

**O'RTA OSIYODA IJTIMOIIY VA GUMANITAR  
TADQIQOTLAR-Jurnali  
2-son. 2-qism. Fevral-2026**

**МОДЕЛИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА ПО РУССКОМУ  
ЯЗЫКУ В ВУЗЕ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ МЕХАНИК.**

**Нодиров Чоршанби Элмурод угли**

Преподаватель кафедры Русского языка и литературы Термезского  
государственного педагогического института

Аннотация : В статье рассматриваются теоретические и практические аспекты моделирования учебного процесса по русскому языку в высшей школе на основе игровых механик. Автор анализирует потенциал геймификации как инструмента повышения когнитивной активности студентов и оптимизации усвоения сложных лингвистических дисциплин. В работе представлена структурно-функциональная модель обучения, включающая такие элементы, как система баллов, уровней сложности, соревновательные компоненты и механизмы обратной связи. Особое внимание уделяется адаптации игровых элементов к специфике преподавания русского языка в нефилологических и филологических аудиториях. Результаты исследования обосновывают эффективность перехода от репродуктивных методов к интерактивному моделированию образовательной среды.

Ключевые слова: моделирование обучения, игровые механики, геймификация в вузе, преподавание русского языка, активные методы обучения, образовательная среда, профессиональные компетенции, мотивация студентов.

Современный этап развития высшего образования характеризуется поиском новых дидактических моделей, способных обеспечить высокую мотивацию студентов и результативность обучения в условиях информационного пресыщения. Одной из наиболее перспективных стратегий в этом направлении является использование игровых механик в проектировании учебного процесса. Моделирование обучения на основе геймификации позволяет превратить академическую среду в динамичное пространство, где студент становится активным субъектом познания.

Актуальность темы обусловлена противоречием между традиционными формами преподавания русского языка в вузе, часто сводящимися к

**O'RTA OSIYODA IJTIMOIIY VA GUMANITAR  
TADQIQOTLAR-Jurnali  
2-son. 2-qism. Fevral-2026**

монотонному выполнению упражнений, и потребностью общества в креативно мыслящих специалистах с гибкими навыками. Моделирование процесса на основе игровых механик позволяет интегрировать элементы соревновательности, коллективного взаимодействия и мгновенной обратной связи, что критически важно для эффективного усвоения языковых норм и развития речевой культуры.

В контексте вузовского обучения русский язык часто воспринимается студентами как сугубо нормативная дисциплина. Использование игровых моделей — таких как «прокачка» навыков через решение лингвистических кейсов, система уровней сложности (quest-lines) и использование ачивок (достижений) — способствует снятию психологических барьеров и формированию устойчивого интереса к предмету.

Процесс моделирования учебного процесса на основе игровых механик в высшей школе представляет собой не простое внедрение развлекательных элементов в занятие, а глубокую структурную трансформацию дидактической системы. В основе такого моделирования лежит концепция геймификации (gamification), которая определяется как использование элементов игры и игровых приемов в неигровых контекстах. Применительно к преподаванию русского языка в вузе, это означает создание такой архитектуры курса, где достижение образовательных целей сопряжено с игровым прогрессом студента.

Первым этапом моделирования выступает **аналитическая декомпозиция учебного материала**. Русский язык как учебная дисциплина в вузе обладает сложной многоуровневой структурой, включающей фонетику, морфологию, синтаксис, стилистику и культуру речи. При традиционном подходе эти уровни изучаются линейно, что часто приводит к фрагментарности знаний. Игровая модель предполагает «сборку» курса через систему игровых циклов. Каждый цикл включает в себя вызов (сложную лингвистическую задачу), действие (поиск решения, работу со словарями или корпусами текстов) и обратную связь (получение баллов или переход на новый уровень).

Центральным компонентом моделирования являются **игровые механики**, которые классифицируются на несколько ключевых групп:

1. **Накопительные механики (Points, Badges, Leaderboards — PBL):** Это наиболее распространенная база геймификации. Студент получает баллы (XP — опыт) за каждое успешно выполненное задание. Однако в вузовской

**O'RTA OSIYODA IJTIMOIIY VA GUMANITAR  
TADQIQOTLAR-Jurnali  
2-son. 2-qism. Fevral-2026**

практике важно, чтобы баллы конвертировались не просто в оценку, а в определенные привилегии (например, возможность пересдачи или выбор темы финального проекта). Значки (бейджи) служат визуальным подтверждением достижений в специфических областях: «Мастер пунктуации», «Знаток фразеологии», «Виртуоз публичного выступления».

2. **Прогрессионные механики:** Моделирование курса через систему уровней (levels). Студент не может перейти к изучению сложных синтаксических конструкций, пока не «разблокирует» базовые морфологические навыки. Это создает ощущение постоянного развития и исключает ситуацию, когда студент теряет интерес из-за слишком высокой сложности материала.

3. **Повествовательные механики (Storytelling):** Создание общего метасюжета курса. Например, курс русского языка может быть представлен как процесс создания медиа-холдинга, где каждое практическое занятие — это выпуск газеты или подготовка эфира, требующие безупречной грамотности и стилистической точности.

Важным аспектом моделирования является **социальное взаимодействие**. В вузе обучение русскому языку должно способствовать развитию коммуникативных компетенций. Игровые механики «кооперации» и «соревнования» позволяют организовать групповую работу на качественно новом уровне. Механика «гильдий» или «командных турниров» заставляет студентов брать на себя ответственность за коллективный результат. В лингвистическом контексте это может выражаться в командном редактировании сложного текста, где каждый участник отвечает за свой аспект: один за орфографию, другой за синтаксис, третий за стилистическую правку.

При проектировании модели необходимо учитывать **психологические типы игроков** по классификации Р. Бартла. В студенческой аудитории всегда присутствуют «карьеристы» (ориентированные на результат и баллы), «исследователи» (которым интересны глубинные связи в языке, этимология), «социальщики» (важно общение в группе) и «киллеры» (важно превосходство над другими). Эффективная модель обучения русскому языку должна предлагать задания для каждого типа: от классических тестов на время до творческих лингвистических проектов и дискуссионных клубов.

# О'RTA OSIYODA IJTIMOIIY VA GUMANITAR TADQIQOTLAR-Jurnali 2-son. 2-qism. Fevral-2026

Техническая реализация моделирования требует использования **цифровых платформ (LMS)**. Интеграция игровых механик в системы типа Moodle или Canvas позволяет автоматизировать сбор данных о прогрессе студента. Однако спецификой русского языка остается необходимость «живой» коммуникации. Поэтому модель должна быть смешанной (blended learning). Игровые механики в цифровой среде используются для отработки автоматических навыков (правописание, знание норм), в то время как аудиторные занятия превращаются в «игровые полигоны» для развития риторических навыков и дебатов.

Одной из проблем при моделировании является риск «девальвации игры», когда внешние атрибуты (баллы и значки) становятся важнее самих знаний. Чтобы этого избежать, модель должна строиться на принципе смысловой геймификации. Каждое игровое действие должно иметь четкое методическое обоснование. Например, механика «ограничения времени» (таймер) в игре оправдана только тогда, когда целью является развитие навыка спонтанной речи или быстрого редактирования текста в условиях дедлайна.

Ключевым преимуществом моделирования на основе игровых механик является **высокая скорость обратной связи**. В традиционном обучении студент узнает об ошибках через несколько дней после проверки работы. В геймифицированной модели ошибка воспринимается не как провал, а как «потеря жизни» или «откат», который можно исправить через дополнительные упражнения. Это формирует психологическую устойчивость и позитивное отношение к процессу самосовершенствования в языке.

В процессе реализации данной модели преподаватель меняет свою роль: из транслятора знаний он превращается в «геймдизайнера» образовательного процесса и «модератора». Он не просто дает упражнения из учебника, а проектирует учебный путь, балансируя между сложностью задач и уровнем способностей студентов (состояние «потока» по М. Чиксентмихайи).

Таким образом, моделирование учебного процесса по русскому языку в вузе на основе игровых механик позволяет создать адаптивную, эмоционально насыщенную и профессионально ориентированную образовательную среду. Это не только повышает академическую успеваемость, но и формирует у студентов навыки работы в команде, способность к быстрому принятию решений и

**O'RTA OSIYODA IJTIMOIIY VA GUMANITAR  
TADQIQOTLAR-Jurnali  
2-son. 2-qism. Fevral-2026**

стремление к постоянному развитию речевой культуры, что является неотъемлемым атрибутом современного профессионала.

**Список использованной литературы:**

1. Вербих, К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербих, Д. Хантер. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 224 с. (Фундаментальная работа по механикам геймификации).
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Психология развития. — Санкт-Петербург : Питер, 2001. — 512 с.
3. Гальперин, П. Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка / П. Я. Гальперин. — Москва : Изд-во МГУ, 1985. — 45 с.
4. Зикерманн, Г. Геймификация в бизнесе и обучении / Г. Зикерманн, Дж. Линдер. — Москва : Эксмо, 2013. — 272 с.
5. Ковалев, Е. Е. Геймификация в образовании: теоретические подходы и практические рекомендации / Е. Е. Ковалев // Педагогика и психология образования. — 2016. — № 1. — С. 37–43.
6. Кудрявцева, Е. Л. Игровые технологии на уроках русского языка как иностранного / Е. Л. Кудрявцева // Русский язык за рубежом. — 2012. — № 6. — С. 54–60.
7. Косимов С. У., Исмоилова Г. Э. СОДЕРЖАНИЕ И СУЩНОСТЬ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА. – 2024.
8. Литвинко, Ф. М. Методика преподавания русского языка в школе / Ф. М. Литвинко. — Минск : Вышэйшая школа, 2015. — 448 с.
9. Напалков, С. В. Тематический образовательный веб-квест как средство развития познавательной самостоятельности учащихся : автореферат дис. ... канд. пед. наук / С. В. Напалков. — Нижний Новгород, 2013. — 24 с.
10. Осмоловская, И. М. Инновации в обучении: учебное пособие / И. М. Осмоловская. — Москва : Академия, 2010. — 192 с.