

ЦЕЛЮ ПРОЕКТА:

- 1) создание инновационных решений, направленных на поддержку, развитие и популяризацию русского языка и русской культуры в ходе цифровизации, процессов геймификации и на основе использования технологий виртуальной и дополнительной реальности;**
- 2) моделирование ситуаций делового общения, в которых молодёжные команды мотивированы к использованию русского языка как языка посредника при решении научных и технических задач на практических междисциплинарных интенсивах в формате хакатонов..**

Задачи проекта:

- 1) разработать кейсы социального взаимодействия, в которых молодёжные команды должны на основе использования законов логики, а также навыков и умений владения русским языком решить задачи, касающиеся практики обучения отдельным аспектам русского языка как иностранного;
- 2) разработать сценарии виртуальной реальности в области словообразования и формообразования лексики русского языка;
- 3) разработать сценарии виртуальной реальности в области терминообразования на материале основных учебных предметов инженерных вузов (физики и математики);
- 4) разработать командные лексические игры с заданием объяснить номинации предметов средствами русского языка исходя из оценки предмета говорящим;
- 5) разработать командные конкурсы и конкурсы капитанов, связанные с нахождением логических ошибок в речи из области «нарочно не придумаешь»;
- 6) разработать мобильное приложение, которое позволяет рассказать о культурных достопримечательностях Российской Федерации (и особенно Кубани) в сравнении с национальными достопримечательностями избранной для проведения мероприятия страны с помощью технологии AR (дополненная реальность).



ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА:

1. Проведено в очном формате (офлайн, 8 часов) в г. Краснодаре (РФ):

а) продвижение русского языка с использованием геймификации, в том числе в варианте виртуальной реальности:

- кейсов социального взаимодействия,
- словообразования и формообразования лексики русского языка,
- терминообразования на материале основных учебных предметов (физики и математики),
- командных лексических игр с семантическими заданиями,
- конкурсов по нахождению логических ошибок в дискурсе (контент 1–5 онлайн мероприятий).

2. Проведено в очном формате (офлайн, 8 часов) в г. Ереване, Российско-армянском университете (Республика Армения):

а) формирование представления иностранной молодёжи о месте Кубани в языковом, культурном, образовательном и научном пространстве России; презентация материалов об объектах культуры, науки и образования Кубани;

б) продвижение русского языка с использованием геймификации, в том числе в варианте виртуальной реальности:

- кейсов социального взаимодействия,
- словообразования и формообразования лексики русского языка,
- терминообразования на материале основных учебных предметов (физики и математики),
- командных лексических игр с семантическими заданиями,
- конкурсов по нахождению логических ошибок в дискурсе (контент 1–5 онлайн мероприятий).

3. Проведение онлайн мероприятий (4 часа) в Республике Армения, Республике Беларусь, Республике Казахстан, Кыргызской Республике, Китайской Народной Республике, Российской Федерации:

- продвижение русского языка с использованием геймификации, в том числе в варианте виртуальной реальности:

- кейсов социального взаимодействия,
- словообразования и формообразования лексики русского языка,

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА:

- терминообразования на материале основных учебных предметов (физики и математики),
- командных лексических игр с семантическими заданиями,
- конкурсов по нахождению логических ошибок в дискурсе;
- мероприятий на основе разработанного мобильного приложения, которое позволяет рассказать о различных культурных объектах и достопримечательностях Российской Федерации (и особенно Кубани) в сравнении с национальными реалиями с помощью технологии AR (дополненная реальность).

2. Общее количество участников мероприятий: 150 человек (из них 100 человек – иностранные граждане, 50 человек – граждане России).

ПЕРСПЕКТИВЫ ПРОЕКТА:

- дальнейшее наполнение разрабатываемым учебным контентом созданного сайта, предназначенного для изучения русского языка как неродного и как иностранного с использованием геймификации в различных форматах, в том числе и в формате хакатонов,
- создание аналитических материалов по вопросу эффективности применения технологий компьютерного когнитивного моделирования и искусственного интеллекта для формирования мотивации изучения русского языка и освоения культурного и научно-образовательного пространства России иностранной молодёжью,
- создание инновационных лингвопедагогических форматов кейс-проектов для межнациональных молодёжных творческих рабочих групп на русском языке как языке-посреднике в целях популяризации русского языка в странах СНГ,
- создание инновационных лингвопедагогических форматов хакатонов, позволяющих совершенствовать знание русского языка как языка-посредника в молодёжных творческих рабочих группах,
- создание мобильных приложений культурологического направления, позволяющих выстроить параллели между культурными объектами России и национальными культурными объектами избранной для проведения мероприятия страны в целях популяризации российской культуры,

ПЕРСПЕКТИВЫ ПРОЕКТА:

- научная аргументация предложений по повышению успешности просветительской деятельности и формированию интереса к русскому языку, культуре и образованию средствами технологий компьютерного когнитивного моделирования и искусственного интеллекта в форме докладов на конференциях, в научных статьях, учебных пособиях.

Возможность использования результатов исследования:

- – изучение русского языка как неродного на специально созданном и размещенном на сайте Кубанского государственного технологического университета специализированном сайте, позволяющем иностранцам самостоятельно изучать русский язык в игровой форме,
- - дальнейшая разработка игровых способов изучения русского языка в формате хакатонов и в формате индивидуальных лингвострановедческих путешествий по России и Кубани,
- - дальнейшее наполнение странами-участниками мероприятия созданного сайта контентом, подготовленным ими и предназначенным для продвижения русского языка в мире (формат геймификации),
- - создание игровых направлений изучения полдъязыков науки, электронных словарей данных полдъязыков, размещение их на сайте,
- - создание блоков игровых заданий по основным грамматическим темам русского языка как неродного с ориентацией на различный уровень владения русским языком, различный возрастной контингент обучающихся,
- - разработка в формате геймификации страноведческих карт путешествий по регионам России (тематика: наука, история, культура, искусство, спорт, природные достопримечательности),
- - разработка и проведение встреч международных юношеских команд в формате хакатонов по привлекательным для них проблемам науки, культуры, изучения русского языка как языка посредника в международных переговорах.