

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР
НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ:
ОБОБЩЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПРАКТИК**

У.И. Турко

Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина
(Елец, Россия)

***Резюме.** Статья посвящена актуальной теме использования игровых технологий на уроках русского языка как иностранного. На материале анализа статей Научной электронной библиотеки eLibrary.Ru выявлены типы игр, применяемые преподавателями на современном этапе обучения РКИ. Педагоги отмечают целесообразность обращения на занятиях к игровым заданиям, которые обладают мотивационным потенциалом, помогают создать на уроке комфортные условия изучения нового языка. Благодаря игровым моментам, соревновательности внимание студентов переключается с выполнения учебной задачи на достижение игрового результата.*

Отмечается, что обучение новому языку должно проходить в условиях, соответствующих реальной коммуникации. Среди различных типов игр в практике преподавания русского языка как иностранного педагоги выделяют онлайн-игры, грамматические, фонетические, лексические, настольные и ролевые игры, отдавая наибольшее предпочтение двум последним. Использование игр направлено на формирование коммуникативной, лингвистической, социокультурной и профессиональной компетенций.

В качестве учебных материалов применяются аутентичные источники (видеофрагменты, песни), показывающие модели коммуникативного поведения, которые можно реализовать в ролевых играх. Для формирования социокультурной компетенции привлекаются тексты с региональным компонентом. Использование различных видов игр под руководством учителя помогает диагностировать пробелы в знаниях за счет выявления ошибок и усовершенствовать владение русским языком как иностранным в ходе их исправления.

Педагоги включают в учебный процесс настольные игры, но отмечают, что их проведение сопряжено с рядом трудностей, среди которых называются ограниченное количество игрового материала, сложность адаптации под необходимый уровень владения РКИ. Для облегчения освоения языка разрабатываются онлайн-игры, которые пользуются популярностью у молодежи.

***Ключевые слова:** русский язык как иностранный (РКИ), игра, фонетическая игра, лексическая игра, грамматическая игра, настольная игра, ролевая игра, онлайн-игра.*

**THE USE OF GAMES DURING CLASSES OF RUSSIAN
AS A FOREIGN LANGUAGE:
A GENERALIZATION OF MODERN PRACTICES**

Ulyana I. Turko

Bunin Yelets State University
(Yelets, Russia)

***Abstract.** The article is devoted to an urgent topic of using gaming technologies during lessons of Russian as a foreign language. On the material of the analysis of articles of the Scientific Electronic Library eLibrary.Ru, the types of games used by teachers at the present stage of teaching Rus-*

sian as a foreign language are revealed. Teachers note the expediency of turning to gaming tasks in the classroom, which have a motivational potential and help create comfortable conditions for learning a new language in the classroom. Thanks to the gaming moments, competitiveness, the attention of students switches from completing the learning task to achieving the game result.

It is noted that learning a new language should take place in conditions corresponding to real communication. Among the various types of games in the practice of teaching Russian as a foreign language, teachers single out online games, grammar, phonetic, lexical, board and role-playing games, giving the greatest preference to the last two. The use of games is aimed at the formation of communicative, linguistic, sociocultural and professional competencies.

Authentic sources (video clips, songs) are used as educational materials, showing models of communicative behavior that can be implemented in role-playing games. For the formation of sociocultural competence, texts with a regional component are involved. The use of various types of games under the guidance of a teacher helps to diagnose gaps in knowledge by identifying errors and improve knowledge of Russian as a foreign language by correcting them.

Teachers include board games in the educational process, but note that their implementation is associated with a number of difficulties, among which are the limited amount of game material, the difficulty of adapting to the required level of Russian as a foreign language. To facilitate language acquisition, online games are being developed that are popular with young people.

Keywords: Russian as a foreign language (RFL), game, phonetic game, vocabulary game, grammar game, board game, role-playing game, online game.

DOI: 10.24888/2073-8439-2023-61-1-111-118

Игровые технологии являются одной из важнейших составляющих современного урока русского языка как иностранного. Доказано, что применение в образовательном процессе игр благоприятно сказывается на качестве освоения материала обучающимися, повышает их заинтересованность, позволяет лучше запоминать материал, способствует снижению эмоциональной нагрузки.

В методике преподавания русского языка как иностранного (РКИ) выделяют разные типы игр, которые могут быть использованы в учебном процессе. А.Э. Массалова и Е.В. Дзюба классифицируют игры на: 1) лингвистические, среди которых ими отмечаются фонетические, лексические, словообразовательные и грамматические игры, 2) ролевые, 3) игры с лингвокультурной и лингвострановедческой составляющей, 4) креативные игры (Массалова, Дзюба, 2019, с. 5).

Представляется актуальным выяснить наиболее популярные типы игр, применяемые преподавателями РКИ в настоящее время, обобщив опыт коллег. Материалом для анализа послужили публикации педагогов, размещенные в Российской научной электронной библиотеке, интегрированной с Российским индексом научного цитирования¹. Поиск осуществлялся по слову *игра*, затем среди найденных результатов был проведен повторный запрос по ключевым словам *русский язык как иностранный*. Анализ заголовков статей позволяет сделать вывод о том, что в своей педагогической деятельности коллеги практикуют игры лексические (3 статьи), грамматические (2), фонетические (1), онлайн-игры (2). Наиболее часто учителя русского языка как иностранного обращаются к ролевым играм (8), которые становятся приемом активизации обучения РКИ, интерактивной формой общения на неродном языке. Материалом, на котором организуются ролевые игры, могут быть видеосюжет, песня.

Преподаватели отдают предпочтение ролевым играм, так как они способствуют погружению обучающихся в моделируемые ситуации, приближенные к реальным ус-

¹ Научная электронная библиотека. URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp> (дата обращения: 29.01.2023).

ловиям коммуникации. Благодаря контактной форме работы у студентов есть потребность дать быстрый отклик на стимул, проанализировав ситуацию. Вступая в диалог, иностранцы учатся грамотно реагировать на устные и письменные сообщения, которые получают в естественных условиях коммуникации.

Ролевая игра становится моделью межличностного общения и учит ее участников коммуникативному поведению, правильному оформлению эмоциональной реакции, когда нужно «выразить раздражение, удивление, огорчение или удовольствие и т.п. – так, как это сделал бы носитель языка» (Воронцова, Хорошко, 2016, с. 81).

Е.Б. Назаренко и Д.В. Халявина отмечают, что для проведения любой ролевой игры необходимы: 1) проблема, которую нужно решить; 2) роли участников, отстаивающих разные точки зрения; 3) проблемная ситуация, в которой есть «условия когнитивного конфликта» (Назаренко, Халявина, 2016, с. 23). На наш взгляд, в основе ролевой игры должна быть какая-либо установка, не обязательно связанная с проблемой. Это может быть обычное приветствие участников конференции, поздравление с праздником и т.д., ведь в естественной среде общения эта коммуникативная цель не является для носителя языка проблемой. В учебной деятельности на занятии воспроизводится конкретная ситуация, в которой студенту предлагают поучаствовать и проявить свое коммуникативное поведение в какой-либо социальной роли.

В методическом плане необходимо следовать принципу постепенного усложнения заданий: на начальном этапе, выполняя действия по образцу, далее, совершая их по аналогии с имеющимися образцами, и на заключительном – продуцируя действия творческого характера самостоятельно (Назаренко, Халявина, 2016, с. 23). При проведении ролевой игры, организуемой с применением видеоматериалов, целесообразно показать видеосюжет, прокомментировать его, задать обучающимся вопросы по диалогу: его началу, развитию действия, завершению коммуникации – распределить роли участников и разыграть ситуации.

Использование игр в образовательном процессе создает атмосферу увлеченности, учит работать в команде, помогает преодолеть трудности языкового и психологического характера, лучше усвоить учебный материал за счет проигрывания ситуации, тренирует память.

Преподаватели РКИ организуют ролевые игры на песенном материале, построенном в форме диалога. Дидактическим потенциалом обладают детские песни, так как они знакомят с культурой, моральными ценностями русского народа, стереотипами его сознания. Песенный материал ценен еще тем, что является аутентичным источником, передающим лексико-грамматические особенности изучаемого языка.

Песня как живое произведение народа, запечатлевшее социокультурные особенности, транслирует правильный вариант произношения, речевой образец, который можно воспроизводить неоднократно и повторять за исполнителем. С помощью песенного материала происходит более быстрое и качественное овладение навыками правильной артикуляции, например, дрожащих, свистящих, шипящих, твердых или мягких согласных. Благодаря простоте предложений песни учащиеся осваивают речевые модели и грамматические конструкции. Многократное воспроизведение песни позволяет легко запомнить лексику и оперировать ею в практической деятельности. Нельзя не отметить и положительный эффект от прослушивания музыкального произведения, которое настраивает на позитивный лад, вызывает эмоциональный отклик, повышает учебную мотивацию.

И если одни песни применяются на занятиях, так как содержат диалоговое единство (песня «Антошка», «Расскажи, Снегурочка, где была»), то другие («Чунга-Чанга») выполняются на этапе «разминки или же для снятия напряжения после письменной ра-

боты, или же просто в конце урока для релаксации», заключает Г.Б. Ибрагимова (Ибрагимова, 2014, с. 105). Прослушивание песенного материала дает возможность приобрести произносительные и речевые навыки, легче запомнить необходимый лексический минимум.

Г.А. Асонова отмечает частотность использования коммуникативных игр, направленных на развитие речевых умений на изучаемом языке. Что касается игр грамматического характера, то в современной методической литературе они представлены не в таком количестве, чтобы к ним обращались в достаточной степени на занятиях. Кроме того, вследствие развитой системы словоизменения знаменательных частей речи: существительных, прилагательных, личных и притяжательных местоимений – флексии «трудно объяснить и закрепить при помощи игровых учебных упражнений» (Асонова, 2016, с. 87). Все применяемые типы упражнений направлены на развитие коммуникативных навыков и умений студентов и должны быть отработаны под контролем преподавателя в диалогах. Такая работа дает возможность выявить ошибки в речи обучающихся и ликвидировать пробелы в знаниях.

Тем не менее грамматическая игра оказывается полифункциональной: 1) выполняет диагностическую функцию, помогает студенту оценить свой уровень знаний по теме, лучше понять материал, внести исправления; 2) погружает инофона в среду носителя языка; 3) раскрывает творческий потенциал «и способности к говорению на русском языке правильными грамматическими категориями» (Асонова, 2016, с. 88).

Кандидатская диссертация О.Н. Москалёвой посвящена проблемам создания и применения компьютерных дидактических игр в процессе изучения иностранными студентами русского языка на базовом уровне. Разработанные автором игры для обучения аспектам русского языка и видам речевой деятельности реализуют учебную и игровую цели и составляют органичное дополнение пособия «Дорога в Россию 2» (авторы Е.В. Антонова, М.М. Нахабина, А.А. Толстых). О.Н. Москалёва подчеркивает, что успешность овладения материалом обеспечивается выполнением не отдельных видов и типов заданий, а их комплексом (Москалёва, 2004, с. 17).

Следует разграничивать понятия «игра» и «игровое задание», так как, по мнению О.Н. Москалёвой, в игре есть игровой сюжет, а в игровом задании представлено учебное задание с игровыми, развлекательными элементами (Москалёва, 2004, с. 18).

Э.А. Шарыкина и К.С. Есаулова практикуют лингвистические и лингвокультурологические онлайн-игры и тренажеры, которые направлены на развитие языковых и межкультурных навыков. Интерактивный материал авторов, включающий 10 онлайн-игр и тренажеров, предназначен как для иностранных студентов, начинающих изучать русский язык, так и для совершенствующих свои коммуникативные навыки, для которых русский язык является родным (Шарыкина, Есаулова, 2020, с. 452). Возможности мультимедиа позволяют максимально эффективно реализовать образовательные цели благодаря динамичной подаче игрового материала, создать языковую среду и выстроить индивидуальную траекторию обучения.

Своеобразие фонетической и грамматической систем русского языка, имеющего мягкие и шипящие звуки, характеризующегося словоизменительной категорией, родовой принадлежностью слов, затрудняет изучение языка. Освоение любого языка предусматривает не только получение знаний в области его лексико-грамматической системы, но и погружение в культуру другой страны, знакомство с национальными особенностями и менталитетом, поэтому, чтобы уметь выстраивать межкультурные отношения и владеть социокультурной компетенцией, необходимо комплексное изучение языка и культуры.

Усовершенствование онлайн-игр идет по пути развития видеоигр. Разработчики отмечают востребованность мобильных версий игр, а также создание многопользовательских игр и игр, рассчитанных на несколько уровней (Шарыкина, Есаулова, 2020, с. 458). Таким образом, использование онлайн-игр открывает возможности также для дистанционного обучения иностранных студентов.

Преподаватели РКИ, предлагающие онлайн-игры, подчеркивают их направленность на развитие межкультурной компетенции иностранцев благодаря включению в практический материал регионального компонента. Так, М.В. Машенко и Д.М. Гребнева описывают три лингвистические игры, направленные на расширение словарного запаса обучающихся, содержание заданий которых емко передают названия: логическая игра «Змейка», игра-симулятор «Найди предмет», игра-квест «Вслед за Медной горы Хозяйкой». В практическом материале игр даны примеры из сказов П.П. Бажова, что способствует ознакомлению инофонов с культурным наследием Уральского региона. Авторы вводят логическую игру с элементами лабиринта «Змейка», предусматривающую 3 уровня сложности, в которой игроку необходимо составить из букв слова по освоенному лексическому материалу из области горного дела и уральских художественных промыслов. Игра-симулятор «Найди предмет», рассчитанная на тренировку умений склонять существительные и оформлять вопросительные предложения, переносит обучающихся в русскую избу и мастерскую горного мастера и предлагает игрокам отыскать в комнате какой-либо предмет. Игра-квест «Вслед за Медной горы Хозяйкой», в ходе которой учащиеся усваивают модели словообразования, построена на литературном материале и предназначена для повышения интереса студентов к русской литературе и географии. Игроки путешествуют по карте Уральских гор, отвечая на вопросы по содержанию произведения (Машенко, Гребнева, 2021, с. 111–112).

Игровые задания могут даваться в качестве формы контроля знаний. На занятиях по РКИ педагоги проводят дидактические игры, направленные на развитие речевой компетенции, совершенствование коммуникативной компетенции (3 статьи), или игры, обладающие дидактическим потенциалом. Среди таковых выделяются настольные игры (3), учебные игры, обладающие дидактическим компонентом (1). 8 работ посвящено использованию в учебном процессе настольных игр, занимательных благодаря интерактивному формату обучения; они позволяют изучить новый материал и закрепить уже знакомый, сформировать лексические навыки, расширить практические навыки владения русским языком иностранными военнослужащими¹. Однако, несмотря на такое пристальное внимание со стороны преподавателей к настольным играм, отмечаются проблемы с их внедрением в учебный процесс.

Е.С. Пчелинцева и М.А. Винокурова пишут: «Чтобы говорить об эффективности применения настольной игры на занятиях по русскому языку как иностранному, необходимо иметь сами игры, которых крайне мало» (Пчелинцева, Винокурова, 2021, с. 295). А.А. Шамсутдинова указывает, что преподаватели лингвистических центров и авторы языковых курсов часто практикуют настольные игры, но в высших учебных заведениях их использование нельзя назвать активным из-за ряда причин: дороговизны настольных игр, отсутствия необходимого их количества в регионах, сложности адаптации настольных игр под необходимый уровень знаний и тему. Среди преимуществ, которые дают настольные игры, следует отметить то, что в игре может участвовать большое количество обучающихся. К недостаткам – долгую подготовку к занятиям, использование многих деталей (кубиков, игровых карточек и др.) (Шамсутдинова, 2020, с. 178–179).

¹ Научная электронная библиотека. URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp> (дата обращения: 29.01.2023).

А.А. Шамсутдинова предлагает авторскую интерактивную настольную игру «Язык без костей», направленную на практику разговорной речи. Игра организуется с помощью двух наборов карт: основного – «Место» с указанием маршрута перемещения от аэропорта до отеля по примечательным местам города и дополнительного – «События», «которые или регулярно происходят в реальной жизни, или могут произойти в определенном случае: поход к врачу, покупка продуктов в магазине, обращение в полицию и многие другие» (Шамсутдинова, 2020, с. 179).

Игры используются в профессионально ориентированном обучении. Так, студентам-медикам рекомендуют деловые игры (2 статьи), например, «В процедурном кабинете», студентам военных вузов – различные типы игр (4 статьи): соревновательные, обучающие лексические, лингвистические, настольные. Таким образом, статей, посвященных профессионально-ориентированному обучению, 6¹.

В основе медицинской деловой игры лежит проблема, которую предстоит решить студентам, выработать стратегию поведения, например, поучаствовать в диалогах по каким-либо темам («Фарингит», «Отит» и др.), чтобы на основании расспросов пациента установить диагноз и дать рекомендации по лечению.

Деловая игра организуется в 4 этапа: 1) выявляются цели и задачи, 2) объясняются правила игры, рассматривается сценарий, обсуждаются вопросы, предъявляется образец, происходит подготовка к игре, 3) осуществляется игра, 4) происходит обсуждение и оценивается интегрированное предметно-языковое знание (Непрокина, Кончакова, 2022, с. 142).

В результате проведенного исследования мы пришли к следующим выводам.

1. Преподаватели РКИ успешно применяют в образовательном процессе игры с целью повышения мотивации иностранных студентов, вовлечения их в творческий процесс, закрепления изученного материала или контроля знаний, умений и навыков. Среди различных видов игр, объединяемых по разным основаниям: по ориентированности на аспект обучения (фонетические, лексические, грамматические и др.), по игровой среде (настольные, компьютерные), по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; коммуникативные, диагностические); по игровой методике (ролевые, деловые, имитационные), – наиболее частотными в практике коллег являются ролевые и настольные игры, так как им посвящено наибольшее количество статей (16 из 60)².

2. Предпочтительной формой работы преподавателей РКИ является ролевая игра, в которой успешно моделируется языковая среда и отрабатываются коммуникативные умения и навыки обучающихся.

3. Набирает популярность образовательная онлайн-игра как средство, максимально приближающее к реальным условиям коммуникации и делающее процесс обучения легким и интересным.

4. Несмотря на то, что игры предназначены для обучения русскому языку, они имеют межпредметную направленность. Это реализуется за счет использования сюжетов художественных произведений. Обращение к литературным материалам способствует выработке читательского навыка, так как студенты учатся акцентировать внимание на деталях.

5. Аутентичные источники (песни, видеосюжеты) демонстрируют модели коммуникативного поведения. Языковой материал содержит образец правильного произношения и построения грамматической конструкции. За счет повторного прослушива-

¹ Научная электронная библиотека. URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp> (дата обращения: 29.01.2023).

² Там же.

ния, воспроизведения речевых образцов, их проигрывания легко запоминается и расширяется словарный запас обучающихся.

6. В практике преподавания РКИ используют настольные игры, однако из-за отсутствия достаточного количества готовых игр и трудоемкости их разработки применение такого игрового материала в учебной деятельности вузов становится затруднительным.

Литература

- Асонова Г.А. Роль грамматической игры при обучении русскому языку как иностранному // Проблемы современного филологического образования: сборник научных статей. Выпуск XIV / Отв. ред. В.А. Коханова. М.; Ярославль: Московский городской педагогический университет, 2016. С. 85–90.
- Воронцова Ю.А., Хорошко Е.Ю. Формирование коммуникативной компетенции в процессе обучения русскому языку как иностранному (на примере ролевой игры) // Проблемы современного филологического образования: сборник научных статей. Выпуск XIV / Отв. ред. В.А. Коханова. М.; Ярославль: Московский городской педагогический университет, 2016. С. 78–85.
- Ибрагимова Г.Б. Использование песен посредством ролевых игр на уроках русского языка как иностранного // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2014. № 49. С. 103–108.
- Массалова А.Э., Дзюба Е.В. Игры на уроках русского языка как иностранного: учебно-методическое пособие для профессионально ориентированного обучения. Екатеринбург: [б. и.], 2019. 63 с.
- Мащенко М.В., Гребнева Д.М. Возможности применения образовательных онлайн-игр при изучении русского языка как иностранного // Современные наукоемкие технологии. 2021. № 1. С. 109–113.
- Москалёва О.Н. Разработка и использование компьютерных игр в самостоятельной работе по русскому языку как иностранному (базовый уровень): автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2004. 21 с.
- Назаренко Е.Б., Халявина Д.В. Ролевая игра на основе видеосюжета на уроках русского языка как иностранного // Научный результат. Педагогика и психология образования. 2016. Т. 2. № 1. С. 22–25.
- Непрокина Ю.А., Кончакова С.В. Деловая игра в структуре профессионально ориентированного обучения русскому языку как иностранному в медицинском вузе // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. 2022. № 4 (117). С. 140–146.
- Пчелинцева Е.С., Винокурова М.А. Дидактический потенциал настольных игр в обучении русскому языку как иностранному // Философские, социологические и психолого-педагогические проблемы современного образования. 2021. № 3. С. 293–296.
- Шамсутдинова А.А. Настольная игра как интерактивный формат обучения русскому языку как иностранному // Современный ученый. 2020. № 5. С. 178–181.
- Шарыкина Э.А., Есаулова К.С. Использование онлайн-игр в методике изучения русского языка как иностранного // Личность в образовательном пространстве: вариативность подходов к содержанию и технологиям психолого-педагогического сопровождения: сборник научных трудов, Хабаровск, 20–21 ноября 2019 года. Хабаровск: Тихоокеанский государственный университет, 2020. С. 452–459.

References

- Asonova, G. A. (2016). The role of the grammar game in teaching Russian as a foreign language [Rol' grammaticheskoy igry pri obuchenii russkomu yazyku kak inostrannomu]. In V. A. Kokhanova (Ed.), *In the collection: Problems of modern philological education: collection of scientific*
-

-
- articles [Problemy sovremennogo filologicheskogo obrazovaniya: sbornik nauchnykh statey] (issue XIV, pp. 85–90). Moscow; Yaroslavl: Moscow City Pedagogical University.
- Ibragimova, G. B. (2014). The use of songs through role-playing games during the lessons of Russian as a foreign language [Ispol'zovanie pesen posredstvom rolevykh igr na urokakh russkogo yazyka kak inostrannogo]. *Sborniki konferentsiy NITs Sotsiosfera*, (49), 103–108.
- Mashchenko, M. V., & Grebneva, D. M. (2021). Possibilities of using educational online games in the study of Russian as a foreign language [Vozmozhnosti primeneniya obrazovatel'nykh onlayn-igr pri izuchenii russkogo yazyka kak inostrannogo]. *Sovremennye naukoemkie tekhnologii*, (1), 109–113.
- Massalova, A. E., & Dzyuba, E. V. (2019). *Games in the lessons of Russian as a foreign language: a teaching aid for professionally oriented education* [Iгры na urokakh russkogo yazyka kak inostrannogo: uchebno-metodicheskoe posobie dlya professional'no orientirovannogo obucheniya]. Ekaterinburg.
- Moskaleva, O. N. (2004). *Development and use of computer games in independent work in Russian as a foreign language (basic level)* [Razrabotka i ispol'zovanie komp'yuternykh igr v samostoyatel'noy rabote po russkomu yazyku kak inostrannomu (bazovyy uroven')] [dissertation abstract]. Moscow.
- Nazarenko, E. B., & Khalyavina, D. V. (2016). Role-playing game based on a video plot during the lessons of Russian as a foreign language [Rolevaya igra na osnove videosyuzheta na urokakh russkogo yazyka kak inostrannogo]. *Nauchnyy rezul'tat. Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya*, 2(1), 22–25.
- Neprokina, Yu. A., & Konchakova, S. V. (2022). Business game in the structure of professionally oriented teaching Russian as a foreign language at a medical university [Delovaya igra v strukture professional'no orientirovannogo obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu v meditsinskom vuze]. *Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. I. Ya. Yakovleva*, (4), 140–146.
- Pchelintseva, E. S., & Vinokurova, M. A. (2021). Didactic potential of board games in teaching Russian as a foreign language [Didakticheskiy potentsial nastol'nykh igr v obuchenii russkomu yazyku kak inostrannomu]. *Filosofskie, sotsiologicheskie i psikhologo-pedagogicheskie problemy sovremennogo obrazovaniya*, (3), 293–296.
- Shamsutdinova, A. A. (2020). Board game as an interactive format for teaching Russian as a foreign language [Nastol'naya igra kak interaktivnyy format obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu]. *Sovremennyy uchenyy*, (5), 178–181.
- Sharykina, E. A., & Esaulova, K. S. The use of online games in the methodology of learning Russian as a foreign language [Ispol'zovanie onlayn-igr v metodike izucheniya russkogo yazyka kak inostrannogo]. In the collection: *Personality in the educational space: variability of approaches to the content and technologies of psychological and pedagogical support: a collection of scientific papers, Khabarovsk, November 20–21, 2019* [Lichnost' v obrazovatel'nom prostranstve: variativnost' podkhodov k sodержaniyu i tekhnologiyam psikhologo-pedagogicheskogo soprovozhdeniya: sbornik nauchnykh trudov, Khabarovsk, 20–21 noyabrya 2019 goda] (pp. 452–459). Khabarovsk: Pacific National University.
- Vorontsova, Ju. A., & Khoroshko, E. Ju. (2016). Formation of communicative competence in the process of teaching Russian as a foreign language (on the example of a role-playing game) [Formirovanie kommunikativnoy kompetentsii v protsesse obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu (na primere rolevoy igr)]. In V. A. Kokhanova (Ed.), *In the collection: Problems of modern philological education: collection of scientific articles* [Problemy sovremennogo filologicheskogo obrazovaniya: sbornik nauchnykh statey] (issue XIV, pp. 78–85). Moscow; Yaroslavl: Moscow City Pedagogical University.
-