



**WORLD BULLETIN
PUBLISHING**

Online Publishing Hub

World Bulletin of Education and Learning (WBEL)

ISSN (E): 3072-175X

Volume 2, Issue 3, March 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://worldbulletin.org/index.php/1>

METHODOLOGICAL WAYS TO IMPROVE THE USE OF GAME-BASED TECHNOLOGIES IN TEACHING THE RUSSIAN LANGUAGE IN SECONDARY SCHOOL

Sitora Mannonova

1st-Year Master's Student of the Program

“Native Language and Literature (Russian Language and Literature)”

Chirchik State Pedagogical University

Ergashev A. X.

Scientific Supervisor, Chirchik State Pedagogical University,

Doctor of Philosophy (PhD) in Philological Sciences.

Abstract

This thesis explores the theoretical foundations and methodological potential of using didactic games in teaching Russian as a second language. Based on the author's personal observations and scientific findings, the study analyzes the role of gaming technologies in developing students' speech and communication skills. It further examines the classification of didactic games and their significance in creating an artificial language environment.

Keywords: Communicative competence, didactic games, language games, role-playing and creative games, interactive learning, artificial language environment, secondary school.

Introduction



МЕТОДИЧЕСКИЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Маннонова Ситора Вохиджон Кизи

Чирчикский государственный педагогический университет

магистрантка 1-курса направления

“Родной язык и литература (русский язык и литература)”

 WORLD BULLETIN PUBLISHING <small>Online Publishing Hub</small>	<h1>World Bulletin of Education and Learning (WBEL)</h1>
ISSN (E): 3072-175X	Volume 2, Issue 3, March 2026
	This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution
https://worldbulletin.org/index.php/1	

Эргашев А.Х.

Научный руководитель: Чирчикский государственный педагогический университет, доктор философии по филологическим наукам.

Аннотация:

В статье исследуются научно-теоретические основы и методические возможности использования дидактических игр в процессе преподавания русского языка как второго. На основе личных наблюдений и научных выводов автора анализируется роль игровых технологий в развитии речевых и коммуникативных навыков учащихся, классификация дидактических игр, а также их значение в создании искусственной языковой среды.

Ключевые слова: коммуникативная компетенция, дидактические игры, языковые игры, ролевые и творческие игры, интерактивное обучение, искусственная языковая среда, средняя школа.

В современной образовательной парадигме обучение русскому языку рассматривается не только как процесс передачи теоретических знаний, но и как средство формирования у учащихся коммуникативной компетенции, необходимой для участия в реальном речевом взаимодействии. Однако традиционные методы преподавания нередко ориентированы преимущественно на механическое усвоение учебного материала, что воспринимается современными школьниками как сложный и монотонный процесс. Подобный подход зачастую приводит к снижению учебной мотивации и интереса к изучению языка. В этой связи актуализируется необходимость внедрения инновационных педагогических технологий, способных активизировать познавательную деятельность учащихся.

Одним из эффективных средств повышения результативности обучения выступают игровые технологии, которые способствуют трансформации учебного процесса, превращая ученика из пассивного слушателя в активного участника образовательной деятельности и одновременно

 WORLD BULLETIN PUBLISHING <small>Online Publishing Hub</small>	<h1 style="text-align: center;">World Bulletin of Education and Learning (WBEL)</h1>
ISSN (E): 3072-175X	Volume 2, Issue 3, March 2026
	This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution
https://worldbulletin.org/index.php/1	

расширяя методический потенциал учителя. Игровая деятельность рассматривается как естественная форма развития личности, обеспечивающая процессы социализации и формирования познавательной активности.


Теоретико-методологическую основу данного подхода составляют идеи выдающихся представителей мировой педагогики и психологии. Так, Я. А. Коменский ещё в XVII веке подчёркивал, что обучение должно быть не только систематическим, но и приносить ученику радость. По его мнению, игровая деятельность в образовательном процессе должна быть организована в соответствии с определёнными правилами и направлена прежде всего на достижение учебных целей.

Значительный вклад в разработку теории игровой деятельности внёс Л. С. Выготский, который рассматривал игру как важнейший фактор формирования «зоны ближайшего развития» ребёнка. Согласно его концепции, в процессе игровой деятельности активизируются такие психические процессы, как внутренняя речь, логическая память и абстрактное мышление, что способствует более глубокому усвоению сложных языковых явлений.

В свою очередь, Й. Хёйзинга в фундаментальном труде «Homo Ludens» («Человек играющий») анализирует культурологическое значение игры и утверждает, что человеческая культура во многом формируется в пространстве игры и через игровую деятельность. Язык при этом рассматривается как одно из высших проявлений игровой природы культуры.

Использование игровых упражнений в процессе обучения русскому языку имеет важное значение для развития речевых и коммуникативных навыков учащихся. Игровые формы работы способствуют более эффективному усвоению языковых правил и структур, а также создают условия для их практического применения в различных коммуникативных ситуациях.

В рамках данного исследования дидактические игры условно подразделяются на два основных типа.

 WORLD BULLETIN PUBLISHING <small>Online Publishing Hub</small>	<h1>World Bulletin of Education and Learning (WBEL)</h1>
ISSN (E): 3072-175X	Volume 2, Issue 3, March 2026
	This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution
https://worldbulletin.org/index.php/1	


К первой группе относятся лингвистические (языковые) игры, направленные на закрепление знаний в области грамматики, лексики, фонетики и орфографии. Данные игры могут реализовываться в форме кроссвордов, настольных игр, лингвистических задач и головоломок, что позволяет учащимся осваивать языковые закономерности в интерактивной и занимательной форме.

Ко второй группе относятся коммуникативные (речевые) игры, ориентированные на развитие практических навыков владения языком, включая аудирование, чтение, говорение и письмо. Подобные игры моделируют ситуации, приближённые к реальному общению, что способствует формированию у учащихся способности применять языковые знания в практической речевой деятельности.

Особое место в обучении занимают ролевые и творческие игры, которые считаются одним из наиболее эффективных методов формирования коммуникативной компетенции. В ходе таких игр учащиеся выполняют различные социальные роли (например, покупателя, туриста, журналиста), что способствует развитию навыков общения на русском языке в условно смоделированных жизненных ситуациях. Данный вид деятельности также способствует формированию важных метапредметных навыков, среди которых можно выделить:

- развитие креативности, проявляющейся в поиске речевых решений в нестандартных коммуникативных ситуациях;
- формирование навыков сотрудничества и коллективного взаимодействия;
- развитие критического мышления, выражающегося в способности анализировать информацию и оперативно принимать решения.

Практические наблюдения показывают, что применение игровых технологий на уроках русского языка позволяет учителю глубже понять особенности учебной деятельности учащихся и скорректировать образовательный процесс с учётом их индивидуальных интересов, потребностей и способностей.

 WORLD BULLETIN PUBLISHING <small>Online Publishing Hub</small>	<h1>World Bulletin of Education and Learning (WBEL)</h1>
ISSN (E): 3072-175X	Volume 2, Issue 3, March 2026
	This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution
https://worldbulletin.org/index.php/1	

Одним из важных результатов исследования является вывод о том, что игровые технологии способствуют созданию искусственной языковой среды, в которой учащиеся получают возможность свободно выражать свои мысли на русском языке. Такая среда помогает преодолеть психологический барьер, связанный со страхом допустить ошибку, а также способствует развитию уверенности в процессе речевого общения и формированию навыков критического мышления. Всё это создаёт основу для дальнейшего успешного использования русского языка в повседневной коммуникации.

Таким образом, использование игровых технологий в обучении русскому языку в средней школе можно рассматривать как одно из эффективных направлений современной педагогической практики. Игровые методы не только способствуют более быстрому и прочному усвоению учебного материала, но и делают образовательный процесс более интерактивным, динамичным и мотивирующим. В данном контексте игра выступает как особая форма педагогического взаимодействия между учителем и учеником и может рассматриваться как оптимальное методическое средство преодоления трудностей в изучении языка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Maxkamov Sh. R. Rus tili o‘qitish jarayonida o‘yin texnologiyalari va o‘yinlarni qo‘llanish // World Scientific Research Journal. – 2025. – Vol. 45. – Issue 1.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6.
3. Коменский Я. А. Законы хорошо организованной школы. – М.: Просвещение, 1982.
4. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс-Традиция, 1997.