

УДК 378.016

DOI 10.33514/1694-7851-2024-2/2-393-399

**Абыласынова Г.И.**

филология илимдеринин кандидаты, доцент

К.Тыныстанов атындагы Ысык-Көл мамлекеттик университети

[gulaim-svet@mail.ru](mailto:gulaim-svet@mail.ru)

**Нурбек кызы А.**

магистрант

К.Тыныстанов атындагы Ысык-Көл мамлекеттик университети

[nurbekkyzvasel94@gmail.com](mailto:nurbekkyzvasel94@gmail.com)

## **ОЮН ТЕХНОЛОГИЯСЫ ОРУС ТИЛИН ОКУУДА ОКУУЧУЛАРДЫН МОТИВАЦИЯСЫН ЖОГОРУЛАТУУ КАРАЖАТЫ КАРАТА**

**Аннотация:** Азыркы учурда активдүү реформалардын жана билим берүү системасын модернизациялоонун фонунда студенттердин алар окуп жаткан дисциплиналарга таанып-билүү кызыгуусун калыптандыруу, өнүктүрүү жана туруктуу өнүктүрүү мектепте да, колледждерде жана ЖОЖдордо да олуттуу көйгөйгө айланууда. Орус тилин окутуунун эн эффективдүү формаларын, ыкмаларын, шарттарын жана ыкмаларын издөөдө авторлор окуу процессинин алкагында билим берүүнүн кызыгуусун жогорулатуунун булагы болуп саналган оюнга негизделген окутуу технологияларын колдонууну сунуш кылышат. Жогорку кесиптик билим берүүнүн жаңы Мамлекеттик билим берүү стандарттарында талап кылынган ар кандай сапаттар.

**Негизги сөздөр:** оюн, оюн технологиясы, оюн активдүүлүгү, мотивация, когнитивдик кызыгуу.

**Абыласынова Г.И.**

кандидат филологических наук, доцент

Иссык-Кульский государственный университет имени К.Тыныстанова

[gulaim-svet@mail.ru](mailto:gulaim-svet@mail.ru)

**Нурбек кызы А.**

магистрант

Иссык-Кульский государственный университет имени К.Тыныстанова

[nurbekkyzvasel94@gmail.com](mailto:nurbekkyzvasel94@gmail.com)

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА**

**Аннотация.** В настоящее время на фоне активных реформ и модернизации образовательной системы формирование, развитие и устойчивое развитие познавательного интереса обучающихся к изучаемым дисциплинам становится серьезной проблемой как в школе, так и в колледжах и вузах. В поисках наиболее эффективных форм, методов, условий и приемов обучения русскому языку авторы предлагают использовать игровые технологии

обучения, которые в рамках образовательного процесса являются источником повышения учебного интереса к, формирования различных качеств, необходимых по новым ГОС ВПО.

**Ключевые слова:** игра, игровые технологии, игровая деятельность, мотивация, познавательный интерес.

**Abylasynova G.I.**

Candidate of Philology Sciences, Associate Professor  
Issyk-Kul State University named after K. Tynystanov  
[gulaim-svet@mail.ru](mailto:gulaim-svet@mail.ru)

**Nurbek kyzy A.**

master's student  
Issyk-Kul State University named after K. Tynystanov  
[nurbekkyzyase194@gmail.com](mailto:nurbekkyzyase194@gmail.com)

### **GAME TECHNOLOGIES AS A MEANS OF INCREASING STUDENTS' MOTIVATION WHEN STUDYING THE RUSSIAN LANGUAGE**

**Annotation:** Currently, against the backdrop of active reforms and modernization of the educational system, the formation, development and sustainable development of students' cognitive interest in the disciplines they study is becoming a serious problem both at school and in colleges and universities. In search of the most effective forms, methods, conditions and techniques for teaching the Russian language, the authors propose to use game-based learning technologies, which, within the framework of the educational process, are a source of increasing educational interest in, developing various qualities required by the new State Educational Standards of Higher Professional Education.

**Key words:** game, gaming technology, gaming activity, motivation, cognitive interest.

В условиях активных реформ и модернизаций в образовательной системе, внедрения новых государственных стандартов на компетентностной основе, нацеленности образовательного процесса на результат обучения существует объективная необходимость в поиске эффективных способов стимулирования интереса студентов к учебным предметам. Как отмечают педагоги-практики, на данный момент все чаще и чаще встречаются учащиеся с низким уровнем познавательного интереса к предмету, с активным нежеланием учиться. В частности, учащиеся часто испытывают затруднения в мотивации к изучению русского языка, особенно если они не являются носителями языка или не видят его применения в повседневной жизни. Формирование, развитие и устойчивое развитие познавательного интереса обучающихся к изучаемой дисциплине становится серьезной проблемой как в школе, так и в колледжах и вузах. Сложившаяся образовательная тенденция поставила перед современным педагогом задачу поиска наиболее эффективных форм, методов, условий и приемов обучения, современных технологий обучения, целью которых является активизация познавательной деятельности обучающихся, повышения мотивации в процессе обучения. В полной мере это относится и к изучению русского языка.

Для решения данной задачи, на наш взгляд, действенным инструментом является использование в учебном процессе современных образовательных технологий, в частности, игровых технологий.

Игровые технологии как возможное средство повышения познавательной мотивации студентов выбраны по той причине, что именно игровые технологии (как показывают многочисленные исследования и многолетний практический опыт работы) в рамках образовательного процесса являются источником повышения учебного интереса к определенным предметам, формирования различных качеств, необходимых по новым ГОС ВПО. Также, очень важно то, что при использовании педагогической игры на занятии меняется подход к обучению, что тоже рекомендуется ГОС: при использовании педагогической игры вместо субъект-объектного взаимодействия (как при классическом, репродуктивном методе обучения) происходит субъект-субъектная коммуникация.

Поскольку в данной статье мы рассматриваем игровые технологии как средство повышения мотивации к изучению русского языка, именно в процессе игровой деятельности раскрываются коммуникативные функции языка, что позволяет приблизить процесс обучения к условиям реального обучения и создавать условия для успешного вовлечения обучающихся в устную коммуникацию, эффективного взаимодействия в процессе игровой деятельности и улучшения их мотивацию к изучению русского языка.

Современная методика обучения, как в школах, так и в университетах, сталкивается с проблемой эффективного использования игровых технологий в учебном процессе. Несмотря на многочисленные исследования, феномен игры является объектом изучения до сих пор. Так, например, психологические аспекты игры описываются в трудах П. П. Блонского, А. Г. Асмолова, Л. И. Божович, А. А. Бодалева, Д. Бруннера, М. С. Кагана, В. Вундта, К. Гросса, К. Бюллера, Ш. Бюллера, Л. С. Выготского, А. В. Запорожца, В. П. Зинченко, А. Н. Леонтьева и других российских и зарубежных ученых. О разработке игры и свойствах игр пишут такие зарубежные исследователи как Дж. Шелл, Б. Брэтвейт, Р. Костер, Э. Р. Бартл, Д. Перри, Д. Норман, Д. Фримен, Д. Парлетт, Р. Бум, Д. МакГонигал, Э. Адамс и др.

Однако на сегодняшний день эта проблема требует дальнейших исследований и разработок.

Процесс обучения, направленный на стимулирование положительной мотивации, должен включать в себя отход от авторитарного подхода к общению, переосмысление роли как учителя, так и учащихся, и активное развитие личностных качеств учеников (включая формирование познавательного интереса, поощрение активности и развитие самостоятельности). Эти аспекты особенно важны в контексте перехода к более продуктивно-творческой форме обучения, где учебная деятельность стимулирует высший уровень развития учащихся.

Однако, для успешной интеграции игровой технологии в учебный процесс необходимо определить следующее: какие компетенции необходимо развить, какой учебный материал наиболее подходяще использовать в контексте игровых технологий, как интегрировать игру с другими методами обучения и воспитания, как выбрать подходящую игровую технологию для конкретной учебной темы, и как настроить учебный график для проведения игровых активностей и их успешной реализации.

Для успешного внедрения разнообразных игровых технологий в свою работу, педагогу необходимо знать, как эффективно организовывать работу с группой, как использовать методику игротехники, осознавать важность развития презентационных и коммуникативных навыков, а также понимать динамику игрового процесса. Кроме того, важно умение структурировать игру. Сам педагог должен быть готов к активному участию в игре, вовлечению других участников и оказанию помощи всем участникам.

Для правильной организации учебного процесса с применением игровых технологий педагогу необходимо учесть, что

- модель процесса обучения на основе игры представляет собой включение обучающихся в игровое моделирование изучаемых явлений, проживание ими нового опыта в игре;

- игровое обучение предоставляет возможность обучающимся самостоятельного продумывания и объяснения принимаемых решений, включает обучающихся в моделирование сложных ситуаций, делает обучение занимательным, насыщенным, и даже напряженным;

- у обучающихся имеется ролевая деятельность;

- вводится игровая ситуация и через нее создается проблемная ситуация, которая проживается участниками-студентами в форме игры, основу их деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности обучающихся происходит в условно игровом плане;

- обучающиеся действуют по правилам игры;

- педагог выполняет несколько ролей: организатор, помощник и соучастник общего процесса игры;

- у игры два уровня: предметно-содержательный и социально-психологический;

- в процессе игрового обучения обучающиеся накапливают опыт деятельности, похожий на тот, который они получили бы на самом деле

Применение игровых технологий в обучении русскому языку имеет несколько ключевых тенденций, которые отражают современные методы образования и педагогические подходы:

- **Интерактивность и мультимедийность:** Современные игровые технологии предлагают мультимедийные и интерактивные ресурсы, которые обогащают процесс обучения русскому языку. Это могут быть онлайн-платформы, мобильные приложения, интерактивные доски и другие средства, способствующие активному взаимодействию учеников с языковым материалом.
- **Игровые сценарии и сюжеты:** Создание игровых сценариев и сюжетов способствует вовлечению учащихся в языковую практику. Это может быть использование ролевых игр, квестов, симуляций, где ученики принимают на себя определенные роли и взаимодействуют на русском языке, развивая коммуникативные навыки.
- **Адаптация к разным уровням знаний:** Игровые технологии позволяют создавать обучающие материалы, адаптированные к разным уровням владения русским языком. От учебных игр для начинающих до более сложных игровых заданий для продвинутых студентов – такой подход позволяет индивидуализировать обучение.
- **Поддержка мотивации и увлеченности:** Игры в обучении русскому языку способствуют поддержанию мотивации учащихся. За счет игрового формата уроков учащиеся могут воспринимать учебный процесс как увлекательное приключение, что стимулирует их активное участие и желание достигать успехов.
- **Интеграция навыков:** Игровые технологии позволяют интегрировать различные языковые навыки в один урок. Это может быть комбинация чтения, письма, аудирования и устной речи в рамках игрового сценария, что способствует более полному и эффективному усвоению материала.

- **Обратная связь и оценка:** Многие игровые платформы предоставляют механизмы обратной связи и системы оценивания, что позволяет как учителям, так и ученикам отслеживать прогресс и результаты обучения. Это помогает корректировать учебный процесс и повышать его эффективность.
- **Интерактивное общение и коллаборация:** Игровые технологии способствуют развитию коммуникативных навыков учеников через интерактивное общение и сотрудничество. Многие игры предполагают работу в группах, обсуждение стратегий и совместное решение задач, что развивает навыки сотрудничества и обмена мнениями на русском языке.

Использование игровых технологий в обучении русскому языку активно развивается и адаптируется к современным требованиям образования, предоставляя учащимся эффективные и увлекательные способы изучения языка

В процессе использования игровых технологий на уроках русского языка студенты знакомятся с другими современными образовательными технологиями и методами обучения, которые они могут использовать на практике или в будущей академической и профессиональной деятельности.

Как же можно использовать игровые технологии на уроках русского языка:

Во-первых, появилась огромная масса игровых интерактивных приложений и программ, специально адаптированных для изучения русского языка. Эти приложения могут содержать различные задания, игры, тесты, головоломки и упражнения, направленные на развитие различных языковых навыков, таких как чтение, письмо, грамматика, словарный запас и произношение.

Во-вторых, на уроках русского языка можно использовать онлайн игры и платформы, которые предлагают интерактивные курсы русского языка. Это могут быть виртуальные миры, где студенты могут общаться с другими пользователями на русском языке, решать задачи и выполнять задания в игровой форме.

Большую популярность среди студентов и молодежи имеют проведение игровых заданий и соревнований на уроках русского языка. Это может включать в себя командные игры, кроссворды, квизы, викторины и другие игровые форматы, которые могут стимулировать учеников к активному участию в уроке и повышению их мотивации.

В-четвертых, применение принципов геймификации для учебного процесса, таких как награды, достижения, уровни, бонусы и рейтинги. Это может включать в себя использование внутриигровой валюты или баллов, которые студенты могут заработать за успешное выполнение заданий и потратить на различные награды или преимущества в игре.

Инновационным подходом в использовании игровых технологий является использование так называемой виртуальной и дополненной реальности. Эксплуатация технологий виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR) для создания иммерсивного обучающего опыта на уроках русского языка. Это может быть использование VR-туров по странам, где говорят на русском языке, виртуальных классов и досок, а также AR-приложений для изучения написания и произношения слов.

Следующей возможностью использования игровой технологии является вовлечение студентов в создание собственных образовательных игр и задач на русском языке. Это может быть коллективный процесс, включающий разработку сюжетов, правил игры, заданий и вопросов, что поможет студентам лучше усвоить материал и почувствовать себя частью учебного процесса.

Использование этих методов и технологий поможет создать более интересный, эффективный и мотивирующий учебный процесс на уроках русского языка.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках русского языка обладает рядом актуальных преимуществ и пользы, которые нам предстоит рассмотреть.

Преимущества использования игровых форм обучения включают в себя стимулирование интереса к обучению, отсутствие чувства принуждения, возможность индивидуализации подхода, развитие навыков работы в коллективе, а также развитие психических функций и способностей студентов. Игра является мощным инструментом, который позволяет моделировать реальные ситуации и формировать новые качества личности. Она способствует развитию внимания, памяти, мышления и воображения, а также улучшает познавательные процессы. Например, деловая игра позволяет участникам раскрыть свои способности, обучиться активному участию и проверить себя на профессиональную пригодность.

Повышение мотивации студентов с использованием игровых технологий — это процесс стимулирования интереса, энтузиазма и усиления желания учиться с помощью игровых элементов и методов. Безусловно, что в этом аспекте наиболее важным становится привлекательность обучения, когда игровые технологии могут сделать учебный процесс более привлекательным, интересным и увлекательным для студентов. Они создают возможность для более интересного и веселого изучения материала, что способствует повышению мотивации. Игровые методы в обучении, которые являются инструментом преподавания, активизируют мыслительную деятельность обучающихся, позволяют сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляют волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым дисциплинам.

Игровые технологии, имеющие интерактивный характер, предоставляют студентам возможность активного участия в учебном процессе, что позволяет им чувствовать себя более эмоционально вовлеченными и заинтересованными в изучении предмета, получения своевременной обратной связи о выполнении заданий и достижениях студентов. Это помогает студентам видеть свой прогресс и достижения, переживать ситуацию успеха и активизирует на продолжение работы. Участие в игровых сценариях, выполнение задач и решение головоломок требует активного участия и применения языковых навыков в реальных ситуациях, что способствует глубокому пониманию и запоминанию информации.

Многие игровые технологии включают в себя элементы сотрудничества, общения и взаимодействия между игроками, элементы соревнования, стимулирующие студентов к усердному участию и достижению лучших результатов. Успех в игровых сценариях может способствовать улучшению самооценки студентов и уверенности в своих силах. Позитивный опыт в игре может стать источником вдохновения и мотивации для дальнейшего обучения. Все это в конечном итоге способствует развитию коммуникативных навыков у студентов, таких как умение выражать свои мысли на русском языке, понимание словаря и грамматики в контексте реальных диалогов и ситуаций.

Кроме этого, использование игровых технологий на уроках русского языка позволяют более гибко адаптировать учебный материал к индивидуальным потребностям, интересам и уровням подготовки каждого студента. Многие дидактические игры и программы предлагают персонализированные задания и уровни сложности, что позволяет каждому обучающемуся работать в своем темпе и на своем уровне, помогая создать более релевантный и мотивирующий учебный опыт. С помощью игровых технологий можно создавать

разнообразные типы обучающих материалов, включая тексты, аудио-, видео- и графические материалы. Это позволяет учителям предложить студентам широкий спектр обучающих ресурсов, соответствующих их учебным потребностям и предпочтениям.

**Литература:**

1. Абыласынова Г.И. Инновационные (активные и интерактивные) методы обучения в вузе. Методическое пособие. – Каракол, 2018, – С.74.
2. Бордовская Н.В. Современные образовательные технологии. Учебное пособие. – М.: КНОРУС, 2011, – С.432.
3. Ваганова О. Применение игровых технологий в обучении студентов <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov>
4. Коджаспирова Г.М. Педагогика /Г.М. Коджаспирова. – М.: Гардарики, 2007. – С. 43.

**Рецензент: педагогика илимдеринин кандидаты, доцент Узакова М.К.**