

# XIV Всероссийский фестиваль науки

## МГПУ

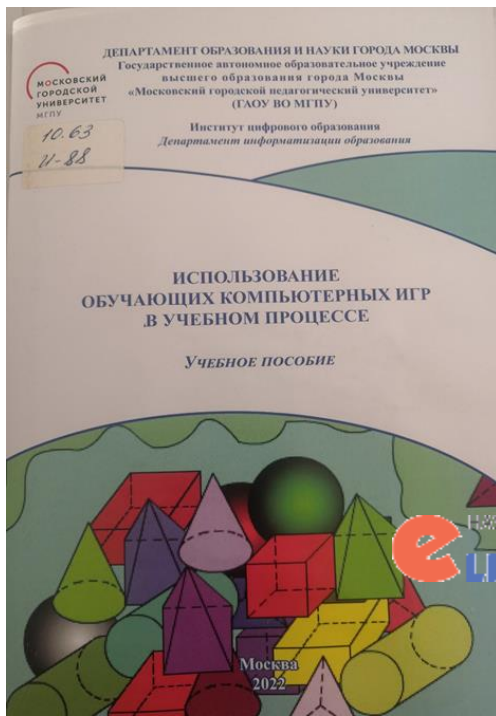
ИСПО им. К.Д. Ушинского  
колледж им. С. Я. Маршака  
г. Москва, ул. Б.

Академическая, 77а, стр. 1  
12 октября 2024 г.

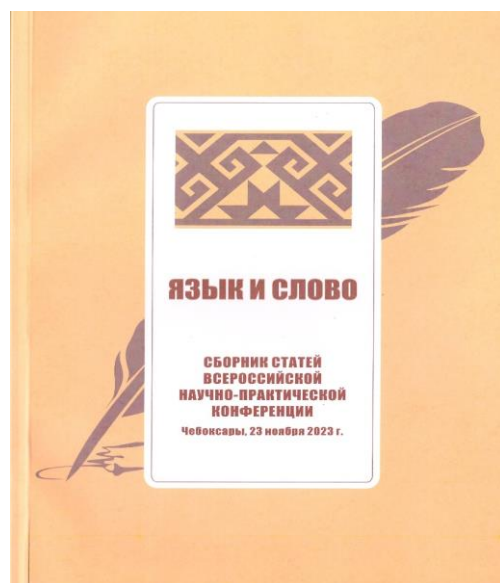
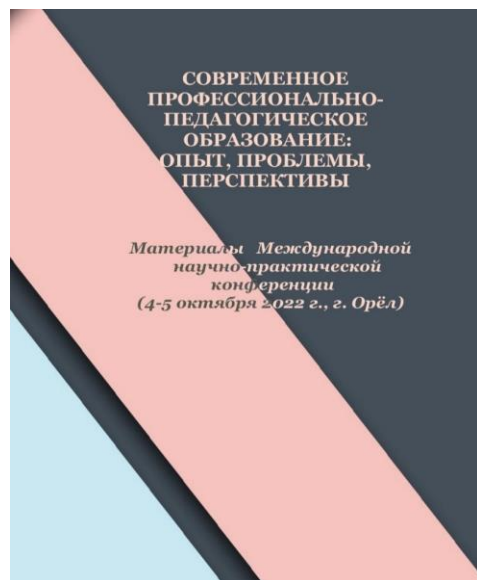
10:00–11:30

# Мастер-класс «Геймификация на уроках русского языка»

Антонова Алина Михайловна, преподаватель департамента среднего общего образования и общегуманитарного цикла



## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ



В аннотации статьи показано, каких успехов можно достичь, используя игровые элементы, его преимущества и недостатки. Следование системе обучения, преобразованной в игру посредством геймификации, приводит к использованию современных технологий и цифровизации образовательного процесса. В качестве дополнительных подходов, использующих один и тот же набор инструментов для элементов игры, но использующих одни и те же элементы по-разному, очень важно выбрать игровой дизайн геймификации. Геймификация дополняет и поддерживает уже существующий учебный контент. Следует отметить, что геймификация включает в себя не только баллы, значения и уровни, но и набор подходов. С помощью этого метода можно получить положительные результаты в образовании. Игровой режим и ценность геймификации, а также правила мотивации могут быть использованы в качестве мощных инструментов для образования и обучения.

*АБИШЕВА Ж.М., РАЗАХОВА Б.Ш.*

<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49434595>

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

В настоящее время в начальной школе Российской Федерации происходит постепенный переход к активным формам обучения, вовлекая учащихся в сотрудничество и самоорганизацию. Геймификация образовательного процесса представляет собой перспективный подход к решению этой задачи, позволяя сформировать у детей мотивацию к обучению за счет элементов игры. Цель данного исследования заключалась в экспериментальной проверке эффективности использования геймификации в начальной школе. В исследовании приняли участие 102 обучающихся 3-4-х классов одной из школ города Москвы. Классы были рандомизированы в две группы: экспериментальную и контрольную. В экспериментальной группе были применены разработанные игровые элементы к традиционному учебному процессу. Проводилась оценка учебной мотивации, успеваемости, а также анкетирование участников об их предпочтениях. Полученные результаты свидетельствуют о более высокой учебной мотивации и лучших показателях успеваемости в экспериментальной группе по сравнению с контрольной. Геймификация позволяет решать задачу формирования активных форм обучения и повышения мотивации учащихся начальных классов. *ГЛАЗУНОВА И.Н.*

ISSN 2311-2174

**УПРАВЛЕНИЕ  
ОБРАЗОВАНИЕМ**

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

**EDUCATION  
MANAGEMENT  
REVIEW**

2023 № 1

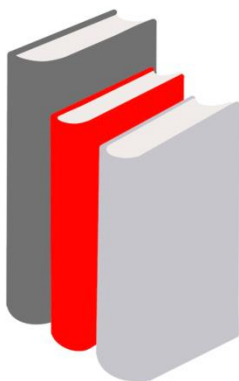
<https://elibrary.ru/item.asp?id=67969348>



## ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА



<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=67879291>



В статье автор описывает веб-квест «Гарри Поттер» по теме «Причастие», который способен помочь студентам в понимании темы «Причастие», а также создаёт на уроке благоприятный психологический климат, развивает познавательные процессы и обучает ребят работать в команде, формируя свои коммуникативные, организаторские и творческие способности. Технология геймификации, которую применяет автор на уроках русского языка, вовлекает студентов в процесс обучения, повышая их учебную мотивацию. *АНТОНОВА А.М.*

<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=67931918>





**Коджаспирова, Галина Михайловна.**  
Технические средства обучения и методика их использования : учеб. пособие для студентов пед. вузов / Г. М. Коджаспирова, К. В. Петров. – Москва : Academia, 2001, 2003, 2002. – 255 с. – (Высшее образование). – Рек. лит. : с. 226–227. – Прил. : с. 228–251. – Библиогр. : с. 252–253. – ISBN 5-7695-0628-8.

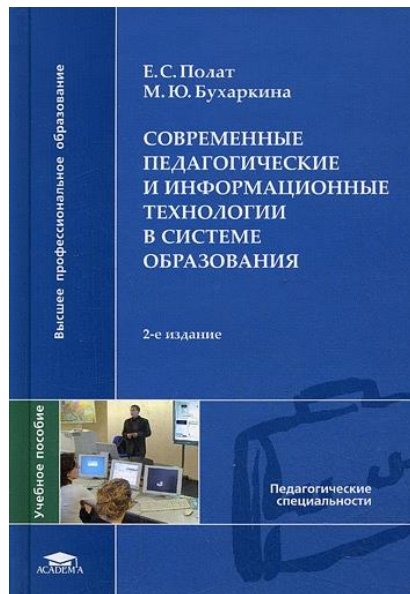
## ИГРА И ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИННОВАЦИОННОЕ СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

В статье рассматриваются инновационные средства повышения познавательной активности обучающихся на уроках русского языка. В частности, в качестве основных таковых средств проанализирована игра и геймификация как инновационный процесс в образовании. Актуальность темы связана с тем, что в современной педагогической науке наиболее злободневными стали проблемы понижения познавательного интереса обучающихся и кризиса традиционной системы обучения, решать которые призвана методическая разработка современных направлений и средств стимулирования познавательной активности учеников. На основе предшествующего опыта теоретиков и практиков педагогики в работе были предложены практически применимые способы и возможности применения игры в сочетании с информационно-коммуникативными технологиями на уроках русского языка в 5–7 классах. *СОЛУНОВА Я. А.*

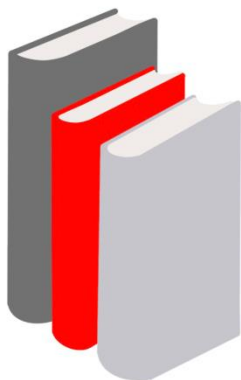
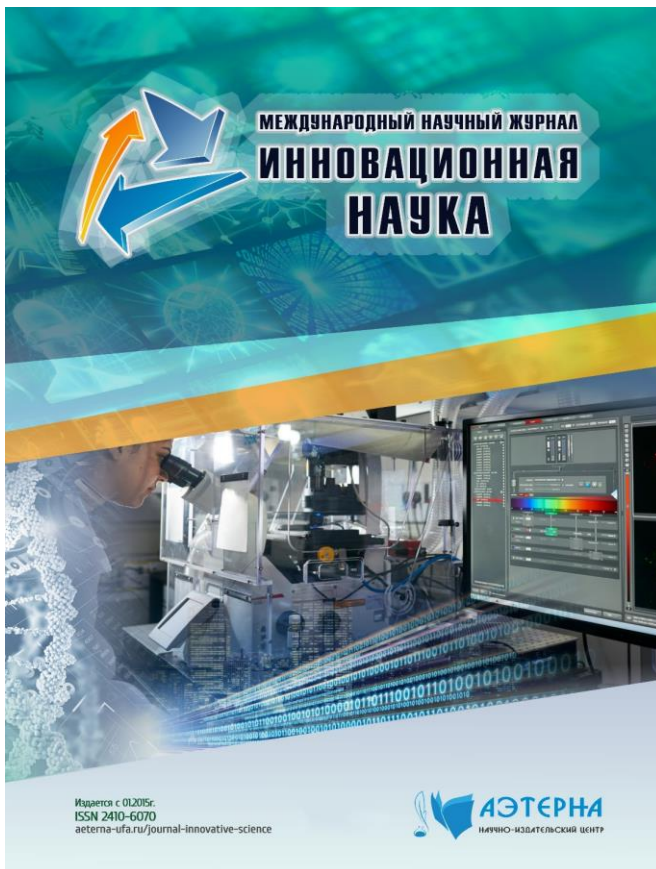
<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=67989634>



Статья представляет опыт использования на уроках русского языка и литературы отдельных приемов игровой технологии в средних и старших классах средней школы. В статье представлены наиболее эффективные и яркие образовательные игры, которые можно использовать также в системе среднего профессионального и высшего образования. Статья может стать интересной и для учителей, ведущих другие предметы. *БУРОВА Г.В.*  
<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41438031>



**Полат, Е. С.** Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студентов вузов... / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – 2-е изд., стер. – Москва : Academia : Академия 2010. – 365 с. : ил., табл. – (Высшее профессиональное образование. Педагогические специальности) (Учебное пособие). – Прил. : с. 340–363. – Библиогр. в тексте. – Библиогр. : с. 338–339. – ISBN 978-5-7695-5150-5.



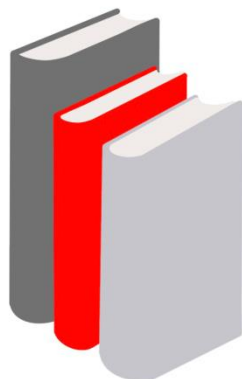
## ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА: ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ РЕШЕНИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Использование различных онлайн-сервисов педагогом для повышения мотивации обучающихся становится популярным и эффективным способом обучения. Часто педагогу нужно подготовить собственные материалы, для решения определённых педагогических задач. Умение создавать свои электронные образовательные ресурсы является важнейшим навыком в цифровой компетенции педагога. Интерактивные инструменты помогают обучающимся активно проявлять себя в образовательном процессе. Задания в виде тестов, квизов, игр, кроссвордов направлены на развитие у детей критического мышления. С помощью игры на уроках русского языка происходит изучение новых тем и закрепление изученного материала. GimKit – сервис для создания игр. Чем больше правильных ответов даёт обучающийся в ходе выполнения заданий, тем сложнее становятся вопросы. Это помогает поддерживать интерес и повышает мотивацию обучающихся. С помощью Wordwall.net происходит обогащение учебного процесса. *ЧЕРЕПАНОВА И.Н.*

<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54636098>

УСПЕХИ В НАУКЕ  
И ОБРАЗОВАНИИСБОРНИК СТАТЕЙ МЕЖДУНАРОДНОГО  
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬНОГО КОНКУРСА

2023



## СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ФАКУЛЬТАТИВНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ В РАМКАХ КУРСА "ПИШИ- ИГРАЙ"

В настоящее время популярным стало использование приёмов геймификации в образовании. Статья знакомит с термином «геймификация» и объясняет его отличия от понятия «игра». Кроме того, предлагается вариант применения этой технологии на уроках русского языка при обзорном изучении функциональных стилей в 7 классе.

Сейчас геймификация мыслится как современная технология с элементами игрового дизайна, способная вовлекать обучающихся в образовательный процесс и помогать им лучше усваивать информацию. Однако в отличие от игры, геймификация не столько носит развлекательный характер, сколько подразумевает «наличие внеигровой серьёзной цели. Геймификация образовательного процесса является эффективной технологией обучения. Она позволяет не только увлечь школьников, заинтересовать их, но и повысить показатели их успеваемости. *ТАНГАШЕВА Е.А.*

<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=55174859>





## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ

В данной статье представлены педагогические приемы, развивающие познавательную активность учащихся с помощью игровых технологий.

*БАШМАКОВА Е.С.*

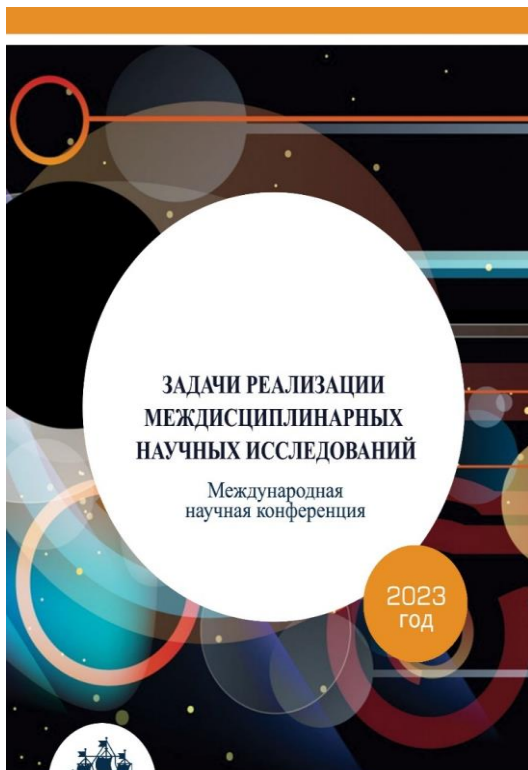
<https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=yuhksd>

## ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

В статье рассматривается проблема поддержки мотивации младших школьников при изучении русского языка в рамках дистанционного обучения. Показывается, что геймификация является важным средством использования игровых приёмов в неигровом формате, которое педагог может использовать для повышения уровня мотивации при прохождении материала урока. Раскрываются возможности данной технологии на примере интерактивной игры. В статье содержатся методические рекомендации, направленные на возможности повышения мотивации младших школьников для учителей начальной школы.

*АРКАДЬЕВА Л.А.*

<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50410428>



ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ  
МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ  
НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Международная  
научная конференция

2023  
год



NATSRAZVITIE  
www.natsrazvitie.ru

## РАЗВИТИЕ С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Статья представляет собой обзор и анализ эффективности применения геймификации в процессе обучения русскому языку. Автор исследует практический опыт и научные исследования, связанные с использованием геймификации для повышения уровня развития языковой грамотности учащихся средней общеобразовательной школы. Русский язык – один из важнейших и наиболее сложных предметов в школьной программе. Его изучение играет ключевую роль в формировании личности учащихся, расширяет их представления о разнообразии языков и культурных пространств. Русский язык является неотъемлемой составляющей развития мышления и одним из основных способов изучения других школьных предметов. *КИСЕЛЕВА Н.И.*

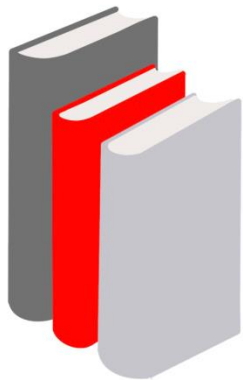
<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54617604>





## ПРИЕМЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА

В статье рассматривается явление геймификации как использование игровых элементов в неигровом контексте в современном образовании. В статье описывается, с какой целью в учебный процесс внедряются элементы игры, каких дидактических целей позволяет достичь использование приемов геймификации. Исследование направлено на выявление роли и мотивировки использования приемов геймификации в образовательном процессе. Автор указывает на преимущества использования феномена игры с точки зрения деятельностного и личностно-ориентированного подхода. В статье описываются основные виды игровых приемов: дидактическая игра (разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой (в том числе и народной) в целях обучения, воспитания и развития личности), интеллектуальная игра (индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования), деловая игра (форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирование систем отношений). В статье предлагаются примеры использования разных видов игр (дидактической, интеллектуальной и деловой) на уроке русского языка.

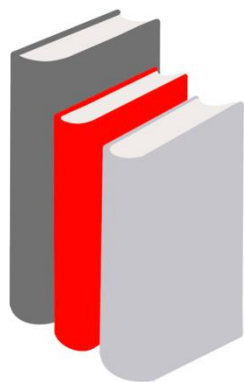


ГОРЕЛОВА О.В. <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=47325403>

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

В статье рассматривается вопрос развития познавательной активности младших школьников, названы причины использования игровых элементов и методов игрового плана в неигровых контекстах, показаны возможности геймификации в организации учебного процесса в начальной школе, описаны приемы и элементы геймификации, которые можно использовать при обучении младших школьников; представлены ссылки на практический материал для уроков русского языка и литературного чтения.

Использование приемов геймификации на уроках в начальной школе вызывает интерес, любознательность у младших школьников, активизирует их мыслительную деятельность, формирует устойчивую положительную мотивацию к обучению. Учащиеся на уроках проявляют творческую фантазию, находчивость, самостоятельность, активно оперируют полученными знаниями, легко преодолевают практические и интеллектуальные затруднения. *ЕВСЕЕВА А.В., ЖЕСТКОВА Е.А.*  
<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48554347>



## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ СТИМУЛИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В статье рассматривается инновационный подход к организации образовательного процесса. На данный момент нет единого определения понятия «геймификация», поскольку это относительно новый термин, который получил широкое распространение только лишь в 2010 г. Однако определения, которые существуют, достаточно смежные. Все они говорят об использовании игровых элементов в неигровых ситуациях. Геймификация применима и в образовательном процессе. Исследования показывают, что в образовании геймификация призвана сделать увлекательным любое занятие, повышать эффективность и качество обучения, мотивировать к учебе и вовлекать в учебную деятельность. Такое явление поможет стимулировать познавательную активность у детей младшего школьного возраста. Геймификация имеет определенные составляющие: элементы игры, механику игры и динамику игры. Необходимо учитывать эти составляющие при создании системы геймификации. На данный момент существует большое количество сервисов, которые дают возможность реализовать такое средство на практике, например Classcraft, LearningApps.org, Wordwall и Joyteka. Подробный анализ этих сервисов поможет понять, что стоит критически подходить к проектированию системы геймификации с помощью сервисов, а также знать сущность понятия.

*КАРПЕЧЕНКО А.С., КОНОВАЛОВА Е.В.*

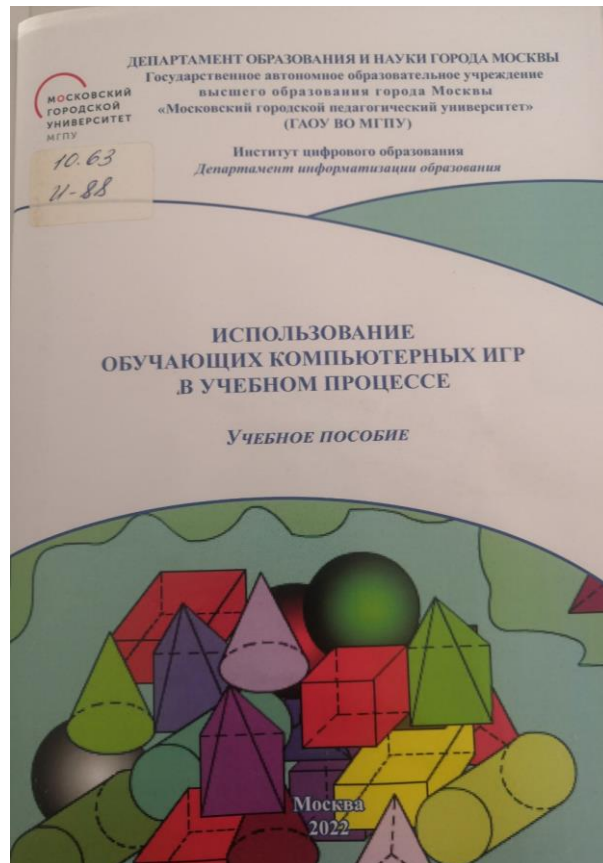
<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50341533>

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ МЭШ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В 5-7 КЛАССАХ ОСНОВНОЙ ШКОЛЫ



Сборник включает материалы научных статей участников VIII Всероссийской научно-практической конференции «Современное филологическое образование: проблемы и перспективы» (18 апреля 2018 г.). В центре внимания исследователей оказываются актуальные проблемы профессиональной подготовки учителя-словесника для современной школы в условиях перехода на ФГОС ВПО и общего образования, инновации в филологическом образовании, вопросы восприятия, анализа и интерпретации художественного текста в школьном и вузовском изучении. Особое внимание уделяется проблеме использования информационно-коммуникационных технологий и общегородской Интернет-платформы «Московская электронная школа» в филологическом образовании. Материалы сборника могут представлять интерес для учителей-словесников, преподавателей, студентов и аспирантов вузов. *ТЮРНИКОВ П. А.*

<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=32735616>



[https://elibrary.ru/query\\_results.asp](https://elibrary.ru/query_results.asp)

В учебном пособии описаны основы использования обучающих компьютерных игр, рассматриваемые как объект для изучения будущими учителями в рамках освоения цифровых средств геймификации обучения, а также представлены учебные материалы и рекомендации для учителей московских школ, студентов-будущих педагогов и преподавателей педагогического университета по вопросам осуществления профессиональной деятельности, связанной с использованием обучающих компьютерных игр в соответствии с реалиями цифровизации образования, внедрения проекта «Московская электронная школа» и требованиями программы «Цифровая экономика Российской Федерации». Пособие адресовано бакалаврам и магистрам, обучающимся по направлению подготовки «Педагогическое образование», аспирантам, учителям школ, руководителям методических объединений образовательных организаций.

*В. В. Гриншкун, О. Ю. Заславская, В. С. Корнилов, А. И. Азевич, А. В. Гриншкун, А. А. Заславский, Е. В. Лавренова, Е. С. Пучкова, Л. А. Шунина, Н. А. Усова*



Необходимость проведения учебной игры диктуется не только желанием детей узнать нечто новое о русском языке. Цели работы шире, а именно: способствовать более прочному и сознательному усвоению изученного на уроке материала, содействовать развитию речи детей, совершенствовать у них навыки лингвистического анализа, повышать уровень языкового развития школьников, воспитывать у них интерес к предмету. Учебные игры с младшими школьниками важны и для осуществления преемственности в работе по русскому языку между начальными и старшими классами.

Учебные игры ориентируют ученика на различные наблюдения над лексической стороной слова, дают ему возможность увидеть, как живет слово в тексте. Такой подход к изучению слова позволяет, связывая учебные игры с уроками грамматики, чтения, развития речи, обогатить знания детей.

### **Пирогова, Лидия Ивановна.**

Сборник словесных игр по русскому языку и литературе : приятное с полезным / Л. И. Пирогова. – Москва : Школьная Пресса, 2004. – 141 с. : табл. – (Русский язык и литература в школе –прил. к журн. "Русская словесность" ; Вып. 15) (Словесность). –ISBN 5-9219-0191-1.



# Список литературы:

1. Абишева Ж.М., Разахова Б.Ш. Геймификация в образовании <https://elibrary.ru/item.asp?id=49434595>
2. **Глазунова И.Н.** Использование геймификации при организации образовательного процесса в начальной школе <https://elibrary.ru/item.asp?id=67969348>
3. Антонова А.М. Геймификация на уроках русского языка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=67931918>
4. Солунова Я.А. Игра и геймификация как инновационное средство повышения познавательной активности обучающихся на уроках русского языка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=67989634>
5. Бурова Г.В. Приемы геймификации на уроках русского языка и литературы <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41438031>
6. Черепанова И.Н. Геймификация учебного процесса: применение игровых решений на уроках русского языка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54636098>
7. Тангашева Е.А. Способы реализации технологии геймификации на факультативных занятиях по русскому языку в рамках курса «пиши-играй» <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=55174859>
8. Аркадьева Л.А. Интерактивная игра как средство повышения мотивации младших школьников на уроках русского языка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50410428>
9. Киселева Н.И. Развитие с помощью геймификации языковой грамотности учащихся на уроках русского языка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54617604>
10. **Горелова О.В.** Приемы геймификации в преподавании русского языка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=47325403>
11. Евсеева А.В., Жесткова Е.А. Геймификация как средство развития познавательной активности младших школьников на уроках русского языка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48554347>
12. **Карпеченко А.С., Коновалова Е.В.** Геймификация как инструмент стимулирования познавательной активности у детей младшего школьного возраста <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50341533>
13. Тюрников П. А. Использование ресурсов мэш на уроках русского языка в 5-7 классах основной школы. <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=32735616>

# Список литературы:

- 14. Сергеева, И. С.** Теория игры и игровые технологии в учебно-воспитательном процессе : учеб. прогр. курса / И. С. Сергеева ; Департамент образования г. Москвы, Моск. гуманитар. пед. ин-т, Каф. педагогики. – Москва : Academia : АПКППРО, 2009. – 25 с. – Терминол. слов.: с. 22. – Библиогр.: с. 23–24. – ISBN -78-5-8429-0471
- 15. Веселова, Е. А.** Интерактивная игра как средство развития познавательной активности школьников / Е. А. Веселова, Н. Н. Шашина // Современные Web-технологии в цифровом образовании: значение, возможности, реализация : сб. ст. участников V-ой Междунар. науч. – практ. конф. 17–18 мая 2019 г. / Нац. исслед. Нижегород. гос. ун-т им. Н. И. Лобачевского, Арзамас. фил. ННГУ ; редкол. : С. В. Миронова [и др.]. – Арзамас, 2019. – С. 240–244. – ISBN 978-5-6042374-2-7
- 16. Полат, Е. С.** Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студентов вузов... / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – 2-е изд., стер. – Москва : Academia : Академия 2010. – 365 с. : ил., табл. – (Высшее профессиональное образование. Педагогические специальности) (Учебное пособие). – Прил. : с. 340–363. – Библиогр. в тексте. – Библиогр. : с. 338–339. – ISBN 978-5-7695-5150-5
- 17. Фокина, Е. С.** Игровые технологии в работе с интерактивной доской в начальной школе / Е. С. Фокина // Игра и игрушка в образовательном процессе: вчера, сегодня, завтра : теория и практ. рекомендации / Департамент образования г. Москвы, Моск. гуманитар. пед. ин-т, Отдел "Обучения игре детей дошкол. и мл. шк. возраста" ; под общ. ред. И. С. Сергеевой. – М., 2011. – С. 89–91. – ISBN 978-5-8429-0894-3.
- 18. Жаксыбаева, Г. К.** Игровые технологии на уроках русского языка / Г. К. Жаксыбаева // Сборник материалов по итогам проведения Ежегодной методической мастерской для преподавателей-русистов стран СНГ и Балтии в рамках федеральной целевой программы "Русский язык", 2011–2015 г. (Азербайджан, Армения, Казахстан, Киргизия) / [сост. Г. А. Акопян ; науч. ред. И. Д. Михайлова] ; Россотрудничество Открыт. рус. шк. – М., 2015. – С. 59–63. – ISBN 978-5-986-77215-8.
- 19. Пирогова, Л. И.** Сборник словесных игр по русскому языку и литературе : приятное с полезным / Л. И. Пирогова. – Москва : Школьная Пресса, 2004. – 141 с. : табл. – (Русский язык и литература в школе –прил. к журн. "Русская словесность" ; Вып. 15) (Словесность). –ISBN 5-9219-0191-1.



# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

При создании презентации использованы текст и иллюстрации (фото) учебных и периодических изданий, хранящихся в фонде отделения ФБ и научной электронной библиотеки eLIBRARY.RU, доступные читателям МГПУ

Презентацию подготовила библиотекарь Тимохина О.Л.  
отделение обслуживания ФБ в «Колледже им. С.Я. Маршака»

