

ПЕДАГОГИКА

О.А. Гордиенко, А.Ю. Егорова, Е.С. Тарасов

(Кубанский государственный технологический университет, г. Краснодар, Россия)

Стимулирование когнитивной деятельности обучающихся посредством использования возможностей геймификации

Рассматривается геймификационный подход к решению образовательных задач в области преподавания русского языка как неродного с использованием электронной информационно-образовательной среды. Ставится задача развить коммуникативно-познавательные потребности обучающихся средствами современных форматов компьютерных лингвистических игр и разработать игровые ситуации, которые позволят провести социальное взаимодействие русских и иностранных студентов в формате хакатонов, что предполагает использование русского языка в качестве языка-посредника в общении. Представлены игры, основанные на когнитивном подходе к деятельности студентов и на их участии в играх в качестве аналитиков и разработчиков. В игре стимулируется когнитивная деятельность, актуализируется функциональный подход к рассмотрению языкового материала, используется технология модульного обучения.

Ключевые слова: геймификация, когнитивная деятельность, русский язык как неродной, студенты из ближнего зарубежья, лингвистические игры, функциональный подход.

10 октября 2022 г.
