

Игровые технологии в курсе РКИ



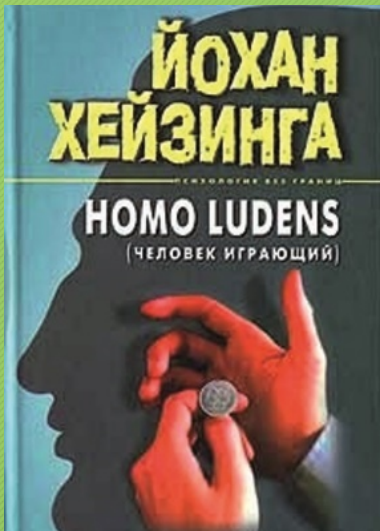
Методическое обоснование применения игр в курсе РКИ, геймификация образовательного дискурса

«Мы не потому перестаем играть, что постарели, - мы стареем, потому что перестаем играть...» Б. Шоу

Исследователи теории игр:

- Д.Б. Эльконин, Э. Берн, Й.Хейзинга, Л.С. Выготский, Д.Н. Узнадзе ;

игровыми технологиями в методике русского как иностранного занимались такие исследователи, как: Н.Л. Федотова, Н.Л. Шибко, Л.С. Крючкова, Н.В. Мощинская, Н.Б. Битехтина и др.



Игра и её роль в обучении РКИ

Цель обучения взрослого учащегося состоит в том, чтобы формировать его как новую языковую личность, развивать аппарат его мышления, способности для решения проблем, возникающих в общественной, профессиональной и личной жизни. В процессе обучения формируются смысловые, эмоциональные и когнитивные аспекты этой личности.

В учебной деятельности формирования новой языковой личности можно идти и через ролевую игру. Сам термин «игра» на различных языках сочетается с понятиями о шутке и смехе, лёгкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Поэтому игра приобретает особое значение в учебной деятельности преподавателя РКИ и самого учащегося.

На основе игровой деятельности у иностранца формируется ряд психологических особенностей: воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему производить в своих действиях перенос свойств одних вещей на другие. На этой основе формируется и ориентация на общий смысл и характер человеческих отношений, а также готовность к деятельности учебной.

Использование игровых элементов в неигровых ситуациях

ГЕЙМИФИКАЦИЯ – термин, употребленный впервые Ником Пеллингом в 2002 г.

Ник Пеллинг – американский программист и изобретатель.

Геймификация (gamification) – процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.



Геймификация в образовании



ГеймИФИКАЦИЯ: «ЗА» И «ПРОТИВ»

+	-
Делает процесс обучения более эффективным.	Подготовка отнимает слишком много времени и сил.
Мотивирует учеников заниматься во внеучебное время.	Игры со всякими призами поощряют нездоровую конкуренцию среди студентов.
Обучение становится увлекательным.	Игры формируют несерьезное отношение к учебе.
Формирует адекватное отношение к ошибкам.	Приводит к тому, что студенты знают больше об игре, чем об изучаемом предмете.
Студентам отводится активная роль.	Может вызвать непрогнозируемое поведение.
Используются современные технологии и приемы.	Создаёт искусственную мотивацию среди студентов.

Терминологические пояснения:

- геймизация , геймификация,
- «игрофикация/игроизация»,
- игровые технологии»/ «игропрактики»,
- «эдьютейнмент»,
- «геймплей» (англ. *gaterplay*) — компонент, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока. Интерфейс или панель управления, при помощи которой человек управляет игровым процессом.



Геймификация и другие виды игровых практик

Сравнение геймификации и других игровых практик

Параметр сравнения	Традиционные игры	Рольевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	нет	да	нет	нет	нет
Наличие правил	да	нет	да	да	да
Наличие цели	да	нет	да	да	да
Структура	да	нет	да	да	да
Реальный мир	нет	нет	да/нет	да/нет	да
Системность	нет	нет	нет	да/нет	да

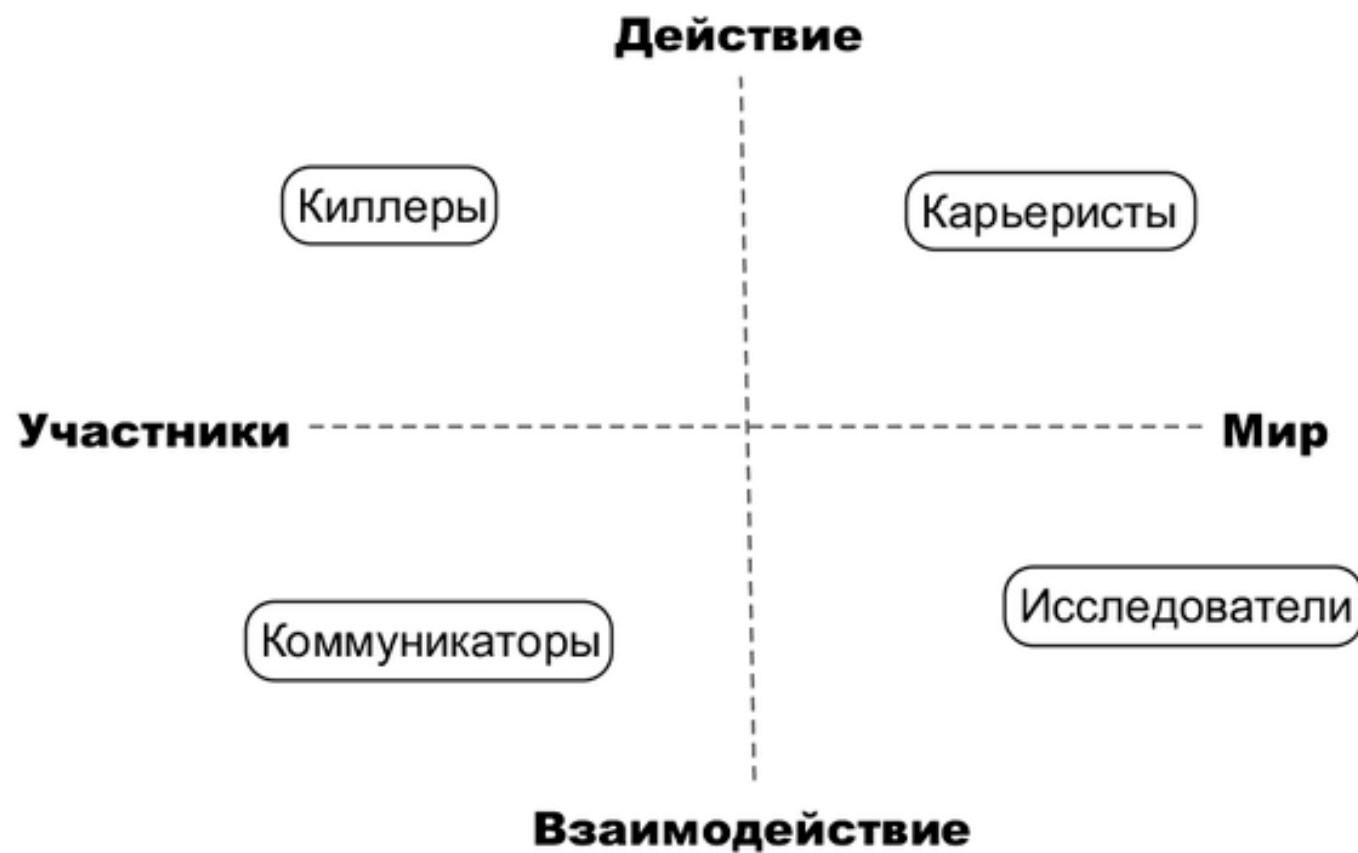
Геймификация :

- Содержательная (глобальная, сквозная);
- Структурная (локальная).

Принципы деления игр:

- Словесные игры – игры на запоминание вокабуляра, не актёрские;
- Словесно-ролевые игры – есть персонаж и речевая ситуация, отыгрыш;
- Лингвистические (фонетика, грамматика, синтаксис и т.д.) – отработка чисто лингвистического навыка.

Типы игроков по Р.А.Бартлу:



<https://www.youtube.com/watch?v=gokaQuqIAwM> Джеймс Йорк



<https://news.rambler.ru/scitech/31754915-obrazovanie-buduschego-kanadskiy-uchitel-fiziki-prevratil-obuchenie-v-igru-i-povysil-uspevaemost/> Шон Янг, Classcraft



Основные аспекты геймификации:

- динамика — использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- механика — использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- эстетика — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- социальное взаимодействие — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

В геймификации используются следующие игровые элементы:

- Задания
- Шанс — элементы случайности.
- Соревнование
- Сотрудничество ;
- Накопление ресурсов — получение полезных предметов или артефактов
- Вознаграждения
- Сделки
- Ходы — игроки вступают в игру по очереди
- Состояние победы

На фонетическом уровне игры могут помочь достижению следующих целей аудирования:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить выделять главное в потоке информации;
- научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;
- развивать слуховую память учащихся;
- развивать слуховую реакцию.



- А) Фонетические игры на начальном этапе обучения: работа с алфавитом (например, игра «Пишущая машинка», игра с карточками слогов «собери слово» и др.), игры «кто правильно прочел?», «выбор слова с одинаковым звуком»;
- Б) Фонетические игры по аудированию, такие как «слышу/не слышу», «снежный ком», «испорченный телефон», командная игра «изобрази сценку/нарисуй по услышанному», «подбери рифму» и т.п.;
- В) Игры на отработку интонации: командная игра «озвучка», «дикторы», «ударное слово» и др.

«Любимый звук»

- Цель игры – отработать тот или иной трудный звук. Вариант 1: преподаватель читает текст или стихотворение, студенты хлопают в ладоши, когда слышат этот звук. Вариант 2: студенты считают, сколько раз в тексте или стихотворении встречается изучаемый звук.

«Алфавит»

- Преподаватель показывает карточки с буквами. Выигрывает команда, которая сможет правильно назвать большее количество слов на каждую букву.

RUSSIAN ALPHABET

А  Атом	Б  Банан	В  Водка	Г  Газета
Д  Доктор	Е  Евро	Ё  Ёлка	Ж  Жираф
З  Зебра	И  Идея	Й  Йогурт	К  Компьютер
Л  Лампа	М  Меню	Н $1 - 1 = 0$ Ноль	О  Опера

«Футбол»

- Преподаватель произносит слово, задача учащихся – назвать другое слово, начинающееся с того же звука, что и первое.



«Это вопрос?»

- Студенты слушают разные с точки зрения интонационного оформления высказывания. Когда они слышат вопрос, они поднимают руку или карточку вверх.



«Самый внимательный»

- Преподаватель называет слова с изучаемым звуком и без него (с глухими и звонкими, твердыми и мягкими согласными; с ударными или редуцированными гласными). Студенты повторяют их и определяют на слух, есть ли в этих словах изучаемый звук. Преподаватель заранее договаривается с ними об условном сигнале, например, если звук есть, студенты должны хлопнуть в ладоши. Можно заранее приготовить таблички со звуками и попросить студентов показывать нужную табличку. Группу можно разбить на команды.

«Снежный ком»

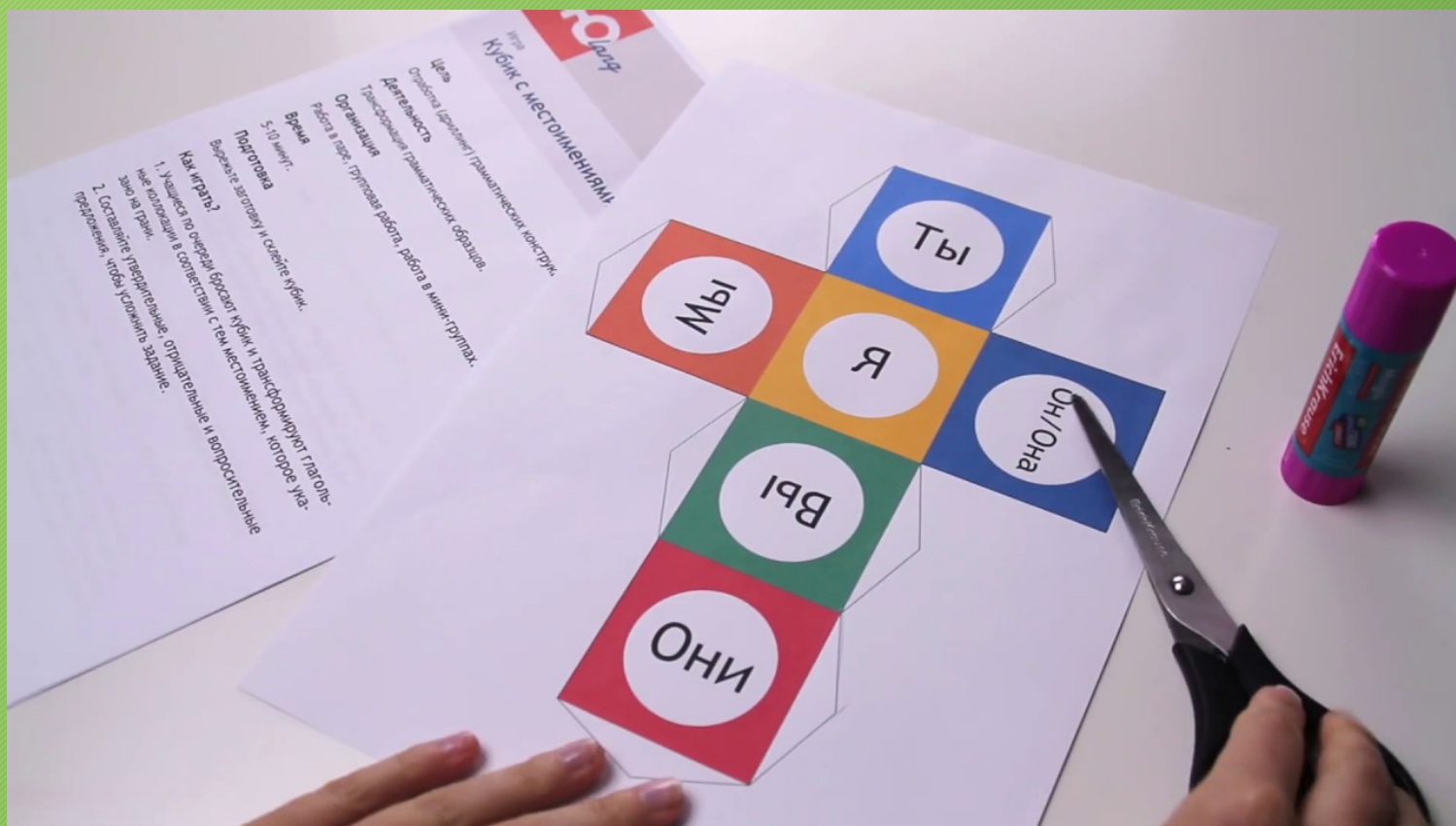
- Игроки становятся в круг. Преподаватель называет слово с определенным звуком, следующий участник повторяет это слово и называет еще одно и т.д. Последний из игроков должен повторить слова за всеми участниками. Игра подходит также для закрепления лексики по определенной теме и отработки грамматики (например, студенты говорят, чем они интересуются, используя конструкцию с творительным падежом существительного).



«Испорченный телефон»



Грамматические игры



«Что мы делаем»

- Первый студент вытягивает карточку с глаголом. Он говорит о себе в первом лице, например: «я мою посуду». Второй студент отвечает на вопрос: «что он делает?», например: «он моет посуду», третий – «что они делают?» – «они моют посуду».



Работа с комиксами





«я никогда не...» – вид глагола

- Работа в группе:
каждый студент
перечисляет , что он
никогда не делал.
Когда он затрудняется
ответить, происходит
переход хода,
количество игроков
сокращается.



Игры с карточками

Источник: книга И.Мозеловой «Русский сувенир»

в) О чём думает Анна?



в) Кому Анна позвонила?



б) Сколько им лет?



Синтаксическая игра «Собери предложение»

- Участники делятся на 2 или 3 команды, каждой команде достаётся пакет с частями большого предложения (предложение пишется учителем на листе бумаги и разрезается на части по 1 или 2-3 слова). Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее соберёт предложение.

«Чепуха»

Это игра для небольшого количества участников (до 4-х). Каждый участник готовит листок и ручку. Ведущий или кто-то из игроков громко задает вопрос

— **Кто?**

Каждый игрок пишет что придумает вверху своего листочка, затем заворачивает и игроки меняются листочками (чтобы не запутаться, передают по кругу).

Далее следует вопрос

— **С кем?**

Пишут, заворачивают, передают по кругу.

— **Где?**

— **Когда?**

— **Что делали?**

— **Что им сказали?**

— **Чем все закончилось?**

По окончании игры каждый разворачивают листок, оказавшийся у него и по очереди зачитывают.

Лексические игры

- «рассказ по рисунку/ дикая история»,
- «цепочка слов»,
- «Alias/скажи иначе»,
- «продолжение ассоциативного ряда»,
- «кроссворд», «табу», «шарада» и т.д.

Современные интерактивные компьютерные технологии становятся подспорьем педагога в этом виде игр с применением актуального BYOD:

mind map, «облако слов – word cloud», электронные викторины/сервисы тестов classtools, learning apps и др.

Гонка слов

- Учащиеся делятся на 2 команды, а доска на 2 части. Наверху пишется тема, например, «мой дом». Две команды по очереди за отведённое время пишут на доске слова по теме. Когда время заканчивается, учитель анализирует слова, подсчитывает, у какой команды больше слов, объявляет победителя.

«Вы поедете на бал?»

В начале игры определяется кто будет задавать вопросы, а кто отвечать.

Водящий начинает игру со слов:

— *Да и нет не говорите,
Черное с белым не берите,
Вы поедете на бал?*

Второй игрок отвечает, например

— *Наверное...*

Далее водящий начинает задавать любые вопросы, «на чем поедете?», «с кем поедете?», «что оденете?», пытаясь подловить игрока и заставить его ответить **да, нет, черное, белое**.

Если слово случайно сказано, то игроки меняются ролями.

Пример «Вы поедете на бал?»»

Вот пример диалога, который может получиться:

— *Да и нет не говорите,
Черное и белое не надевайте,
Вы поедете на бал?*

— *Наверное*

— *А на чем вы поедете?*

— *На карете*

— *А с кем пойдете?*

— *Со своим любимым*

— *Наверное на вас будет очень красивое платье?*

— *Да ОИ!!!*

Пиктограммы

- Класс делится на группы. Каждой группе предлагается лист, на котором написан текст или отдельные предложения. В тексте некоторые слова заменены пиктограммами. Задача игроков — восстановить словесный текст полностью за отведенное время (3-5 минут в зависимости от сложности вставляемых единиц). Выигрывает команда, которая максимально полно и правильно восстановила исходный текст.
- *Можно использовать сайт с пиктограммами:*
<https://thenounproject.com/>

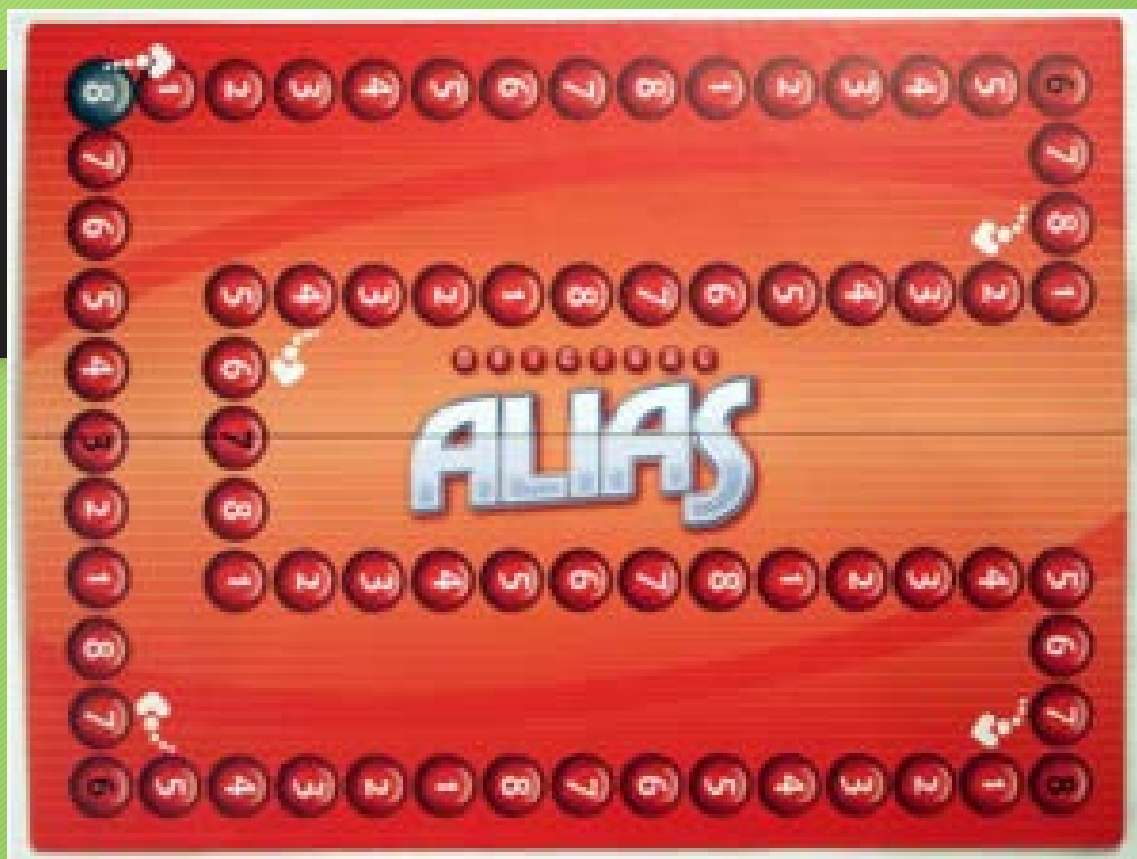
Анаграммы

Нужно решить анаграмму и исключить лишние слова.

- Хокйек (хоккей)
- Снинет (теннис)
- Оживт (живот)
- Луфотб (футбол)
- Трба (брат)
- Атмь (мать) и т. д.

«Alias», или «Скажи иначе»

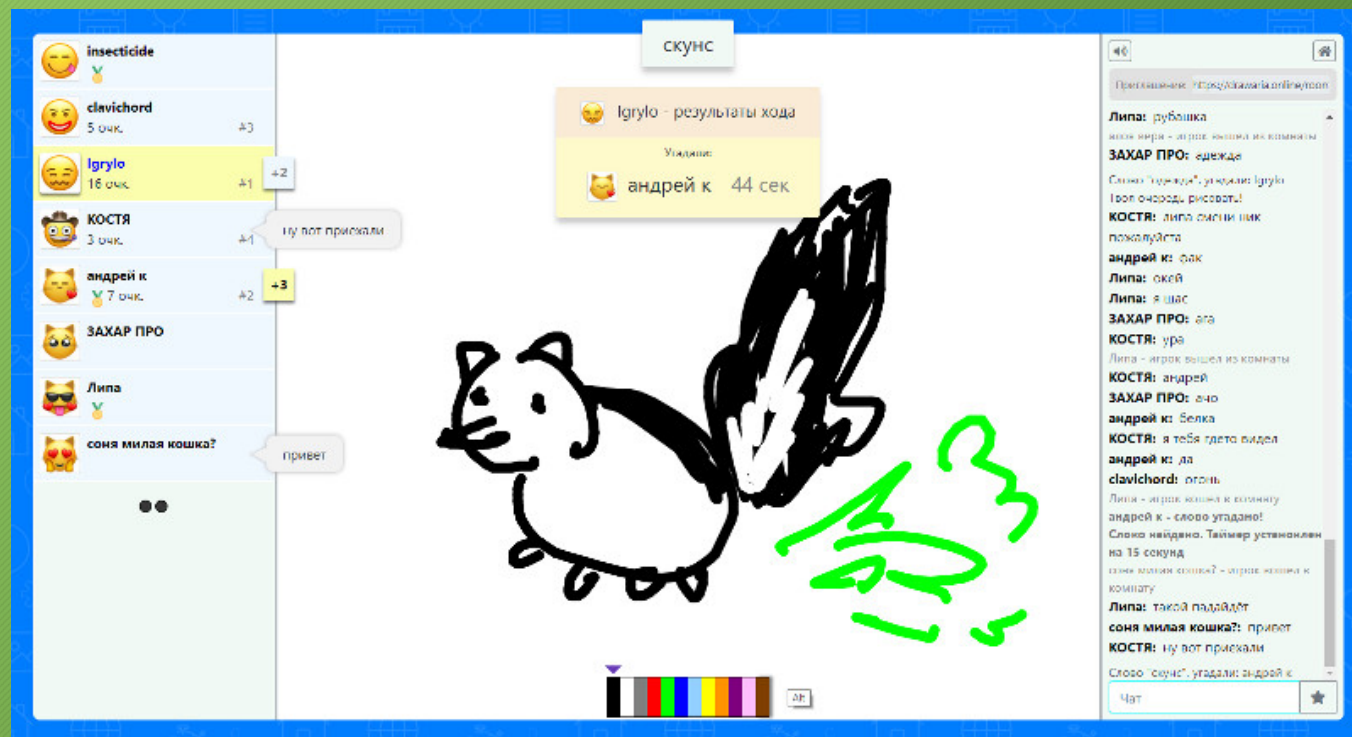
- **Цель игры** – за отведенное время объяснить своей команде как можно больше слов. Выигрывает та команда, которая быстрее придет к финишу.
- **Суть игры** – объяснить слова, используя описания, синонимы, антонимы и любые другие всевозможные словесные способы. Команды угадывают слова по очереди. С каждым новым ходом слова объясняет другой игрок команды.



1. Волга
2. учебник
3. химия
4. университет
5. трудный
6. думать
7. делать зарядку
8. преподаватель ...

«Художник»

- Один из студентов получает карточку со словом. Не показывая карточку остальным, он рисует то, что обозначает это слово, на доске. Другие студенты должны угадать, что это. Чтобы добавить азарта, можно разделить студентов на команды.



«Своя игра»

- Преподаватель пишет на доске темы, которые студенты уже изучали, например, «Свободное время», «Семья», «Одежда», «Праздники» и т. п. Преподаватель спрашивает одного из студентов, что он хочет узнать у товарища. Тот говорит, о чем он хочет спросить, и задает вопрос по выбранной теме. Каждая из тем может выбираться только один раз.



Николай Кузанский,
выбирайте вопрос!

КИТАЙ	300			1200	
ОСЕНЬ	300	600	900	1200	
ЛЬВИНАЯ ТЕМА	300	600	900	1200	
НЕ ТОЛЬКО О ПОЛИТИКЕ	300	600	900	1200	
РЕКЛАМА	300	600	900	1200	
НОЧЬ	300	600	900	1200	



Фома Аквинский
9100



Николай Кузанский
-500



Михаил Ломоносов
1400

СИНЯЯ ПЕСНЯ	100		300	400	500
ГОРОДА СРЕДИЗЕМЬЯ	100	200		400	500
НОБЕЛЕВСКАЯ ПРЕМИЯ	100		300	400	
ЯЗЫКИ			300	400	500
ЛАМПЫ	100	200	300	400	500
ИГРЫ	100	200	300	400	500




21:05


- «Словесный портрет». Один из студентов описывает внешность/одежду другого, не называя его. Остальные должны отгадать, о ком идет речь.
- «Новоселье». Студентам предлагается картинка с пустой комнатой. Они должны рассказать, куда и какую мебель они хотят поставить.
- «Помоги повару». Задача студентов – помочь повару приготовить то или иное блюдо. Студенты говорят, какие ингредиенты нужно класть в кастрюлю (на сковородку). Можно просить студентов объяснить, как готовить одно из блюд их национальной кухни или их любимое блюдо.
- «Сайт знакомств». Студенты получают «анкеты» людей с сайта знакомств и ищут для каждой анкеты парную, аргументируя свое решение.

«Интеллект-карта»= mind map





«Города»

- Игрок называет название города (можно только русского, если игроки хорошо знают географию России), следующий игрок продолжает названия городов, называя город на последнюю букву предыдущего слова. Например:
- *Сочи – Иркутск – Кострома – Альметьевск*
- Если в конце мягкий знак или й, то слово называется на предыдущую букву.

Игры социокультурной направленности

- совершенствование коммуникативно-познавательных умений, систематизация и углубление знаний об изучаемой стране,
- сопоставление полученной информации с феноменами иных лингвокультур, сравнение полученных сведений о России с фактами мировой культуры, науки и техники.

Игры социокультурной направленности

- квесты,
- викторины с использованием kahoot,
- виртуальный «Гид по городу/музею» ,
- игра «атлас стереотипов»,
- игра «Литературный музей»,
- Игра «русские жесты».

«Литературный музей»

- В аудитории заранее заготовлены предметы или картинки с ними, символизирующие то или иное литературное произведение. Игроки отгадывают, какое произведение зашифровано с помощью вещей.
- Примеры:



«Русские жесты»

- Игроков 2 или 3 команд просят прокомментировать, что означают те или иные жесты. За пример ситуации, в которой можно использовать жест, можно начислять дополнительные баллы. Побеждает команда, которая больше и правильнее прокомментирует жесты.



Квест (quest)- это игра, требующая от участников поиска чего-либо и в процессе решения интеллектуальных задач. Сюжет может быть заранее прописан или же зависеть от действий игроков.



- **В ОБРАЗОВАНИИ:**

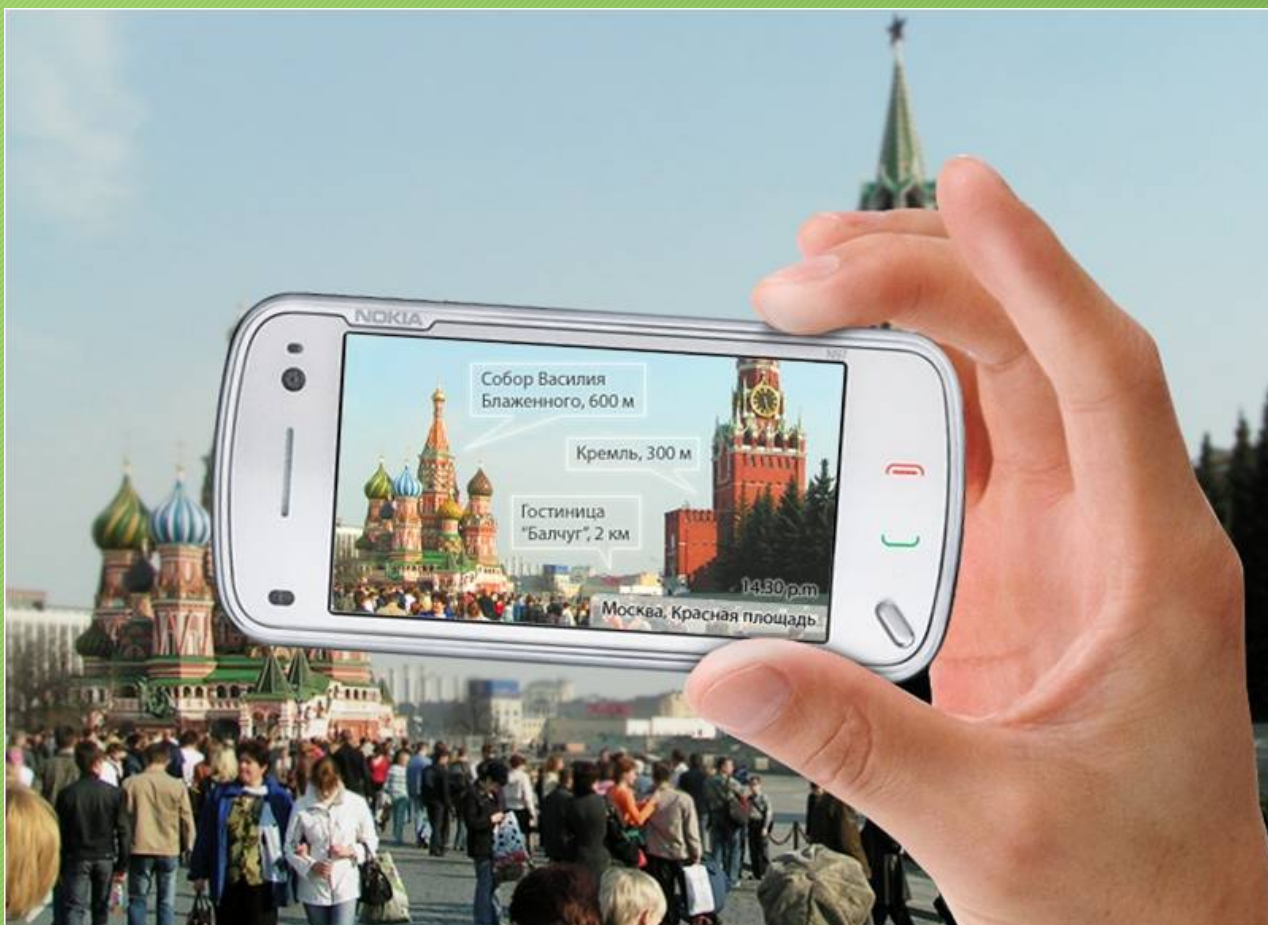
Квест - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

КВЕСТЫ

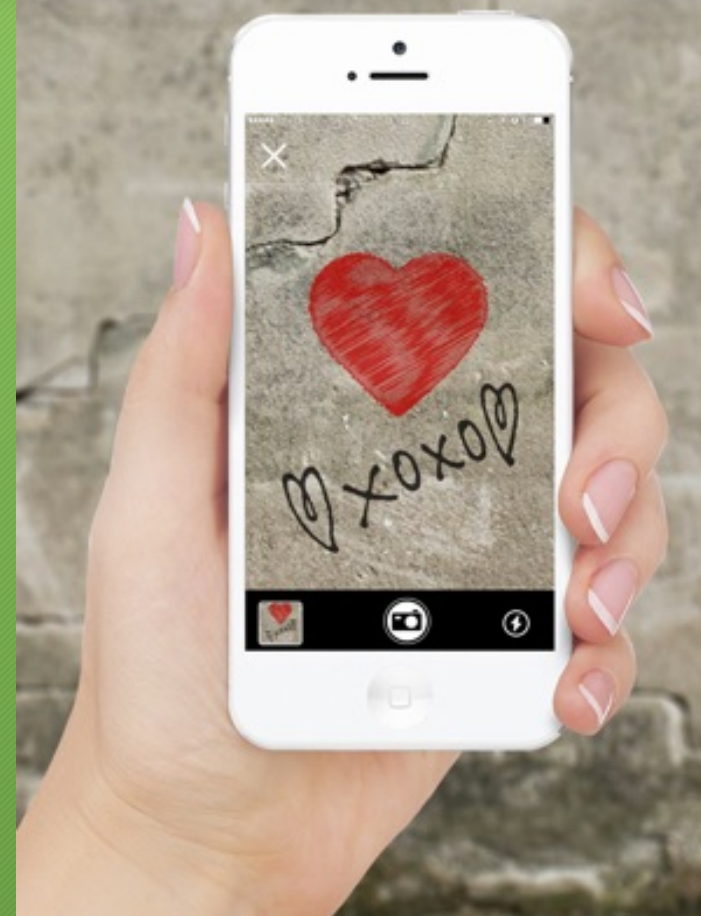
- Веб-квест
- «ЖИВОЙ» квест



Веб-квест

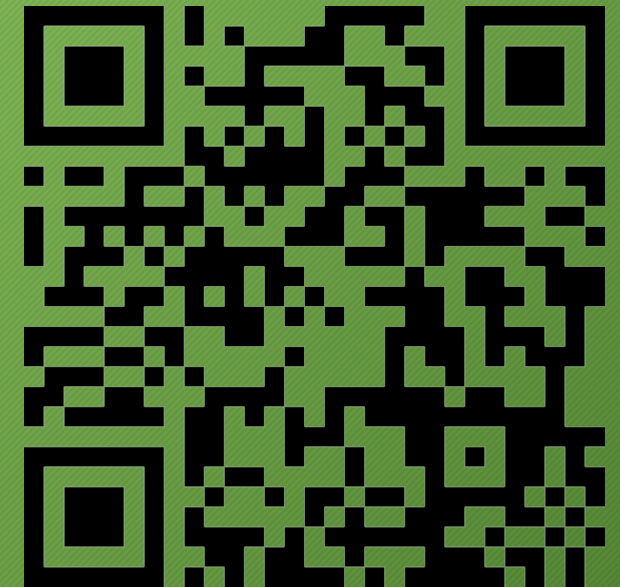


**HIDE MESSAGES
USING
AUGMENTED REALITY**



- 1. Квест позволяет отработать различные жанры письменных текстов: тезисный план, рассказ по плану (подготовка и текст экскурсии, изложение со слуха, сочинения на темы, диалоги.
- 2. Кроме того, в процессе работы над квестом развиваются различные виды чтения: просмотровое, поисковое, ознакомительное, изучающее.

<http://qrcoder.ru/>



«ЖИВОЙ» квест

- строится на коммуникативном взаимодействии между учащимися, способствуют развитию аналитических способностей студентов, развивает навыки поиска и анализа информации. Под «живым квестом» понимается коммуникативное взаимодействие между учащимися, способствующее развитию аналитических способностей студентов, развивающее навыки поиска и анализа информации.

Этапы создания квеста:

- Шаг 1. Определение темы
- Шаг 2. Создание заданий.
- Шаг 3. Создание системы оценивания.
- Шаг 4. Подборка источников информации.
- Шаг 5. Имея на листе приблизительный план и основную информацию, приступайте к созданию квеста.

Как расписать квест методически?

Структура квеста	Содержание квеста
Название квеста	
Направленность, цель	
Задачи квеста	
Продолжительность	
Описание аудитории квеста	
Сюжет квеста	
Основное задание квеста	
Герои квеста	
Материалы для подготовки, ресурсы квеста	
Навигаторы-подсказки квеста	
Итог квеста	

Структура квеста	Содержание квеста
Название квеста	Квест смешанного типа «Таланты России»
Направленность, цель	Формирование лингвострановедческих знаний у иностранных учащихся;
Задачи квеста	- повторение изученной в пособии лексики и грамматических конструкций; - закрепление в сознании иностранных учащихся прецедентных имён русской культуры; - формирование познавательной мотивации и интереса к иной культуре; - воспитание адекватного отношения к талантливым людям русской культуры.
Продолжительность	3 часа (2 университетских занятия)
Описание аудитории квеста	Студенты-иностранцы 1 курса университета, командная работа (2 команды)

Сюжет квеста



Шурик - студент русского университета, у него много иностранных друзей, но есть и люди, которые часто ему мешают, это Трус, Балбес и Бывалый. Они, накануне экзамена Шурика, украли его конспекты лекций, а отдать их согласны лишь если герой и его помощники справятся со всеми трудностями. Время ограничено: если за час-полтора помощники не справятся, Трус, Балбес и Бывалый уничтожат ценный конспект, тогда Шурик не сдаст экзамен.

Основное задание квеста, подзадания

Найти драгоценный конспект лекций для Шурика.

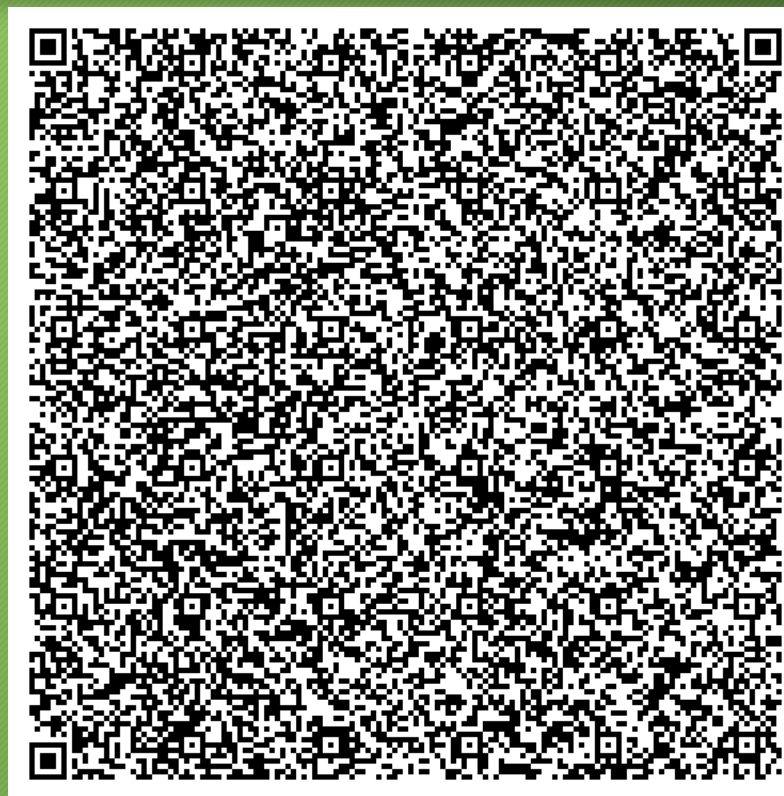
- 1. Назвать от 5 имен талантливых людей России;**
- 2. По комплектам фотографий восстановить имена изображенных на них людей, определить, к какой области относятся достижения этих людей;**
- 3. По qr-коду найти и прочитать, а затем пересказать сведения об известных людях России;**
- 4. Расшифровать фамилии людей, которые помогут Шурику в нахождении конспекта, получить подсказку для финального этапа;**
- 5. Определить местонахождение драгоценного конспекта, передать его Шурику.**

Герои квеста	Шурик, Трус, Балбес, Бывалый, две команды иностранных студентов-помощников.
Материалы для подготовки, ресурсы квеста	Карточки с фото и карточки с именами, карточки с qr-кодами; книги, конспект Шурика, девайсы студентов с возможностью чтения по qr-коду, призы для участников; игровая валюта
Навигаторы-подсказки квеста	Qr-коды, подсказки от Труса, Балбеса и Бывалого
Итог квеста	Игровой: участники квеста помогли Шурику найти конспект и сдать экзамен, разобравшись вместе с ним в прецедентных именах России. Учебный: отработана выученная лексика, даны лингвокультурологические сведения.

- **Задание 1. Найти описание или синонимы прозвищам антигероев.**
- **Задание 2. Назвать как можно больше известных людей России.**
- **Задание 3. Соединить карточки-фото с карточками-именами талантов России (у каждой команды по конверту).**
- **Задание 4. Дать характеристику каждому таланту, написанному на доске: что он сделал великого? (команды вправе помогать участникам, изображая жестами и мимикой)**
- **Задание 5. Отсканировать коды, получить по ним мини-тексты со сведениями из жизни талантливых людей России, коллективно прочесть эти тексты и найти в них зашифрованную подсказку.**
- **Задание 6. По подсказке отыскать конспект в кабинете.**

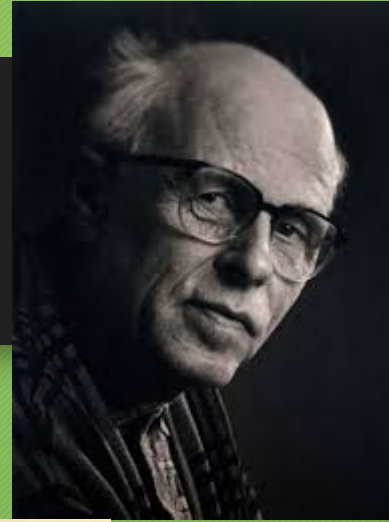
<http://qrcoder.ru/>

Задание 5. ПРИМЕР:
Отсканировать qr - коды



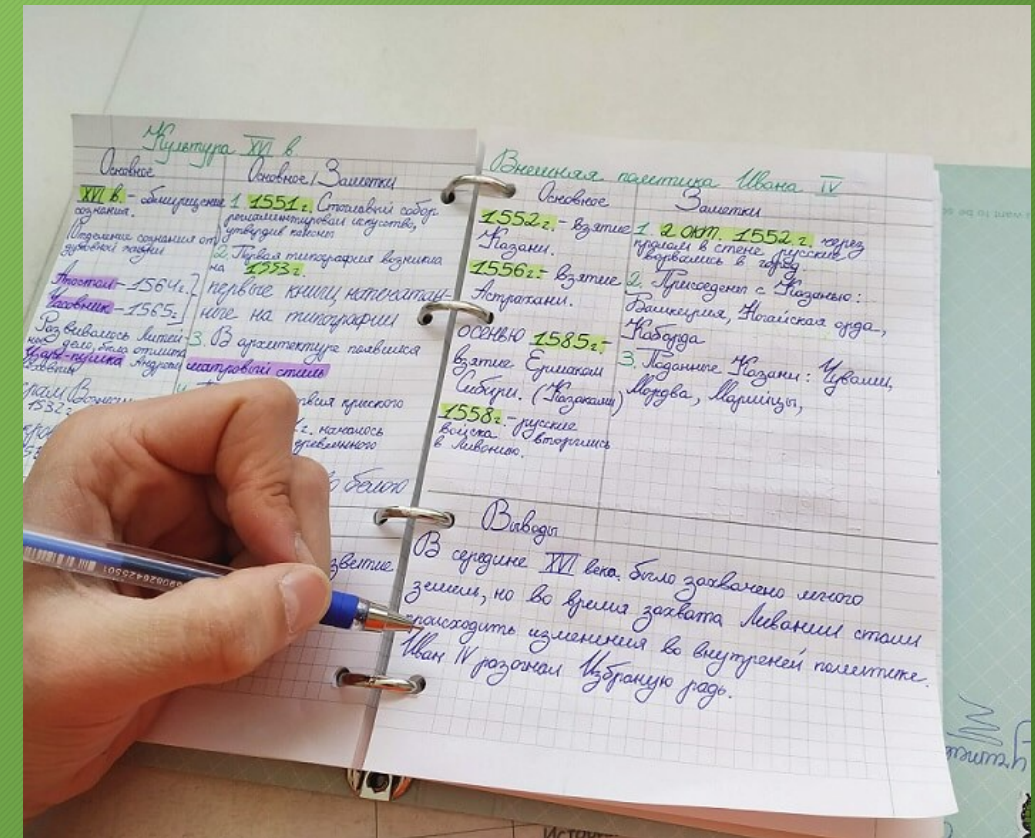
Кто есть кто?

НАУКА	ИСКУССТВО
Изобретатель	писатель
Учёный	поэт
Врач	Художник
Создатель академии наук	Композитор





- повторение изученного материала,
- активизация коммуникативных навыков, навыков ознакомительного и аналитического чтения, говорения.



Ролевые игры

- наличие проблемы, лежащей в основе игры; –
- наличие определенных персонажей/ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме; –
- наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта.

Ролевая игра имеет три основные педагогические цели (по М.Ю. Лухиной):

1. Активизирует владение монологической и диалогической речью.
2. Активизирует навыки речевого этикета.
3. Воспитательная цель. Активизирует лингвострановедческую заинтересованность.

Компоненты ролевой игры:

- роли,
- ситуации,
- ролевые действия.

«В чём моя проблема?» и «один день из жизни»

- «В чём моя проблема?» – учитель даёт аудитории какую-либо ситуацию с проблемой (например, «у человека болит зуб», или «протекла водопроводная труба», или «нужно купить билет на поезд»), один человек в это время находится вне аудитории и не знает о данной ситуации. Когда он входит обратно, его соученики пытаются подсказать ему, в какой он ситуации, комментируя, что он делает. Игра длится, пока он не угадает.
- «Один день из жизни» - похожие условия, только угадывается профессия по описанию одного дня из жизни. Например, комментарии к угадыванию: «вы работаете в кабинете, вы приходите утром. Потом к вам заходят люди, которые что-то рассказывают, вы им помогаете. Вы носите белую одежду. Кто вы?»

Ролевые игры





Отличие ролевых и деловых игр

- Ролевые игры характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.
- Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания какой-либо реальной учебной деятельности, очень часто применяются в обучении языку специальности. Необходимые знания усваиваются участниками игры в реальном для них процессе информационного обеспечения игровых действий, в формировании целостного образа той или иной реальной ситуации.

Деловая игра для студентов-медиков 2 курса

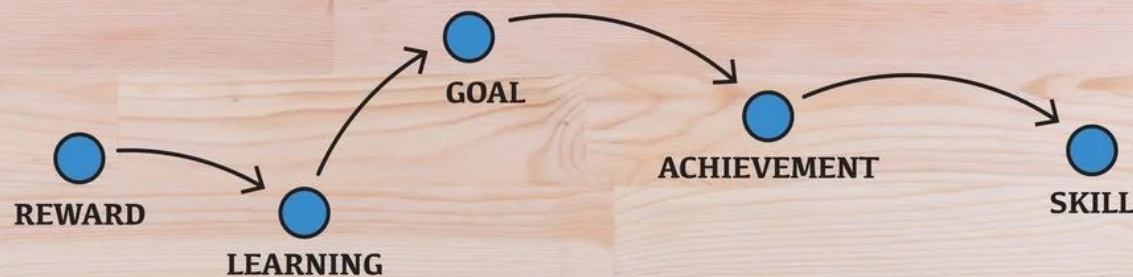
- Студентам предлагалось от имени врача направить больного на анализы, используя следующую формулировку:
- Вам нужно сделать (например: анализ мочи, рентген и т.д.)
- А также дать больному рекомендации по профилактике болезней (необходимо использовать глаголы в повелительном наклонении).
- Разыграть диалог врача и больного.

Онлайн-игры и ресурсы для их создания

- <https://wheeldecide.com/> - «колесо удачи», которое можно использовать или для ответов участников, или для игр. (как создать: https://www.youtube.com/watch?v=480opm9p8A0&feature=emb_logo)
- <https://choice-helper.com/wheelOfFortune/index?lang=ru> – то же самое, но по-русски полностью.
- https://cross.highcat.org/ru_RU/ - создание кроссворда
- <http://drawi.ru/draw> рисование онлайн
- <http://www.doink.com/> создание несложной анимации
- <https://www.fotor.com/collage> создание коллажей (с регистрацией)
- <https://mr-mem.ru/> - генератор мемов



GAMIFICATION



Геймификация формирует информационно-обучающую среду, в которой активизируется умение думать самостоятельно, принимать решения, нести ответственность за выбор, работать в команде. Право преподавателя - включать ли геймификацию в обучение, но у нее есть несомненные плюсы и задействован принцип интерактивности.

Литература по теме:

- Галимов М. // <http://freepublicity.ru/gejmifikacziya-v-obuchenii-cto-kak-i-zachem/>
- Зорина О.Ю., Поворина Е.В. Геймификация как феномен современного мира // Новое поколение. 2016. № 9. С. 73-79.
- Миронова А.А. Геймификация в обучении // Метеор-сити, № 2. 2017. –С. 44-47.
- Панкова М. Геймификация в образовании: когда обычный курс становится квестом // <https://trends.rbc.ru/trends/education/5de6699e9a79470c5d2b2a8f>
- Плаксина И. Интерактивные образовательные технологии / М.: Юрайт, 3-е изд.
- Хейзинга Й. Человек играющий. // Характер и значение игры как явления культуры. Эл. ресурс: http://polbu.ru/heizinga_homoludens/ch01_i.html
- Huotari K, Hamari J. Defining Gamification – A Service Marketing Perspective // [https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification - A Service Marketing Perspective](https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective)
- Pelling N. The (short) prehistory of “gamification”..., 9 august 2011. URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
- Robson K. Plangger K. and others. Is it all a game? Understanding the principles of gamification // <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S000768131500035X?via%3Dihub>
- The Gamification in Education // <https://web.archive.org/web/20150309222625/http://www.knewton.com/gamification-education/>

Литература по теме:

- Аль-Кайси А.Н., Архангельская А.Л., Руденко-Моргун О.И. Интеллектуальный голосовой помощник Алиса на уроках русского языка как иностранного (уровень А1) //Филологически науки. Вопросы теории и практики. №12 (2), 2019. С.239-243.
- Архангельская А.Л., Дунаева Л.А., Руденко-Моргун О.И., Концепция мультимедийного учебника русского языка для студентов подготовительных факультетов и первый этап ее реализации// Вестник РУДН, . Серия: Вопросы образования: языки и специальность, издательство Изд-во РУДН (М.), № 1 (3). С. 87-93.
- Вербх Кевин, Хантер Дэн Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / М.: Миф, 2015.
- Галимов М. // <http://freepublicity.ru/gejmifikacziya-v-obuchenii-cto-kak-i-zachem/>
- Ермолаева Ж.Е. Лингвистические игры на уроках русского языка как иностранного // <https://www.eduneo.ru/lingvisticheskie-igry-na-urokax-russkogo-yazyka/>
- Мишаева А.М. Роль игры на уроках РКИ // <https://pgu.ru/upload/iblock/7bd/32.pdf>
- Пассов Урок иностранного языка в средней школе. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Просвещение, 1988.
- Орлова О.В. Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ № 9 (162), 215. –С. 60-63.
- Руденко-Моргун О.И. и др. Русский язык с компьютером. Шаг первый. Вводный фонетико-грамматический курс РКИ / М.: РУДН, ИстраСофт, 2006.
- <https://rb.ru/opinion/cto-nuzhno-znat-o-gejmifikacii/>
- <https://trends.rbc.ru/trends/education/5de6699e9a79470c5d2b2a8f>

Литература по использованным играм:

- Акишина А. А. Русский язык в играх. М., 2011.
- Арутюнов А. Р., Чеботарев П. Г., Музруков Н. Б. Игровые задания на уроках русского языка : книга для преподавателя. М., 1987.
- Вербицкий, А. А. Деловая игра как метод активного обучения / А. А. Вербицкий // Современная высшая школа. – 1982. – № 3. – С. 139-141.
- Вишнякова Л. Г. Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Л. Г. Вишнякова. – М., 1987. – 108 с.
- Зимняя, И. А. Задачи формирования личности будущего специалиста в процессе обучения иностранному языку / И. А. Зимняя // Профессионально ориентированное взаимосвязанное обучение иноязычной речевой деятельности в неязыковом вузе : материалы науч.-метод. семинара по иностранным языкам. – Пермь : ППИ, 1986.
- Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / М., 1986.
- Костомаров В.Г., О.Д. Митрофанова. Методическое руководство для преподавателей русского языка иностранцам / М., 1988.
- Крюкова Л.С. Практическая методика обучения РКИ. Учебное пособие для начинающего преподавателя, для студентов-филологов и лингвистов,специализирующихся по РКИ. М.: Флинта. Наука. 2009.
- Лухина М.Ю. Методика проведения деловой игры «Переговоры» на уроках РКИ для стажеров // <http://uapryal.com.ua/metodika-provedeniya-delovoy-igryi-peregovoryi-na-urokah-rki-dlya-stazhyorov/>

Литература по использованным играм:

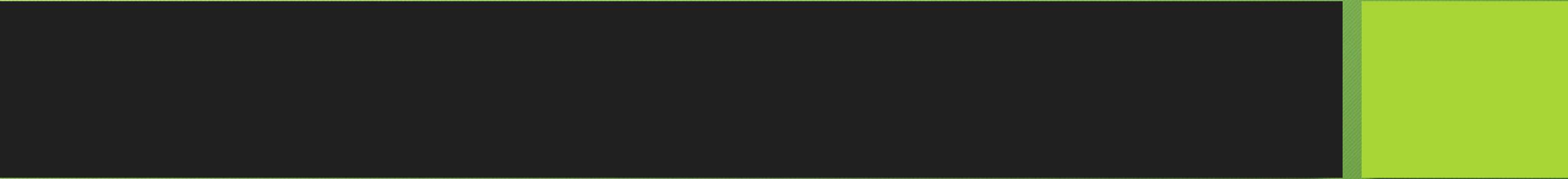
- Сатюкова, А. А. Современная классификация игр (на основе теории М. Ф. Стронина) / А. А. Сатюкова, М. В. Фоминых. // Молодой ученый. — 2016. — № 7.5 (111.5). — С. 71-71. — URL: <https://moluch.ru/archive/111/26916/> (дата обращения: 23.05.2020).
- Симеунович М. Лексико-грамматические игры на уроке РКИ с использованием карточек // <https://metodika-rki.livejournal.com/203654.html>
- Шкаликова А.С. Учебно-речевые игры на занятиях по РКИ как средство активизации речевой деятельности студентов на начальном этапе обучения (китайская аудитория) // Вестник РУДН, Вопросы образования: языки и специальность, № 4. 2011. – С. 91-97.
- Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
- Richards, Jack C., and Theodore S. Rodgers. 1986. Approaches and methods in language teaching: a description and analysis. New York: Cambridge University Press.
- Фонетические игры на занятиях РКИ //
- <https://ihjournal.com/%D1%84%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B-%D0%BD%D0%B0-%D0%B7%D0%B0%D0%BD%D1%8F%D1%82%D0%B8%D1%8F%D1%85-%D1%80%D0%BA%D0%B8>
- <https://youlang.ru/blog/igry-na-urokakh-rki-vo-cto-igrat-na-nachalnom-etape>

Другие источники:

- Вебинар Skyteach «Геймификация на уроках. Как это устроено?» ведущий - Л.Крашенинникова,
- Вебинар Skyteach «Игровые методики». Ведущий - А. Макаров,
- Вебинар СПбГУ «Игровые методики на уроках РКИ». Ведущий – Л. Лейфланд
- Вебинар СПбГУ «Игры в курсе РКИ» Ведущий - И.Мозелова

Инструменты в помощь преподавателю:

- приложение [LearningApps](#);
- [Mentimeter](#) и [Kahoot](#) для создания опросов и взаимодействия с учениками;
- сервисы для создания кроссвордов — [Кроссворд](#), [Crossword Labs](#), [Puzzle Maker](#), [The Teacher's Corner](#);
- сервисы для создания квестов, например, [Onestopenglish](#);
- [Google Earth](#) для онлайн-путешествий.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!