

**Всероссийская студенческая научно-практическая конференция  
«Русский язык – язык Победы»**

УДК 372.881.161.1

**Е.А. АВЕРЯСОВА**

*Волгоградский государственный социально-педагогический университет*

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ СИНТАКСИСУ  
НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА\***

*Анализируются особенности использования геймификации при изучении синтаксиса. Характеризуются основные онлайн-платформы для реализации игровых технологий. Рассматривается специфика применения геймификации на уроках русского языка.*

**Ключевые слова:** *геймификация, русский язык, обучение, игровые технологии, синтаксис, онлайн-платформы.*

Федеральный образовательный стандарт основного общего образования (5–9 классы) [6] подчеркивает важность русского языка как учебного предмета. Это обусловлено функциями языка, среди которых основа человеческого общения, формирование российской и гражданской идентичности. Русский язык как учебный предмет включает в себя десять основных разделов. Особые затруднения у учащихся вызывает синтаксис.

Школьник на современном этапе развития общества активно взаимодействует с ПК-устройствами, интерактивными досками, в связи с чем информация в основном им усваивается посредством картинок, символов, онлайн-игр и т. п. Таким образом, сейчас ученикам легче получать новую информацию через различные канал связи и эффективно ее осваивать.

Для достижения образовательных целей учителю необходимо использовать современные способы представления. Зная о способностях и уровне владения ПК школьниками, нельзя игнорировать применение новых способов обучения предмету. Применение геймификации может помочь решить этот вопрос. Внедрение игрового подхода в учебный процесс подразумевает использование игровых средств современных онлайн-ресурсов, во-первых, для мотивации учащихся, во-вторых, для достижения реальных образовательных целей в курсе изучения синтаксиса в 8–9 классах.

Согласно Д.Б. Эльконину, игра является «формой психогенного поведения, в которой определяется сущность окружающего мира, свобода личности в воображении» [8, с. 65]. Возможность применения игровых технологий в различных процессах не обуславливается возрастом игроков, тем не менее в младшем и среднем школьном возрасте игровые технологии имеют ряд особенностей. Содержательный аспект игры в данном случае определен правилами общественного поведения и построением взаимоотношений между людьми.

После перехода обучающихся из младшей группы в среднюю развитие воображения и символической функции сознания не останавливается, а, следовательно, роль применения игровых технологий в образовательном процессе остается прежней. Символическая функция сознания обучающегося позволяет использовать знания о свойствах одних вещей и применять их в отношении иных вещей. Тем самым у ребенка формируется внутренний ориентир, эмоциональный интеллект, что позволяет в дальнейшем эффективно коммуницировать с окружающими. Применение игровых технологий в общеобразовательном процессе помогает сформировать внутреннюю готовность ребенка к общественной значимой деятельности.

---

\* Работа выполнена под руководством Кауновой Е.В., кандидата филологических наук, доцента кафедры русского языка и методики его преподавания ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

Игровые технологии различного типа применяются и в процессе обучения русскому языку. Однако с развитием системы образования возрастают и требования к обучающемуся, в первую очередь как к личности, а не как к коллективной единице, ввиду чего перед учеником ставится ряд задач. Их выполнение не всегда возможно без помощи педагога, поскольку учитель является не только наставником в учебном процессе, но и исполнителем воспитательных функций.

В аспекте вовлечения учеников в процесс обучения игра уже на протяжении многих веков используется дидактами, педагогами, психологами и методистами.

Основная задача преподавателя русского языка заключается в бережном отношении к такой национальной ценности, как язык за счет определения его значимости для граждан Российской Федерации. Именно от процесса освоения языка зависят такие аспекты, как развитие мыслительных способностей у школьников, восприятие ими окружающего мира.

При внедрении геймификации в процесс обучения русскому языку И.Н. Черепанова рекомендует использовать ряд сервисов, уже показавших свою эффективность: *Learningapps.org*, *Quizlet.com*, *GimKit*, *Padlet*, *Wordwall.net*. [10, 11, 12, 13, 14]. Каждый из сервисов представляет собой инструмент для реализации геймификации в процессе обучения. Так, *Learningapps.org* позволяет создавать интерактивные задания с помощью готовых шаблонов или собственных наработок [11]. *Quizlet.com* использует флэш-карточки для изучения разделов лексики: синонимов, омонимов, антонимов, историзмов, паронимов и др. [13]. *GimKit* дает возможность для создания мини-игр, где с каждым последующим уровнем задачи, поставленные перед учеником, усложняются [10]. *Padlet* обеспечивает применение интерактивных досок с внедрением различных необходимых форматов (изображение, видео и др. медиафайлы) для проведения виртуальных экскурсий [12]. *Wordwall.net* позволяет педагогам сформировать кроссворды и задания, позволяющие отработать материал, который представлен в единой рабочей программе [14].

В своей работе, посвященной геймификации образовательного процесса, Е.И. Вервыкишко и И.А. Пастухова говорят о снижении мотивации к обучению у школьников всех возрастов в условиях повседневной цифровизации и отмечают, что именно мотивация играет ключевую роль в образовательном процессе. Данные авторы указывают, что 75% активности человека определяется ведущим стимулом, и именно внедрение игровых элементов способно значительно повысить интерес к учебе, вызывая положительные эмоции и улучшая качество знаний учащихся. В своих наблюдениях авторы фиксируют рост процента учащихся в 8–9 классах с 68,8% до 74,2% по уровню знаний, а также отмечают увеличение вовлеченности, связанной с исследовательской деятельностью, в 14,7%.

Е.И. Вервыкишко и И.А. Пастухова также определяют различные виды игровых технологий, применяемых на занятиях: деловые, аттестационные, инновационные и др. Основная задача применения данных технологий состоит в создании увлекательных заданий, которые поддерживают интерес обучающихся, в частности тех, кто считает гуманитарные предметы менее значимыми. Таким образом, интеграция игр в образовательный процесс помогает улучшить речь, память, воображение и словарный запас учащихся [3].

В процессе обучения авторы рекомендуют использовать такие онлайн-платформы, как *LearningApps*, *Flippity*, *ProProfs*, *Genially*, *Umaigra* и *Joyteka* [11]. Каждая из этих платформ позволяет создать интерактивные игры, викторины и онлайн-квесты, что делает уроки более динамичными и интересными.

Современные тенденции в обучении синтаксису русского языка заключены в освоении теоретических знаний, укреплении внимания к функциональной стороне языка с акцентом на коммуникативную направленность обучения, а также в объединении различных подходов к изучению языковых уровней и категорий. Единство семантики, структуры и функции языковых единиц отражает принцип современного подхода к обучению русскому языку. Несмотря на абстрактность синтаксических понятий и теоретическую сложность изучения синтаксических единиц, современная психологическая наука

не подтверждает снижения интеллектуальных возможностей школьников, а демонстрирует усвоение ими грамматических понятий, что базируется на утверждении учебных программ для средней школы, где большее внимание уделяется теоретическим знаниям как основе владения умениями и навыками. А.В. Дудников полагает, что «Усвоение явлений синтаксиса и законов построения предложений есть процесс абстрагирования и обобщения, процесс образования общих понятий» [4, с. 116]. Тем самым, необходимость изучения синтаксиса обусловлена необходимостью формирования умения строить предложения с учетом коммуникативного намерения.

Геймификация в обучении синтаксису русского языка с использованием платформы diaclass.ru [9] включает создание интерактивных викторин и игровых сценариев, способных стимулировать учеников и повышать их уровень вовлеченности в процесс обучения. Так, учитель может создавать викторины с вопросами по темам синтаксиса и предлагать ученикам решать их для набора баллов, отслеживание которых можно выполнить через слайд «Рейтинг». Система лидерских досок используется для отображения успехов учеников и стимулирования здоровой конкуренции среди них, что позволяет мотивировать школьников к активному участию и достижению лучших результатов в изучении синтаксиса.

Так, для усвоения темы «Синтаксис и пунктуация» в курсе «русский язык» учащимися средних классов на платформе diaclass.ru [9] нами была создана презентация, в рамках которой была представлена викторина. Вопросы викторины имели следующий вид:

– Выберите *бессоюзное* сложное предложение: 1. *Мне почему-то показалось, что именно потому, что Дмитрий горячо заступался за Дубкова, он уже не любил и не уважал его.* 2. *Голос его был груб и хрипл, движения торопливы и неровны, речь бессмысленна и не связана.*

– Выберите сложное предложение с *союзной сочинительной* связью между частями: 1. *Теперь напротив, все это казалось мне чрезвычайно милым, и даже кисточка казалась явным доказательством его доброты.* 2. *Он ничего не сказал мне, но долго молча ходил по комнате, потом снял сюртук, тщательно сложил его, подошел к углу, где висел образ, сложил на груди свои большие белые руки и стал молиться.*

– Выберите сложное предложение с *союзной подчинительной* связью между частями: 1. *Дубков любит играть и умеет играть, а все-таки он отличный человек.* 2. *Карл Иванович, чтобы простудить своей голой головы, никогда не снимал красной шапочки, но всякий раз, входя в гостиную спрашивал на это позволения.*

В викторине дополнительно были представлены задания на определение различных типов предложений и связей между частями. Были сформированы задания с одиночным правильным ответом, где необходимо было, например, вставить пропущенные знаки пунктуации.

Всего викторина включает в себя 30 вопросов. Ученики, отвечая на них, постепенно формируют лидерскую доску. Подключение к презентации происходит через сканирование QR-кода. По итогам использования данной платформы наблюдаются положительные результаты.

Таким образом, в статье была определена важность адаптации учебного процесса к современным реалиям и технологическим изменениям, среди которых активное взаимодействие школьников с компьютерами и интерактивными устройствами. Была показана необходимость оперативного и визуально доступного образования в современных условиях, что может быть реализовано посредством использования геймификации для достижения образовательных целей. Применение игровых технологий не только мотивирует учеников, но и способствует росту внутренней готовности к общественно значимой деятельности. Среди инструментов геймификации выделяются, такие как LearningApps, Flippity, ProProfs, Genially, Umaigra и Joyteka [11]. Примеры использования геймификации на платформе diaclass.ru [9] при обучении синтаксису позволяют сделать вывод, что подобные подходы справедливо помогают решать проблемы мотивации и вовлеченности учащихся, а также способствуют повышению качества знаний и результатов обучения.

### Литература

1. Абазова Л.М., Татарова Р.Х., Танашева Т.М. [и др.] Применение игровых технологий при преподавании РКИ // Современное педагогическое образование. 2023. № 11. С. 127–130.
2. Агеева Е.Н. Преимущества геймификации в обучении // Научный поиск. 2019. № 1.1. С. 66–67.
3. Вервыкишко Е.И., Пастухова И.А. Геймификация образовательного процесса: игровые решения в рамках проведения уроков гуманитарного цикла // Вестник науки. 2023. Т. 3. № 12 (69). С. 585–588.
4. Дудников А.В. Методика синтаксиса и пунктуации в восьмилетней школе. М.: Учпедгиз. 1963.
5. Успенская Н.А., Танишина Е.Н., Бахарев И.В. Геймификация в симуляции как новый инструмент обучения // Виртуальные технологии в медицине. 2020. № 3(25). С. 102–103.
6. ФГОС Основное общее образование: [сайт]. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo>.
7. Черепанова И.Н. Геймификация учебного процесса: применение игровых решений на уроках русского языка // Инновационная наука. 2023. № 10-1. С. 57–59.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ЕЁ Медиа, 2024.
9. DiaClass – платформа создания интерактивных презентаций и квизов онлайн: [сайт]. URL: <https://diaclass.ru/>.
10. GimKit – Live learning game show: [сайт]. URL: <https://www.gimkit.com/>.
11. Learningapps.org – создание мультимедийных интерактивных упражнений: [сайт]. URL: <https://learningapps.org/>.
12. Padlet – совместное творчество и учеба в удобной визуальной среде: [сайт]. URL: <https://padlet.com/>.
13. Quizlet.com – карточки, учебные инструменты и решения из учебников: [сайт]. URL: <https://quizlet.com/ru>.
14. Wordwall.net – создавайте лучшие уроки быстрее: [сайт]. URL: <https://wordwall.net/>.

**EKATERINA AVERYASOVA**

*Volgograd State Socio-Pedagogical University*

### **GAMIFICATION IN TEACHING SYNTAX AT THE LESSONS OF THE RUSSIAN LANGUAGE**

*The peculiarities of use of gamification in the process of studying syntax are analyzed. The basic online platforms to realize the gaming technologies are characterized. The specific features of use of gamification at the lessons of the Russian language are considered.*

**Key words:** *gamification, Russian language, teaching, gaming technology, syntax, online platforms.*