

«СОЗДАНИЕ И ПРОДВИЖЕНИЕ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ ОНЛАЙН-ИГР И ТРЕНАЖЕРОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО И ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА, НАПРАВЛЕННЫХ НА ОБУЧЕНИЕ РУССКОМУ ЯЗЫКУ ЛЮДЕЙ, НЕ ВЛАДЕЮЩИХ ИЛИ СЛАБО ВЛАДЕЮЩИХ РУССКИМ ЯЗЫКОМ»

ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», 2020 г.

Целью проекта – обучение русскому языку людей, не владеющих или слабо владеющих русским языком.

Задачи проекта:

- способствование изучению и совершенствованию навыков владения русским языком как неродным и иностранным;
- укрепление и расширение русского языкового, российского культурного и образовательного пространства в мире на основе инновационных игровых онлайн-технологий;
- обеспечение условий доступности открытого игрового образования;
- формирование интереса к России, Российскому образованию и русскому языку;
- сохранение и распространение русского языка как фундаментальной основы гражданской самоидентификации, культурного и научно-образовательного единства многонациональной России, межгосударственного диалога и сотрудничества.

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА:

1. В рамках цифровой образовательной эдьютейнмент-среды «Русский online play» создан комплекс образовательных и лингвокультурологических онлайн-игр и тренажеров по русскому языку как неродному и иностранному, включающий три онлайн-игры и тренажер по русскому языку как неродному и иностранному:

- текстовый лабиринт «Русская сказка» – обучающий игровой программный сервис по русскому языку как неродному и иностранному для детей от 7 до 10 лет;
- лингвистический квест по культуре регионов России «Россия online» - приключенческая веб-игра по русскому языку как неродному и иностранному;
- интеллектуальная игра-бродилка «Культура русской эмиграции» - игровая образовательно-просветительская модельная среда по изучению русского языка как неродного и иностранного.

2. Размещен в глобальной сети Интернет, а также на Интернет-сайтах культурно-просветительской или образовательной направленности, имеющих ежемесячную посещаемость не менее 100 тыс. уникальных посетителей (Izamorfix.ru («Русский язык»), «Первоисточник») комплекс образовательных и лингвокультурологических онлайн-игр и тренажеров по русскому языку как неродному и иностранному, включающий три онлайн-игры и тренажер по русскому языку как неродному и иностранному «Русский online play».

«СОЗДАНИЕ И ПРОДВИЖЕНИЕ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ ОНЛАЙН-ИГР И ТРЕНАЖЕРОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО И ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА, НАПРАВЛЕННЫХ НА ОБУЧЕНИЕ РУССКОМУ ЯЗЫКУ ЛЮДЕЙ, НЕ ВЛАДЕЮЩИХ ИЛИ СЛАБО ВЛАДЕЮЩИХ РУССКИМ ЯЗЫКОМ»

ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», 2020 г.

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА:

3. Информация об игровых образовательных продуктах (с прямой веб-ссылкой на доступ к ним) размещена в 11 тематических группах культурно-просветительской и образовательной направленности во ВКонтакте: «Читательский билет», «Русский язык для лентяев», «Педагогическая мастерская», «Лаборатория знаний», «Развиваюсь сам», «Начальная школа», «Полезно знать», «Лингвовести: языки и лингвистика», «Современный учитель», «Современное образование. Учителям и воспитателям», «Электронный учитель русского языка». В каждой группе – не менее 2 тыс. чел. подписчиков.

Резюме:



В качестве перспектив развития проекта следует отметить:

- создание мобильной версии онлайн-игр и тренажеров для мобильных устройств;
- усовершенствование и дальнейшая разработка материалов для текстового лабиринта «Русская сказка», использование в сервисе новых известных русских народных сказок;
- разработка тематических игровых локусов по российской литературе, зодчеству, изобразительному искусству, музыке, театру, кинематографу, научным открытиям для лингвистического квеста по культуре регионов России «Россия online»;
- проработка тем в игровых пространствах (мода, армия, фотография, русские князья, газеты и журналы, Красный крест, казаки, спортсмены, предприниматели, русский Берлин, русский Монпарнас, русский Шанхай) для интеллектуальной игры-бродилки «Культура русской эмиграции»;
- интеграция виртуального образовательного эдьютеймент-ресурса по русскому языку как неродному и иностранному в «Современную цифровую образовательную среду в Российской Федерации»;
- внедрение онлайн-игр и тренажеров в учебные заведения как части учебных занятий и самостоятельных уроков.