

## МЕТОДИКА ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

**Раззокова Мухлисабону Эльёр кизи**

*магистрант 1-го курса направления «Теория и методика обучения  
и воспитания (начальное образование)»*

**Ахмедова Махфуза Садыковна**

Научный руководитель: доцент

**Аннотация.** В статье рассматривается методика применения игровых технологий на занятиях по языку в начальных классах. Обоснована необходимость использования игры как педагогически организованного средства развития речевой активности, учебной мотивации и коммуникативной компетенции младших школьников. Раскрываются дидактические, коммуникативные, ролевые и цифровые игровые приемы, применимые при изучении лексики, грамматики, орфографии, развитии устной и письменной речи. Показано, что результативность игровых технологий определяется не внешней занимательностью, а связью игры с целью урока, языковым материалом, возрастными особенностями учащихся и последующей рефлексией.

**Ключевые слова:** игровые технологии, начальные классы, обучение языку, коммуникативная компетенция, речевая деятельность, дидактическая игра, геймификация.

Современное языковое образование в начальной школе направлено не только на усвоение правил, но и на формирование способности ребенка пользоваться языком как средством общения, познания и творческого самовыражения. В этом отношении игровые технологии обладают особой методической ценностью, так как младший школьник легче включается в учебную деятельность, когда она имеет для него понятную цель, эмоциональную окраску и элемент действия. Игра создает ситуацию речевой необходимости: ребенок говорит, слушает, задает вопросы, уточняет, объясняет и исправляет ошибку не ради формального ответа, а ради достижения игрового результата. Поэтому игру на занятиях по языку нельзя рассматривать как простое развлечение или паузу между упражнениями; она является способом организации речевой практики и средством перехода от знания правила к его осознанному применению.<sup>34</sup>

---

34 Выготский Л.С. Мышление и речь. – М.: Лабиринт, 1999. - С. 86-90.

Психолого-педагогическая основа данной методики связана с пониманием игры как развивающей деятельности. В игре ребенок принимает роль, действует по правилу, соотносит собственное поведение с поведением других участников, а это способствует развитию произвольности, воображения и речи. Для урока языка это особенно важно, потому что речевое действие также предполагает цель, адресата, выбор языковых средств и контроль результата. Если ученик в игровой форме составляет вопрос, описывает предмет, защищает ответ, исправляет текст или ведет диалог, языковой материал включается в реальное коммуникативное действие.<sup>35</sup>

Методика применения игровых технологий на занятиях по языку должна строиться как последовательная система. На первом этапе учитель определяет дидактическую цель: расширение словарного запаса, закрепление грамматической конструкции, развитие орфографической зоркости, формирование диалогической речи или обучение связному высказыванию. На втором этапе подбирается игровая форма, соответствующая конкретному языковому материалу: «лексическое лото», «грамматическое домино», «орфографический детектив», «редактор», «магазин слов», «живые предложения», «почта вежливых писем», «интервью с героем». На третьем этапе организуется взаимодействие учащихся в парах, группах или командах. Завершающим этапом выступает рефлексия, где обсуждаются не только победители, но и качество речевых действий: точность слова, правильность построения фразы, логика ответа, умение слушать собеседника.<sup>36</sup>

В начальных классах особенно продуктивны дидактические игры, направленные на освоение языковой системы. При изучении лексики можно использовать игры «Найди лишнее слово», «Подбери пару», «Словесная цепочка», «Кто больше?», «Словарь настроения». При изучении грамматики эффективны «Живые части речи», «Собери предложение», «Грамматический поезд», «Исправь письмо Незнайки». При формировании орфографических навыков целесообразны «Светофор орфограмм», «Редакторская мастерская», «Диктант с ловушками», «Секретное слово». Ценность таких игр состоит в том, что они позволяют многократно повторять материал без

---

35 Эльконин Д.Б. Психология игры. - 2-е изд. - М.: Владос, 1999. - С. 32-37, 276-280.

36 Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. - М.: Народное образование, 1998. - С. 50-54, 96-102.

ощущения однообразия. Ученик сравнивает, классифицирует, объясняет выбор, находит ошибку и тем самым закрепляет правило через активное мышление и речь.<sup>37</sup>

Наряду с дидактическими играми важны коммуникативные и ролевые игры, непосредственно связанные с речевой практикой. В начальной школе это могут быть ситуации «В библиотеке», «На экскурсии», «Разговор по телефону», «Учитель и ученик», «Корреспондент берет интервью», «Помоги другу объяснить правило». В таких заданиях ребенок учится выбирать форму обращения, задавать уточняющие вопросы, соблюдать очередность реплик, выражать просьбу, благодарность, несогласие или совет. Ролевая игра снижает страх ошибки, потому что ученик говорит не только от своего имени, но и от имени персонажа, а значит легче проявляет инициативу и активнее включается в диалог.<sup>38</sup>

Содержание игровых заданий необходимо соотносить с возрастом детей. В 1-2 классах предпочтительны игры с наглядностью, движением, короткими правилами и быстрым результатом: карточки, предметные картинки, сигналы, кубики, цепочки слов, мини-сценки. В 3-4 классах правила можно усложнять, вводить элементы творческого письма, взаимопроверки, командного обсуждения и самооценки. Однако соревновательность должна сохранять педагогическую меру: задача учителя не в том, чтобы выделить только сильных учеников, а в том, чтобы обеспечить речевую активность каждого ребенка. Именно поэтому наиболее результативны игры, где победа зависит от совместного поиска, объяснения и взаимной помощи.<sup>39</sup>

---

37 Львов М.Р. Методика преподавания русского языка в начальных классах. - М.: Академия, 2007. - С. 118-126.

38 Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению: пособие для учителей. - М.: Просвещение, 1991. - С. 38-45, 112-118.

39 Зимняя И.А. Педагогическая психология: учебник для вузов. - 2-е изд., испр. и перераб. - М.: Логос, 2002. - С. 180-188.

**Диаграмма Венна: пересечение игровых технологий**

Рис. 1. Игровые технологии как единое пространство формирования речевой активности

Диаграмма показывает, что игровая технология на уроке языка не ограничивается одним видом игры. Дидактическая игра обеспечивает освоение языкового материала, коммуникативная игра развивает речевое взаимодействие, ролевая игра моделирует жизненную или учебную ситуацию. Их пересечение образует пространство языковой практики, в котором младший школьник не только выполняет упражнение, но и действует как участник общения. Например, при изучении имени прилагательного урок может начинаться с игры «Подбери признак», затем переходить к заданию «Опиши предмет так, чтобы его угадали», а завершаться ролевой ситуацией «Экскурсовод в музее игрушек».<sup>40</sup>

Перспективным направлением является использование элементов геймификации: уровней сложности, жетонов, миссий, речевых квестов, индивидуальных достижений и командных заданий. При этом геймификация не должна подменять содержание урока внешними наградами. Ее назначение состоит в том, чтобы сделать учебный путь понятным и мотивирующим. Например, при изучении орфографии можно организовать «путешествие по стране Орфография», где каждая станция связана с

40 Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий: теория и практика обучения языкам. - М.: ИКАР, 2009. - С. 73-77, 92-95.

конкретным правилом: безударные гласные, парные согласные, разделительный мягкий знак, большая буква в именах собственных. Учащиеся выполняют задания, объясняют решения, получают подсказки и переходят к следующему этапу после коллективной проверки. Так игровая форма сохраняет учебную строгость и одновременно поддерживает интерес.<sup>41</sup>

Для формирования коммуникативной компетенции можно применять методику «речевой игровой ситуации». Учитель создает условную, но понятную детям ситуацию, в которой языковое действие становится необходимым. В игре «Редакция школьной газеты» учащиеся распределяют роли корреспондентов, редакторов и авторов заметок, подбирают заголовки, исправляют речевые ошибки, задают вопросы и составляют короткие сообщения. В игре «Письмо сказочному герою» дети выбирают форму обращения, формулируют просьбу или совет, соблюдают структуру письма. В игре «Пресс-конференция» один ученик выступает в роли героя произведения, а остальные задают вопросы, требующие точных и развернутых ответов. Во всех случаях языковая работа приобретает коммуникативный смысл.<sup>42</sup>

Эффективность игровых технологий повышается при соблюдении нескольких педагогических условий. Игра должна соответствовать цели урока и возрасту учащихся; правила должны быть ясными и краткими; в работу необходимо включать большинство детей, а не только активных учеников; итог должен завершаться обсуждением речевого результата. Учитель обращает внимание на то, какие слова были использованы, какие ошибки исправлены, какой способ рассуждения оказался удачным. Положительный эмоциональный фон также имеет принципиальное значение, поскольку страх ошибки снижает речевую активность. Следовательно, игровая технология требует серьезного методического проектирования.<sup>43</sup>

Таким образом, игровые технологии на занятиях по языку в начальных классах являются эффективным средством перехода от пассивного усвоения правил к активному речевому действию. В игре ребенок не просто воспроизводит материал, а использует его для решения коммуникативной задачи: объясняет, спрашивает,

---

41 Кapp К.М. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. - San Francisco: Pfeiffer, 2012. - P. 10-17, 95-101.

42 Никитина А.В. Методика развития речи младших школьников: учебное пособие. - М.: Флинта, 2016. - С. 64-70, 128-134.

43 Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М.: Педагогика, 1989. - С. 28-34.

доказывает, описывает, исправляет, договаривается. Это способствует развитию словаря, грамматического строя речи, орфографической зоркости, выразительности, диалогических умений и творческого воображения. Практическая значимость предложенной методики состоит в возможности ее применения на уроках русского, родного и иностранного языка, а также при подготовке будущих учителей начальных классов. Перспективой дальнейшей работы является разработка комплекса игровых заданий по разделам языка с критериями оценки речевой активности, самостоятельности высказывания и умения сотрудничать.<sup>44</sup>

### Список литературы

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий: теория и практика обучения языкам. - М.: ИКАР, 2009. - 448 с.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М.: Педагогика, 1989. - 192 с.
3. Выготский Л.С. Мышление и речь. - М.: Лабиринт, 1999. - 352 с.
4. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учебник для вузов. - 2-е изд., испр. и перераб. - М.: Логос, 2002. - 384 с.
5. Львов М.Р. Методика преподавания русского языка в начальных классах. - М.: Академия, 2007. - 464 с.
6. Никитина А.В. Методика развития речи младших школьников: учебное пособие. - М.: Флинта, 2016. - 176 с.
7. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению: пособие для учителей. - М.: Просвещение, 1991. - 223 с.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.
9. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания: опыт педагогической антропологии. - М.: Фаир-Пресс, 2004. - 576 с.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. - 2-е изд. - М.: Владос, 1999. - 360 с.
11. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. - San Francisco: Pfeiffer, 2012. - 336 p.

---

44 Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания: опыт педагогической антропологии. - М.: Фаир-Пресс, 2004. - С. 203-208.