

Магдиева Саадат Сагдиевна
Национальный педагогический университет Узбекистана имени Низами,
доцент кафедры русского языка и литературы.
e-mail: magdievasaadat7@gmail.com
Тел: +99897 7537511

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕТОД ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ-ФИЛОЛОГА

***Аннотация.** Геймификация как эффективный метод цифровых технологий способствует решению проблем мотивации, вовлечённости и адаптации содержания лингвистических курсов к интересам студентов высших педагогических образовательных учреждений. В статье рассматриваются теоретические основы геймификации, её функции в обучении русскому языку, а также представлены практические варианты использования игровых элементов в подготовке будущих учителей-филологов.*

***Ключевые слова:** геймификация, цифровые технологии, мотивация, игровые элементы, профессиональная подготовка, русский язык.*

Magdiyeva Saadat Sagdiyevna
Nizomiy nomidagi O'zbekiston Milliy pedagogika universiteti,
Rus tili va adabiyoti kafedrasida dotsenti.
e-mail: magdievasaadat7@gmail.com
Tel: +99897 7537511

GEYMIFIKATSIYA BO‘LAJAK O‘QITUVCHI-FILOLOGNING KASBIY FAOLIYATIDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALARNING SAMARALI METODI SIFATIDA

***Annotatsiya.** Geymifikatsiya raqamli texnologiyalarning samarali metodi sifatida oliy pedagogik ta'lim muassasalari talabalarida motivatsiya, o'quv jarayoniga jalb etilish va lingvistik kurslar mazmunini ularning qiziqishlariga moslashtirish bilan bog'liq muammolarni hal etishga xizmat qiladi. Maqolada*

geymifikatsiyaning nazariy asoslari, uning rus tilini o'qitishdagi funksiyalari ko'rib chiqiladi hamda bo'lajak o'qituvchi-filologlarni tayyorlash jarayonida o'yin elementlaridan foydalanishning amaliy variantlari taqdim etiladi.

Kalit so'zlar: *geymifikatsiya, raqamli texnologiyalar, motivatsiya, o'yin elementlari, kasbiy tayyorgarlik, rus tili.*

Magdieva Saadat Sagdievna

National Pedagogical University of Uzbekistan Named after Nizami,
Associate professor of the department of Russian language and literature.

e-mail: magdievasaadat7@gmail.com

Phone: +99897 7537511

GAMIFICATION AS AN EFFECTIVE METHOD OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE PROFESSIONAL ACTIVITY OF THE FUTURE TEACHER-PHILOLOGIST

Abstract. *Gamification, as an effective method of digital technologies, contributes to solving the problems of motivation, engagement, and adapting the content of linguistic courses to the interests of students of higher pedagogical educational institutions. The article examines the theoretical foundations of gamification, its functions in teaching the Russian language, and also presents practical options for using game elements in the training of future teachers-philologists.*

Keywords: *gamification, digital technologies, motivation, game elements, professional training, Russian language.*

ВВЕДЕНИЕ

Современные педагогические технологии ориентированы не только на передачу знаний, но и на развитие у будущих учителей-филологов навыков самостоятельной работы, креативности и критического мышления. В этом контексте особое значение приобретает внедрение цифровых технологий в образовательный процесс, среди которых особое место занимает геймификация.

Геймификация представляет собой внедрение игровых элементов в образовательный процесс с целью повышения мотивации обучающихся и улучшения результатов обучения. Данный педагогический метод способствует активизации познавательной деятельности студентов, формированию устойчивого интереса к учебному материалу и адаптации содержания дисциплин к индивидуальным образовательным потребностям.

Как педагогический метод, геймификация направлена на повышение мотивации студентов и более эффективное усвоение учебного материала. В её основе лежат принципы психологии и когнитивистики, реализуемые через систему поощрений, уровней и достижений, что позволяет решать проблемы вовлечённости и адаптации лингвистических курсов к интересам обучающихся.

В условиях цифровизации образования будущий учитель-филолог должен осваивать современные инструменты преподавания русского языка, включая использование искусственного интеллекта, создание цифрового контента и работу с электронными образовательными платформами. Это требует развития критического мышления, гибкости в выборе педагогических стратегий и умения эффективно взаимодействовать с обучающимися в цифровом образовательном пространстве.

Обзор литературы

В последние годы проблема внедрения геймификации в образовательный процесс становится предметом активного научного обсуждения. Исследователи рассматривают геймификацию как инновационный педагогический метод, направленный на повышение мотивации обучающихся, их вовлечённости в учебную деятельность и улучшение образовательных результатов.

По мнению С. Х. Биджиевой и Ф. А.-А. Урусовой, геймификация образования способствует формированию устойчивого познавательного интереса у обучающихся и рассматривается как перспективное направление развития цифровой педагогики. Авторы подчёркивают, что игровые

механики позволяют адаптировать учебный материал к индивидуальным особенностям студентов и создают условия для активного включения в образовательный процесс [1].

В трудах И. В. Перовой геймификация анализируется с точки зрения теории и практики современного обучения. Исследователь отмечает, что использование игровых элементов, таких как балльная система, уровни и достижения, опирается на психологические и когнитивные механизмы обучения, способствующие более прочному усвоению знаний и развитию учебной мотивации [3].

В работах С. С. Магдиевой особое внимание уделяется методике преподавания русской литературы и языковой подготовки будущих учителей-филологов. Автор подчёркивает необходимость внедрения инновационных и цифровых технологий в процесс профессиональной подготовки, что позволяет формировать у студентов креативное мышление, коммуникативные навыки и способность адаптироваться к современным образовательным условиям [2].

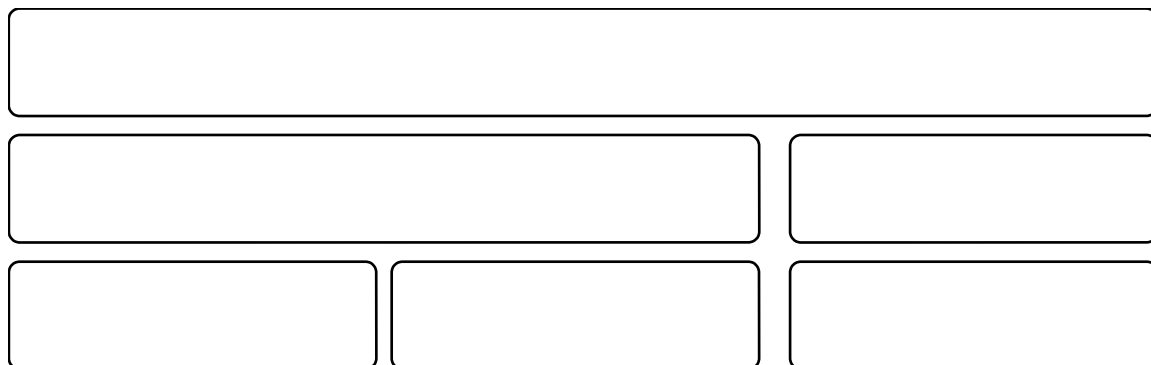
Анализ научных источников показывает, что геймификация рассматривается как эффективный инструмент цифрового обучения, обладающий значительным педагогическим потенциалом. Вместе с тем, проблема её целенаправленного применения в профессиональной подготовке будущих учителей-филологов требует дальнейшего теоретического осмысления и практического изучения, что и определяет актуальность настоящего исследования.

Методология исследования

Геймификация в обучении русскому языку открывает широкие возможности для повышения качества образования, поскольку способствует развитию речевых навыков и повышает мотивацию обучающихся. В образовательной практике используются языковые игры (кроссворды, ребусы, викторины, интерактивные задания), активизирующие познавательную деятельность и позволяющие применять знания на практике.

Подобные методы реализуются на цифровых платформах, в частности на платформе Duolingo, где учитываются уровень подготовки и индивидуальные потребности студентов. Система баллов и уровней способствует усилению учебной мотивации [1].

В рамках исследования были проанализированы основные функции геймификации в обучении русскому языку (модель 1).



**Модель 1. Основные функции геймификации при изучении
русского языка**

Мотивационная функция направлена на повышение интереса к изучению сложных орфографических и пунктуационных правил за счёт использования наград, уровней и достижений. Обучающая (когнитивная) функция способствует более прочному усвоению лексического и грамматического материала посредством повторения в игровой форме. Диагностическая функция обеспечивает контроль уровня усвоения знаний с помощью интерактивных заданий и цифровых платформ, адаптирующих сложность контента под уровень обучающихся. Коммуникативная функция стимулирует речевую активность в процессе групповой работы и ролевых игр, а психологическая снижает страх перед ошибкой и повышает уверенность при использовании языка.

Практическая реализация геймификации осуществлялась в нескольких вариантах. Первый вариант предполагал работу с таблицей, направленной на

формирование рефлексивного отношения обучающихся к системе поощрения учебной деятельности (см. таблицу 1).

Таблица 1.

Формирование рефлексивного отношения обучающихся к системе поощрения своей учебной деятельности.

№	Эффективное поощрение	Неэффективное поощрение	Субъективный подход обучаемого к оценке
1	Осуществляется постоянно	Осуществляется от учебной ситуации к ситуации.	
2	При этом разъясняется, какие именно действия признаны достойными награды	Обозначить в общих чертах.	
3	Учитель адаптирует задания под индивидуальный уровень и интересы каждого обучаемого	Учитель проявляет минимальное формальное внимание к успехам обучаемого	
4	Эффективное поощрение должно быть своевременным, искренним и заслуженным, чтобы поддерживать интерес к учебе, а не просто желание получить награду.	Учитель отмечает участие обучаемого в работе вообще	
5	Сообщает учащемуся о значимости достигнутых результатов	Дает обучаемому сведения о его достижениях, не подчеркивая их значимость.	
6	Ориентирует учащегося на умение организовать работу с целью достижения хороших результатов	Ориентирует обучаемого на сравнение своих результатов с результатами других, на соревнование	
7	Учитель сравнивает, чего обучаемый добился сейчас и что умел раньше.	Достижения учащегося оцениваются в сравнении с успехами других	
8	Поощрение для данного учащегося соразмерно затраченным этим учащимся усилиям.	Поощрение независимо от усилий, затраченных обучаемыми	
9	Связывает достигнутое с затраченными усилиями, полагая, что такой успех может быть достигнут и впредь	Связывает достигнутый результат только с наличием способностей или благоприятных обстоятельств	
10	Учитель мотивирует ученика, опираясь на его внутреннее желание учиться. Учащийся с удовольствием делает задания, потому что ему интересно или он хочет развить конкретный навык, получая радость от	Учитель опирается на внешние стимулы: обучаемый старается лучше выполнить задание, чтобы заслужить похвалу учителя или победить в соревновании, получить награду и т.д.	

	процесса.		
11	Напоминает учащемуся: чтобы учиться лучше, нужно раскрыть свой внутренний потенциал».	Обращает внимание обучаемого на то, что его прогресс в учебе зависит от усилий учителя.	
12	Способствует проявлению заинтересованности в новой работе, когда прежнее задание выполнено.	Вторгается в процесс работы, отвлекает от необходимости постоянной работы.	

Выполнение таблицы сопровождается системой заданий, направленных на развитие лингвистических умений обучающихся.

Задания к таблице 1:

Задание 1. Чем являются слова «эффективное» и «неэффективное» в русском языке.

Задание 2. Определите значение слова «результат» и составьте с ним кластер.

Задание 3. Выпишите из первой колонки имена существительные мужского рода.

Задание 4. С данными словами составьте словосочетания по схеме «определение + существительное»: учитель, ученик, учеба, усилия, успех, поощрение, результат, успеваемость.

Задание 5. Объясните выражение «Поощрение для данного учащегося соразмерно затраченным этим учащимся усилиям» (колонка 8).

Задание 6. Как вы думаете, можно ли соревноваться обучаемым в учебе?

Такой формат работы позволяет обучаемым субъективно подойти к поощрению своей деятельности в рамках геймификации, а выполнение представленных заданий нацеливает на развитие лингвистических умений [2].

Второй вариант был основан на ролевых играх и моделировании коммуникативных ситуаций, предполагающих создание монологических и диалогических высказываний от имени литературных персонажей. Такие задания способствовали развитию коммуникативных навыков и

практическому применению грамматических знаний. Работа в малых группах и интерактивном формате формировала командное взаимодействие и снижала психологический барьер при изучении сложных языковых тем [3].

Третий вариант включал создание индивидуальных цифровых профилей обучающихся и инфографики, отражающей их достижения, что формировало атмосферу здорового соревнования и повышало активность студентов в учебном процессе.

Анализ и результаты

Геймификация в обучении русскому языку предоставляет широкие возможности для повышения качества образования, поскольку она позволяет развивать навыки речевой деятельности и делает процесс изучения языка более увлекательным и мотивированным. Использование игровых элементов способствует активизации познавательной деятельности обучающихся и формированию устойчивого интереса к изучаемому материалу.

В качестве примера можно рассмотреть применение языковых игр, таких как кроссворды, ребусы, викторины и интерактивные задания, которые позволяют обучающимся применять полученные знания на практике. Подобные методы широко используются на цифровых образовательных платформах, в частности на платформе Duolingo, где учитывается уровень подготовки и индивидуальные потребности студентов. Выполнение заданий сопровождается начислением баллов и продвижением по уровням, что положительно влияет на учебную мотивацию.

Анализ функций геймификации показывает, что мотивационная функция направлена на повышение интереса обучающихся к изучению сложных орфографических и пунктуационных правил посредством системы наград, уровней и достижений. Обучающая (когнитивная) функция способствует более прочному запоминанию языкового материала за счёт его многократного повторения в игровой форме. Диагностическая функция позволяет преподавателю отслеживать уровень усвоения учебного материала

с помощью интерактивных заданий и цифровых платформ, адаптирующих сложность упражнений под уровень знаний обучающихся.

Коммуникативная функция геймификации проявляется в стимулировании речевой активности студентов при работе в командах и в рамках ролевых игр. Совместная деятельность и моделирование коммуникативных ситуаций способствуют развитию навыков живого общения и снижению психологического барьера при использовании языка.

Практический анализ применения геймификации в педагогической деятельности показал, что использование таблиц поощрения, ролевых игр, лингвистических мини-турниров и индивидуальных цифровых профилей обучающихся способствует формированию положительной учебной мотивации, развитию командного взаимодействия и повышению ответственности студентов за результаты своей учебной деятельности.

Заключение

Таким образом, использование метода геймификации предоставляет широкие возможности для реализации творческих и разнообразных форм обучения русскому языку, способствуя более эффективному формированию языковых и профессиональных компетенций будущих учителей-филологов. Геймификация делает образовательный процесс менее напряжённым, снижает уровень стресса и повышает удовлетворённость студентов обучением.

Применение игровых элементов и цифровых технологий в процессе профессиональной подготовки будущих учителей-филологов способствует повышению мотивации, вовлечённости обучающихся и развитию их метакогнитивных навыков, необходимых для успешного овладения языком и дальнейшей педагогической деятельности.

Литературы:

1. Биджиева С.Х., Урусова Ф.А.-А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития // Мир науки. Педагогика и психология, 2020 №4, <https://mir-nauki.com/PDF/34PDMN420.pdf>

2. Магдиева С.С. Методика преподавания русской литературы. Учебное пособие для студентов педвузов Узбекистана в 2-х частях. Часть 2. – Инновацион Зиё. -Т.; 2024. – 170с.

3. Перова И. В. Геймификация в современном обучении: теория и практика. - М.: Просвещение, 2020.