

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ РУССКОГО ЯЗЫКА

Нодиров Чоршанби Элмурод угли

Преподаватель кафедры Русского языка и литературы Термезского
государственного педагогического института

Аннотация : В статье рассматривается вопрос формирования цифровой грамотности будущих учителей русского языка через внедрение элементов геймификации в учебный процесс. Автор обосновывает актуальность использования игровых механик (уровни, бейджи, рейтинги, квесты) как эффективного средства повышения мотивации и вовлеченности студентов педагогических направлений. Описываются возможности цифровых платформ и инструментов, которые способствуют развитию технологических компетенций, необходимых современному педагогу-русисту в условиях цифровой трансформации образования. Обобщается опыт интеграции игровых элементов в методику преподавания филологических дисциплин.

Ключевые слова: Геймификация, цифровая грамотность, профессиональная подготовка, будущие учителя русского языка, цифровые образовательные ресурсы, игровые технологии, информационно-коммуникационные компетенции, методика преподавания.

Современная система образования требует от учителя не только глубоких предметных знаний, но и высокого уровня цифровой грамотности. Для учителя русского языка это становится особенно актуальным в контексте использования интерактивных методов обучения и визуализации языкового материала.

Актуальность темы обусловлена противоречием между стремительным развитием цифровых технологий и традиционными методами подготовки педагогов. Геймификация — использование игровых подходов в неигровых процессах — выступает как мост, позволяющий студентам осваивать сложные технологические инструменты в доступной и увлекательной форме.

Цель работы заключается в теоретическом обосновании и разработке методических рекомендаций по использованию геймифицированных элементов для развития цифровых компетенций студентов-русистов.



Современная парадигма педагогического образования претерпевает коренную трансформацию, вызванную стремительным развитием цифровых технологий. Для будущих учителей русского языка цифровая грамотность перестает быть дополнительным навыком и становится фундаментальной основой профессиональной пригодности. Однако традиционные лекционно-семинарские формы обучения часто не справляются с задачей подготовки специалиста, способного гибко оперировать современными ИТ-инструментами. В этом контексте геймификация выступает не как простое развлечение, а как сложная методологическая стратегия, позволяющая интегрировать технологические компетенции в структуру личности будущего педагога.

Цифровая грамотность учителя-русиста включает в себя не только умение пользоваться компьютером, но и способность создавать качественный цифровой контент, управлять виртуальными классами и обеспечивать информационную безопасность. Геймификация в данном процессе выполняет роль катализатора. Когда образовательный процесс в вузе строится с использованием игровых механик, таких как системы накопления баллов, уровни сложности, лидерборды и квесты, студенты погружаются в среду, где изучение сложного программного обеспечения происходит естественным путем. Например, вместо теоретического изучения платформ для создания тестов, студенты участвуют в соревновательном марафоне по созданию собственных интерактивных упражнений в LearningApps или Kahoot. Это формирует у них практический навык «обучения через действие».

Одним из ключевых элементов геймификации в подготовке филологов является сторителлинг, переведенный в цифровой формат. Создание цифровых историй (digital storytelling) заставляет будущих учителей русского языка осваивать видеомонтаж, работу с аудиоредакторами и графическими пакетами. Работая над проектом, студент сталкивается с необходимостью технического решения творческих задач. Здесь геймификация проявляется в формате проектных заданий-миссий. Каждая выполненная «миссия» — это освоенная технология. Подобный подход минимизирует психологический барьер перед новыми программами, так как ошибка в игровой среде воспринимается не как провал, а как повод для повторного прохождения уровня.

Важным аспектом является использование механики мгновенной обратной связи. В цифровой среде геймифицированные платформы позволяют студенту сразу видеть результат своих действий. При изучении методики преподавания



русского языка будущие учителя могут использовать симуляторы педагогических ситуаций. В таких симуляциях они получают «очки опыта» за правильный выбор цифрового инструмента для решения конкретной методической задачи. Например, выбор между облаком слов (WordCloud) для введения лексики и интерактивной доской для разбора предложения. Это тренирует аналитическое мышление и позволяет быстро ориентироваться в многообразии доступного ПО.

Геймификация также способствует развитию навыков коллаборации. Современные облачные технологии позволяют создавать групповые квесты, где успех команды зависит от умения каждого участника работать в совместных документах, канбан-досках или общих презентациях. Для будущего учителя русского языка это критически важно, так как современная школа требует реализации междисциплинарных проектов. Студенты, прошедшие через опыт геймифицированного обучения, легче адаптируются к дистанционным и гибридным формам образования, которые стали реальностью современной школы.

Необходимо отметить, что внедрение элементов игры требует от преподавателя вуза высокого уровня собственной ИКТ-компетентности. Геймификация — это не замена учебника игрой, а использование психологии игры для достижения академических целей. Основная сложность заключается в поддержании баланса между игровым азартом и глубиной изучаемого материала. Для учителя русского языка важно, чтобы за яркой оболочкой цифрового приложения не терялась суть предмета — богатство и чистота языка. Поэтому формирование цифровой грамотности должно идти параллельно с развитием филологической культуры.

Применение рейтинговых систем в обучении будущих учителей позволяет визуализировать прогресс. В отличие от стандартной оценки, рейтинг в геймифицированной системе отражает динамику овладения конкретными компетенциями. Студент видит, что за «дизайн цифровых материалов» у него высокий уровень, а «информационная безопасность» требует доработки. Это стимулирует осознанное самообразование. Будущий педагог учится не ради оценки в зачетке, а ради наполнения своего цифрового портфолио, которое станет его визитной карточкой при трудоустройстве.

Особое внимание стоит уделить мобильному обучению. Использование мобильных приложений в образовательном квесте приучает студентов к тому,



что смартфон — это мощный инструмент учителя-русиста. Разработка лингвистических игр для мобильных устройств в рамках учебных курсов позволяет студентам почувствовать себя создателями образовательного продукта. Это высшая ступень цифровой грамотности — переход от потребления контента к его созиданию.

В заключение основной части следует подчеркнуть, что геймификация является мощным инструментом формирования профессионально-технологического профиля будущего учителя. Она трансформирует пассивное накопление знаний в активное освоение инструментов цифровой среды. Студент, который научился учиться в геймифицированной среде, принесет эти инновации в школу, создавая условия для развития «Ученика 21 века». Таким образом, цифровая грамотность, сформированная через игровые механики, становится интегративным качеством личности педагога, обеспечивающим его конкурентоспособность и творческую самореализацию в профессии.

Данный подход позволяет решить глобальную задачу — подготовить не просто пользователя компьютера, а технологически грамотного интеллигента, способного использовать мощь цифры для сохранения и развития ценностей русского языка в глобальном информационном пространстве.

Список использованной литературы

1. Вербицкий А. А. Игровое обучение в системе подготовки учителя: Теоретические основы и методические рекомендации. – М.: Просвещение, 2019.
2. Капп К. Геймификация в обучении: принципы, методы и стратегии обучения на основе игры. – М.: Альпина Паблишер, 2021.
3. Конова Н. Ю. Цифровая грамотность педагога в современном мире. – СПб.: КАРО, 2020.
4. Лебедева М. Б. Массовые открытые онлайн-курсы как средство формирования цифровой грамотности будущих учителей. – М.: Инфра-М, 2022.
5. Мухамедов Г. И., Хайдаров С. А. Педагогическое образование в цифровой среде: инновации и традиции. – Ташкент: Fan va texnologiya, 2021.
6. Орлова О. В., Титова С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: теория и практика // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2015. – № 3.



7. Косимов С. У., Исмоилова Г. Э. СОДЕРЖАНИЕ И СУЩНОСТЬ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА. – 2024.
8. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2010.
9. Титова С. В. Цифровые технологии в обучении русскому языку как иностранному: учебное пособие. – М.: Изд-во МГУ, 2017.