ГЕНЕРАТИВНЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА: РАЗРАБОТКА МЕТАПРОМПТА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ

Sabirova Madina Madaminovna
Lecturer, Perfect-university Email: sabirovamadina2002@gmail.com
https://doi.org/10.5281/zenodo.23522848

Annotatsiya. *Maqolada generativ sun’iy intellekt yordamida rus tili bo‘yicha o‘quv materiallarini interaktiv ta’limiy o‘yinga aylantirish masalasi ko‘rib chiqiladi. Tadqiqotning dolzarbligi o‘quv motivatsiyasini qo‘llab-quvvatlaydigan, bilish faoliyatini faollashtiradigan va mustaqil mashq qilish imkonini beradigan raqamli vositalarni izlash bilan belgilanadi. O‘quv materiali bilan izchil ishlashni tashkil etuvchi metaprompt taqdim etiladi. U materialni tahlil qilish, didaktik parametrlarni aniqlashtirish, o‘yin ssenariysini tanlash va HTML-ilovani loyihalash bosqichlarini qamrab oladi. Amaliy jihatlar rus tili orfografiyasi va punktuatsiyasiga oid o‘quv materiallari asosida interaktiv ta’limiy o‘yin yaratish misolida yoritiladi. Ilova yaratish metodik tekshiruv o‘rnini bosmasligi, uning pedagogik samaradorligi esa alohida sinovdan o‘tkazilishi zarurligi ta’kidlanadi.*

Kalit so‘zlar: *generativ sun’iy intellekt, metaprompt, interaktiv ta’limiy o‘yin, o‘qitishning o‘yin metodlari, raqamli ta’lim texnologiyalari, rus tili, orfografiya, punktuatsiya.*

Аннотация. *В статье рассматривается применение генеративного искусственного интеллекта для преобразования учебных материалов по русскому языку в интерактивную образовательную игру. Актуальность исследования связана с поиском цифровых инструментов, поддерживающих учебную мотивацию, активизирующих познавательную деятельность и обеспечивающих самостоятельную практику. Представлен метапромпт, организующий последовательную работу с учебным материалом: его анализ, уточнение дидактических параметров, выбор игрового сценария и проектирование HTML-приложения. рактическая реализация представлена на примере создания интерактивной образовательной игры на основе учебных материалов по русской орфографии и пунктуации.. Подчёркивается, что генерация приложения не заменяет методической проверки, а его педагогическая эффективность требует отдельной апробации.*

Ключевые слова: *генеративный искусственный интеллект, метапромпт, интерактивная образовательная игра, игровые методы обучения, цифровые образовательные технологии, русский язык, орфография, пунктуация.*

Abstract. *The article examines the use of generative artificial intelligence to transform Russian-language learning materials into an interactive educational game. The relevance of the study lies in the search for digital tools that support learning motivation, stimulate cognitive activity, and enable independent practice. The article presents a metaprompt that organizes a structured workflow for processing educational materials, including material analysis, clarification of didactic parameters, selection of a game scenario, and design of an HTML application. The practical implementation is illustrated by the development of an interactive educational game based on learning materials on Russian spelling and punctuation. The article emphasizes that application generation does not replace methodological review and that its pedagogical effectiveness requires separate empirical testing.*

Keywords: *generative artificial intelligence, metaprompt, interactive educational game, game-based learning methods, digital educational technologies, Russian language, spelling, punctuation.*

Игра в методике преподавания русского языка выполняет дидактическую функцию: она помогает активизировать познавательную деятельность, организовать применение знаний и создать условия для анализа языковых явлений. В контексте компетентностно ориентированного обучения игровые задания могут побуждать учащихся не только воспроизводить правила, но и объяснять выбор написания, сопоставлять языковые варианты и исправлять ошибки. В образовательных документах Республики Узбекистан обозначены задачи развития качества образования и совершенствования подготовки обучающихся, что задаёт общий контекст для поиска эффективных форм учебной работы [1–3].

В методической литературе игра рассматривается как метод обучения иностранному языку [4; 5], педагогическая технология [6; 13], средство реализации игровых приёмов [7–9], основа практических игровых заданий по русскому языку [10], а также способ организации нетрадиционного урока [11; 12]. Эти работы описывают различные варианты включения игры в учебный процесс. Вместе с тем при переходе к цифровой среде возникает отдельная практическая задача: организовать не только игровое упражнение, но и последовательный процесс его проектирования на основе конкретного учебного источника. В предлагаемом подходе генеративный искусственный интеллект рассматривается не как самостоятельная педагогическая методика, а как инструмент подготовки и технической реализации игровых материалов.

Для решения этой задачи разработан метапромпт «Трансформатор учебных материалов в интерактивные веб-приложения». Он задаёт последовательность действий и помогает связать исходный учебный материал, цели обучения и параметры будущей игры. Реализация метапромта состоит из нескольких этапов

На первом этапе пользователь загружает учебник или его фрагмент в формате PDF, DOCX, в виде изображений страниц либо отдельных упражнений. ИИ анализирует доступный материал, определяет его тематическую структуру, выделяет правила и типы заданий, а также устанавливает возможности для игровой переработки. При работе с объёмным изданием уточняются разделы, которые необходимо включить в проект.

На втором этапе уточняются дидактические параметры: возраст и уровень подготовки учащихся, формируемые навыки, предполагаемые результаты, формат работы и временные ограничения. Это позволяет адаптировать игровую модель к конкретной аудитории и условиям занятия.

На третьем этапе предлагаются варианты сценария, например языковой детектив, интерактивный тренажёр с подсказками или квест с последовательным прохождением уровней. После выбора сценария

согласуются структура заданий, правила перехода, система обратной связи и способы поощрения.

На четвёртом этапе формируется HTML-приложение. В него могут включаться интерактивные задания, автоматическая проверка ответов, подсказки, возможность исправления ошибок, игровые награды и отслеживание прогресса. При этом необходимо проверять, соответствует ли содержание заданий исходному материалу и не искажены ли языковые правила.

Полная версия метапромпта «Трансформатор учебных материалов в интерактивные веб-приложения» доступна по ссылке: https://docs.google.com/document/d/1Let6JR0HptorB9TZs8tnH3KhcMgRdg_iNqwzYdbzPjo/edit?usp=sharing – или по QR-ниже (*QR-код Метопромта)*.

QR-код Метопромта

Практическая реализация метапромпта представлена в интерактивной игре «Малиновые тропинки: путешествие по стране русского языка» реализованная с помощью моделИ генеративного искусственного интеллекта ChatGPT (OpenAI, модель GPT-6). В качестве содержательной основы использованы темы пособия А. А. Штоля «Русский язык в таблицах. Орфография и пунктуация» [13]. Игровая среда оформлена как сказочное путешествие по карте страны русского языка и включает 49 тематических глав, посвящённых орфографии и пунктуации. В приложении предусмотрены памятки, задания, сюжетные испытания, планировщик и сохранение игрового прогресса.

Игровая механика предполагает последовательное прохождение тематических этапов. Обучающийся выполняет задания, получает обратную связь и может возвращаться к материалу для исправления ошибок. За успешные действия начисляются игровые награды – «малинки»; интерфейс отображает продвижение по маршруту. Такое построение создаёт условия для самостоятельной практики и самоконтроля, однако само наличие игровых элементов не позволяет автоматически заключить, что мотивация или учебные результаты повысились.

Технически продукт реализован как HTML-приложение с интерактивными элементами и механизмами отслеживания прогресса. Демонстрационная версия доступна по ссылке: https://deft-puffpuff-77dc4c.netlify.app/ или по QR-ниже (*QR-код Развернутого приложения*)

QR-код Развернутого приложения

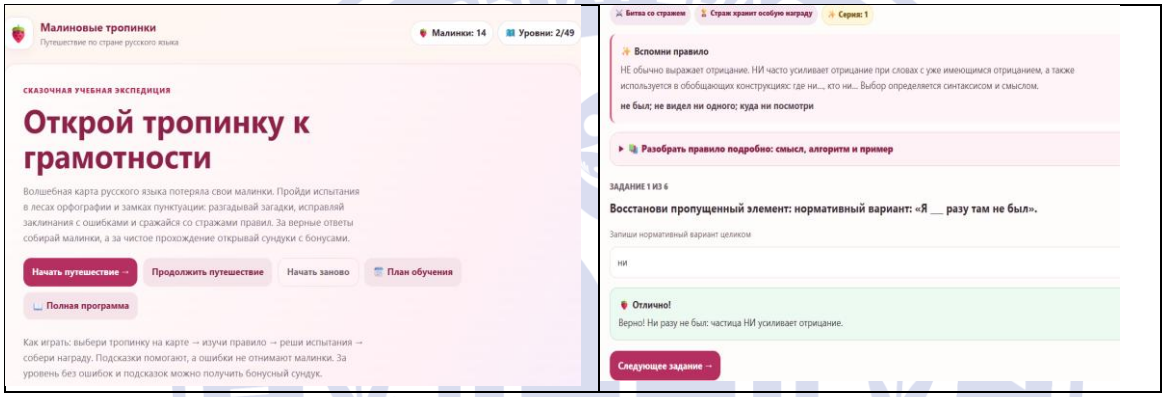


Рисунок 1. Примеры интерфейса интерактивной игры.

Разработанный метапромпт представляет собой алгоритм методически ориентированного взаимодействия с генеративным искусственным интеллектом, позволяющий преобразовывать учебные материалы в интерактивные игровые приложения. Его особенность заключается в объединении анализа исходного материала, уточнения дидактических параметров, выбора сценария и проектирования цифрового продукта в последовательный процесс. Практическая реализация на примере игры «Малиновые тропинки» демонстрирует возможность объединения языковых заданий, подсказок, игровых наград и отслеживания прогресса в единой цифровой среде**.** Методическая значимость подхода состоит в систематизации этапов разработки игры с помощью генеративного ИИ при сохранении ориентации на содержание учебного источника и цели обучения. Метапромпт может адаптироваться к другим темам и пособиям по русскому языку. Вместе с тем качество созданного приложения зависит от полноты исходных материалов, точности инструкций и последующей проверки заданий и ответов преподавателем. Для оценки педагогической эффективности необходима

апробация в учебной группе с анализом выполнения заданий, динамики учебных результатов и отзывов обучающихся.

Список использованной литературы

1. Постановление Президента Республики Узбекистан от 24 мая 2023 года № ПП-162 «О мерах по расширению охвата и повышению качества цифровых услуг, а также цифровой трансформации сфер, отраслей и регионов». URL: https://lex.uz/ru/docs/6472568
2. Указ Президента Республики Узбекистан от 8 октября 2019 года № УП-5847 «Об утверждении Концепции развития системы высшего образования Республики Узбекистан до 2030 года». URL: https://lex.uz/uz/docs/4545887.
3. Указ Президента Республики Узбекистан от 22 января 2022 года № УП-60 «О Стратегии развития Нового Узбекистана на 2022–2026 годы». URL: https://lex.uz/uz/docs/5841077.
4. Конышева, А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку : учебно-методическое пособие для учителей общеобразовательной школы / А. В. Конышева. – Санкт-Петербург : КАРО, 2008. – 179 с.
5. Надирова, Г. Х. Методика применения игровых методов в обучении русскому языку в начальной школе / Г. Х. Надирова // Современная наука и исследования. – 2025. – Т. 4, № 9. – С. 202–207.
6. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 1998. – 256 с. – ISBN 5-87953-127-9.
7. Букатов В. М., Ершова А. П. Я иду на урок. Хрестоматия игровых приёмов обучения: Кн. для учителя / В. М. Букатов, А. П. Ершова. – Москва : Первое сентября, 2000. - 220 с.0
8. Махмудова, Д. С. Игровые приёмы в обучении русскому как иностранному / Д. С. Махмудова, М. Махамаджонова, Р. Абдулазизова, М. Шарипова, Н. Тошходжаева // Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования. – 2025. – Т. 4, № 11. – С. 68–70.
9. Бессонова, Е. Б. Игровые приёмы на уроках русского языка : методическое пособие [Электронный ресурс]. – 2016–2017. – URL: https://infourok.ru/metodicheskoe-posobie-igrovie-priemi-na-urokah-russkogo-yazika-1530005.html (дата обращения: 10.10.2026).
10. Акишина, А. А. Игры на уроках русского языка : учебное наглядное пособие / А. А. Акишина, Т. Л. Жаркова, Т. Е. Акишина. – Москва : Русский язык, 1990. – 94 с.
11. Гафурова, Б. М. Нетрадиционные формы урока русского языка / Б. М. Гафурова // Мировая наука. – 2020. – № 5 (38). – С. 144–147.
12. Кудекина, Е. А. Нетрадиционные уроки русского языка при подготовке к ОГЭ / Е. А. Кудекина // Наука в мегаполисе. Science in the Megapolis. – 2019. – № 8 (16). – URL: https://mgpu-media.ru/issues/issue-16/methods-and-technologies-teaching/non-traditional-russian-lessons.html (дата обращения: 14.10.2026).Уминова, Н. В. Игровые технологии на уроках литературы в старших классах / Н. В. Уминова // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В. П. Астафьева. – 2016. – № 3 . – С. 31–34.
13. Штоль А. А. Русский язык в таблицах. Орфография и пунктуация. – 7-е изд., испр. – Новосибирск: Норматика, 2012. – 64 с.