

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русской филологии на базе МОУ «Гуманитарно-экономический
лицей»

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ВИЗУАЛИЗАЦИИ ПРИ
ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНИХ КЛАССАХ**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 441 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль «Филологическое образование»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков
Педагогического института

Ляшковой Александры Александровны

Научный руководитель

доцент, к.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

О. И. Дмитриева

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

д.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

О. И. Дмитриева

инициалы, фамилия

Саратов 2025

ВВЕДЕНИЕ

Обучение русскому языку в школе направлено на «совершенствование нравственной и коммуникативной культуры ученика, развитие его интеллектуальных и творческих способностей, мышления, памяти и воображения, навыков самостоятельной учебной деятельности, самообразования» [ФГОС ООО]¹. Таким образом, характеристика предмета подчеркивает важность изучения русского языка как средства формирования личности, способной эффективно взаимодействовать в обществе и активно развиваться в условиях современного мира.

В Федеральном государственном стандарте основного общего образования отмечается, что «единство обязательных требований к результатам освоения программ основного общего образования реализуется во ФГОС на основе системно - деятельностного подхода, обеспечивающего системное и гармоничное развитие личности обучающегося, освоение им знаний, компетенций, необходимых как для жизни в современном обществе, так и для успешного обучения на следующем уровне образования, а также в течении жизни» [ФГОС ООО]. Таким образом, развитие творческих способностей учащихся и подхода к решению проблемы – одна из важнейших задач современного образования.

Существует множество различных методов, технологий и приемов развития творческого потенциала обучающихся. К ним относятся визуализация и игровая деятельность. Они являются теми педагогическими технологиями, которые могут способствовать повышению эффективности обучения русскому языку. Игровые технологии позволяют создать условия для активного участия учащихся в образовательном процессе, стимулируют их познавательную деятельность и развивают творческие способности.

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО) [Электронный ресурс] : [сайт]. URL: <https://docs.cntd.ru/document/607175848> (дата обращения: 01.02.2025). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

Визуализация, в свою очередь, обеспечивает наглядность и доступность учебного материала, облегчает его восприятие и запоминание.

Актуальными эти технологии являются потому, что они сопутствуют развитию мотивации и интереса к урокам русского языка у детей.

Объектом исследования являются образовательные технологии при обучении русскому языку в школе.

Предмет исследования – методика использования визуальных и игровых технологий для повышения эффективности обучения русскому языку в средних классах школы.

Цель исследования – знакомство с публикациями, посвященными анализу имеющихся образовательных технологий, и разработка собственных занятий внеурочного и урочного характера по русскому языку с использованием игровых технологий.

Для достижения цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Познакомиться с научно-методической литературой по теории вопроса.
2. Проанализировать имеющийся опыт визуальных и игровых технологий с целью создания концептуальной базы исследования.
3. Представить собственные разработки по проблеме исследования, созданные в период производственно-педагогических практик в процессе работы учителем в гимназии №5.

Материалы исследования: школьные учебники, публикации, посвящённые визуализации и игровой деятельности на уроках русского языка.

Структура работы традиционна. Она состоит из введения, трех глав с параграфами, заключения и списка использованных источников.

Во Введении рассматривается вопрос об использовании современных информационных технологий в процессе обучения. Обозначен широкий спектр целей, реализация которых необходима в образовании. Рассмотрен вопрос о проблемах восприятия и понимания материала школьниками на уроках русского языка в средних классах школы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Игровые технологии в системе современных педагогических технологий обучения» рассматриваются современные образовательные методы в обучении русскому языку в средних классах школы.

Проводится анализ педагогических подходов, среди которых выделяются технологии развития критического мышления через чтение и письмо и проектной деятельности.

Образовательные технологии, такие как технология критического мышления через чтение и письмо и проектное обучение, играют ключевую роль в современной педагогике. Они направлены на развитие у учащихся не только предметных знаний, но и универсальных компетенций, необходимых для успешной адаптации в современном мире.

Технология критического мышления через чтение и письмо помогает формировать у школьников навыки анализа информации, аргументированного выражения своей позиции и осмысленного подхода к обучению. Она способствует развитию аналитического мышления, коммуникативных навыков и способности к самостоятельному поиску и обработке информации.

Проектное обучение, в свою очередь, позволяет учащимся применять теоретические знания на практике, развивать творческие способности, навыки командной работы и ответственности. Проектная деятельность стимулирует интерес к учебе, формирует умение ставить цели, планировать свою работу и достигать результатов.

Далее подробно будут рассмотрены игровые технологии обучения, раскрыты их специфические черты, оптимальные пути интеграции в учебный процесс.

Анализ теоретико-методологических основ позволил выявить ключевые характеристики игровых форм обучения, определить их классификацию и раскрыть принципы эффективного внедрения в образовательную практику.

Особое значение уделяется роли игровых технологий в формировании универсальных учебных действий, развитию коммуникативных и когнитивных компетенций учащихся. В рамках исследования представлены конкретные приемы реализации дидактических и ролевых игр, а также демонстрируется возможность сочетания игровой деятельности с традиционными методами обучения, что способствует повышению мотивации и эффективности учебного процесса.

Представлена классификация Г.К. Селевко, которая основывается на многомерной системе, учитывающей цели, содержание, методы, формы организации учебного процесса, средства обучения и характер взаимодействия участников. Эта классификация позволяет комплексно анализировать педагогические технологии и выбирать наиболее подходящие подходы для достижения учебных целей. Делается вывод, что использование данной системы способствует систематизации педагогической практики и повышает качество организации учебного процесса при обучении русскому языку.

Исследуется роль игровой активности с различных сторон: рассматривается её роль в воспитании учащихся, развитии когнитивных процессов, формировании уникального восприятия окружающей действительности посредством активного взаимодействия детей с окружающим миром и изучения многообразия его проявлений, а также подчёркивается значение игры в становлении умственных и коммуникативных компетенций ребёнка.

Отмечается, что игровая деятельность на уроках русского языка не только повышает интерес к предмету, но и развивает у учеников творческие способности и креативное мышление, сплачивает коллектив, в командной работе важно взаимопонимание.

Представлены основные классификации игр – дидактические и ролевые. Дидактические игры обеспечивают закрепление знаний и развитие практических навыков через активное участие учеников, задействуя

механизмы внимания и памяти. В свою очередь, ролевые игры позволяют учащимся примерить на себя различные социальные роли, развивая навыки коммуникации, саморегуляции и рефлексии. В качестве примеров приводятся конкретные дидактические и ролевые игры, используемые на уроках русского языка, что подтверждает их эффективность в повышении мотивации и качестве усвоения учебного материала.

Во второй главе «Визуализация как средство повышения эффективности восприятия дидактического материала по русскому языку» анализируется роль визуальных средств в обучении русскому языку. Рассматриваются различные инструменты наглядного представления учебного содержания, такие как скрайбинг, ментальные карты, облако слов, мнемотехнические приемы, инфографика, кроссенс, фишбоун и кольца Венна. Эти средства позволяют значительно повысить качество усвоения материала, сделать обучение более увлекательным и доступным, а также активизировать креативное мышление учащихся.

Обоснована структура восприятия информации в зависимости от преобладающего сенсорного канала: зрительного, слухового, осязательного, кинестетического, обонятельного и вкусового. Подчеркивается, что современное образование успешно использует методы нейролингвистического программирования (НЛП), дифференцируемые на визуальный, аудиальный и кинестетический типы. Детально охарактеризованы возможности каждой категории, а также стратегии подачи материала, наиболее эффективные для визуалов, аудиалов и кинестетиков. Отмечается, что визуализация способствует развитию ассоциативного мышления, интеграции знаний и распознаванию закономерностей, что повышает уровень учебной деятельности.

Доказано, что применение средств наглядности таких, как «скрайбинг», «кластер» «ментальные карты», «облако слов», «мнемотехника», «тримино», «инфографика», «кроссенс», «фишбоун», «кольца Венна» активизируют познавательную и речемыслительную деятельность учащихся, а также

развивает их интеллектуальные способности. Использование выше приведенных приёмов визуализации «обеспечивает и поддерживает переход обучающегося на более высокий уровень познавательной деятельности, стимулирует креативный подход в образовательном процессе»². Данные инструменты помогают ученикам эффективно обрабатывать информацию, выделять главное, строить логичные рассуждения и повышать мотивацию к учебе. Грамотное сочетание различных видов наглядности позволяет сделать образовательный процесс ярким, увлекательным и продуктивным, способствуя достижению высоких результатов в обучении.

В третьей главе «Опыт использования игровых технологий и визуализации в практике обучения русскому языку» обобщается практический опыт внедрения игровых и визуальных методов в учебный процесс.

Рассматриваются конкретные виды мероприятий: интерактивные викторины («Своя игра», «В мире союзов: сочинительные и подчинительные», «Наш язык в действии: рождение слова», «Давайте говорить правильно») и приемы, основанные на зрительном восприятии («Описание картины»). Эти методы показали свою эффективность в повышении мотивации, развитии коммуникативных способностей и формировании интереса к изучению русского языка.

В процессе педагогической практики и в собственной учительской работе применялись различные викторины: «Своя игра», «В мире союзов: сочинительные и подчинительные», «Наш язык в действии: рождение слова», «Давайте говорить правильно».

Доказано, что игровая деятельность в процессе обучения обеспечивает не только актуализацию имеющихся знаний, но и создает условия для их практического применения в смоделированных игровых ситуациях, что

² Ломовцева, Н. В. Роль и место визуальных средств в образовательном процессе / Н. В. Ломовцева, О. Р. Киямутдинова // РГППУ, 2017. – С. 186-190.

способствует формированию у учащихся навыков критического мышления и решения учебно-познавательных задач.

Также подробно рассмотрен опыт проведения урока по теме «Описание картины» с использованием визуальных средств.

Отмечено, что основной целью занятия являлось изучение структуры описания как одного из типов речи. Используя различные подходы, включая презентационный материал и рабочие листы, учитель обеспечил условия для глубокого осмысления и практического овладения материалом. Учащиеся смогли закрепить полученные знания путём рассмотрения биографических фактов о художнике Владимире Хабарове и детального анализа его картины «Портрет Милы». Благодаря этому они расширили свои представления о взаимодействии искусств и обогатили словарный запас новыми терминами и образцами художественной речи.

Проведённый урок продемонстрировал важность визуальных методов обучения и подтвердил их значимость в повышении качества образовательных услуг. Интеграция технологии презентации, систематизированных рабочих листов и специально разработанных заданий сделала процесс обучения ярким, насыщенным и полезным для личностного роста каждого школьника.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проведенного исследования были последовательно решены все поставленные задачи и достигнута основная цель работы – знакомство с публикациями, посвященными анализу имеющихся образовательных технологий, и разработка собственных занятий внеурочного и урочного характера по русскому языку с использованием игровых технологий.

В теоретической части исследования был проведен детальный анализ научно-методической литературы, посвященной современным образовательным технологиям: технологии развития критического мышления через чтение и письмо, технологии проектного обучения, технологии игрового и визуального обучения. Изучив их особенности, преимущества и возможные способы внедрения в образовательный процесс, мы обнаружили, что все они

активно применяются в современной школьной практике обучения русскому языку, служат бесспорными методами активизации мыслительной деятельности у обучающихся, развития их кругозора, повышения общей успеваемости, а также способствуют формированию интереса к предмету. Игровая деятельность подразумевает комплексное развитие учащихся, гарантирует повышение интереса к учебному процессу. Многообразие форм работы по игровой методике (за основу взята их классификация, предложенная Г.К. Селевко), помогает в поиске новых подходов к обучению русскому языку. Помимо этого, игра служит средством воспитания личности, способна регулировать поведенческие проявления у учеников, помогает им осваивать новые социальные роли, и что немаловажно, игровая деятельность применима на любом уровне образования.

Анализ имеющихся на сегодняшний день визуальных и игровых технологий показал, что принцип наглядности, являющийся их основой, играет большую роль в повышении интереса учащихся к обучению, делает процесс обучения доступным, привлекательным и продуктивным для всех категорий обучающихся. Стоит подчеркнуть, что готовая база средств визуализации призвана помочь учителю организовать более эффективные уроки, преподнести материал в привычной для учеников, современной манере, а их разнообразие позволяет учитывать особенности разных групп школьников. В нашей работе даны рекомендации и инструкции по созданию средств визуализации и интерактивных игр, которые могут применяться другими учителями.

Апробация урока по теме «Описание картины», основой которого являлись визуальные методы обучения, прошедшая во время производственной практики в гимназии №5, выявила, что наглядность имеет значение в повышении качества образования, различные средства визуализации позволяют обучающимся быстрее усваивать материал, что в свою очередь упрощает его закрепление.

Помимо этого, наше исследование представляет опыт разработки и апробации авторских дидактических игр. В ходе педагогической практики и в собственной учительской работе были использованы такие викторины, как «Своя игра», «В мире союзов»: сочинительные и подчинительные», «Наш язык в действии: рождение слова», «Давайте говорить правильно». По результатам апробации представленных игровых технологий было выявлено, что формат дидактических игр способствует активизации знаний, а также их практическому применению, формирует и развивает навыки критического мышления и навыки решения учебно-познавательных задач.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с расширением спектра игровых технологий и их адаптацией к различным возрастным группам учащихся.

Материал исследования был апробирован на Всероссийской научной конференции молодых ученых «Филология и журналистика в XXI веке», состоявшейся в апреле 2023 года и посвященной 125-летию со дня рождения профессора Т.М. Акимовой и 100-летию со дня рождения В.К. Архангельской [См.: Ляшкова: 2024], а также на Всероссийской конференции молодых ученых «Филология и журналистика в XXI веке», прошедшей в 2024 году и приуроченной к 225-летию со дня рождения А.С. Пушкина [См.: Ляшкова 2025].

В Списке использованных источников указывается 52 наименований.