**Потенциал интерактивного кино в процессе самостоятельного изучения русского языка иностранных студентов**

***Ван Сяосюань***

*Студент (бакалавр)*

*Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова,*

*Институт русского языка и культуры, Москва, Россия*

*E-mail:* [*3793484631@qq.com*](mailto:3793484631@qq.com)

Учитывая тот факт, что иностранные студенты в процессе изучения русского языка в силу целого ряда факторов, помимо практики диалога в аудитории с преподавателем и однокурсниками, не имеют необходимой практики ситуативных диалогов в свободное время для развития умения говорить, слушать и организовывать речевое общение лицом к лицу. Распространение электронных устройств и искусственного интеллекта позволило повысить эффективность изучения русского языка для интровертных и социально неспособных студентов, а также для студентов из других стран и регионов, где русский язык не является официальным, познакомить студентов со всего мира с русской культурой и обычаями, повысить их интерес к самостоятельному изучению русского языка.

Компьютеры могут предоставить нам видеоматериалы, а зрители могут легко выучить новые слова и фразы, а также грамматические правила с помощью видео и поиска в Интернете, и при этом у них есть преимущество в описании весьма абстрактных областей [1].

Интерактивное кино как новая форма медиа, объединяющая повествование, аудиовизуальный опыт и активное участие пользователя, обладает уникальным потенциалом в сфере изучения языков, особенно таких сложных в грамматическом и культурном плане, как русский, и может стать эффективным инструментом для самостоятельного обучения иностранных студентов [2].

Интерактивное кино как инструмент для развития коммуникативных навыков может быть адаптировано для изучающих русский язык любого уровня. Интерактивное кино основывается на определённых сценариях, реализуемых в соответствии с замыслом создателей и заданной тематикой. Ниже приведены конкретные аспекты его пользы [3]:

1. *Языковое погружение*. Интерактивные фильмы создают аутентичные языковые ситуации через сюжеты, диалоги и сценарии, в которых учащиеся знакомятся с естественными диалогами, сленгом и культурными деталями в «виртуальной русской среде». Например, выбор различных вариантов диалога запускает различные сюжетные ветки, что позволяет студентам неоднократно практиковать аудирование и говорение в процессе принятия решений.

2. *Мультимодальный ввод для усиления памяти.* Языковой ввод с сочетанием аудио и видео (изображение, речь, субтитры) запоминается легче, чем традиционный текстовый. Имитация русского произношения и интонации может отрабатываться через повторяющиеся диалоги персонажей, а визуальные сцены (например, улицы городов России, семейные собрания) помогают студентам связывать слова с конкретными ситуациями.

3. *Мгновенная обратная связь и чувство вовлечённости.* Механизм интерактивного фильма «Обратная связь» (например, реакция персонажа, развитие сюжета) мгновенно проверяет правильность вводимого языка. Например, если ученик выбирает неправильное грамматическое выражение, что приводит к неправильной интерпретации персонажа, система может дать подсказку или внести исправления, чтобы закрепить усвоение языковых правил.

4. *Применение грамматики в повседневной жизни.* Русская грамматика сложна, но интерактивные фильмы могут наглядно показать использование грамматики в реальных диалогах через взаимодействие персонажей. Например, выбирая варианты с разными падежами для выполнения просьбы или вопроса, студенты могут лучше понять связь между формой и функцией.

1. *Интериоризация культурного контекста.* Изучение русского языка требует понимания его культурной логики (например, формы обращения, социальный этикет). Интерактивные фильмы могут через сюжетные ветвления показать сцены культурных конфликтов (например, вежливый отказ от приглашения), позволяя студентам развивать культурную чувствительность через метод проб и ошибок.
2. *Пробуждение интереса к обучению.* Традиционные учебные материалы могут быть скучными, тогда как развлекательный характер, сюжетная интрига и чувство достижения (например, открытие концовки сюжета) в интерактивных фильмах помогают поддерживать интерес к обучению. Для самостоятельных учащихся такой «геймифицированный» дизайн особенно важен.

Интерактивные фильмы, используя «обучение через опыт», компенсируют статичные ограничения традиционного преподавания русского языка, особенно в плане развития языкового чутья, культурного понимания и мотивации к самостоятельному обучению. В будущем, если объединить их с искусственным интеллектом и immersive-технологиями, они могут стать революционным инструментом в области изучения русского языка [4].

**Литература**

1. Зеленина Л.Е., Соснина Н.Г. Визуальные новеллы как способ формирования иноязычной проектной компетенции // Профессиональное образование. 2020. №2. С. 154-158.

2. Кроуфорд К. Мастерство создания игр: рассказ об интерактивном повествовании / пер. с англ. Фан Чжоу. – Пекин: Издательство почтово-телекоммуникационной связи, 2015. – С. 51. ([美] Chris Crawford 《游戏大师 Chris Crawford 谈互动叙事》，方舟译，北京：人民邮电出版社 2015 年版，第 51 页（10）同（8），第 113 页) [на кит. яз.]

3. Чжан Чэн, Цюй Игун. Кросс-медийный шедевр кино и игр: нарративность и идентичность в интерактивном фильме «Детройт: Стать человеком» // Новые произведения кинематографа. – 2018. – № 6. – С. 114. (张成、曲一公《电影与游戏的跨界力作：互动电影〈底特律：成为人类〉的叙事性与身份认同》，《电影新作》2018 年第 6 期，第 114 页) [на кит. яз.].

4. Ян Сюэ. Применение технологии VR для исследовательского обучения // Технологический ветер. 2020. № 5. С. 58. (杨 雪. 运 用 VR 技 术 进 行 探 究 式 教 学 [ J ]. 科 技 风, 2020 ( 05 ) : 58) [на кит. яз.].