



Научно-исследовательский журнал «Вестник педагогических наук / Bulletin of Pedagogical Sciences»

<https://vpn-journal.ru>

2025, № 1 / 2025, Iss. 1 <https://vpn-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

УДК 37.013

DOI: 10.62257/2687-1661-2025-1-6-12

<sup>1</sup> Аббас З.М., <sup>1</sup> Самосенкова Т.В.

<sup>1</sup> Белгородский государственный национальный исследовательский университет

### Роль геймифицированного обучения в преподавании русских падежей: взгляд на восприятие студентов, говорящих на английском языке

**Аннотация:** в статье рассматривается, как внедрение игровых элементов может улучшить понимание грамматических падежей для англоязычных студентов в процессе их обучения. Игры могут служить инструментом в языковом образовании для решения грамматических концепций, которые могут быть запутанными для учащихся любого языка. Исследование освещает трудности, с которыми студенты сталкиваются при изучении русских грамматических падежей, особенно дательного падежа, и как эти проблемы часто приводят к чувству разочарования у учащихся. В этой статье рассматривается исследование, в котором участвовали 27 англоязычных студентов, недавно завершивших курс русского языка в Белгородском государственном университете. Цель заключалась в том, чтобы понять, может ли геймификация помочь студентам лучше освоить русскую грамматику и оставаться вовлеченными в процесс обучения. Результаты показали, что добавление игровых элементов повысило мотивацию, снизило тревожность по поводу грамматических ошибок и сделало обучение более приятным. Исследование подчеркивает важность таких функций, как обратная связь и вознаграждения, для улучшения образовательных инструментов.

**Ключевые слова:** геймификация, русская грамматика, падежи, изучение языка, вовлечённость студентов, мотивация, интерактивное обучение

**Для цитирования:** Аббас З.М., Самосенкова Т.В. Роль геймифицированного обучения в преподавании русских падежей: взгляд на восприятие студентов, говорящих на английском языке // Вестник педагогических наук. 2025. № 1. С. 6 – 12. DOI: 10.62257/2687-1661-2025-1-6-12

Поступила в редакцию: 18 октября 2024 г.; Одобрена после рецензирования: 2 декабря 2024 г.; Принята к публикации: 10 января 2025 г.

<sup>1</sup> Abbas Z.M., <sup>1</sup> Samosenkova T.V.

<sup>1</sup> Belgorod State National Research University

### The role of gamified learning in teaching Russian grammar cases: a look at English-speaking students' perceptions

**Abstract:** this article delves into how implementing game elements can enhance the understanding of grammar cases, for English speaking students in their learning process. Games can offer a tool in language education to tackle grammatical concepts that can be perplexing for learners of any language. The study sheds light on the hurdles that students encounter when dealing with Russian grammar cases in particular dative case and how these challenges often lead to feelings of frustration, among them. This article covers a study of 27 English-speaking students who had just finished a Russian language course at Belgorod State University. The goal was to see if gamification could help them understand and stay engaged with Russian grammar and the results showed that adding game elements boosted motivation, reduced anxiety about grammar mistakes, and made learning more enjoyable. The study emphasized the importance of features like feedback and rewards to improve educational tools.

**Keywords:** gamification, Russian grammar, grammatical cases, language learning, student engagement, motivation, interactive learning

**For citation:** Abbas Z.M., Samosenkova T.V. The role of gamified learning in teaching Russian grammar cases: a look at English-speaking students' perceptions. Bulletin of Pedagogical Sciences. 2025. 1. P. 6 – 12. DOI: 10.62257/2687-1661-2025-1-6-12

The article was submitted: October 18, 2024; Accepted after reviewing: December 2, 2024; Accepted for publication: January 10, 2025.

### Введение

Русская грамматика, особенно падежи, часто вызывает трудности у англоговорящих студентов из-за её значительных отличий от английской. Традиционные методы обучения, основанные на зубрёжке и выполнении однотипных упражнений, могут вызывать у студентов скуку и разочарование, что снижает их интерес к изучению языка. Чтобы сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным, преподаватели начали использовать игровые методы, такие как баллы, уровни и задания. Эти элементы помогают мотивировать студентов, превращая обучение в увлекательный процесс. Как отмечает К. Капп, геймификация включает элементы игры для повышения мотивации и вовлеченности в процесс обучения [1, с. 15], создавая благоприятные условия для интерактивного и самостоятельного освоения материала [2, с. 38]. Этот подход эффективен для всех возрастных групп и стал популярным среди педагогов, поскольку игра является естественной частью человеческой деятельности [3, с. 88-91]. Современные технологии также способствуют внедрению игровых методов в образовательный процесс. Языковые приложения, онлайн-платформы и виртуальные классы упрощают интеграцию геймификации, предлагая индивидуализированные задания, что позволяет студентам учиться в комфортном для них темпе и повторять материал столько раз, сколько нужно. Игровой подход не только делает обучение более увлекательным, но и снижает стресс, помогая студентам уверенно справляться с такими сложными темами, как русские падежи. Цель данной статьи – изучить, насколько игровые методы эффективнее традиционных подходов при обучении русскому языку англоговорящих студентов, особенно в работе с падежами, которые являются одной из самых сложных тем для изучения.

Сегодня игры используются не только для детей, но и для людей всех возрастов. Геймификация, которая изначально применялась в детском обучении, теперь активно используется и для подростков, и для взрослых. По мнению Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, игра помогает детям усваивать социальный опыт, формируя у них способность строить отношения, развивать мотивацию и самоконтроль [4, с. 65]. С течением времени игра как метод обучения прошла значительную эволюцию, и сегодня геймификация активно применяется в образовании, особенно в преподавании иностранных языков. Этот подход не только стимулирует мотивацию учеников, но и делает процесс обучения более эффективным. В раннем возрасте игровая деятельность является основой образовательного процесса, а у старших учащихся игры помогают развивать навыки социального взаимодействия, творчество и самостоятельность.

С появлением новых технологий геймификация стала ещё более доступной благодаря различным мобильным приложениям, онлайн-платформам и виртуальным классам. Эти инструменты позволяют легко интегрировать игровые элементы в учебный процесс, делая обучение языкам более увлекательным и доступным. Исследования показывают, что такой подход помогает значительно улучшить усвоение материала и делает обучение менее пугающим, особенно при изучении сложных тем, таких как русские падежи [5]. Игра позволяет студентам воспринимать ошибки как часть естественного процесса обучения, а не как неудачи. Игровые элементы, такие как баллы, уровни и мгновенная обратная связь, оказывают положительное влияние на мотивацию студентов и их вовлечённость в учебный процесс. Это помогает им быстрее исправлять ошибки, лучше усваивать правила и уменьшает уровень тревожности, который часто возникает в традиционной учебной среде. Однако, несмотря на рост интереса к геймификации, её использование в изучении русских падежей среди англоязычных студентов до сих пор недостаточно изучено [6].

Важной частью игрового подхода является его гибкость и адаптивность к различным стилям обучения. Игры могут быть визуальными, аудиальными или тактильными, что позволяет удовлетворять потребности разных учеников. Они также поощряют командную работу и взаимодействие, создавая дружественную конкуренцию и поддерживающую среду, где студенты могут помогать друг другу. Это особенно важно при изучении таких сложных тем, как русские падежи, которые требуют постоянной практики и осознанного подхода. Геймификация помогает создать положительную атмосферу, где ученики не боятся совершать ошибки, а наоборот, воспринимают их как возможность для роста и совершенствования своих навыков. Более того, та-

кие занятия помогают укрепить уверенность студентов в их способностях, что способствует их дальнейшему прогрессу и желанию продолжать обучение [7, 8]. Игровой подход помогает делать даже самые сложные грамматические темы более понятными и доступными. Интерактивные задания, которые моделируют реальные языковые ситуации, позволяют студентам применять грамматические знания на практике, что способствует более глубокому пониманию и запоминанию материала. Включение игровых элементов, таких как награды и достижения, мотивирует студентов и помогает им более уверенно овладевать сложными аспектами русского языка, включая падежи. Это делает обучение менее стрессовым и более увлекательным, что особенно важно при изучении такого сложного предмета, как русская грамматика.

### Материалы и методы исследований

В данном исследовании используется сочетание количественных методов для изучения того, как игровые методы обучения могут улучшить понимание грамматических падежей среди англоязычных учащихся. В рамках исследования применяются опросы и интервью, чтобы получить более глубокое представление о мнениях участников и их академическом прогрессе при использовании игровых ресурсов в процессе изучения русского языка.

В исследовании участвует группа из 27 студентов, говорящих на английском языке, которые недавно завершили программу изучения русского языка на кафедре Белгородского государственного университета в России. В выборку исследования включены как мужчины, так и женщины, чтобы представить разнообразные взгляды и личный опыт в овладении русской грамматикой и ее сложной системой падежей в ходе их обучения на факультете университета. Их мнение особенно ценно, так как оно основано на завершении курса, и их восприятие и инсайты напрямую связаны с их недавними образовательными переживаниями. Такая ситуация позволяет оценить влияние обучения на их понимание и вовлеченность в процессе изучения. Числовой анализ исследования проводится с помощью разработанного опроса, который включает различные типы вопросов, такие как вопросы на выбор и вопросы по шкале Лайкерта, чтобы оценить, как участники воспринимают эффективность игровых инструментов обучения для улучшения их понимания русских грамматических падежей. Для углубления результатов опроса и повышения их информативности мы проводим формальные интервью с отобранной группой участников. Эти интервью направлены на детальное изучение мнений и опыта студентов в образовательном процессе, что позволяет получить более богатое представление об их взглядах.

### Результаты и обсуждения

Какой грамматический падеж русского языка показался вам наиболее сложным?  
27 responses

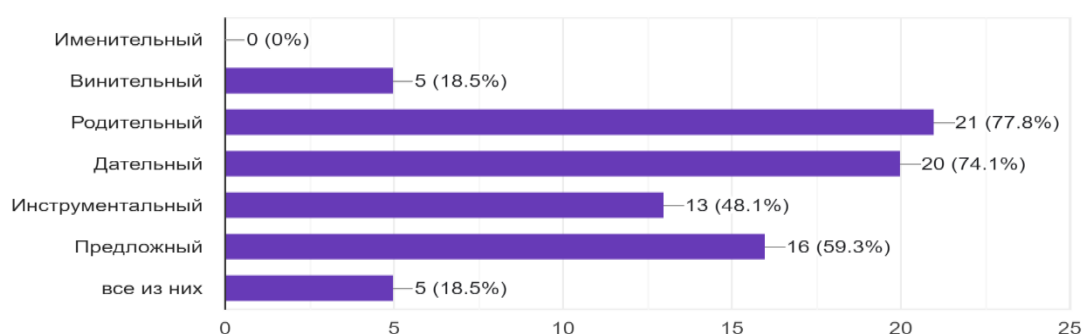


Рис. 1. Самый сложный падеж русского языка.

Fig. 1. The most difficult case in the Russian language.

21 ответ (77,8%) указал, что родительный падеж является наиболее сложным, а 20 ответов (74,1%) отметили трудности с дательным падежом, что свидетельствует о значительных затруднениях для учащихся, делая эти падежи основными кандидатами для целенаправленных стратегий геймификации. Этот высокий процент указывает на то, что учащиеся испытывают трудности с этими грамматическими падежами, подчеркивая еще одну область, где геймификация могла бы быть полезной в процессе их изучения. Почти половина участников, а именно 13 ответов (48,1%), отметили сложности с творительным падежом. Хотя этот показатель и не такой высокий, как для родительного и дательного падежей, почти половина респондентов все же считает его трудным, что также указывает на необходимость использования игровых инструментов

обучения. 0 ответов (0%) указали на сложности с именительным падежом. Это свидетельствует о том, что учащиеся, как правило, не испытывают затруднений с именительным падежом, и, следовательно, ему не нужно уделять столько внимания в процессе геймификации.

Считаете ли вы, что игровые обучающие инструменты помогают вам лучше запоминать правила русской грамматики по сравнению с традиционными методами?

27 responses

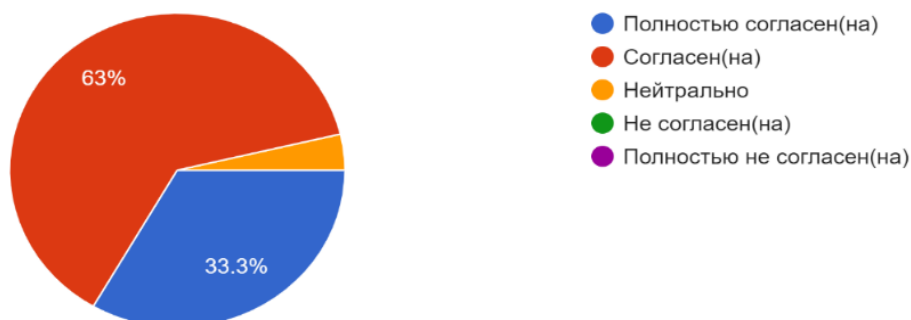


Рис. 2. Развивающие игры или традиционные методы, помогающие запомнить правила грамматических падежей русского языка.

Fig. 2. Educational games or traditional methods that help to remember the rules of grammatical cases of the Russian language.

63% участников опроса выразили поддержку идее о том, что использование инструментов геймификации может улучшить изучение грамматических падежей, в то время как 33,3% полностью поддержали эффективность этого подхода. Данные на диаграмме показывают, что геймификация рассматривается как ценный метод преподавания русских грамматических падежей для англоязычных студентов, что подразумевает, что интеграция игровых элементов в процесс изучения языка может быть крайне полезной.

Насколько увлекательными для вас являются игровые обучающие инструменты?

27 responses

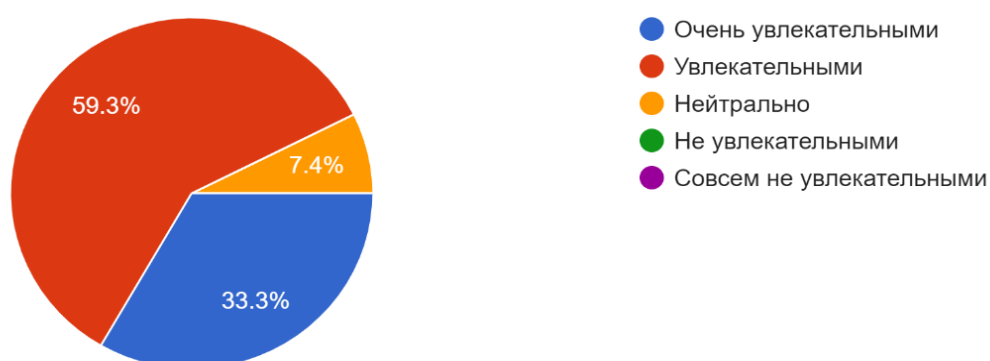


Рис. 3. Насколько увлекательны игровые средства обучения.

Fig. 3. How engaging are game-based learning tools?

Круговая диаграмма показывает, насколько эффективна геймификация в обучении грамматическим падежам. Большинство участников (59,3%) считают игровые инструменты обучения очень увлекательными, 33,3% – несколько увлекательными. Лишь 7,4% опрошенных оценивают геймификацию нейтрально. Это говорит о том, что большинство рассматривают геймификацию как эффективный способ изучения русской грамматики.

В каких областях вы считаете игровые обучающие инструменты наиболее полезными?  
(Выберите все, что применимо)

27 responses

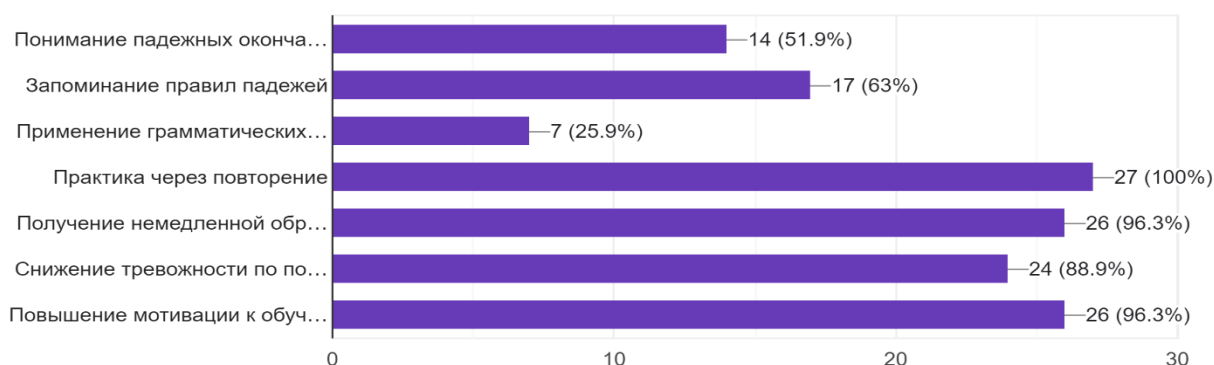


Рис. 4. Области, в которых игровые средства обучения могут быть наиболее полезными.

Fig. 4. Areas where game-based learning tools can be most useful.

Диаграмма показывает, насколько эффективна геймификация в изучении русских грамматических падежей среди англоязычных студентов. Все участники (100%) согласились, что она помогает им благодаря возможности практиковаться через повторение, а 96,3% отметили, что геймификация мотивирует их и дает мгновенную обратную связь. Кроме того, 88,9% (24 из 27 участников) считают, что она снижает тревожность из-за ошибок. Это указывает на то, что геймификация является полезной стратегией для англоговорящих студентов, изучающих грамматические случаи русского языка.

Какие из следующих особенностей игровых инструментов вы считаете наиболее мотивирующими? (Выберите все, что применимо)

27 responses

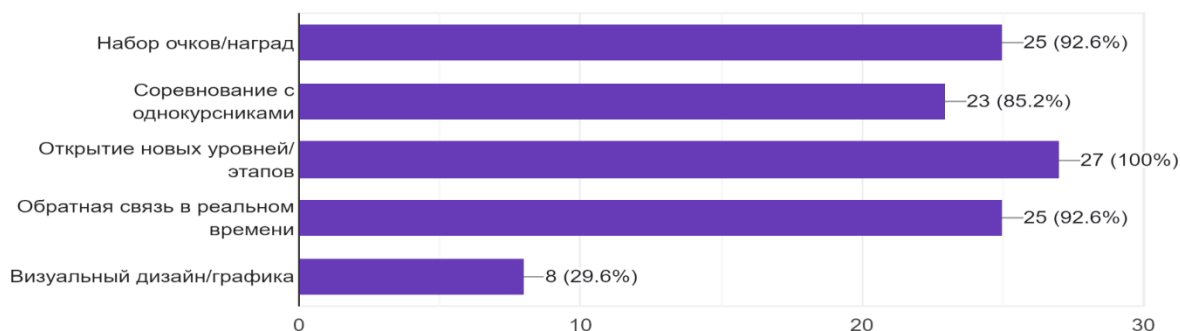


Рис. 5. Особенности игровых инструментов, которые могут быть мотивирующими.

Fig. 5. Features of gaming tools that can be motivating.

Иллюстрация показывает влияние игровых элементов на мотивацию изучающих английский язык и грамматические падежи. Обратная связь и система баллов/награды оказались мотивирующими, и 92.6% участников считают их эффективными. Все опрошенные (100%) отметили, что открытие новых уровней и достижений вдохновляет их продолжать учёбу. 85.2% участников считают, что соревноваться с одноклассниками или другими студентами полезно. Визуальные элементы и графика оказались менее вдохновляющими, только 29% дали им положительную оценку, что показывает, что для студентов важнее интерактивные и соревновательные элементы, чем визуальные.

Добавление игровых элементов в обучение приносит пользу студентам, изучающим сложные темы, такие как русские падежи, особенно родительный и дательный падежи, которые трудны из-за своих особенностей в английском языке. Использование игровых элементов не только повышает вовлечённость, но и упрощает понимание сложных грамматических тем, делая обучение более интересным и понятным. Введение таких функций, как системы баллов и таблицы лидеров в задачи через игры, побуждает студентов прилагать больше усилий и сохранять мотивацию на протяжении всего учебного процесса. Получение наград, таких как баллы или виртуальные призы, помогает поднять настроение и мотивирует студентов учиться с



энтузиазмом. Открытие новых уровней приносит удовольствие в процесс обучения, выходящее за рамки простого выполнения заданий. Игровой подход к обучению также создаёт среду, где ошибки рассматриваются как шаги на пути к знаниям, а не как неудачи. Этот подход помогает студентам учиться на своих ошибках и укрепляет их уверенность. Использование игровых элементов в образовании помогает подстроить обучение под индивидуальные потребности, снижает стресс и делает процесс обучения более приятным. В конечном итоге, этот подход превращает учёбу в мотивирующее путешествие, где студенты не только получают знания, но и получают удовольствие, что приводит к улучшению результатов.

### Выводы

Статья указывает, что использование игровых элементов в обучении может повысить вовлечённость студентов и помочь лучше понять грамматические темы, такие как дательный падеж. Многие участники отметили, что такие функции, как обратная связь, поощрения и достижения, помогают им лучше и увереннее усваивать правила. Большинство студентов сказали, что игры повышают их мотивацию и снижают тревогу из-за ошибок, давая полезные советы. Интерактивные и соревновательные элементы особенно хорошо помогают привлекать внимание и улучшать результаты студентов. Игровые элементы делают обучение более интересным и уменьшают беспокойство, помогая лучше понять материал. Чтобы получить максимальную пользу от использования игровых элементов в образовании, важно применять качественные и гибкие инструменты, которые учитывают потребности и интересы каждого студента.

### Список источников

1. Kapp K., Blair L., Mesh R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco: Wiley, 2013. 480 p.
2. Shortt M., Tilak S., Kuznetcova I., Martens B., Akinkuolie B. Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. Comput. Assist. Lang. Learn. 2021. 38 p.
3. Быстрова Н.В., Уракова М.Н., Ермолаева Е.Л., Цифровые технологии в образовательном пространстве // Профессиональное самоопределение молодежи инновационного региона: проблемы и перспективы. 2020. С. 88 – 91.
4. Выготский Л.С. Психологическое значение игры / под ред. В.В. Давыдова. М.: Педагогика-Пресс, 1996. 536 с.
5. Аббас З.М., Самосенкова Т.В. Мини-технологии, большое влияние: как нано-обучение революционизирует новую эру изучения русской грамматики // Международный научно-исследовательский журнал. 2024. № 7 (145). URL: <https://research-journal.org/archive/7-145-2024-july/10.60797/IRJ.2024.145.32> (дата обращения: 13.09.2024). DOI: 10.60797/IRJ.2024.145.32.
6. Асонова Г.А. Специфика применения игровых заданий при обучении русскому языку американских учащихся в рамках работы на летних курсах // Мир Науки. Педагогика И Психология. 2017. № 4 (5).
7. Жесткова Е.А. грамматические игры на уроках русского языка как средство активизации познавательной деятельности младших школьников // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=25374> (дата обращения: 17.09.2024).
8. Филатова Е. Игры на уроках РКИ: во что играть на начальном этапе? // YouLang: Уроки РКИ [Электронный ресурс]. URL: <https://youlang.ru/blog/igry-na-urokakh-rki-vo-chto-igrat-na-nachalnom-etape> (дата обращения: 18.09.2024).

### References

1. Kapp K., Blair L., Mesh R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco: Wiley, 2013. 480 p.
2. Shortt M., Tilak S., Kuznetcova I., Martens B., Akinkuolie B. Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. Comput. Assist. Lang. Learn. 2021. 38 p.
3. Bystrova N.V., Urakova M.N., Ermolaeva E.L., Digital technologies in the educational space. Professional self-determination of youth in an innovative region: problems and prospects. 2020. P. 88 – 91.
4. Vygotsky L.S. Psychological significance of the game. Ed. V.V. Davydova. Moscow: Pedagogy-Press, 1996. 536 p.

5. Abbas Z.M., Samosenkova T.V. Mini-technologies, big impact: how nano-learning is revolutionizing the new era of studying Russian grammar. *International Research Journal*. 2024. No. 7 (145). URL: <https://research-journal.org/archive/7-145-2024-july/10.60797/IRJ.2024.145.32> (date of access: 13.09.2024). DOI: 10.60797/IRJ.2024.145.32.

6. Asonova G.A. Specifics of using game tasks in teaching Russian to American students as part of work on summer courses. *World of Science. Pedagogy and Psychology*. 2017. No. 4 (5).

7. Zhestkova E.A. Grammar games in Russian language lessons as a means of activating the cognitive activity of primary school students. *Modern problems of science and education*. 2016. No. 5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=25374> (accessed: 17.09.2024).

8. Filatova E. Games in RKI lessons: what to play at the initial stage? *YouLang: RKI Lessons* [Electronic resource]. URL: <https://youlang.ru/blog/igry-na-urokakh-rki-vo-chto-igrat-na-nachalnom-etape> (date of access: 18.09.2024).

### **Информация об авторах**

**Аббас З.М.**, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, г. Белгород, ул. Победы, 85, [Zana.abbasm@gmail.com](mailto:Zana.abbasm@gmail.com)

**Самосенкова Т.В.**, доктор педагогических наук, профессор, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, г. Белгород, ул. Победы, 85, [samosenkova@bsu.edu.ru](mailto:samosenkova@bsu.edu.ru)

© Аббас З.М., Самосенкова Т.В., 2025