

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА:  
СПОСОБЫ ИХ ПРИМЕНЕНИЯ.**

**Турсоатов Адхам Асадович**

Преподаватель кафедры русского языка и литературы,  
Денауского института предпринимательства и педагогики,  
[tursoatovatham@gmail.com](mailto:tursoatovatham@gmail.com)

**Бобомуродова Маржона Олим кизи**

Студентка Денауского института предпринимательства и педагогики  
[bmarjona044@gmail.com](mailto:bmarjona044@gmail.com)

**Аннотация.** В статье рассматривается проблема повышения эффективности обучения русскому языку посредством внедрения игровых технологий в образовательный процесс. Анализируются теоретические основы геймификации обучения, классификация игровых методов, а также практические способы их применения на разных этапах урока и в различных возрастных группах. Особое внимание уделяется методическим условиям результативного использования игровых технологий, их потенциалу в формировании языковой, коммуникативной и социокультурной компетенций учащихся.

**Ключевые слова:** игровые технологии, геймификация, русский язык, дидактическая игра, познавательная активность, коммуникативная компетенция, методика преподавания.

**Abstract.** This article examines the problem of increasing the effectiveness of Russian language teaching through the integration of gaming technologies into the educational process. It analyzes the theoretical foundations of gamification of learning, the classification of gaming methods, and practical applications at different stages of the lesson and across age groups. Particular attention is paid to the methodological requirements for the effective use of gaming technologies and their potential for developing students' linguistic, communicative, and sociocultural competencies.

**Key words:** gaming technologies, gamification, Russian language, didactic game, cognitive activity, communicative competence, teaching methods.

**Введение.** В современной образовательной парадигме особую значимость приобретает поиск методов, способных повысить мотивацию учащихся к изучению русского языка. Традиционные формы работы нередко воспринимаются школьниками как монотонные и оторванные от реальной коммуникации. Однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к

обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным, что особенно опасно в младших классах, где происходит формирование познавательных мотивов.

Игровые технологии позволяют преодолеть этот барьер, трансформируя учебный процесс в увлекательное взаимодействие, сохраняющее при этом дидактическую ценность. Как отмечает Д.С. Махмудова, «обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять». Актуальность игровых технологий повышается и в связи с перенасыщенностью современного школьника информацией: телевидение, видео, компьютерные сети обрушивают на учащихся огромный объем данных, и актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, чему способствуют дидактические игры. [5, с. 141].

Цель данной статьи – систематизировать теоретические представления об игровых технологиях в обучении русскому языку и описать конкретные способы их применения в образовательной практике.

### **Теоретические основы игровых технологий в обучении русскому языку.**

**Понятие игровых технологий.** Прежде чем обратиться к классификации и способам применения игровых технологий, необходимо определить само понятие. В педагогической литературе представлено множество трактовок. Так, педагогическая технология понимается как «совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств» (Б.Т. Лихачев), как «содержательная техника реализации учебного процесса» (В.П. Беспалько). Определение ЮНЕСКО трактует педагогическую технологию как «системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования». [6, с. 16].

Игровые технологии, соответственно, представляют собой систему методов и приёмов организации образовательного процесса через игровые модели, направленные на активизацию познавательной деятельности, формирование коммуникативной компетенции, развитие творческого мышления, снятие психологического напряжения.

### **Психолого-педагогические основания эффективности игры.**

Эффективность игровых технологий базируется на ряде психологических

механизмов. Игра создает ситуацию успеха, развивает внутреннюю мотивацию, помогает формировать устойчивый интерес к предмету. Как подчёркивает Л.С. Выготский в своей работе «Педагогическая психология», игра является естественной формой труда ребенка, подготовкой к будущей жизни. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Кроме того, игра способствует использованию знаний в новой ситуации, благодаря чему усваиваемый материал проходит через своеобразную практику. [2, с. 178].

Для различных возрастных групп характерны свои особенности применения игр. В младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей, но игра сохраняет важное значение – дети продолжают носить в школу игрушки, что необходимо учитывать педагогу. Для старшего звена характерны иные приоритеты: ориентация на самоутверждение и социальную реализацию, потребность в аргументированной дискуссии, интерес к профессионально-ориентированным симуляциям, стремление к осмыслению языковых явлений в контексте реальной коммуникации.

**Классификация игровых методов.** Анализ научно-методической литературы позволяет выделить несколько оснований для классификации игровых методов при обучении русскому языку.

По **форме организации** различают:

индивидуальные; парные; командные игры.

По **характеру деятельности** выделяют:

интеллектуально-соревновательные игры («Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра»); [6, с. 139; 7, с. 5; 9, с. 7].

ролево-ситуативные игры («Суд над ошибкой», «Редакция газеты», «Лингвистический эксперт»);

квест-технологии («Маршрут грамотности», «Тайны этимологии»);

проектно-игровые задания (создание лингвистических комиксов, разработка тренажёров, съёмка видеороликов).

Особую группу составляют цифровые игровые форматы: онлайн-викторины (Quizizz, Kahoot!), интерактивные кроссворды с автоматической проверкой, симуляции («Я — корректор»).

**Способы применения игровых технологий на уроках русского языка.**

**Лингвистические игры на различных этапах урока.** Лингвистические игры могут быть использованы на любом этапе урока: при объяснении нового материала, его закреплении, повторении и контроле знаний. На этапе актуализации знаний эффективны игры «Крокодил» (загадывание лингвистических терминов), «Эрудит» (составление слов из букв), «Морской бой» (на знание орфограмм). [7, с. 7; 9, с. 9].

На этапе закрепления материала целесообразно использовать игры-соревнования. Например, игра «Лингвистический детектив» предполагает работу с «зашифрованными» текстами, где пропущены знаки препинания или буквы. Задача учащихся – восстановить нормы, аргументируя каждое решение ссылками на правила. Оценка производится по баллам за скорость и точность, предусмотрены штрафные очки за неверные аргументы.

Для отработки лексических навыков эффективны игры с использованием мемов и комиксов, позволяющие иллюстрировать грамматические правила или лексические особенности языка.

**Квест-технология как форма комплексного применения знаний.** Особый интерес представляет квест-технология, позволяющая интегрировать различные виды деятельности в рамках одного урока. Как показывает исследование Д.Т. Талеевой, урок-квест по теме «Синонимы» в 5-м классе включает комплекс этапов (станций), каждый из которых направлен на повторение и закрепление знаний. [8, с. 140].

В основе квеста – легенда, погружающая учащихся в атмосферу урока, и задания в форме ребусов, филвордов, кроссвордов, загадок, для решения которых необходимо применить знания по синонимии. Данный формат целесообразно использовать на заключительном этапе изучения темы, однако отдельные элементы квеста можно применять и в ходе традиционных уроков для повышения мотивации школьников.

Апробация квест-уроков подтвердила их эффективность: внедрение игровых форм позволяет повысить уровень учебной мотивации школьников и способствует лучшему пониманию темы.

**Ролевые игры и дебаты в старших классах.** Для старшеклассников особое значение приобретают ролевые игры, моделирующие ситуации профессиональной и общественной деятельности. Эффективной формой являются дебаты, например, на тему «Нужно ли бороться с заимствованиями?». Распределение ролей («Защитники чистоты языка», «Адепты глобализации»,

«Эксперты-лингвисты») позволяет учащимся не только применить знания по лексикологии, но и развить аргументационную культуру. [7, с. 9; 9, с. 12].

Критериями оценки в таких играх выступают: логичность аргументов, использование терминологии, соблюдение речевых норм. Таким образом, ролевая игра одновременно решает обучающие, развивающие и воспитательные задачи.

**Цифровые игровые технологии.** Современный образовательный процесс немалозначим без использования цифровых инструментов. Онлайн-платформы и приложения предлагают интерактивные игры и тренажеры, посвященные правилам русского языка, словарному запасу и грамматике. Использование мобильных устройств и мобильных приложений при изучении русского языка открывает новые возможности для геймификации. [3, с. 275].

Как отмечается в исследовании Л.Ф. Гербик, применение мобильных технологий способствует повышению вовлеченности учащихся и позволяет организовать самостоятельную работу в увлекательной форме. Платформы Quizizz, Kahoot!, Wordwall позволяют создавать викторины с мгновенной обратной связью, что особенно ценно на этапе контроля знаний.

**Создание учениками игрового контента.** Особого внимания заслуживает метод, при котором учащиеся сами выступают создателями игр. Разработка кроссвордов и ребусов на заданную тему позволяет закрепить знания и развить логическое мышление. Создание лингвистических комиксов, съемка видеороликов «Мифы русского языка», разработка мобильных приложений-тренажеров – все эти формы проектно-игровой деятельности активизируют творческий потенциал учащихся и способствуют глубокому усвоению материала. [6, с. 140; 9, с. 13].

**Методические условия эффективного применения игровых технологий.**

**Требования к организации игровой деятельности.** Для того чтобы игра выполняла обучающую функцию, необходимо соблюдение ряда методических условий. Прежде всего, учитель должен четко определить цели урока и подбирать игру в соответствии с тем, какие знания и навыки требуется закрепить. Игра должна быть адаптирована под возраст, уровень подготовки и интересы учащихся. [4, с. 28; 7, с. 10].

Особое значение имеет обеспечение понятных правил: перед началом игры необходимо подробно объяснить правила и убедиться, что все участники их понимают. Важно также продумать систему оценивания и поощрения.

Как отмечает В.А. Сапожникова, необходимо соблюдать баланс игры и учебы: игра – средство достижения дидактической цели, а не самоцель. Соревновательный аспект не должен доминировать над познавательным, важно избегать ситуаций, в которых ученики чувствуют себя униженными или обиженными.

**Этапы проведения игры.** Эффективная организация игровой деятельности предполагает прохождение нескольких этапов:

**Подготовительный этап** – разработка сценария, формулировка правил, подготовка материалов.

**Этап проведения** – организация игрового взаимодействия, координация действий учащихся.

**Этап рефлексии** – обсуждение с учащимися, что они узнали, чему научились, какие правила применили, где можно использовать эти знания в реальной жизни. [7, с. 13; 9, с. 19].

Рефлексия особенно важна, поскольку позволяет перевести игровые впечатления в плоскость осознанного учебного опыта.

#### **Типичные ошибки и риски при использовании игровых технологий**

Анализ практики применения игровых технологий позволяет выявить ряд типичных ошибок и рисков. К ним относятся:

перегрузка игровыми элементами, что может снизить академическую строгость обучения;

необходимость тщательной подготовки материалов, требующая значительных временных затрат;

риск доминирования соревновательного аспекта над познавательным;

использование упрощённых детских форматов в старших классах, не соответствующих возрастным интересам. [7, с. 17; 9, с. 21].

Важно помнить, что игровые технологии должны дополнять, а не заменять традиционные методы обучения. Учитель выступает не просто ведущим игры, но организатором и координатором учебной деятельности.

**Заключение.** Использование игровых технологий на уроках русского языка представляет собой перспективное направление, позволяющее сделать обучение более интересным, эффективным и личностно-ориентированным. При правильном подходе игра становится мощным инструментом, способствующим развитию познавательного интереса, креативного мышления и коммуникативных навыков учеников.

Классификация игровых методов демонстрирует их многообразие: от простых лингвистических игр до сложных квестов и ролевых проектов, от традиционных настольных форм до цифровых решений. Выбор конкретного типа игры определяется возрастными особенностями учащихся, целями урока и спецификой изучаемого материала. [5, с. 146; 9, с. 22].

Ключевой фактор успеха – осмысленная интеграция игр в систему обучения с чётким целеполаганием и оценкой результатов. Как подчёркивают исследователи, игровые технологии создают условия для комплексного развития языковой, коммуникативной, когнитивной и других ключевых компетенций учащихся, а также способствуют повышению их мотивации к изучению русского языка, более глубокой вовлеченности в учебный процесс.

Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением потенциала цифровых игровых платформ, разработкой методик применения геймификации в дистанционном обучении, а также с созданием систем оценки эффективности игровых технологий в формировании различных компетенций.

#### **Список использованной литературы**

1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. — М.: Школа-пресс, 2005.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. — М.: Педагогика, 1991.
3. Данилова Ю.Ю., Бубекова Л.Б. Обучение русскому языку иностранных студентов в игровой деятельности // Многоязычие в образовательном пространстве. — 2025. — Т. 16. — Вып. 3 (22). — С. 271-282.
4. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. — СПб.: КАРО, 2008.
5. Махмудова Д.С. Игровая технология на уроках русского языка в начальных классах // Академические исследования в современной науке. — 2025. — № 4(36). — С. 140-143.
6. Мирзоева Л.Ю., Густелёва О.А. Игровые технологии в обучении русскому языку в вузе и ссузе. — Алматы: Университет имени Сулеймана Демиреля, 2019.
7. Сапожникова В.А. Игровые технологии на уроках русского языка в старшем звене: эффективность и практическое применение // Инфоурок. — 2025. [Электронный ресурс].
8. Талеева Д.Т. Использование игровых технологий при усвоении темы «Синонимы» в школьном курсе русского языка (на примере урока-квеста) // ЭкоВектор. — 2025. — Т. 2. — С. 140-141.

9. Ткачева Н.В. Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы: играем, учимся, развиваемся! // Альманах педагога. — 2025.
10. Чернышенко О.В. Игровые технологии как лингводидактическое средство при обучении РКИ // Казанский педагогический журнал. — 2016. — № 6. — С. 136-140.