова, URL].

Решению проблемы семантизации слов может способствовать игра «**Лексическая шляпа**». Эта игра может быть использована для усвоения лексического материала по изучаемой теме «Профессии» (любой другой теме) либо в качестве средства контроля. Игра не только улучшает навыки понимания семантизируемой русской лексики на слух, но и её самостоятельной семантизации. Игра проводится на время, поэтому позволяет формировать не только качественный и количественный показатели формируемого лексического навыка, но и темп его выполнения. Темп выполнения как качественный показатель сформированности лексического навыка особенно важен в китайской аудитории, так как именно китайские студенты достаточно часто медленно говорят по-русски и хорошо воспринимают русскую речь на слух при медленном темпе речи собеседника.

Для проведения игры требуется следующий реквизит: шляпа, песочные часы/секундомер, карточки с русскими словами по теме «Профессии» (или любой другой изучаемой теме) со скрытыми подсказками – переводом каждого слова на китайский язык (рис. 3).

Слова по теме «Профессии»: студент 学生, актёр 演员, учитель 教师, спортсмен 运动员, журналист 记者, официант 服务员, экономист 经济学家, инженер 工程师, секретарь 秘书, политик 政治家, солдат 士兵, врач, доктор 医生, фермер 农民, повар 厨师, менеджер 经理, программист 程序员, фотограф 摄影师, инструктор 教, музыкант 音乐家, гид 导游。 .



Рис. 3. Карточки для игры «Лексическая шляпа»

Правила игры:

1. Все карточки необходимо сложить специальным образом (так, чтобы русское слово было видно, а перевод на китайский был скрыт) и бросить в шляпу.

2. Разделить всех игроков на команды по парам.

3. Каждой команде предоставляется 6 минут на объяснение слов, извлечённых случайным образом из шляпы. Сначала в течение 3 минут первый игрок вытягивает из шляпы по очереди карточки со словами, молча читает их, а потом пытается объяснить своему напарнику значения слов, написанных на карточках, но не упоминая ни сами слова, ни однокоренные слова. Через 3 минуты напарники по команде меняются местами.

4. За каждое угаданное слово команда получает 3 балла. Если игрок затрудняется с пониманием значения русского слова, он может посмотреть подсказку – перевод на китайский язык. В таком случае команда получает штраф – 1 балл.

5. Команда, которая наберёт максимальное количество баллов, становится победителем игры.

Немало затруднений у иностранных студентов вызывает изучение грамматики. Одной из наиболее трудных грамматических тем для китайских студентов является предложно-падежная система русского языка. Это вызвано прежде всего тем, что в китайском языке отсутствуют падежи.

Для активизации изучения грамматики русского языка мы предлагаем игру «**Грамматическая колода**». Эта игра может быть использована для проверки знания предложно-падежной системы русского языка. В данной игре картинки на карточках взяты из китайских учебников по родной речи (рис. 4). Данный приём используется для того, чтобы вы-

звать положительные эмоции у студентов и связать изучаемые русские слова со знакомыми с детства образами.

Для проведения игры требуется следующий реквизит: распечатанные карточки со словами и картинками, песочные часы/секундомер.

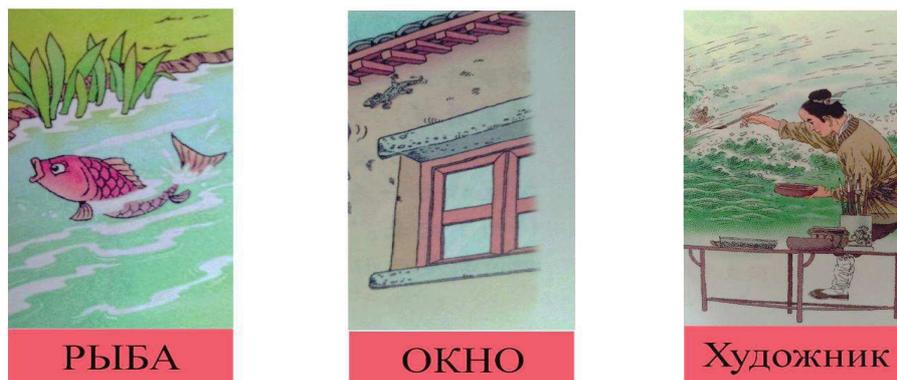


Рис. 4. Карточки для игры «Грамматическая колода»

Правила игры:

1. Студенты по очереди вытаскивают по одной карточке из колоды.
2. Каждый студент с указанным на карточке словом должен составить 6 предложений, употребив слово во всех падежах. Время выполнения задания – 3 минуты.
3. Каждый студент за время игры вытаскивает из колоды по три карточки со словами.
4. За каждое правильно составленное предложение игрок получает по 1 баллу. Максимальное количество баллов за одну карточку – 6, за игру -18.
5. Победителем становится игрок, набравший максимальное количество баллов.

Образец:

- 1 падеж (именительный падеж): Это рыба.
- 2 падеж (родительный падеж): В реке нет рыбы.
- 3 падеж (дательный падеж): Я дал рыбе корм.
- 4 падеж (винительный падеж): Сестра выпустила рыбу в воду.
- 5 падеж (творительный падеж): Я люблю суп с рыбой.
- 6 падеж (предложный падеж): Брат рассказал мне о большой рыбе.

Карточки с существительными: *банан, дом, врач, художник, капуста, цирк, чайник, сумка, кактус, книга, мяч, собака, машина, ваза, роза, рыба, карандаш, окно, мышь, шарф, ложка, ёж.*

По результатам любой из предложенных нами игр возможно оценивание студентов с помощью баллов в соответствии с принятой балльно-рейтинговой системой. В таком случае перед проведением игры студентам должна быть дана установка: какое количество баллов или какие

оценки будут соответствовать занятому первому, второму или третьему месту. Возможно оценивание каждого из участников игры согласно количеству набранных им баллов.

Апробация разработанных авторских игр была проведена на базе Южного федерального университета в первом семестре 2022 г. в группе из 7 китайских студентов Академии архитектуры и искусств, программы подготовки 54.03.01 Дизайн, обучающихся русскому языку в Институте филологии, журналистики и МКК.

В ходе установочного этапа эксперимента с участниками была проведена устная беседа с целью определения их отношения к играм, разработанным специально для китайских студентов, на практических занятиях по РКИ и наличия/отсутствия опыта участия в подобных играх. Все участники опроса изъявили желание принять участие в подобных играх на предстоящих практических занятиях. Все участники учебной группы сообщили об отсутствии опыта участия в специальных играх для китайской аудитории.

На стадии обучающего этапа эксперимента авторами статьи были проведены описанные выше игры. Все студенты в группе проявили неподдельный интерес к проведённым практическим занятиям, приняли активное участие в играх, в целом успешно справились с предложенными заданиями. Выявленные в ходе игр типичные фонетические, лексические и грамматические ошибки обучающихся были зафиксированы с целью проведения дальнейшей корректировочной работы над их устранением.

Проведенное в ходе контрольного этапа эксперимента собеседование с обучающимися группы показало однозначное положительное отношение к применению подобных игр, разработанных специально для китайской аудитории. Студенты указали на то, что проведённые игры позволяют создавать на занятиях непринуждённую атмосферу, снимать напряжение, повышать интерес к занятиям, к изучению русского языка и изъявили желание принимать участие в таких играх в будущем. Студенты, разбитые по командным парам, сообщили, что для улучшения результатов будут тренироваться, чтобы лучше объяснять друг другу изученные русские слова и понимать друг друга на русском языке, а также тренироваться выполнять задания, подобные игровым, на время.

Заключение

Таким образом, игры, специально разработанные для китайских студентов, весьма эффективны в процессе обучения русскому языку как иностранному. Геймификация образовательного процесса позволяет повысить мотивацию учащихся, активизировать внутренние резервы личности и за счёт этого интенсифицировать процесс изучения русского языка. Фонетические, лексические и грамматические игры могут легко включаться в содержание любых практических занятий по русскому языку на начальном этапе обучения и способствовать достижению необходимого уровня владения русским языком китайскими студентами в установленные сроки.

Список источников

- Аносова А.Г. Грамматико-коммуникативные упражнения с элементами игры как способ активизации владения русским языком как иностранным // Изв. ЮФУ. Филол. науки. 2013. № 3. С. 79 – 85.
- Балакина К.Д. Ролевые игры как ключевая технология развития навыков говорения у студентов вне языковой среды // Русистика. 2020. Т. 18, № 4. С. 439-453.
- Губанова Т.В., Нивина Е.А. Русский язык в играх: учеб.-метод. пособие. Тамбов: Изд-во Тамбовского гос. техн. ун-та. 2007. 80 с.
- Душина Е.В. Лингвистические игры на уроках русского и иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетенции // Филологический класс. 2014. № 4 (38). С. 54 – 58.
- Дэн Цзэ К проблеме анализа китайского акцента в области произношения русских согласных. [Электронный ресурс] URL: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2009/rki/dentse.pdf (дата обращения 25.04.2022).
- Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО, 2008. 179с.
- Лю Веньсюй. Обучение РКИ в играх // Педагогические науки. 2016. № 1 (76). С. 25 – 27.
- Лю Шоуэвэнь. Особенности проявления стилей учебной деятельности китайских студентов в иноязычной образовательной среде // Научное мнение. 2019. № 6. С.86 – 91.
- Нефедов И.В., Ши А.В. Языковые контакты Китая и России: от классических школ к виртуальной образовательной среде // Изв. ЮФУ. Филол. науки. 2021. № 3. С.146 – 162.
- Пантелеев А.Ф., Нефёдов И.В., Попова К.А. Традиционные и инновационные технологии и средства интенсификации процесса обучения РКИ // Балтийский гуманитарный журн. 2021. № 1 (34). С. 210 – 214.
- Смурова Т.В. Лексико-грамматические трудности и способы их преодоления при изучении русского языка китайскими студентами [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksiko-grammaticheskie-trudnosti-i-sposoby-ih-preodoleniya-pri-izuchenii-russkogo-yazyka-kitayskimi-studentami/pdf> (дата обращения 25.04.2022).
- Филиппова В.М. Игры как способ повышения мотивации при обучении РКИ // Русский язык за рубежом. 2021. № 3 (286). С. 27 – 31.
- Юдинцева М.С. Приёмы интенсификации занятий по РКИ в условиях современного учебного процесса // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2016 г.). Самара: Изд-во АСГАРД, 2016. С. 300 – 303.
- Юсупова Л.Г., Зырянова Н.Э. Мотивация китайских студентов на занятиях РКИ как одно из условий достижения высокой эффективности процесса обучения // Новое слово в науке: перспективы развития. 2017. №1 (11). С. 214 – 216.

References

- Anosova A.G. (2013) Grammar-communicative exercises with game elements as a way to activate Russian language proficiency as a foreign language. *Proceedings of Southern Federal University. Philology*, no. 3, pp. 79-85. (In Russian).
- Balakina K.D. (2020) Role-playing games as a key technology for the development of speaking skills among students outside the language environment. *Rusistika*, vol. 18, no. 4, pp. 439-453. (In Russian).

Deng Jie. *On the problem of analyzing the Chinese accent in the pronunciation of Russian consonants*. Available at: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2009/rki/dentse.pdf (accessed 04.25.2022). (In Russian).

Dushina E.V. (2014) Linguistic games at Russian and foreign language lessons in the aspect of formation of communicative competence. *Philological class*, no.4 (38). pp. 54 – 58. (In Russian).

Filippova V.M. (2021) Games as a way to increase motivation with the RFL-teaching. *Russian language abroad*, no. 3 (286), pp. 27-31. (In Russian).

Gubanova T.V., Nivina E.A. (2007) *The Russian language in games: an educational and methodical manual*. Tambov: Publishing House of the Tambov State Technical University. 80p. (In Russian).

Konysheva A.V. (2008) *The game method in teaching a foreign language*. St. Petersburg: KARO. 179 p.

Liu Wenxiu (2016) RFL-Teaching in games. *Pedagogical Sciences*, no. 1 (76), pp. 25-27. (In Russian).

Liu Shouwen (2019) Features of the manifestation of styles of educational activity of Chinese students in a foreign-language educational environment. *Scientific opinion*, no. 6, pp. 86-91. (In Russian).

Nefedov I.V., & Shi A.V. (2021). Language contacts between China and Russia: from classical schools to a virtual educational environment. *Proceedings of Southern Federal University. Philology*, no. 3, pp. 146-162. (In Russian).

Pantelev A.F., Nefedov I.V., Popova K.A. (2021) Traditional and innovative technologies and means of intensification of the RFL-learning process. *Baltic Humanitarian Journal*, no. 1 (34), pp. 210-214. (In Russian).

Smurova T.V. *Lexical and grammatical difficulties and ways to overcome them when learning Russian by Chinese students* Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksiko-grammaticheskie-trudnosti-i-sposoby-ih-preodoleniya-pri-izuchenii-russkogo-yazyka-kitayskimi-studentami/pdf> (accessed 04/25/2022). (In Russian).

Yudintseva M.S. (2016) Methods of intensification of RFL-classes in the conditions of the modern educational process. *Actual issues of modern pedagogy. Materials of the VIII International Scientific Conference* (Saratov, march 2016), pp. 300-303.

Yusupova L.G., Zyryanova N.E. (2017) Motivation of Chinese students in RFL-classes as one of the conditions for achieving high efficiency of the learning process. *New Word in Science: development prospects*, no. 1 (11). pp. 214-216. (In Russian).

Сведения об авторах

Нефёдов Игорь Владиславович – канд. филол. наук, доцент кафедры теории языка и русского языка Института филологии, журналистики и МКК, igornef@yandex.ru

Ши Анна Владимировна – аспирант РУДН, chenggong888@mail.ru

Information about the authors

Igor V. Nefedov – Ph.D. of Philology, associate professor of language theory and Russian language dpt. Institute of philology, journalism and cross-cultural communication of Southern Federal University, igornef@yandex.ru

Anna V. Shi – graduate student of RUDN university, chenggong888@mail.ru

Статья поступила в редакцию 05.05.2022; одобрена после рецензирования 17.06.2022; принята к публикации 17.06.2022.

The article was submitted 05.05.2022; approved after reviewing 17.06.2022; accepted for publication 17.06.2022.