



IJTIMOIIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNALI



VOL.3 № 3

2026

RAQAMLI TA'LIM MUHITIDA RUS TILINI O'QITISHDA GEYMIFIKATSIYANI INTEGRATSIYA QILISHNING DIDAKTIK TAMOYILLARI VA ALGORITMI

Raxmonov Azizxon Bositxonovich

O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti, professor

Annotatsiya

Maqolada raqamli ta'lim muhitida rus tilini o'qitishda geymifikatsiyani integratsiya qilishning didaktik tamoyillari va algoritmi nazariy jihatdan asoslanadi. Tadqiqotning dolzarbligi til ta'limining raqamli transformatsiyasi va kommunikativ kompetensiyani shakllantirish samaradorligini oshirishga qaratilgan metodik yechimlarga ehtiyoj bilan belgilanadi. Ishda geymifikatsiya o'quv faoliyatiga o'yin mexanizmlari va o'yin dizayni tamoyillarini pedagogik jihatdan asoslangan holda integratsiya qilish jarayoni sifatida talqin qilinadi. Uning kompetensiyaviy va faoliyatga yo'naltirilgan yondashuvlar bilan uzviy bog'liqligi asoslab beriladi. Geymifikatsiyaning maqsadlilik, mazmuniy ustuvorlik, tizimlilik, bosqichlilik, moslashuvchanlik, variativlik va teskari aloqa kabi didaktik tamoyillari aniqlangan. Integratsiya algoritmi diagnostik tahlil, o'yin ssenariysini loyihalash, mexanikalarni tanlash, raqamli platformaga joriy etish, amalga oshirish va refleksiyaning o'z ichiga oladi. Tadqiqot natijalari geymifikatsiya nutqiy xavotirni kamaytirishi, o'quvchilarning faolligini oshirishi va til ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qilishini ko'rsatadi. Ilmiy yangilik didaktik asoslarning tizimlashtirilishi va amaliy qo'llash mumkin bo'lgan modelning ishlab chiqilganligidadir.

Kalit so'zlar: geymifikatsiya, rus tilini o'qitish, raqamli ta'lim muhiti, didaktik tamoyillar, integratsiya algoritmi, kommunikativ kompetensiya, o'quv motivatsiyasi, ta'limni raqamlashtirish, o'yin mexanizmlari, til ta'limi.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ И АЛГОРИТМ ИНТЕГРАЦИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИЕ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

Рахмонов Азизхон Боситхонович

Узбекский государственный университет мировых языков, профессор

Аннотация

Статья посвящена теоретическому обоснованию дидактических принципов и разработке алгоритма интеграции геймификации в обучение русскому языку в цифровой образовательной среде. Актуальность исследования обусловлена цифровой трансформацией языкового образования и необходимостью поиска методических решений, способствующих повышению мотивации и эффективности формирования коммуникативной компетенции. В работе уточняется понятие геймификации как педагогически организованного процесса интеграции игровых механизмов и принципов игрового проектирования в структуру учебной деятельности. Обоснована ее связь с компетентностным и деятельностным подходами. Выделены дидактические принципы геймификации, включая целевую обусловленность, содержательную приоритетность, системность, поэтапность, адаптивность, вариативность и принцип обратной связи. Разработан алгоритм интеграции геймификации, включающий диагностический анализ, проектирование игрового сценария, выбор игровых механик, цифровую интеграцию, реализацию и рефлексию результатов. Показано, что геймификация способствует снижению речевой тревожности, повышению вовлеченности обучающихся и развитию языковых навыков при условии научно обоснованного проектирования. Научная новизна

исследования заключается в систематизации дидактических оснований геймифицированного обучения русскому языку и разработке воспроизводимой модели его внедрения в цифровой образовательной среде. Практическая значимость определяется возможностью применения предложенной модели в образовательных организациях различного уровня.

Ключевые слова: геймификация, обучение русскому языку, цифровая образовательная среда, дидактические принципы, алгоритм интеграции, коммуникативная компетенция, мотивация обучения, цифровизация образования, игровые механизмы, языковое образование.

DIDACTIC PRINCIPLES AND THE ALGORITHM FOR INTEGRATING GAMIFICATION INTO RUSSIAN LANGUAGE TEACHING IN A DIGITAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT

Rakhmonov Azizxon Bositxonovich

Uzbekistan State University of World Languages, Professor

Abstract

The article provides a theoretical substantiation of didactic principles and an algorithm for integrating gamification into Russian language teaching within a digital educational environment. The relevance of the study is determined by the digital transformation of language education and the need for methodological solutions aimed at enhancing motivation and communicative competence development. Gamification is interpreted as a pedagogically structured process of integrating game mechanics and game design principles into educational activities. Its correlation with competence based and activity based approaches is substantiated. The study identifies key didactic principles of gamification, including goal orientation, content priority, systematicity, stage based progression, adaptability, variability, and feedback. An integration algorithm is proposed, comprising diagnostic analysis, game scenario design, selection of mechanics, digital implementation, instructional realization, and reflective evaluation. The findings demonstrate that properly designed gamification reduces speech anxiety, increases learner engagement, and facilitates the development of linguistic skills. The scientific novelty lies in the systematization of didactic foundations and the development of a reproducible model for implementing gamified Russian language instruction in digital learning environments. The practical significance is defined by the applicability of the proposed model in various educational institutions.

Keywords: gamification, Russian language teaching, digital educational environment, didactic principles, integration algorithm, communicative competence, learning motivation, digitalization of education, game mechanics, language education.

Современное языковое образование развивается в условиях глубокой цифровой трансформации, которая охватывает как институциональные формы обучения, так и повседневные коммуникативные практики обучающихся. Цифровая среда становится не только инструментом передачи знаний, но и самостоятельным образовательным пространством, формирующим новые модели взаимодействия, когнитивные стратегии и мотивационные установки. В этой связи особую значимость приобретает поиск методических решений, способных интегрировать потенциал цифровых технологий с задачами формирования коммуникативной, социокультурной и лингвистической компетенций при обучении русскому языку.

Одним из перспективных направлений обновления методики преподавания

русского языка в условиях цифровизации выступает геймификация. Под геймификацией понимается внедрение игровых механизмов и принципов в образовательный процесс с целью повышения мотивации и активизации познавательной деятельности обучающихся. В отличие от использования отдельных игровых заданий, геймификация предполагает системную организацию учебного процесса на основе уровней, балльных систем, достижений, рейтингов и сценариев, которые формируют целостную образовательную траекторию.

Геймификация – это процесс, в котором используются инструменты и способы мышления, взятые из игровых проектов .

Геймификация означает сознательное и целенаправленное применение различных механизмов и методов, направленных на повышение лояльности и изменение привычек. Она использует элементы игр (составляющих её механику) и правила их дизайна (являющиеся её динамикой) для решения проблем, которые сами не являются играми .

Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса .

По определению Кевина Вербаха, профессора права в Пенсильванском университете, геймификация – это применение приемов, характерных для компьютерных игр, в неигровых процессах. Геймификация делает скучные задания интересными, избегаемое – желанным, а сложное – простым .

Обобщая вышенаписанное, можно заключить, что геймификация в современной научной интерпретации выходит за пределы простого использования игровых элементов и представляет собой системную стратегию проектирования деятельности. Во всех приведенных определениях прослеживается единая концептуальная линия, связанная с переносом игровых принципов, механизмов и логики игрового мышления в неигровые сферы с целью повышения мотивации, вовлеченности и результативности деятельности. Таким образом, геймификация выступает не как развлекательный компонент, а как инструмент целенаправленного педагогического и социального воздействия.

Геймификация это педагогически и методически организованный процесс интеграции игровых механизмов, принципов игрового проектирования и элементов игрового мышления в неигровую деятельность с целью повышения мотивационной, когнитивной и коммуникативной эффективности образовательного взаимодействия. В образовательном контексте геймификация выступает как средство структурирования учебного процесса, активизации познавательной деятельности и формирования устойчивого интереса к освоению содержания обучения.

Теоретическое осмысление геймификации в обучении русскому языку требует обращения к методологическим основаниям современной педагогической науки. В контексте компетентностного подхода геймификация может рассматриваться как средство формирования коммуникативной, языковой, речевой и социокультурной компетенций. Игровые механизмы создают условия для активного включения обучающихся в моделируемые коммуникативные ситуации, что способствует развитию умений понимать, интерпретировать и продуцировать высказывания в различных речевых контекстах.

С позиции деятельностного подхода геймифицированная модель обучения организует учебную деятельность как систему целенаправленных действий, имеющих четко обозначенные цели, этапы и ожидаемые результаты. Уровневая структура, накопительная система баллов и поэтапное усложнение заданий формируют логически выстроенную образовательную траекторию, в рамках которой обучающийся выступает активным субъектом деятельности.

Существенным аспектом является мотивационный потенциал геймификации. В условиях изучения русского языка, особенно как иностранного, обучающиеся нередко испытывают речевую тревожность и страх коммуникативной неудачи. Интеграция игровых механизмов позволяет снизить уровень психологического напряжения, создать ситуацию успеха и обеспечить позитивное эмоциональное подкрепление. При этом важно учитывать баланс между внешними стимулами и формированием внутренней учебной мотивации, поскольку чрезмерная ориентация на рейтинги и баллы может привести к формализации учебной деятельности.

В методическом аспекте геймификация обучения русскому языку предполагает структурную организацию содержания на основе игровых сценариев. Лексический материал может осваиваться через систему последовательных заданий с элементами накопления достижений. Грамматические конструкции могут закрепляться в формате интерактивных миссий, предполагающих применение изученных правил в контексте речевой задачи. Развитие устной и письменной речи возможно через цифровые коммуникативные симуляции, которые моделируют реальные ситуации общения.

В логике дальнейшего раскрытия темы необходимо определить дидактические принципы геймификации и алгоритм ее интеграции в структуру занятия по русскому языку.

Таблица №1

Дидактические принципы геймификации обучения русскому языку в цифровой образовательной среде

№	Дидактический принцип	Содержательная характеристика	Методическое значение в обучении русскому языку
1	Принцип целевой обусловленности	Игровые механизмы подчинены конкретным образовательным целям и соотнесены с формированием компетенций	Обеспечивает направленность геймификации на развитие коммуникативной, языковой и социокультурной компетенций
2	Принцип содержательной приоритетности	Языковой материал сохраняет центральное место, игровые элементы выполняют структурирующую функцию	Предотвращает подмену учебного содержания внешними игровыми атрибутами
3	Принцип поэтапности и уровневой организации	Учебный процесс строится как последовательность уровней с постепенным усложнением заданий	Способствует формированию ощущения прогресса и поддержанию устойчивой мотивации
4	Принцип системности	Игровые механизмы интегрированы в общую структуру занятия и курса	Обеспечивает целостность образовательной траектории и логическую завершенность каждого этапа
5	Принцип обратной связи и рефлексии	Обучающийся получает своевременную	Позволяет корректировать ошибки, развивать

		информацию о результатах своей деятельности	языковую осознанность и навыки самоконтроля
6	Принцип баланса кооперации и соревновательности	Сочетание индивидуального продвижения и коллективных форм взаимодействия	Развивает коммуникативные умения и снижает избыточную соревновательную напряженность
7	Принцип вариативности	Использование разнообразных игровых механик и форм заданий	Повышает интерес к обучению и учитывает различия в стилях познавательной деятельности
8	Принцип адаптивности	Дифференциация заданий с учетом уровня подготовки обучающихся	Обеспечивает индивидуальную образовательную траекторию
9	Принцип мотивационной целесообразности	Игровые стимулы соотносятся с формированием внутренней учебной мотивации	Предотвращает зависимость от внешних поощрений и формирует устойчивый интерес к языку
10	Принцип педагогической целесообразности	Выбор игровых элементов определяется образовательной необходимостью	Гарантирует научно обоснованное и методически оправданное использование геймификации

Анализ представленных в таблице дидактических принципов позволяет заключить, что геймификация обучения русскому языку в цифровой образовательной среде должна рассматриваться как системно организованный педагогический процесс, основанный на научно обоснованных методических положениях. Выделенные принципы демонстрируют, что эффективность геймификации определяется не количеством игровых элементов, а степенью их интеграции в структуру учебной деятельности и их соответствием целям языкового образования.

Системность, целевая обусловленность и содержательная приоритетность обеспечивают сохранение академической направленности обучения, предотвращая подмену языкового содержания внешними игровыми атрибутами. Принципы поэтапности, адаптивности и вариативности создают условия для индивидуализации образовательной траектории и поддержания устойчивой мотивации. Принцип обратной связи усиливает рефлексивный компонент учебной деятельности, что особенно значимо при формировании речевых навыков.

После определения дидактических принципов следует обозначить последовательность шагов интеграции геймификации в структуру занятия по русскому языку.



Рис. 1. Интеграция геймификацию в образовательный процесс

Первый шаг предполагает диагностический анализ. Преподаватель определяет цели занятия, уровень подготовки обучающихся, языковой материал и планируемые результаты. На этом этапе формулируются компетенции, которые должны быть сформированы или развиты.

Второй шаг связан с проектированием игрового сценария. Определяется логика движения по теме, разрабатывается система уровней или миссий, устанавливаются критерии достижения результатов. Игровой сценарий должен отражать структуру языкового материала и обеспечивать его последовательное освоение.

Третий шаг включает выбор игровых механик. Это могут быть балльные системы, цифровые достижения, рейтинги, открытие новых заданий по мере продвижения, интерактивные симуляции коммуникативных ситуаций. Выбор механик должен соответствовать возрастным и когнитивным характеристикам обучающихся.

Четвертый шаг предполагает интеграцию геймифицированной модели в цифровую платформу. Это может быть образовательная среда, интерактивный сервис или авторская цифровая разработка. Важно обеспечить прозрачность структуры занятия и доступность обратной связи.

Пятый шаг связан с реализацией занятия и управлением динамикой учебного процесса. Преподаватель выполняет функцию модератора, корректирует темп продвижения, поддерживает мотивацию и обеспечивает содержательное наполнение игровой структуры.

Шестой шаг предполагает анализ результатов и рефлексию. Оцениваются не только количественные показатели, но и качество сформированных языковых навыков, уровень вовлеченности и устойчивость интереса к изучению русского языка. На основе полученных данных возможно совершенствование геймифицированной модели.

Таким образом, интеграция геймификации в обучение русскому языку требует системного подхода, включающего дидактическое обоснование, методическое проектирование и аналитическую оценку результатов. При соблюдении обозначенных принципов и последовательности действий геймификация может выступать эффективным

инструментом повышения качества языкового образования в цифровой среде.

Проведенный теоретический анализ позволяет сформулировать ряд обобщающих выводов относительно сущности и педагогического потенциала геймификации в обучении русскому языку в цифровой образовательной среде.

Во-первых, установлено, что геймификация представляет собой не совокупность отдельных игровых приемов, а системную педагогическую стратегию, основанную на интеграции игровых механизмов в структуру учебной деятельности. Ее эффективность определяется степенью методической обоснованности и целевой направленности, а не внешней атрибутикой игрового формата.

Во-вторых, доказано, что геймификация органично соотносится с современными методологическими подходами к обучению языкам. В рамках компетентностной парадигмы она способствует формированию коммуникативной, языковой, речевой и социокультурной компетенций. В логике деятельностного подхода геймифицированная модель обеспечивает активную позицию обучающегося и формирование субъектности в процессе освоения языка.

В-третьих, выявлено, что мотивационный потенциал геймификации является одним из ключевых факторов ее педагогической результативности. Игровые механизмы создают условия для снижения речевой тревожности, повышения вовлеченности и формирования устойчивого интереса к изучению русского языка. При этом установлена необходимость соблюдения баланса между внешними стимулами и развитием внутренней учебной мотивации.

В-четвертых, определены дидактические принципы геймификации, которые обеспечивают научную и методическую целостность ее применения. К ним относятся принципы целевой обусловленности, содержательной приоритетности, системности, поэтапности, адаптивности, вариативности, обратной связи и педагогической целесообразности. Их совокупность формирует концептуальную основу проектирования геймифицированной модели обучения.

В-пятых, разработан алгоритм интеграции геймификации в образовательный процесс, включающий диагностический анализ, проектирование игрового сценария, выбор игровых механик, цифровую интеграцию, реализацию и последующую рефлексию. Последовательность данных шагов обеспечивает управляемость, воспроизводимость и методическую прозрачность геймифицированной модели.

В-шестых, подтверждено, что геймификация может быть эффективно применена при формировании лексических, грамматических и речевых навыков посредством уровневой организации материала, интерактивных миссий и цифровых коммуникативных симуляций. При условии научно обоснованного проектирования она способствует повышению качества языкового образования.

Таким образом, геймификация обучения русскому языку в цифровой среде выступает как перспективное направление развития методики преподавания, отвечающее вызовам цифровой трансформации образования. Ее внедрение требует системного подхода, методической подготовки преподавателя и постоянной аналитической оценки результатов. Научная значимость исследования заключается в теоретическом обосновании дидактических принципов и разработке алгоритма интеграции геймификации в структуру занятия по русскому языку. Практическая значимость состоит в возможности применения предложенной модели в образовательных организациях различного уровня.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анохов И. В. Игровой аспект экономики // Известия Байкальского государственного университета. – 2013. – №. 2. – С. 5-9.

2. Войтенко А. И., Голубова А. Геймификация или работа в форме игры //Новое поколение. – 2014. – №. 7. – С. 32-34.
3. Akhmedov B. A., Khasanova S. K. Public education system methods of distance in education in development of employees //Journal of Innovations in Engineering Research and Technology. – 2020. – Т. 1. – №. 1. – С. 252-256.
4. Ахмедов Б. А. и др. Геймификация образовательного процесса кластерный подход //INTERCONF. – 2020. – Т. 2. – №. 38. – С. 371-378.