

KONFERENSIYALAR COM

ANJUMANLAR PLATFORMASI

**X RESPUBLIKA ILMIY-
AMALIY KONFERENSIYASI**

**YANGI DAVR ILM-
FANI: INSON UCHUN
INNOVATSION G'OYA
VA YECHIMLAR**

NOYABR, 2025



ELEKTRON NASHR:
<https://konferensiyalar.com>

KONFERENSIYALAR COM

ANJUMANLAR PLATFORMASI

YANGI DAVR ILM-FANI: INSON UCHUN INNOVATSION G'OYA VA YECHIMLAR

**X RESPUBLIKA ILMIY-AMALIY
KONFERENSIYASI MATERIALLARI**

2025-yil, noyabr

TOSHKENT-2025

Yangi davr ilm-fani: inson uchun innovatsion g'oya va yechimlar.
X Respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari to'plami.
1-jild, 10-son (noyabr, 2025-yil). – 33 bet.

Mazkur nashr ommaviy axborot vositasi sifatida 2025-yil, 8-iyulda
C-5669862 son bilan rasman davlat ro'yaxatidan o'tkazilgan.

Elektron nashr: <https://konferensiyalar.com>

Konferensiya tashkilotchisi: “Scienceproblems Team” MChJ

Konferensiya o'tkazilgan sana: 2025-yil, 17-noyabr

Mas'ul muharrir:

Isanova Feruza Tulqinovna

Annotatsiya

Mazkur to'plamda “Yangi davr ilm-fani: inson uchun innovatsion g'oya va yechimlar” mavzusidagi X Respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari jamlangan. Nashrda respublikaning turli oliy ta'lim muassasalari, ilmiy markazlari va amaliyotchi mutaxassislari tomonidan tayyorlangan maqolalar o'rin olgan bo'lib, ular ijtimoiy-gumanitar, tabiiy, texnik va yuridik fanlarning dolzarb muammolari va ularning innovatsion yechimlariga bag'ishlangan. Ushbu nashr ilmiy izlanuvchilar, oliy ta'lim o'qituvchilari, doktorantlar va soha mutaxassislari uchun foydali qo'llanma bo'lib xizmat qiladi.

Kalit so'zlar: ilmiy-amaliy konferensiya, innovatsion yondashuv, zamonaviy fan, fanlararo integratsiya, ilmiy-tadqiqot, nazariya va amaliyot, ilmiy hamkorlik.

Barcha huqular himoyalangan.

© Scienceproblems team, 2025-yil

© Mualliflar jamoasi, 2025-yil

MUNDARIJA

TEXNIKA FANLARI

Orifboyev Abdullaxon

TEXNIK JIHATDAN TARTIBGA SOLISH SOHASIDA XALQARO TASHKILOTLAR BILAN
HAMKORLIKNI YANADA TAKOMILLASHTIRISH MASALALARI 4-7

TARIX FANLARI

Ungboyeva Barno

O'ZBEKISTONDAGI XUSUSIY KINOSTUDIYALAR FAOLIYATI8-12

Norov Shuhrat

HUDUDLARDA YOSHLARNING IJTIMOY VA IQTISODIY FAOLLIGI (ZARAFSHON VOHASI
VILOYATLARI MISOLIDA) 13-16

YURIDIK FANLAR

Abdullaeva Sabokhat

FATF STANDARDS AND THE IMPLEMENTATION OF THE TRAVEL RULE IN PREVENTING
CRYPTO-RELATED MONEY LAUNDERING 17-24

PEDAGOGIKA FANLARI

Толибова Феруза

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И УСПЕВАЕМОСТИ
ПРИ ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА 25-32

PEDAGOGIKA FANLAR

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И УСПЕВАЕМОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА**Толибова Феруза Даробовна**

Учитель русского языка и литературы

Политехникума Букинского района Ташкентской области

Email: white_tiger@mail.ru

Тел: +998 90 091 85 88

UDK 372.881.161.1

<https://orcid.org/0009-0007-0653-0626>

Аннотация. В статье исследуется эффективность применения игровых технологий в обучении русскому языку как иностранному (РКИ) с целью повышения мотивации и успеваемости. Установлено, что игра — это вид деятельности, способствующий воссозданию и усвоению общественного опыта, совершенствующий самоуправление поведением. Игровые методы, включая геймификацию и ролевые игры, являются эффективным средством активизации познавательной деятельности и преодоления языкового барьера. Применение интерактивных форм обеспечивает активное участие учащихся, стимулирует творческое мышление и формирует коммуникативную компетенцию. Анализ показал, что игровые технологии, используемые систематически, значительно повышают вовлеченность студентов и способствуют более глубокому усвоению языкового материала.

Ключевые слова: Игровые технологии, геймификация, ролевая игра, коммуникативные навыки, активность учащихся, преодоление языкового барьера, интерактивная технология.

GAME-BASED TECHNOLOGIES AS A MEANS OF INCREASING MOTIVATION AND ACADEMIC PERFORMANCE IN LEARNING THE RUSSIAN LANGUAGE**Tolibova Feruza Darobovna,**

Teacher of Russian Language and Literature

at Buka District Polytechnic College, Tashkent Region

Annotation. The article investigates the effectiveness of applying game technologies in teaching Russian as a foreign language (RFL) to enhance motivation and academic performance. It is established that games are a type of activity contributing to the recreation and assimilation of social experience, perfecting self-regulation of behavior. Game methods, including gamification and role-playing, are effective means of activating cognitive activity and overcoming the language barrier. The use of interactive forms ensures active student participation, stimulates creative thinking, and forms communicative competence. The analysis confirms that systematic integration of game technologies significantly boosts student engagement and leads to deeper assimilation of language material.

Key words: Game-based technologies, gamification, role-play, communicative skills, student engagement, overcoming the language barrier, interactive technology.

DOI: <https://doi.org/10.47390/ydif-y2025v1i10/n05>**ВВЕДЕНИЕ**

На современном этапе к числу актуальных задач языкознания относится научное обеспечение целей, содержания, методов, средств и организационных форм обучения и развития личности на основе использования достижений науки, техники и передовых

технологий. Главной конечной целью обучения языку, в том числе русскому как иностранному (РКИ), является коммуникативная цель — научить учащихся общаться и владеть тактиками решения типовых задач в актуальных сферах общения [; стр. 140].

Одним из наиболее эффективных способов повышения результативности обучения является применение игровых технологий. Интенсивные занятия, особенно на начальном этапе обучения РКИ, требуют особого внимания к эффективности учебного процесса, которая повышается за счет повышения мотивации обучения, высокой содержательной наполняемости занятия и применения современных технологий обучения. Игровые технологии создают стимулирующую и приятную обстановку, способствуя повышению мотивации учащихся к изучению русского языка [2; стр. 36].

Игра определяется как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения, которая помогает сделать процесс обучения насыщенным и интересным. Педагогическая игра (или дидактическая игра) характеризуется четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и имеют учебно-познавательную направленность [3; стр. 118].

Игровые технологии относятся к инновационным формам обучения, которые помогают разнообразить учебный процесс, снять языковые и психологические барьеры. Их использование позволяет учащимся не только освоить новые знания, но и применить их на практике, что содействует более глубокому усвоению материала. В условиях перенасыщенности современного школьника информацией, игровые технологии помогают развивать самостоятельную оценку и отбор получаемой информации.

Проблема заключается в том, что однотипность и шаблонность традиционных уроков часто снижают интерес к обучению, делая учебный процесс скучным и бесперспективным. Традиционный подход, основанный на объяснительно-иллюстративном методе, ориентирован на репродуктивное усвоение материала, где главное внимание направлено на восприятие готовых знаний. Главным недостатком такого метода является неравномерное участие учеников в учебном процессе. Учащиеся могут испытывать трудности при переносе теоретических знаний в практические ситуации, особенно при столкновении с реальными ситуациями повседневной жизни.

Для студентов, изучающих русский язык как иностранный или неродной, критически важно снять языковой барьер и преодолеть стеснительность. Необходимо разработать и проанализировать методики, которые обеспечивают активное участие каждого ученика и способствуют формированию всесторонней коммуникативной компетенции.

Цель данной статьи – проанализировать методический потенциал игровых технологий, включая геймификацию и ролевые игры, и доказать их эффективность как средства повышения мотивации и успеваемости учащихся при изучении русского языка.

МЕТОДЫ

Для достижения поставленной цели в работе использовались теоретические методы, а также практические методы исследования, включая педагогический

эксперимент и наблюдение, основанные на деятельностном подходе. Игровые методы — это совокупность организационных и методических приемов, направленных на обучение с использованием игровых действий, сюжетов и правил.

Внедрение и апробация игровых методик подтверждаются методом педагогического наблюдения и рефлексивного анализа результатов. Использование дидактических игр требует четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, имеющего учебно-познавательную направленность.

Процесс организации и проведения дидактической игры включает четыре основных этапа:

1. Идея (*Ориентировочно-мотивационный этап*): Определение темы, вида урока, формы игры и временных рамок. Преподаватель представляет изучаемую тему и ставит цель в форме игровой задачи [4; стр. 229].

2. Организация (*Подготовительный этап*): Написание сценария игры, обсуждение правил, распределение обязанностей и ролей (при необходимости), подбор упражнений/вопросов/реквизита, разработка критериев оценки деятельности учащихся [5; стр. 37].

3. Проведение игры (*Оперативный этап*): Непосредственное выполнение игровых действий, во время которого учебная деятельность подчиняется правилам игры, а учебный материал используется в качестве игрового средства.

4. Обсуждение/Рефлексия (*Заключительный этап*): Анализ хода и результатов игры, соотношения игровой модели и действительности. На этом этапе оценивается личный вклад каждого участника, что позволяет учащимся осмыслить ход своей деятельности и предупредить возможные типичные ошибки.

Активность является основным принципом игровой деятельности, выражающим проявление интеллектуальных и душевных сил учащихся, начиная с подготовки к игре и в ходе обсуждения полученных результатов.

Геймификация определяется как применение элементов игрового дизайна и игровых принципов в неигровом контексте, что способствует повышению уровня мотивации и вовлеченности обучающихся. В отличие от игры, геймификация должна сохранять связь с реальным миром [6; стр. 376].

В контексте интерактивных методов и геймификации могут использоваться электронные и онлайн-ресурсы, такие как интерактивные викторины и онлайн-кроссворды. Использование приложений и онлайн-ресурсов (соответствующих функционалу Kahoot или Quizizz) обеспечивает современный подход к обучению, привлекая внимание учащихся. Эти средства позволяют создавать цифровые задачи и игры. Например, интерактивные игры с использованием компьютерных обучающих программ адаптируют задания под уровень ребенка и поддерживают интерес.

Интерактивная методика предполагает активное участие каждого ученика, где учитель выступает в роли организатора, лидера или фасилитатора. Методы интерактивного обучения включают: работу в группах, конкурсы, познавательные игры, загадки, эстафеты и диалоги. Например, вопросы, задаваемые учениками с использованием мяча, активизируют коммуникативную активность, поскольку все ученики готовы отвечать.

Ролевые игры (Role-play) являются одним из наиболее эффективных видов коммуникативных игр. Ролевая игра — это форма организации коллективной учебной деятельности, направленная на развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения. Ролевые игры используются для отработки коммуникативных умений и развития устной речи [2; стр. 37].

Виды ролевых игр включают сценарии и импровизации, где учащиеся играют роли и взаимодействуют, используя новые лексические и грамматические структуры. Ролевая игра требует от учащегося новой модели поведения, включая принятие социальной роли [7; стр. 47]. В процессе обучения РКИ используются такие формы, как:

- Диалоги и сценарии: Имитация реальных ситуаций, например, покупка в магазине или диалог в аэропорту.
- Имитационные игры: Например, деловая игра, направленная на освоение навыков по специальности (например, «Горное дело», с ролями «начальник карьера», «мастер» и т.д.).

Игровые технологии, включая ролевые игры, моделируют ситуации реального межкультурного иноязычного общения, позволяя студентам реализовывать собственную стратегию общения.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты применения игровых технологий демонстрируют значительный положительный эффект в повышении мотивации, активизации учебной деятельности и улучшении языковых навыков, что приводит к повышению успеваемости.

Педагогическая игра помогает повысить мотивацию обучения, активизировать интерес и внимание учащихся. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора, элементами соревнования и удовлетворением потребности в самореализации и самоутверждении. Игры создают стимулирующую и приятную обстановку, что благоприятно сказывается на качестве обучения.

Эмоциональность игры способствует более эффективному усвоению учебного материала. Эмоциональное воздействие на детей способствует тому, что информация и знания лучше усваиваются и остаются в памяти на более долгий срок. Возникший интерес к уроку переходит в интерес к предмету в целом.

Игровые технологии помогают справиться с проблемой «мотивационного вакуума» у студентов. Они также позволяют поднять самооценку и уверенность в себе у многих студентов [4; стр. 230].

Фактор	Традиционный подход	Игровые технологии
Мотивация	Снижается из-за шаблонности	Повышается за счет соревнования и увлекательности
Участие	Неравномерное (наличие пассивных учеников)	Активное вовлечение каждого ученика
Усвоение знаний	Репродуктивное, часто забывается	Более глубокое и прочное усвоение

1.1. Табличная демонстрация результатов (на основе качественных наблюдений) [1; стр. 140]

Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Активность является основным принципом игровой деятельности, выражающим проявление интеллектуальных и душевных сил учащихся.

В процессе игры активизируются интерес, внимание и мышление учащихся. Игра делает учебный процесс более разнообразным и увлекательным, помогая вовлечь в него даже слабых учащихся. Внедрение игровых элементов, таких как соревнования, конкурсы, или геймификация, стимулирует познавательную деятельность.

Учащиеся, погруженные в игровую деятельность:

- Активно участвуют в уроке, стимулируются к поиску знаний.
- Развивают навыки командной работы и взаимопомощи, учатся слушать друг друга. В командной игре каждый ученик несет ответственность за весь коллектив.
- Проявляют творчество и самовыражение, что способствует развитию креативности. Результаты наблюдения подтвердили, что все обучающиеся вовлечены в образовательный процесс, и даже слабые справляются с творческими заданиями, например, в виде составления рассказа.

Игровые технологии эффективно используются для отработки фонетических навыков, языковых форм, речевых моделей, для закрепления лексики, а также развития и совершенствования коммуникативных умений.

1. Преодоление языкового барьера: Ощущение посильности заданий и атмосфера увлеченности дают возможность преодолеть стеснительность и языковой барьер, что положительно сказывается на результатах обучения. Игры помогают снять напряжение.

2. Развитие речи и коммуникации: Различные игры, особенно ролевые, способствуют развитию устной речи и общения, поскольку учащиеся сталкиваются с реальными языковыми ситуациями. Ролевые игры развивают навыки выразительной речи, правильного произношения и понимания структуры текста [8; стр. 280].

3. Усвоение материала: Знания, полученные через игру, оказываются гораздо прочнее. Усваиваемый материал проходит через своеобразную практику, что повышает прочность полученных знаний [5; стр. 38]. Игры помогают запоминать грамматические конструкции и орфографические правила.

Игровые технологии позволяют не только освоить новые знания, но и применить их на практике, что содействует более глубокому усвоению материала.

ОБСУЖДЕНИЕ

Преимущества игровых технологий:

✓ Повышение эффективности усвоения учебного материала. Включение игровых элементов делает учебный процесс более динамичным и эмоционально насыщенным, что способствует концентрации внимания и более глубокому закреплению изучаемого материала. Игровая ситуация усиливает внутреннюю мотивацию обучающихся и повышает результативность занятий.

✓ Формирование личностных и социальных компетенций. Игровые методы развивают навыки сотрудничества, взаимопомощи, коллективного принятия решений и аргументации собственной точки зрения. Они стимулируют творческое и критическое мышление, а также повышают речевую активность учащихся.

✓ Создание психологически комфортной среды. Игровая деятельность снижает эмоциональное напряжение, уменьшает чувство скованности и способствует преодолению языкового барьера. Осознание возможности свободно проявить себя формирует уверенность в собственных силах и делает процесс общения более естественным.

✓ Моделирование реальных коммуникативных ситуаций. Ролевые игры и ситуативные задания приближают процесс обучения к условиям реального общения. Это позволяет студентам применять теоретические знания в контекстах, максимально близких к будущей профессиональной или межкультурной коммуникации [9; стр. 199].

Ограничения игровых технологий.

✓ Необходимость тщательной методической подготовки. Организация игровых занятий требует от преподавателя продуманного планирования, разработки соответствующих материалов и управления образовательной динамикой. Это увеличивает временные и организационные затраты.

✓ Возможные трудности с дисциплиной. Если учащиеся недостаточно знакомы с правилами игровой деятельности, процесс может сопровождаться шумом, беспорядком или отклонением от учебных целей. Это снижает эффективность занятия.

✓ Ограниченность применения. Не все аспекты языка целесообразно изучать в игровой форме. Теоретический материал, сложные грамматические конструкции или нормативные сведения требуют традиционных форм обучения. В связи с этим игровые методы могут выполнять лишь вспомогательную функцию.

Терминологическая неоднозначность. В методической литературе понятия «упражнение», «задание» и «игра» нередко трактуются по-разному, что затрудняет точное определение места игровых технологий в структуре учебного процесса.

Традиционный подход ориентирован на объяснение и последующее воспроизведение изучаемого материала, что делает учащегося преимущественно пассивным участником процесса. При этом сформированные знания не всегда связываются с реальными ситуациями общения.

Игровые технологии, напротив, основываются на принципах личностно ориентированного обучения. Преподаватель выступает организатором и координатором деятельности, а обучающийся становится активным субъектом учебного процесса. Такая модель способствует развитию коммуникативных навыков, самостоятельности и практической применимости знаний.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Применение игровых технологий на занятиях по русскому языку выступает действенным инструментом для достижения образовательных целей и повышения качества обучения. Включение игровых элементов способствует активизации познавательной деятельности, поддерживает устойчивый интерес учащихся и стимулирует развитие речевого и логического мышления. Игровая деятельность создает благоприятную эмоциональную атмосферу, что положительно отражается на мотивации и учебной успешности студентов.

Интеграция игровых методов способствует совершенствованию личностных и профессиональных компетенций, включая формирование коммуникативной компетенции, развитие речевых, лингвистических и социолингвистических умений, а

также создает условия для преодоления психологических барьеров и успешной работы в группе. Использование элементов геймификации позволяет не только усвоить новые знания, но и применить их в практических ситуациях, что обеспечивает более глубокое и осмысленное закрепление учебного материала. Элементы соревновательности, командного взаимодействия и вовлеченности укрепляют у студентов уверенность в собственных силах, развивают инициативность, ответственность и стремление к результату.

На основе проведенного анализа предлагаются следующие рекомендации по внедрению игровых технологий в учебный процесс:

Игровые методы следует вводить последовательно, начиная с простейших форм, обеспечивая их регулярное использование и учитывая уровень подготовки учащихся.

Краткие игровые разминки продолжительностью 5–10 минут могут эффективно использоваться на различных этапах урока. Оптимальными для начального этапа являются короткие игровые задания (10–15 минут) [10; Стр. 142].

Каждая игра должна иметь конкретную учебную задачу, которая доводится до сведения учащихся. По завершении следует проводить анализ достижения поставленной цели.

Игровые элементы могут применяться при проверке домашнего задания, введении нового материала, закреплении знаний и подведении итогов.

На уроках рекомендуется активно использовать командные и групповые форматы (ролевые игры, игры-соревнования), позволяющие развивать навыки взаимодействия и взаимной ответственности.

Целесообразно использовать современные интерактивные инструменты, включая онлайн-викторины и элементы геймификации, что повышает вовлеченность учащихся и делает учебный процесс более разнообразным.

Игры должны моделировать реальные ситуации общения и стимулировать активную устную практику, что способствует преодолению языкового барьера и формированию коммуникативной компетентности.

Комплексное и методически обоснованное использование игровых технологий, в сочетании с традиционными формами обучения, позволяет эффективно формировать ключевые компетенции, повышать учебную мотивацию и улучшать результаты освоения русского языка.

Adabiyotlar/Literatura/References:

1. Хомидова, Н. У. (2025). Современные технологии обучения русскому языку в узбекских группах. *Iyun: Development of Science*, 3, 138–140.
2. Рахматова, Д.М. (2023). Игровые технологии на уроках русского языка. *Impact factor (Research Bib)* – 7,245, 7(2).
3. Дерунова А.А., Гаврусева Л.А. (2017). Применение игровых технологий на уроках русского языка как иностранного (начальный этап). В сб.: Технологии обучения русскому языку как иностранному и диагностика речевого развития. Минск. 118.
4. Заболотина, А.А. (2023). Игровые технологии в обучении русскому языку иноязычных студентов. Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования, 228.

5. Габдулхакова, Р. Ф., & Акмалова, Д. Т. (2024). Коммуникативные игры, разминки и упражнения как технологии в управлении педагогическими процессами (Учебно-методическое пособие). Наманганский государственный университет.
6. Ляшкова, А.А. (2024). Использование игровых технологий при обучении русскому языку в средних классах школы. В сб.: Филологические этюды. Выпуск 27, часть 3.
7. Гончарова, И.В. (2024). Игровые технологии в обучении иностранному языку студентов неязыкового вуза с целью моделирования ситуаций межкультурного общения. Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники.
8. Кузиева, Д.У. (2025). Игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе как фактор развития компетенций кооперации. American journal of education and learning. ISSN: 2996-5128 (online) | ResearchBib (IF) = 9.918 Impact factor Volume-3| Issue-3| 2025 Published: |30-03-2025|.
9. Фёдорова, Л. И. (2020). Игровые технологии на занятиях по языку (на примере закрепления темы «Употребление предлогов в и на при выражении местонахождения в русском языке»). Ўзбекистонда хорижий тиллар, 2(31), 197–204. <https://doi.org/10.36078/1589807835>
10. Махмудова, Д. С. (2024). Игровая технология на уроках русского языка в начальных классах. Academic Research in Modern Science, 140–142. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15704367>

YANGI DAVR ILM-FANI: INSON UCHUN INNOVATSION G'OYA VA YECHIMLAR

X RESPUBLIKA ILMIY-AMALIY KONFERENSIYASI MATERIALLARI

2025-yil, noyabr

Mas'ul muharrir: *F.T.Isanova*
Texnik muharrir: *N.Bahodirova*
Diszayner: *I.Abdihakimov*

Yangi davr ilm-fani: inson uchun innovatsion g'oya va yechimlar.

X Respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari to'plami.

1-jild, 10-son (noyabr, 2025-yil). – 33 bet.

Mazkur nashr ommaviy axborot vositasi sifatida 2025-yil, 8-iyulda
C-5669862 son bilan rasman davlat ro'yaxatidan o'tkazilgan.

Elektron nashr: <https://konferensiyalar.com>

Konferensiya tashkilotchisi: "Scienceproblems Team" MChJ

Konferensiya o'tkazilgan sana: 2025-yil, 17-noyabr

Barcha huquqlar himoyalangan.

© Science problems team, 2025-yil.

© Mualliflar jamoasi, 2025-yil.