



УДК 811

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Буграев Максат

преподаватель

Туркменский национальный институт мировых языков имени Довлетмаммета Азади

г. Ашхабад, Туркменистан

Аннотация. Методика использования элементов геймификации для повышения учебной мотивации на уроках русского языка представляет собой актуальное направление современной педагогики, направленное на трансформацию традиционного процесса обучения в интерактивную и динамичную среду. В условиях цифровизации образования 2026 года геймификация выступает не просто как развлекательный элемент, а как глубоко продуманная система применения игровых механик для решения конкретных дидактических задач. Использование игровых элементов позволяет снизить уровень тревожности при изучении сложных грамматических правил и орфограмм, превращая рутинные упражнения в увлекательный процесс преодоления трудностей. Правильно выстроенная методика геймификации способствует переходу от внешней мотивации к внутренней, когда сам процесс познания языка становится для ученика источником удовлетворения и интереса.

Ключевые слова: геймификация, учебная мотивация, русский язык, игровые механики, интерактивное обучение, методика преподавания, педагогические технологии, вовлеченность учащихся, образовательный процесс, цифровые инструменты, лингвистические игры, динамика обучения, обратная связь, уровни сложности, награды и достижения.

METHODOLOGY OF USING GAMIFICATION ELEMENTS TO INCREASE LEARNING MOTIVATION IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

Bugrayev Maksat

Lecturer

Dovletmammet Azadi Turkmen National Institute of world languages

Ashgabat, Turkmenistan

Abstract. The methodology of using gamification elements to increase learning motivation in Russian language lessons is a vital trend in modern pedagogy, aimed at transforming the traditional educational process into an interactive and dynamic environment. In the context of the digitalization of education in 2026, gamification acts not merely as an entertainment component but as a deeply considered



system of applying game mechanics to solve specific didactic tasks. Utilizing game elements helps reduce anxiety when studying complex grammatical rules and orthograms, turning routine exercises into an engaging process of overcoming challenges. A properly structured gamification methodology facilitates a transition from extrinsic to intrinsic motivation, where the process of language discovery itself becomes a source of satisfaction and interest for the student.

Keywords: Gamification, learning motivation, Russian language, game mechanics, interactive learning, teaching methodology, pedagogical technologies, student engagement, educational process, digital tools, linguistic games, learning dynamics, feedback, levels of difficulty, rewards and achievements.

Введение

Основу методики геймификации составляет внедрение таких ключевых игровых механик, как уровни, баллы, рейтинговые таблицы и системы наград за академические достижения. В контексте уроков русского языка это может быть реализовано через создание долгосрочного игрового сценария, где каждый изученный раздел лингвистики представляет собой новый уровень или «остров» на карте знаний. За успешное выполнение заданий по фонетике, морфологии или синтаксису учащиеся получают виртуальные баллы или знаки отличия, что стимулирует здоровую конкуренцию и желание двигаться вперед. Важно, чтобы система оценивания была прозрачной и давала возможность каждому ребенку увидеть свой личный прогресс относительно предыдущих результатов.

Сюжетная линия и сторителлинг являются мощными инструментами вовлечения, позволяющими объединить разрозненные темы школьной программы в единое повествование. Учитель может предложить учащимся роль «лингвистических детективов», которым необходимо расследовать «преступления» против правил орфографии или восстанавливать «утерянные» древние свитки с текстами. Такой подход меняет позицию ученика с пассивного слушателя на активного участника, ответственного за результат своего исследования. Сюжет помогает контекстуализировать правила русского языка, делая их изучение более осмысленным и привязанным к решению конкретных игровых и учебных задач.

Использование мгновенной обратной связи является критически важным аспектом геймифицированного урока, позволяющим учащимся оперативно корректировать свои действия. Цифровые платформы и интерактивные тренажеры дают возможность сразу увидеть ошибку в написании слова или разборе предложения, что гораздо эффективнее проверки тетрадей через несколько дней. В нецифровой среде роль обратной связи могут выполнять карточки самопроверки или работа в парах по заданному алгоритму. Скорость получения



результата в игровых моделях поддерживает высокий темп урока и не дает угаснуть познавательному интересу, предотвращая накопление пробелов в знаниях.

Методика также предполагает использование механики «риска и вызова», когда учащимся предлагаются задания разного уровня сложности с соответствующим вознаграждением. Ученик может выбрать «базовый квест» для закрепления материала или «героическое испытание» с повышенной сложностью, что развивает навык адекватной самооценки и ответственности за выбор. Для уроков русского языка это могут быть творческие задания по развитию речи или анализ сложных текстов с нестандартными синтаксическими конструкциями. Возможность пересдачи или «переигрывания» неудачного момента снижает страх перед плохой оценкой и стимулирует ученика к более глубокому изучению темы.

Коллективные игровые взаимодействия способствуют развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде, что особенно важно при изучении языка как средства общения. Командные состязания, такие как «лингвистический квиз» или «грамматический баттл», требуют от участников не только знания правил, но и способности быстро координировать действия. В процессе игры учащиеся вынуждены объяснять правила друг другу, что ведет к лучшему усвоению материала через метод «обучения других». Социальное взаимодействие внутри игры создает благоприятный психологический климат и делает уроки русского языка долгожданным событием для школьников.

Заключение

В заключение следует отметить, что методика использования элементов геймификации является мощным стимулом для повышения учебной мотивации на уроках русского языка в 2026 году. Интеграция игровых механик позволяет сделать обучение более личностно ориентированным, увлекательным и эффективным, отвечая запросам современного поколения учащихся. Будущее этой методики связано с дальнейшим развитием технологий дополненной реальности и искусственного интеллекта, которые сделают игровые сценарии еще более глубокими и адаптивными. Правильное применение геймификации превращает изучение родного языка в захватывающее путешествие, результаты которого остаются с учеником на всю жизнь.

Список литературы:

1. Вербх, К., Хантер, Д. (2015). Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Манн, Иванов и Фербер.
2. Кавтарадзе, Д. Н. (2009). Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. Просвещение.



3. Михайленко, Т. М. (2011). Игровые технологии как вид педагогических технологий. Педагогика: традиции и инновации.
4. Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.
5. Pitersky, V. A. (2022). Interactive methods in language teaching. Piter.