



## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ

Эргашева Фарангиза Бойтемир кизи

Узбекский государственный университет мировых языков

Преподаватель

Ташкент, Узбекистан

E-mail: [farangizae@gmail.com](mailto:farangizae@gmail.com)

Тел.: +998876310299

***Аннотация.** В тезисе рассматривается использование геймификации в процессе преподавания русского языка. Отмечается, что в современных образовательных условиях особую значимость приобретает поиск эффективных методов повышения учебной мотивации учащихся. Одним из таких методов является внедрение элементов игры в образовательный процесс. Геймификация предполагает использование игровых механизмов, таких как баллы, уровни, соревнования, задания и поощрения, что делает процесс обучения более интересным и увлекательным. Подчеркивается, что применение игровых технологий способствует активизации познавательной деятельности учащихся, развитию коммуникативных навыков и более успешному усвоению учебного материала. Делается вывод о том, что геймификация является эффективным инструментом современной методики преподавания русского языка и способствует повышению качества образовательного процесса.*

***Ключевые слова:** геймификация, преподавание русского языка, игровые технологии, мотивация учащихся, образовательный процесс, методика обучения.*

Современное образование характеризуется активным поиском новых педагогических технологий, направленных на повышение эффективности обучения и развитие познавательной активности учащихся. В условиях модернизации образовательного процесса особую значимость приобретает использование инновационных методов, способствующих формированию устойчивой мотивации к обучению. Одним из таких методов является

геймификация, представляющая собой внедрение игровых элементов и механизмов в образовательную деятельность.

Геймификация рассматривается как педагогическая технология, предполагающая использование игровых принципов в неигровом контексте, в частности в образовательной среде. Основной задачей геймификации является повышение интереса обучающихся к изучаемому предмету, стимулирование их активности и вовлечённости в учебный процесс. Использование игровых элементов способствует созданию благоприятной эмоциональной атмосферы на уроке, что положительно влияет на процесс усвоения учебного материала.

В преподавании русского языка геймификация может реализовываться через различные формы и методы работы. К числу наиболее распространённых игровых элементов относятся система баллов, уровни, рейтинги, соревнования, квесты, ролевые игры и выполнение заданий в игровой форме. Применение подобных методов позволяет разнообразить традиционные формы обучения и сделать образовательный процесс более динамичным и интересным для учащихся. Особенно эффективно использование геймификации при изучении грамматики, орфографии и лексики русского языка. Игровые задания помогают учащимся легче запоминать сложные языковые правила, закреплять изученный материал и развивать навыки устной и письменной речи. Кроме того, игровые технологии способствуют развитию коммуникативных умений, формированию навыков сотрудничества и взаимодействия в группе, а также развитию логического мышления и творческих способностей обучающихся. Следует отметить, что использование геймификации требует от преподавателя грамотного педагогического подхода и тщательной организации учебного процесса. Игровые элементы должны быть тесно связаны с образовательными целями и задачами урока, а также учитывать возрастные и индивидуальные особенности учащихся. В этом случае геймификация становится

эффективным инструментом повышения качества обучения и формирования положительной учебной мотивации.

Таким образом, внедрение элементов геймификации в преподавание русского языка способствует активизации познавательной деятельности учащихся, повышению их интереса к предмету и развитию коммуникативных навыков. Использование игровых технологий позволяет сделать образовательный процесс более увлекательным и результативным, а также способствует формированию у обучающихся устойчивой мотивации к изучению русского языка.

#### **Список**

#### **литературы.**

1. Кибрик А. А. Цифровая лингвистика: новые горизонты гуманитарного знания // Вестник Российской академии наук. — 2021. — Т. 91. — № 7. — С. 623–631.
2. Леонтович О. А. Цифровая коммуникация и трансформация языковой личности // Вопросы психолингвистики. — 2022. — № 3 (53). — С. 45–58.
3. Черниговская Т. В. Язык, мозг и искусственный интеллект // Вопросы языкознания. — 2023. — № 4. — С. 5–18.
4. Васильева Н. В. Искусственный интеллект в образовании: перспективы применения языковых моделей // Высшее образование в России. — 2024. — Т. 33. — № 2. — С. 87–96.
5. Floridi L. The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges and Opportunities. — Cambridge: Cambridge University Press, 2023. — 384 p.
6. Bender E. M., Gebru T., McMillan-Major A., Shmitchell S. On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big? // Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency. — 2021. — P. 610–623.
7. Bommasani R., Hudson D. A., Adeli E. et al. On the Opportunities and Risks of Foundation Models. — Stanford University, 2021. — 218 p.

8. Sabirbayevna, D. N. (2026). Theoretical Analysis and Components of the Concept of Literary Literacy. *Central Asian Journal of Theoretical and Applied Science*, 7(1), 77-82.

9. Duschanova, N. (2025, December). The modern interpretation of literary literacy and its pedagogical foundations. In *International Conference on Science & Technology* (Vol. 1, No. 3, pp. 218-222).

10. Sabirbayevna, D. N. (2024). Theoretical and methodological foundation for developing students' literary literacy through neuro-pedagogical technologies. *Journal of Higher Education and Academic Advancement*, 1(11), 51-54.