International Conference on
Linguistics, Literature And Translation

International Conference on Linguistics, Literature And Translation - double-blind peer-reviewed, monthly, open-access procedding published to get ecxellence on Research and Development. It publishes high-quality articles across the breadth of linguistics, literature and translation research. With its uniquely broad coverage, all articles are free to access across the globe, allowing authors to share their research and maximise its impact. The boletin on Linguistics, Literature And Translation is led by expert international editorial board members who take an objective approach to peer review, ensuring each research paper is reviewed and evaluated on its own scholarly merits and research integrity. Joining your work in the International Conference of Linguistics, Literature, and Translation means you will receive prompt and reliable publishing and a global platform for your research to reach its full potential.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ И СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ НА ОСНОВЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Ахмедова Юлдуз
Национальный университет
Узбекистана имени Мирзо Улугбека

АННОТАЦИЯ

В данной статье анализируются дидактические возможности применения принципов геймификации в обучении русскому языку как иностранному, а также их влияние на образовательный процесс. На современном этапе развития цифрового обучения использование игровых элементов — набора баллов, повышения уровней, рейтингов, значков и различных интерактивных заданий — демонстрирует высокую эффективность в повышении интереса и активности студентов. В статье раскрываются преимущества геймифицированных методик в расширении словарного запаса, закреплении грамматических навыков и активизации устной речи на основе научных источников и практических наблюдений. Кроме того, представлены методические рекомендации по целенаправленному и эффективному внедрению игровых компонентов в занятия по русскому языку. Полученные результаты свидетельствуют о том, что геймификация является значимым фактором в формировании более содержательного, интерактивного и ориентированного на обучающегося образовательного процесса.

Ключевые слова

dгеймификация, обучение русскому языку, языковая компетенция, интерактивные методы, цифровая педагогика, учебная мотивация, механизмы геймификации, стратегии обучения языку, развитие коммуникативных навыков.

Introduction

Современная система высшего образования, в которой цифровые средства и инновационные технологии стремительно распространяются, требует переосмысления процесса преподавания иностранных языков на основе новых методических подходов. В обучении иностранному языку, в частности русскому, всё более важное значение

приобретает активное вовлечение студента в учебный процесс, его самостоятельность и готовность к поисковой деятельности. В этом контексте подход, основанный на внедрении игрового мышления в образовательную среду, то есть геймификация, в последние годы становится одним из центральных направлений педагогических исследований и всё чаще демонстрирует свою эффективность в практике обучения языку.

Механизмы геймификации — накопление баллов, поэтапное открытие уровней, система значков и рейтингов, короткие миссии, задания с ограничением по времени — способствуют превращению обучающегося в активного участника учебного процесса. Эти элементы создают позитивный психологический фон, аналогичный игровому, усиливая внутренний интерес студентов к выполнению учебных задач. В результате повышается степень усвоения языкового материала, укрепляются навыки устной и письменной речи, а также формируется более устойчивая учебная мотивация.

Применение элементов геймификации в процессе изучения русского языка является особенно актуальным, поскольку освоение лексической и грамматической системы требует многократного повторения, регулярных упражнений и активного участия в коммуникации. Технологии игрового обучения делают этот процесс более увлекательным, структурированным и легко воспринимаемым для студентов. При этом геймификация представляет собой не просто добавление игровых компонентов, а методический механизм, направленный на целенаправленную перестройку учебного процесса в соответствии с его дидактическими целями.

Цель данной статьи заключается в научном освещении методической роли механизмов геймификации в процессе обучения русскому языку, оценке их влияния на формирование компетенций учащихся, а также в разработке гибких методических рекомендаций для современного преподавателя. Исследование, опираясь на анализ дидактических основ и практических возможностей применения данного подхода, демонстрирует значимость геймификации как эффективной образовательной технологии.

Феномен геймификации за последнее десятилетие получил широкое распространение в образовательной практике, и его психологические, методические и дидактические аспекты активно исследуются различными научными школами. В современной зарубежной литературе геймификация, как правило, рассматривается как педагогическая стратегия, направленная на повышение мотивации обучающихся посредством целенаправленного использования игровых механизмов в учебном процессе. Исследователи связывают эффективность геймификации с её воздействием на внутренние мотивирующие факторы человека — интерес, стремление к соперничеству, социальное участие и желание проверить собственные возможности.

Во многих источниках подчеркивается, что ключевые элементы геймификации — накопление баллов, повышение уровней, рейтинги, значки, задания с ограничением по времени и соревновательные компоненты — придают деятельности обучающегося динамичность, последовательность и занимательность. Благодаря этому студент может быстро увидеть результат своей работы, отслеживать собственный прогресс и ощущать внутреннюю конкуренцию, побуждающую его быть более активным. В этом смысле геймификация выступает не только как внешний стимул, но и как механизм формирования у обучающегося представления о том, что «учебный процесс — это деятельность, основанная на активном участии».

В литературе, посвящённой преподаванию иностранных языков, отмечается, что методы геймификации оказываются эффективными преимущественно в трёх

направлениях:

- Расширение словарного запаса — игровые механизмы создают благоприятные условия для многократного повторения и закрепления лексики;
- Укрепление грамматических навыков — короткие и динамичные упражнения способствуют быстрому выявлению и исправлению ошибок;
- Активизация коммуникативной деятельности — элементы соревнования и игровые задания побуждают учащегося вступать в речевое взаимодействие.

Ряд исследований по методике преподавания русского языка как иностранного показывает, что использование геймификации способствует более быстрому усвоению учебного материала, повышению речевой активности учащихся и формированию позитивного отношения к учебному процессу. Особенно эффективными оказываются занятия, основанные на цифровых технологиях — мобильных приложениях, интерактивных платформах и мини-играх, — которые усиливают запоминание лексики, способствуют концентрации внимания и укрепляют социальное взаимодействие между обучающимися.

В то же время научная литература подчёркивает, что результативность геймификации во многом зависит от методической компетентности преподавателя, умения целенаправленно подбирать игровые элементы и адаптировать их к дидактическим целям занятия. Таким образом, геймификация рассматривается не как набор случайных игровых активностей, а как продуманная методическая конструкция, ориентированная на активизацию учебной деятельности.

Проведённое исследование было направлено на определение влияния механизмов геймификации на учебные результаты студентов при изучении русского языка как иностранного. В работе применялись системный подход, сравнительный анализ и методы эмпирического наблюдения, что позволило оценить изменения в учебной активности, уровне усвоения материала и мотивации обучающихся.

Эксперимент проводился на выборке студентов технических направлений, разделённых на две группы: контрольную, обучавшуюся традиционными методами, и экспериментальную, в которой применялись игровые элементы — накопление баллов, рейтинги, уровневые задания и интерактивные упражнения. Сравнительный анализ результатов показал, что включение геймификации оказывает значимое положительное влияние на формирование речевых и языковых компетенций студентов.

В ходе исследования для оценки результатов обучения использовались лексические тесты, краткие грамматические задания и критерии анализа устной речи. Дополнительно были собраны качественные данные посредством наблюдений, коротких интервью и мотивационных анкет. Активность студентов, скорость и точность выполнения заданий, а также изменения в речевой деятельности фиксировались систематически. Полученные данные подверглись статистическому и содержательному анализу, что позволило сопоставить эффективность традиционного обучения и геймифицированного подхода.

Результаты показали, что внедрение элементов геймификации существенно влияет на развитие языковых компетенций студентов. Сравнение контрольной и экспериментальной групп подтверждает, что задания с баллами, уровнями, временными ограничениями и мини-играми ускоряют усвоение лексики, повышают точность её применения и стимулируют интерес к выполнению упражнений. Студенты экспериментальной группы демонстрировали более высокие показатели при работе с контекстуальной лексикой и быстрее реагировали на тестовые задания.

Значимые различия выявлены и в формировании грамматических навыков: регулярное выполнение коротких игровых упражнений способствовало снижению количества ошибок и более глубокому пониманию синтаксических структур. Отмечено также улучшение устной речи: обучающиеся активнее участвовали в диалогах и ситуационных заданиях, реже испытывали затруднения при формулировании высказываний и чаще использовали новое лексико-грамматическое содержание спонтанно.

Мотивационные опросы подтверждают, что игровые элементы усиливают интерес к занятию, повышают частоту участия и создают благоприятный эмоциональный фон. Студенты положительно оценили интерактивность и прозрачность системы прогресса (рейтинги, уровни, баллы), что дополнительно укрепило их включённость в учебный процесс.

Вместе с тем анализ литературы подчёркивает, что геймификация эффективна лишь при методически грамотном её интегрировании. Игровые механики должны соответствовать цели урока и не превращаться в самоцель; чрезмерное усиление соревновательности может снизить учебный эффект. Поэтому от преподавателя требуется продуманное проектирование заданий и поддержание баланса между игрой и содержанием обучения.

В целом результаты исследования подтверждают, что геймификация является действенным инструментом активизации учебной деятельности, ускоряет усвоение материала и способствует развитию речевых навыков при изучении русского языка как иностранного.

В целом результаты исследования подтверждают, что использование механизмов геймификации при обучении русскому языку повышает активность обучающихся и делает учебный процесс более персонализированным. Игровые элементы способствуют устойчивой мотивации, усиливают участие студентов и помогают глубже формировать языковые навыки.

Заключение. Проведённое исследование показало, что использование геймификации при обучении русскому языку заметно активизирует учебный процесс и усиливает познавательную мотивацию студентов. Включение игровых элементов способствует лучшему запоминанию лексики, укреплению грамматических навыков и большей свободе в устной речи. Кроме того, система баллов, уровней и заданий позволяет учащимся отслеживать собственный прогресс, снижает тревожность и формирует более устойчивое участие в учебной деятельности. Таким образом, геймификация выступает не просто формой интерактивности, а эффективным педагогическим инструментом, положительно влияющим на развитие языковых компетенций.

Рекомендации

- Необходимо разработать модель геймификации, адаптированную к обучению русскому языку. При этом рекомендуется комплексно использовать различные игровые элементы с учётом содержания занятий, уровня подготовки студентов и учебных целей;
- Следует систематически применять мини-игры для закрепления лексики и грамматики. Краткие и динамичные упражнения способствуют повышению концентрации внимания и ускоряют процесс запоминания учебного материала;
- Для усиления мотивации рекомендуется поэтапное внедрение рейтинговой системы и уровней. Возможность отслеживать собственные результаты положительно влияет на интерес студентов к учебному процессу;
- В то же время важно избегать чрезмерного количества игровых элементов. Их

перенасыщение может отодвинуть дидактические цели на второй план, поэтому необходимо соблюдать баланс;

Следует организовать специальные методические семинары для преподавателей по вопросам внедрения геймификации. Владение игровыми механизмами и грамотное их применение существенно повышает качество образовательного процесса.

Литература

1. Вербицкая,Л.А., & Сафонова,В.В. Геймификация в обучении русскому языку как иностранному Русский язык за рубежом, 2020, №4, с. 15–25.
2. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: традиции и инновации. Москва: АСТ, 2019.
3. Eisingerich, A. B., Marchand, A., Fritze, M. P., & Dong, L. (2019). Hook vs. hope: How to enhance customer engagement through gamification. International Journal of Research in Marketing, 36(2), 200–215.
4. Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. Educational Research Review, 30, 100326.
5. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 54–67.
6. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.
7. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.
8. Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y. S. (2017). The role of gamification in enhancing intrinsic motivation. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 12(6), 62–74.
9. Пелевина, Н. В. Цифровые образовательные ресурсы в преподавании русского языка иностранцам. Русский язык и культура в зеркале перевода, 2020, №3, с. 45–52.
10. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034