

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКОГО ВУЗА

**Шарипова Дилафруз Шавкатовна**

*Преподаватель Ургенчского технологического университета RANCH  
г. Ургенч, Республика Узбекистан*

**Аннотация.** В статье рассматривается геймификация как педагогическая технология, направленная на повышение учебной мотивации студентов на практических занятиях по русскому языку в техническом вузе. Анализируются теоретические основы геймификации, описываются конкретные игровые приёмы и механики, апробированные в нефилологической аудитории. На основе наблюдений и анкетирования студентов Ургенчского технологического университета RANCH выявляется положительная динамика активности и речевых показателей при систематическом применении игровых технологий. Делается вывод о перспективности геймификации как компонента современной методики преподавания русского языка.

**Ключевые слова:** геймификация, игровые технологии, мотивация, практические занятия, русский язык, технический вуз, методика преподавания.

## GAMIFICATION IN PRACTICAL RUSSIAN LANGUAGE CLASSES AS A MEANS OF INCREASING STUDENT MOTIVATION IN A TECHNICAL UNIVERSITY

**Sharipova Dilafruz Shavkatovna**

*Teacher, Urgench Technological University RANCH  
Urgench, Republic of Uzbekistan*

**Abstract.** The article examines gamification as a pedagogical technology aimed at enhancing students' academic motivation during practical Russian language classes at a technical university. The theoretical foundations of gamification are analysed, and specific game-based techniques and mechanics tested in a non-philological setting are described. Based on observations and questionnaires conducted among students of Urgench Technological University RANCH, a positive dynamic in student engagement and speech performance is identified when game-based technologies are applied systematically. The paper concludes that gamification is a promising component of contemporary Russian language teaching methodology.

**Keywords:** gamification, game-based learning, motivation, practical classes, Russian language, technical university, teaching methodology.

## 1. Введение

Одной из актуальных проблем современной высшей школы является снижение учебной мотивации студентов, особенно заметное на занятиях по дисциплинам, не связанным непосредственно с профилем подготовки. Русский язык в техническом вузе нередко воспринимается студентами как второстепенный предмет, что негативно сказывается на посещаемости, вовлечённости и, в конечном счёте, на качестве речевых навыков выпускников.

В этих условиях педагоги всё активнее обращаются к игровым технологиям и геймификации — внедрению элементов игры в учебный процесс с целью повышения интереса и активности студентов. Геймификация широко применяется в зарубежной образовательной практике и постепенно завоёвывает признание в отечественной методике.

Актуальность данного исследования определяется необходимостью научного осмысления опыта применения геймификации на практических занятиях по русскому языку в условиях технического вуза, а также недостаточной разработанностью этой темы применительно к узбекскому образовательному контексту.

Цель статьи — описать педагогический потенциал геймификации как средства повышения мотивации студентов технического вуза на практических занятиях по русскому языку и представить опыт её практического применения.

Задачи исследования: 1) охарактеризовать понятие геймификации и её теоретические основания; 2) описать конкретные игровые приёмы, применимые на занятиях по русскому языку; 3) выявить влияние геймификации на мотивацию и речевую активность студентов; 4) сформулировать методические рекомендации по внедрению игровых технологий.

## 2. Теоретические основы геймификации в образовании

Термин «геймификация» (англ. gamification) был введён в широкий научный оборот С. Детердингом и соавторами в 2011 году. Исследователи определили геймификацию как использование игровых элементов дизайна в неигровом контексте [Deterding et al., 2011, p. 9]. В образовательной среде геймификация предполагает включение в учебный процесс таких игровых механик, как системы начисления очков, рейтинги, уровни, достижения, командные соревнования и нарративные квесты.

Теоретическое обоснование геймификации в обучении опирается на ряд психологических концепций. Теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана выделяет три базовые потребности, определяющие внутреннюю мотивацию: потребность в компетентности, автономии и принадлежности к группе. Игровые элементы способны удовлетворять все три потребности: система уровней

формирует ощущение компетентности, свобода выбора заданий обеспечивает автономию, а командные форматы создают чувство принадлежности.

В отечественной педагогике игровые технологии изучались в работах Г. К. Селевко, который рассматривал их как самостоятельный тип педагогических технологий, обладающих высоким мотивирующим потенциалом [Селевко, 1998, с. 52]. Применительно к обучению русскому языку коммуникативный подход Е. И. Пассова предполагает моделирование реальных речевых ситуаций, что органично сочетается с ролевыми и ситуативными играми.

К. Вербах и Д. Хантер систематизировали игровые элементы, разделив их на три группы: динамики (общие закономерности игры — нарратив, прогресс, отношения), механики (конкретные правила — очки, уровни, задания, случайность) и компоненты (конкретные реализации — значки, таблицы лидеров, виртуальные товары) [Вербах, Хантер, 2015, с. 78]. Данная классификация позволяет системно проектировать геймифицированные учебные занятия.

### 3. Материал и методы

Исследование проводилось на базе Ургенчского технологического университета RANCH в 2023–2024 учебном году. В эксперименте участвовали две группы студентов первого курса технических специальностей (по 20–22 человека в каждой). В экспериментальной группе практические занятия по русскому языку систематически включали геймифицированные элементы; в контрольной группе занятия проводились по традиционной методике.

В экспериментальной группе применялись следующие игровые приёмы: рейтинговая система баллов за активность на занятии; командные соревновательные задания на грамматику и лексику; ролевые игры на основе реальных профессиональных ситуаций; викторины с использованием онлайн-платформы Kahoot; лингвистические квесты с поэтапным выполнением заданий.

Для оценки эффективности применялись: наблюдение за активностью студентов на занятиях; анкетирование (опрошено 42 студента экспериментальной группы в начале и в конце семестра); анализ результатов текущего контроля. Полученные данные обрабатывались методами сравнительного анализа.

### 4. Результаты исследования

#### 4.1. Влияние геймификации на мотивацию и активность

По результатам анкетирования, проведённого в конце семестра, 78% студентов экспериментальной группы отметили, что занятия с игровыми элементами вызывают у них больший интерес, чем традиционные. 71% указали, что игровой формат побуждает их лучше готовиться к занятию, чтобы не подвести команду. 65% сообщили, что стали чаще добровольно высказываться на занятиях.

Посещаемость в экспериментальной группе составила в среднем 89% против 74% в контрольной. Количество добровольных ответов на занятии в экспериментальной группе было в 2,3 раза выше, чем в контрольной. Эти данные

свидетельствуют о заметном повышении вовлечённости при систематическом применении игровых технологий.

#### 4.2. Эффективность отдельных игровых приёмов

Наиболее эффективными с точки зрения вовлечённости студентов оказались командные соревновательные задания и онлайн-викторины (Kahoot): они обеспечивали высокую активность всех участников группы, включая обычно пассивных студентов. Ролевые игры, моделирующие профессиональные ситуации (деловые переговоры, устная презентация проекта, объяснение технической задачи), показали наибольшую эффективность для развития связной речи.

Рейтинговая система баллов дала неоднозначные результаты: для одних студентов она стала дополнительным стимулом, для других — источником тревоги. Это согласуется с данными зарубежных исследований, указывающих на необходимость гибкой настройки соревновательных элементов с учётом индивидуальных особенностей учащихся.

#### 4.3. Трудности при внедрении геймификации

Среди трудностей, выявленных в ходе эксперимента, следует отметить следующие. Во-первых, подготовка геймифицированных занятий требует значительных временных затрат от преподавателя. Во-вторых, при неправильной организации командной работы игровой элемент может подавлять менее уверенных студентов. В-третьих, чрезмерное увлечение соревновательными форматами смещает фокус с языковой цели на победу, что снижает образовательный эффект.

Устранению этих трудностей способствуют: чёткое формулирование языковой цели каждого игрового задания; ротация ролей в командах; сочетание индивидуальных и командных форматов; постепенное усложнение игровых механик по мере привыкания группы.

### 5. Обсуждение

Полученные результаты подтверждают, что геймификация обладает значительным потенциалом для повышения мотивации студентов технических специальностей на занятиях по русскому языку. Игровые технологии не заменяют традиционные методы обучения, а дополняют их, создавая благоприятную эмоциональную атмосферу и обеспечивая многократное повторение языкового материала в естественном коммуникативном контексте.

Важно подчеркнуть, что геймификация наиболее эффективна тогда, когда игровые элементы органично встроены в структуру занятия и подчинены чёткой методической цели. Игра ради игры не даёт устойчивого образовательного результата. Преподаватель должен выступать не просто организатором игры, но и фасилитатором речевой деятельности, направляя внимание студентов на языковые явления.

Специфика технического вуза накладывает определённые требования на отбор игровых форматов: наиболее продуктивны те из них, которые моделируют профессиональные коммуникативные ситуации и опираются на реальный технический контекст, знакомый студентам. Это повышает как мотивацию, так и перенос освоенных речевых навыков в реальную профессиональную деятельность.

#### 6. Заключение

Проведённое исследование позволяет сформулировать следующие выводы.

Во-первых, геймификация является эффективным средством повышения учебной мотивации студентов технического вуза на практических занятиях по русскому языку: при её систематическом применении наблюдается рост посещаемости, речевой активности и общей вовлечённости студентов.

Во-вторых, наиболее результативными игровыми форматами для нефилологической аудитории являются командные соревновательные задания, онлайн-викторины и ролевые игры на основе профессиональных ситуаций.

В-третьих, успешное внедрение геймификации требует от преподавателя чёткого соответствия игровых элементов языковой цели занятия, гибкого учёта индивидуальных особенностей студентов и методически грамотного сочетания игровых и традиционных форматов работы.

В-четвёртых, геймификация особенно перспективна в условиях двуязычной среды, где дополнительная мотивация к речевой деятельности на русском языке имеет принципиальное значение для формирования устойчивых коммуникативных навыков.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с разработкой системы геймифицированных заданий, ориентированных на конкретные профессиональные компетенции студентов технических специальностей, а также с изучением долгосрочного эффекта игровых технологий на сохранность речевых навыков.

#### Список литературы

1. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / Пер. с англ. А. Кардаш. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 224 с.
2. Деси Э., Райан Р. Внутренняя мотивация и самодетерминация в поведении человека. — М.: Наука, 2013. — 431 с.
3. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. — М.: Просвещение, 1991. — 223 с.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.

5. Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: теория и практика. — М.: Филоматис, 2006. — 480 с.

6. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification" // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. — 2011. — P. 9–15.

7. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. — 2014. — P. 3025–3034.

8. Кapp К. М. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. — San Francisco: Pfeiffer, 2012. — 302 p.