



IJTIMOIIY-GUMANITAR SOHADA ILMIIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNALI



VOL.3 № 3

2026

BOSHLANG‘ICH SINIF BO‘LAJAK O‘QITUVCHILARINI RUS TILI DARSLARIDA GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHGA TAYYORLASH

Erkinova Xamida Shokirovna
Farg‘ona davlat universiteti, o‘qituvchi

Annotatsiya

Maqolada boshlang‘ich sinf bo‘lajak o‘qituvchilarini rus tili darslarida gamifikatsiya (geyimifikatsiya — o‘yin mexanikalarini o‘yin bo‘lmagan o‘quv jarayoniga joriy etish) texnologiyalaridan foydalanishga tayyorlash masalasi ilmiy-tahliliy tarzda yoritiladi. Tadqiqotning dolzarbligi kichik maktab yoshidagi o‘quvchilarning o‘quv motivatsiyasini oshirish, nutqiy faoliyatning amaliy yo‘naltirilganligini kuchaytirish hamda “Boshlang‘ich ta‘lim” yo‘nalishi bakalavrlarining metodik tayyorgarligini yangilash zarurati bilan izohlanadi. Maqolada kompetensiyaviy va kommunikativ-faoliyat yondashuvlari asosida gamifikatsiyaning didaktik asoslari, shuningdek, asosiy o‘yin mexanikalari (points, badges, levels — ballar, belgilar, darajalar), pedagogik dizayn tamoyillari (pedagogical design — o‘quv tajribasini loyihalash) va o‘quv natijalarini baholash usullari tahlil qilinadi. Shuningdek, oliy ta‘lim jarayonida gamifikatsiyani joriy etishning pedagogik shartlari — rus tilini o‘qitish metodikasi kursiga integratsiya qilish, microteaching (mikrota‘lim — qisqa trening mashg‘ulotlari), raqamli portfel (e-portfolio — elektron portfel) hamda o‘quv analitikasi (learning analytics — ta‘lim ma‘lumotlarini tahlil qilish) asoslab beriladi. Gamifikatsiyani mazmuni “ko‘ngilocharlik” bilan almashtirmasdan, akademik talablarga rioya qilgan holda metodik jihatdan to‘g‘ri joriy etish bo‘yicha tavsiyalar beriladi.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, metodik kompetensiya, o‘qituvchi tayyorlash, boshlang‘ich maktabda rus tili, o‘yin mexanikalari, motivatsiya, blended learning (aralash ta‘lim), microteaching, learning analytics.

ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ТЕХНОЛОГИЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Эркинова Хамида Шокировна
Ферганский государственный университет, преподаватель

Аннотация

Статья представляет научно-обзорный анализ подготовки будущих учителей начальных классов к использованию gamification (геймификация – внедрение игровых механик в неигровой учебный процесс) на уроках русского языка. Актуальность обусловлена необходимостью повышения мотивации младших школьников, усиления практико-ориентированной речевой деятельности и обновления методической подготовки бакалавров направления «Начальное образование». Рассматриваются дидактические основания геймификации в логике компетентностного и коммуникативно-деятельностного подходов, описываются типовые игровые механики (points, badges, levels – баллы, значки, уровни), принципы педагогического дизайна (pedagogical design – проектирование учебного опыта) и методы оценивания учебных результатов. Обоснованы педагогические условия вузовской подготовки: интеграция геймификации в курс методики обучения русскому языку, microteaching (микропреподавание – тренировочное мини-занятие), цифровое портфолио (e-portfolio – электронное портфолио), учебная аналитика (learning analytics – анализ данных обучения). Предложены рекомендации по методически

корректному внедрению геймификации без подмены содержания «развлечением» и с сохранением академической строгости.

Ключевые слова: gamification, геймификация, методическая компетенция, подготовка учителя, русский язык в начальной школе, игровые механики, мотивация, blended learning (смешанное обучение), microteaching, learning analytics.

PREPARING FUTURE PRIMARY SCHOOL TEACHERS TO USE GAMIFICATION TECHNOLOGIES IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

Erkinova Hamida Shokirovna
Fergana State University, Lecturer

Abstract

The article provides a scholarly review of the preparation of future primary school teachers for the use of gamification technologies in Russian language lessons. The relevance of the study is determined by the need to increase the motivation of younger schoolchildren, strengthen practice-oriented speech activity, and update the methodological training of bachelor's students in the field of "Primary Education." The paper examines the didactic foundations of gamification within the framework of competence-based and communicative-activity approaches, describing typical game mechanics (points, badges, levels), principles of pedagogical design, and methods for assessing learning outcomes. The pedagogical conditions for university training are substantiated, including the integration of gamification into the methodology of teaching Russian, microteaching practices, digital portfolios (e-portfolio), and learning analytics. The study also offers recommendations for the methodologically sound implementation of gamification without replacing academic content with mere entertainment while maintaining academic rigor.

Keywords: gamification, methodological competence, teacher training, Russian language in primary school, game mechanics, motivation, blended learning, microteaching, learning analytics.

Современная начальная школа предъявляет к учителю требования, выходящие за рамки предметной грамотности. Учитель русского языка в начальных классах должен уметь формировать у детей устойчивый интерес к языку, развивать речевую активность, поддерживать дисциплину без избыточного давления, создавать условия для сотрудничества и самооценки. Следовательно, обновление методики преподавания русского языка и модернизация подготовки будущих учителей начального образования становятся не частной инициативой, а стратегической необходимостью.

Одним из наиболее обсуждаемых инновационных направлений в педагогике является gamification (геймификация – использование элементов игры для усиления вовлеченности и управляемости учебной деятельности). В отличие от «игры ради игры» геймификация в дидактическом смысле представляет собой систему мотивирующих механизмов и правил, которые стимулируют регулярную учебную практику, обеспечивают обратную связь, поощряют усилие, создают видимый прогресс и поддерживают саморегуляцию учащихся. Особенно перспективной геймификация считается в начальной школе, где ведущая роль принадлежит игровой мотивации, эмоциональному контакту и наглядному результату.

Проблема исследования формулируется как противоречие между потребностью образовательной практики в методически грамотном применении геймификации на уроках русского языка и недостаточной готовностью будущих учителей к проектированию геймифицированных уроков. В реальной практике геймификация нередко редуцируется до

внешних атрибутов (наклейки, баллы «за поведение», случайные мини-игры), что снижает ее педагогический потенциал и иногда приводит к нежелательным эффектам: конкуренции любой ценой, формальному «накручиванию» баллов, утрате смыслового ядра урока.

Цель статьи – обосновать дидактико-методические основания подготовки будущих учителей начальных классов к использованию геймификации на уроках русского языка и представить рекомендации по ее интеграции в дисциплину «Методика обучения русскому языку в начальной школе».

Задачи:

1. уточнить понятие геймификации и обозначить ее отличие от *game-based learning* (обучение на основе игры) и *edutainment* (обучение через развлечение);
2. определить, какие методические результаты по русскому языку целесообразно усиливать геймификацией в начальной школе;
3. описать содержание вузовской подготовки (в рамках курса методики) к проектированию и проведению геймифицированных уроков;
4. предложить набор педагогических условий, инструментов оценивания и типовых решений, применимых в бакалавриате.

Объект исследования – профессиональная подготовка будущих учителей начального образования. Предмет исследования – подготовка студентов к использованию геймификационных технологий в методике преподавания русского языка в начальной школе.

Методика обучения русскому языку в начальном образовании и подготовка к геймификации. Дисциплина «Методика обучения русскому языку в начальной школе» в бакалавриате педагогических университетов выполняет системообразующую функцию: формирует у будущего учителя методическое мышление, умение проектировать урок, отбирать содержание, организовывать речевую деятельность, оценивать достижения. На уровне учебных результатов курс включает: понимание целей и принципов обучения языку; владение методами формирования орфографических и грамматических навыков; развитие речи и коммуникативной компетенции; работу с текстом; контроль и оценивание; организацию дифференцированного обучения.

Геймификация становится методически оправданной тогда, когда она встроена в эти традиционные компоненты курса, а не существует «параллельно» им. Поэтому первичная задача подготовки будущего учителя – научиться видеть в геймификации не «развлекательный прием», а инструмент управления учебной деятельностью: постановки задач, организации повторения, поддержания темпа, формирования учебной автономии.

Понятийные разграничения: *gamification*, *game-based learning*, *edutainment*. Для методической грамотности студенту важно различать близкие, но не тождественные понятия:

– *Gamification* – внедрение игровых механик (баллы, уровни, миссии, достижения, рейтинги, «валюта», командные цели) в обычную учебную деятельность без превращения урока в полноценную игру.

– *Game-based learning* – обучение через специально разработанную игру или игру как основной формат занятия (настольную, цифровую, сюжетную).

– *Edutainment* – обучение через эмоционально привлекательный сюжет, элементы развлечения, часто с акцентом на вовлеченность и позитивный опыт.

Иными словами, геймификация – это в первую очередь «система стимулов и правил», а не «игра как продукт». Она хорошо работает в задачах регулярной тренировки, повторения, накопления опыта и поддержания интереса к «маленьким шагам», что напрямую соответствует потребностям начальной школы в освоении языковых навыков.

Какие результаты русского языка усиливает геймификация. В методике русского

языка в начальных классах геймификация наиболее продуктивна в следующих направлениях:

1. Автоматизация навыков (орфография, пунктуационные элементы начального уровня, словообразовательные модели, грамматические формы). Эти навыки требуют многократных повторов, а геймификация повышает переносимость тренировок: ребенок легче принимает повтор как «прохождение уровня».

2. Развитие словаря и лексической сочетаемости. Механики коллекционирования (собери «словарные карточки»), миссий (найди 5 слов-помощников), прогресса (от «новичка» к «исследователю слов») стимулируют расширение лексики и активное использование слов в речи.

3. Коммуникативные умения. Командные квесты и роли, где «баллы» даются не за скорость, а за качество взаимодействия (вежливые реплики, уточняющие вопросы, распределение ролей), формируют культуру диалога и сотрудничества.

4. Саморегуляция и учебная дисциплина. Геймификация позволяет сместить акцент с санкций на позитивное подкрепление: ребенок видит, что регулярность, аккуратность, внимание приводят к достижению.

Однако геймификация не должна «перекрывать» смысл обучения. Ключевой методический принцип: игровые элементы обслуживают языковую цель, а не заменяют ее.

Игровые механики и методический перевод на язык урока. В подготовке будущих учителей полезно рассматривать геймификацию через набор типовых механик и их дидактическую функцию:

– Points (баллы): быстрый сигнал прогресса. Методический риск – «гонка за баллами». Решение: давать баллы за качество выполнения речевой задачи и за усилие, а не только за результат.

– Badges (значки/достижения): фиксация освоенной компетенции («Мастер ударения», «Вежливый собеседник»). Достоинство: поддерживает самооценку и видимость продвижения.

– Levels (уровни): структура сложности. На уроке русского языка уровни логично строить по принципу «от опоры к самостоятельности»: сначала – с подсказками, потом – без них.

– Quests/Missions (квесты/миссии): цепочки задач с общим смыслом. Это особенно эффективно для работы с текстом и развития речи.

– Feedback loops (циклы обратной связи): «попробовал → получил сигнал → улучшил». Здесь важно, чтобы обратная связь была обучающей, а не карательной.

– Leaderboards (рейтинги): спорный элемент для начальной школы. Его применение должно быть осторожным: лучше командные рейтинги или «личный прогресс» (personal progress – сравнение с самим собой), чтобы не усиливать тревожность и не закреплять «ярлыки».

– Rewards (награды): не обязательно материальные. Наиболее педагогически чистые – символические привилегии: «право выбрать задание», «роль эксперта», «мини-выступление», «помощник учителя».

Содержание подготовки бакалавров к геймификации в рамках курса методики. Чтобы будущий учитель был действительно готов к внедрению геймификации, вузовская подготовка должна включать не только «знакомство с идеей», но и освоение профессиональных действий. Методически целесообразна следующая логика подготовки (встроенная в дисциплину, без чрезмерного дробления):

а) Теоретический блок: дидактические основания мотивации (внутренняя/внешняя), возрастные особенности младших школьников; принципы коммуникативно-деятельностного обучения русскому языку; понятие pedagogical design

(проектирование урока) и конструкция «цель → деятельность → оценивание»; этические вопросы геймификации: недопустимость унижения, дискриминации, токсичной конкуренции.

б) Проектировочный блок: Студенты учатся создавать «геймифицированный фрагмент урока» (10–15 минут), где прописаны:

- языковая цель;
- речевые задания;
- игровая механика и правила;
- материалы (карточки, таблицы прогресса, «миссии»);
- критерии оценивания;
- варианты дифференциации (сильные/средние/нуждающиеся в поддержке).

в) Практический блок (microteaching). Microteaching (микропреподавание) – эффективный формат подготовки: студент проводит мини-урок на группе однокурсников, получает обратную связь по управлению временем, инструкциям, поддержке слабых участников, качеству обратной связи и соответствию игровой механики языковой цели. Здесь формируется ключевая компетенция – управлять коммуникацией и активностью класса.

В качестве инструментов полезны: чек-листы наблюдения, рубрики (rubrics – шкалы критериев), дневник рефлексии. При наличии цифровой среды уместны элементы learning analytics (анализ учебных данных): фиксация ошибок, динамики тренировок, участия в заданиях. Даже простые таблицы прогресса приучают студента к доказательному подходу.

Типовые решения для уроков русского языка в начальной школе (как продукт вузовской подготовки). Чтобы подготовка не была абстрактной, студентам важно проектировать реальные решения, «привязанные» к темам начальной школы.

Решение 1: “Лестница орфографического мастерства” (levels). Каждый уровень – конкретный навык: безударные гласные в корне (на доступном уровне), парные согласные, проверочные слова, словарные слова. Механика: уровни + значки за устойчивость (не за разовый успех). Методический смысл: перенос акцента с «контрольной» на регулярную тренировку и самопроверку.

Решение 2: “Словарный альбом достижений” (badges + коллекционирование). Ученик собирает «карточки слов» с примерами словосочетаний и предложений. Значки выдаются за использование слова в речи/тексте, а не за механическое переписывание. Методический смысл: активизация лексики и развитие связной речи.

Решение 3: “Командный квест по тексту” (quests + collaboration).

Команды выполняют миссии: определить тему, найти ключевые слова, составить вопросы к тексту, подготовить краткий пересказ, инсценировать диалог персонажей. Баллы начисляются за коммуникативные действия: слушание, уточнение, аргументация. Методический смысл: развитие понимания текста и общения.

Решение 4: “Школа вежливого диалога” (feedback loops).

Ведется «трекер диалога»: ученик получает обратную связь по 3–4 наблюдаемым индикаторам (вежливое обращение, вопрос, уточнение, завершение). Методический смысл: формирование речевого этикета и метакоммуникативной осознанности.

Педагогические условия и риски внедрения геймификации.

Обзор литературы и практики позволяет выделить условия, без которых геймификация теряет эффективность:

1. Методическая целесообразность: игровая механика применяется там, где она усиливает конкретную языковую цель (тренировка, речевая практика, сотрудничество).
2. Прозрачные правила: ребенок должен понимать, за что начисляются баллы и

как достигается успех.

3. Справедливость и безопасность: исключение унижения, публичного «сравнения слабого с сильным», чрезмерных рейтингов. В начальной школе предпочтительнее командные цели и «личный прогресс».

4. Дифференциация: задания должны иметь уровни поддержки (подсказки, шаблоны реплик, примеры).

5. Обучающая обратная связь: балл не заменяет комментарий; учитель объясняет, что улучшить.

6. Рефлексия: короткое обсуждение после геймифицированного фрагмента закрепляет учебный смысл.

Риски также нуждаются в педагогическом управлении:

- перекос во внешнюю мотивацию (ребенок работает только за баллы);
- конкурентная тревожность;
- шум и потеря темпа;
- формализация (накопление баллов без роста компетенций).

В вузовской подготовке эти риски следует разбирать на кейсах, формируя у студентов профессиональную позицию: «геймификация – инструмент, который требует ответственности».

Заключение и предложения. Геймификация на уроках русского языка в начальной школе обладает значительным дидактическим потенциалом: она повышает учебную вовлеченность, поддерживает регулярную тренировку языковых навыков, усиливает коммуникативное взаимодействие, делает прогресс наблюдаемым и повышает качество обратной связи. Однако педагогическая ценность геймификации проявляется только при методически грамотном проектировании: четкой постановке языковой цели, выборе адекватных игровых механик, справедливых правилах, дифференциации и обучающем оценивании.

Для подготовки будущих учителей начальных классов в бакалавриате целесообразно:

1. системно интегрировать геймификацию в дисциплину «Методика обучения русскому языку в начальной школе», рассматривая ее как технологию управления деятельностью, а не как набор «развлекательных приемов»;

2. закрепить обязательный практикум *microteaching* с анализом уроков и критериями качества геймифицированного фрагмента;

3. формировать у студентов навыки педагогического дизайна: «цель → речевая задача → механика → оценивание → рефлексия»;

4. внедрить *e-portfolio*, где студент накапливает сценарии, материалы, чек-листы оценивания, результаты апробации;

5. использовать элементы *learning analytics* на уровне простых показателей (частота выполнения, типичные ошибки, динамика участия), формируя доказательный стиль методической работы.

Перспектива дальнейших исследований и практики связана с разработкой типовых модулей геймификации для ключевых тем начального курса русского языка, сравнением эффективности различных механик (личный прогресс vs рейтинг), а также методическим поиском баланса между мотивацией и академической строгостью. Подготовка будущего учителя к геймификации должна строиться как профессиональная компетенция: умение проектировать, проводить, оценивать и корректировать геймифицированные решения, обеспечивая рост речевых и языковых результатов младших школьников.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Зимняя И. А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004.
2. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2020.
3. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 2019.
4. Хуторской А. В. Компетентностный подход в образовании: методология и практика. – М.: Эйдос, 2016.
5. Щукин А. Н. Методика обучения речевому общению на русском языке. – М.: Флинта, 2015.
6. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012.
7. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. – Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.
8. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. – In: Proceedings of MindTrek. – Tampere, 2011.
9. Prensky M. Digital Game-Based Learning. – New York: McGraw-Hill, 2007.
10. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. – New York: Palgrave Macmillan, 2007.