

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА: ОТ СОЗДАНИЯ КВЕСТА ДО УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Преподаватель Университета РАНЧ

Исмаилов Муродбек Мансурович

Аннотация: В статье рассматриваются теоретико-методические основы геймификации в преподавании русского языка. Анализируются ключевые элементы геймификации, её отличие от игровых технологий и педагогической игры. Особое внимание уделяется разработке образовательного квеста как формы реализации геймифицированного подхода. Представлен алгоритм создания учебного квеста, раскрыты этапы его внедрения в образовательный процесс и педагогические условия эффективности. Делается вывод о значительном потенциале геймификации для повышения мотивации обучающихся и качества усвоения языкового материала.

Ключевые слова: геймификация, методика преподавания русского языка, образовательный квест, игровая технология, мотивация, цифровая образовательная среда.

Abstract: The article examines the theoretical and methodological foundations of gamification in teaching the Russian language. The key elements of gamification and its differences from educational games and game-based learning are analyzed. Special attention is paid to the development of an educational quest as a form of implementing a gamified approach. An algorithm for creating an educational quest is presented, as well as the stages of its integration into the learning process and the pedagogical conditions for its effectiveness. The study concludes that gamification significantly enhances students' motivation and improves the quality of language acquisition.

Keywords: gamification, Russian language teaching methodology, educational quest, game-based learning, motivation, digital learning environment.

Annotatsiya: Maqolada rus tilini o'qitishda geymifikatsiyaning nazariy va metodik asoslari tahlil qilinadi. Geymifikatsiyaning asosiy elementlari hamda uning o'yin texnologiyalaridan farqi yoritiladi. Ta'limiy kvest geymifikatsiyalangan yondashuvni amalga oshirish shakli sifatida ko'rib chiqiladi. O'quv kvestini yaratish algoritmi, uni ta'lim jarayoniga joriy etish bosqichlari va samaradorlikning pedagogik shartlari ochib beriladi. Geymifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va til materialini o'zlashtirish sifatini yaxshilashga xizmat qilishi asoslanadi.

Kalit so'zlar: geymifikatsiya, rus tilini o'qitish metodikasi, ta'limiy kvest, o'yin texnologiyasi, motivatsiya, raqamli ta'lim muhiti.

Современное образование ориентировано на активизацию познавательной деятельности обучающихся и повышение их мотивации. В условиях цифровизации и информационной насыщенности традиционные формы преподавания не всегда обеспечивают высокий уровень вовлеченности учащихся. В этой связи актуализируется использование геймификации как педагогической технологии, направленной на повышение мотивации через внедрение игровых элементов в неигровой образовательный процесс [1].

Термин «геймификация» (gamification) обозначает использование игровых механик и элементов в неигровом контексте [2]. В отличие от педагогической игры или игровой технологии, геймификация не предполагает полной трансформации урока в игру, а интегрирует отдельные игровые механизмы: баллы, уровни, миссии, достижения, рейтинги.

По мнению К. Детердинга, геймификация основана на использовании элементов игрового дизайна в неигровых системах [3]. В образовательном контексте она направлена на формирование устойчивой внутренней мотивации обучающихся.

В методике преподавания русского языка геймификация способствует:

- активизации речевой деятельности;
- развитию орфографической и пунктуационной грамотности;
- формированию коммуникативных навыков;
- повышению познавательного интереса.

Игровая технология предполагает организацию полноценной дидактической игры. Геймификация же использует отдельные игровые элементы в рамках традиционного урока [4].

Основные различия:

Игровая технология	Геймификация
Полноценная игра	Встраивание игровых элементов
Сюжетная структура обязательна	Сюжет возможен, но не обязателен
Весь урок — игра	Игровые механики дополняют урок

Таким образом, геймификация является гибким инструментом модернизации традиционного учебного процесса.

Одной из наиболее эффективных форм геймификации является образовательный квест. Квест представляет собой последовательность заданий, объединённых общей целью и сюжетом⁵.

1. Определение дидактической цели

Например: закрепление темы «Причастие» или повторение орфограммы «Н и НН».

2. Разработка сюжета

Пример: «Лингвистическая экспедиция», «Спасти рукопись классика».

3. Конструирование заданий

Задания должны включать:

- морфологический анализ;
- орфографические упражнения;
- работу с текстом;
- творческие элементы.

4. Система оценивания

Используются баллы, уровни, сертификаты достижений.

5. Интеграция в урок

Квест может быть реализован:

- как часть урока,
- как итоговое занятие,
- как внеурочный проект.

4. Педагогические условия эффективности геймификации

Эффективность геймификации обеспечивается следующими условиями:

1. Чёткая связь игровых элементов с образовательными целями.
2. Умеренность в использовании игровых механизмов.
3. Педагогическое сопровождение.
4. Рефлексия результатов деятельности.
5. Использование цифровых инструментов (онлайн-платформ, интерактивных сервисов).

5. Влияние геймификации на мотивацию обучающихся

Исследования показывают, что внедрение игровых механик повышает учебную мотивацию, способствует развитию самостоятельности и ответственности⁶.

В преподавании русского языка геймификация позволяет превратить сложные грамматические темы в интересный интеллектуальный вызов.

Геймификация представляет собой перспективное направление модернизации методики преподавания русского языка. Использование образовательных квестов способствует повышению мотивации, развитию познавательной активности и формированию устойчивых языковых навыков.

Интеграция геймификации в учебный процесс требует методической подготовки и продуманной системы заданий, однако её потенциал делает данный подход эффективным инструментом современного образования.

Использованная литература:

1. Deterding S. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts. — 2011.
2. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? — 2014.
3. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. — 2012.
4. Зеер Э. Ф. Компетентностный подход в образовании. — Екатеринбург, 2005.
5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. — М., 2008.
6. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике. — М., 2010.