

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра начального языкового и литературного образования

**Игровые методы обучения на уроках русского языка  
в начальной школе**

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

студентки 5 курса 511 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование,

профиль подготовки «Начальное образование»

факультета психолого-педагогического и специального образования

**ЭДИС ТАТЬЯНЫ ИЛЬИНИЧНЫ**

Научный руководитель

канд. филол. наук, доцент

\_\_\_\_\_

Н.А. Шабанова

Зав. кафедрой

доктор филол. наук, доцент

\_\_\_\_\_

Л. И. Черемисинова

Саратов 2025

## ВВЕДЕНИЕ

В начальной школе одной из задач, стоящих перед учителем, является вовлечение учащихся в процесс обучения. Младшие школьники, в соответствии с их возрастными психологическими особенностями, еще не обладают усидчивостью, быстро устают от заданий, требующих внимательности и сосредоточенности, и часто отвлекаются. Классические формы работы на уроке далеко не всегда способны вовлечь учащегося в учебную деятельность, и сосредоточение только на них может привести к постепенному угасанию интереса ребенка к изучаемому предмету. В связи с этим в учебниках начальной школы присутствует большое количество заданий с привлечением песенок, игр и т.д.

Игра – это специально организованная деятельность, требующая напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает необходимость принятия решения: что делать, что говорить, как победить? Поиск нужного решения, стимулируя умственную деятельность учащихся, воспринимается ими как увлекательное занятие, доставляющее удовольствие. Поэтому игровые методы обучения решают одновременно самые разные задачи: формируя и закрепляя предметные знания и умения ребенка, они, погружая его в творческую среду, в то же время способствуют развитию его творческого мышления и эмоциональной сферы. Особенно ярко проявляются эти возможности игровых методов на уроках русского языка и литературы (литературного чтения). Тем не менее, существует также и опасность подмены процесса обучения игрой. Например, на уроках русского языка ребятам необходимо большое количество времени размышлять и думать, в связи с чем само применение игрового задания должно быть оправданным, а выбор интересных способов обучения целесообразным.

На важность и эффективность использования игр в учебном процессе справедливо указывали многие выдающиеся педагоги, обращая также внимание на то, что в игре способности ребенка проявляются особенно полно и порой неожиданно: Ж. Пиаже, в отечественной педагогике – К.Д.

Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин. В их работах изучается значение игры для становления личности как в процессе формирования основных психических функций, так и в процессе социализации. Место игры в педагогическом процессе, важнейшие компоненты обучающей игровой деятельности были определены и активно разрабатывались в трудах Н.А. Аникеевой, В.Д. Пономарева, Н.Н. Богомоловой, С.А. Шмакова, С.А. Смирнова и др.

**Актуальность** выбранной темы исследования обусловлена широкими возможностями для применения игровых методов в курсе русского языка для начальной школы. Уроки русского языка с использованием игровых приемов развивают важные навыки. Кроме того, использование игровых технологий в обучении русскому языку в начальной школе формирует положительное отношение младших школьников к образовательному процессу в целом.

Учитывая вышесказанное, а также особенности психологического и интеллектуального развития ребенка, особенно целесообразным применение игровых технологий видится в первом и втором классах начальной школы. При этом выбор игровых методов и приемов находится в прямой зависимости от вида учебного предмета и от образовательной цели конкретного урока.

**Цель** выпускной квалификационной работы заключается в определении эффективности применения игровых методов на уроках русского языка в начальной школе.

**Объект** исследования – использование игровых технологий в образовательном процессе в начальной школе.

**Предмет** исследования – использование игровых технологий в начальной школе на уроках русского языка.

**Задачи исследования:**

1) изучить методическую и педагогическую литературу по вопросам применения игрового метода в процессе обучения;

2) провести анализ учебников и дидактических пособий для начальной школы с точки зрения использования в них игровых приемов;

3) разработать комплекс игровых приемов, способствующих лучшему усвоению учебного материала по русскому языку учащимися 2 класса;

4) провести опытно-экспериментальную работу по определению эффективности разработанного комплекса.

В процессе исследования были использованы следующие **методы**:

– теоретические – изучение методической литературы по применению игрового метода в образовательном процессе и, в частности, на уроках русского языка;

– организационные – организационное планирование эксперимента;

– эмпирические – проведение опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий на уроках русского языка во 2 классе;

– статистические – качественно-количественная обработка данных, полученных в результате эксперимента.

**Экспериментальная база исследования:** Автономная некоммерческая общеобразовательная организация «Гимназия гуманитарных наук» г. Саратова. В исследовании приняли участие ученики 2 «А» и 2 «Б» классов.

**Структура работы** обусловлена целью и задачами исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух разделов, заключения, списка использованных источников и двух приложений.

**Во введении** определена актуальность проблемы, сформулированы объект и предмет исследования, цель и задачи, гипотеза, описаны методы исследования.

**Первый раздел** дипломной работы посвящен теоретическому обоснованию применения игровых технологий в образовательном процессе начальной школы, особенно в рамках преподавания русского языка. В условиях обновления содержания образования и внедрения Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) особое внимание

уделяется активным методам обучения, среди которых игра занимает важнейшее место. Игра является естественной формой деятельности ребёнка, поэтому её использование в учебном процессе младших школьников не только оправдано, но и необходимо.

Согласно современным педагогическим исследованиям (Г.К. Селевко, Т.В. Емельянова и др.), игровые технологии представляют собой систему приёмов, форм и методов, направленных на активизацию учебной деятельности посредством включения игровых элементов. Это не просто развлечение или отдых, а целенаправленная педагогическая деятельность, способствующая развитию познавательных способностей, формированию учебных умений, коммуникативной компетентности, а также развитию личности ребёнка. Игровая деятельность может выполнять множество функций, среди них — обучающая, развивающая, диагностическая, коммуникативная, релаксационная и даже воспитательная. Через игру формируются важные универсальные учебные действия: ребёнок учится анализировать, сравнивать, обобщать, делает выводы, тренирует память и внимание. Игра способствует созданию позитивной атмосферы в классе, снижению уровня тревожности, сплочению коллектива и помогает ребёнку почувствовать себя успешным.

Особое внимание уделено дидактической игре, которая является наиболее яркой и эффективной формой реализации игровых технологий. Дидактическая игра — это игра с чёткой целью, направленной на усвоение определённых знаний, умений и навыков. В отличие от свободной, досуговой игры, дидактическая строго подчинена образовательной задаче. Она обладает определённой структурой: включает цель, задачи, правила, игровые действия и подведение итогов (результат). Благодаря этому она может быть включена в любую часть урока: введение, объяснение, закрепление, повторение и контроль.

В работе представлены основные преимущества дидактических игр: они мотивируют учащихся, вовлекают в активную деятельность, развивают

широкий спектр компетенций, способствуют социализации и положительному отношению к учебе. Кроме того, игры позволяют адаптировать содержание к индивидуальным возможностям каждого ученика, что особенно важно на начальном этапе обучения.

Были изучены разнообразные классификации дидактических игр:

- 1) по виду деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и др.),
- 2) по цели (обучающие, развивающие, воспитательные),
- 3) по характеру задач (обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие),
- 4) по степени самостоятельности ребёнка (репродуктивные, продуктивные, творческие),
- 5) по игровой среде (словесные, предметные, цифровые/интерактивные),
- 6) по форме (игры-соревнования, игры-путешествия, игры-упражнения и др.).

Важным навыком использования игр является умение педагога правильно подобрать форму и содержание игровой деятельности. Учитель должен учитывать возрастные и психологические особенности младших школьников, уровень развития, учебные потребности, тип урока и конкретные цели. В современных условиях широкое распространение получили интерактивные дидактические игры, в том числе с применением цифровых ресурсов: интерактивных досок, обучающих приложений, онлайн-платформ. Это значительно расширяет возможности учителя и делает уроки более разнообразными и технологичными, приближенными к интересам современных детей.

Важным элементом дидактической игры является этап подведения итогов. Необходимо, чтобы дети осознавали полученные знания и опыт, чтобы игра не оставалась просто активностью, а завершалась рефлексией. Педагог должен грамотно подвести детей к осмыслению того, что они

узнали, чему научились, какие трудности преодолели. Также важна эмоциональная поддержка, положительное подкрепление успеха каждого ученика — это формирует уверенность в своих силах и мотивацию к дальнейшему обучению.

Во втором параграфе представлен анализ игровых заданий в популярных учебно-методических комплексах по русскому языку — «Школа России» (Канакина, Горецкий) и «Перспектива» (Климанова, Макеева).

Наибольшее количество игр зафиксировано в учебниках для 1 класса — 26 в УМК «Школа России» и 19 в «Перспективе». Это связано с возрастными особенностями первоклассников, для которых игра — ведущий вид деятельности. Особенно выделяется «Азбука», где задания часто прямо называются играми. По мере взросления детей количество таких заданий уменьшается. Во 2 классе их 20 и 16 соответственно, в 3 — 14 и 11, а в 4 классе — лишь 8 и 7. Это отражает переход от игровых методов к более традиционным формам обучения. При этом формы представления игры в УМК различаются. В «Школе России» чаще встречаются упражнения с прямыми формулировками («Игра», «Поиграем» и т.п.), ориентированные на развитие орфографической зоркости. В «Перспективе» игровой компонент реализуется через систему персонажей, сопровождающих детей на протяжении курса: герои помогают освоить материал в диалоговой форме. Это создаёт эффект присутствия, эмоционального взаимодействия и вовлечённости, хотя и не выражается в прямом указании на игру в заданиях.

Несмотря на уменьшение игр в старших классах начальной школы, учебники всё ещё содержат потенциал для внедрения игровых технологий. Многие традиционные упражнения могут быть переосмыслены как игровые — викторины, карточные задания, игры на доске. Всё зависит от учителя, его методического подхода и умения организовать работу с материалом креативно. Примеры из учебников подтверждают, что даже стандартные упражнения можно превратить в игры.

В заключительном параграфе раздела рассматриваются методические разработки отечественных педагогов, основанные на игровых технологиях. Был сделан вывод, что игровые приёмы помогают не только формировать грамотную речь и расширять словарный запас, но и способствуют активному вовлечению детей в процесс усвоения грамматических норм, развитию мышления, внимания и коммуникативных навыков.

Одним из ключевых преимуществ игры в учебной деятельности является то, что она превращает выполнение учебного задания в увлекательный процесс. Многие упражнения подаются в форме занимательной задачи, где ученики получают игровые «результаты» — очки, звёзды, победы. Это повышает мотивацию и делает обучение эмоционально окрашенным. Практикующие педагоги и авторы методических пособий предлагают широкий спектр лингвистических игр: словесные цепочки, ассоциации, игры на правописание, задачи и головоломки..

Важное значение в современной школе приобретают информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). Платформы вроде Uchi.ru, LearningApps и LogicLike.com предлагают интерактивные упражнения, квесты и тренажёры, адаптированные под возраст и уровень школьников. Такие формы помогают систематизировать знания, анализировать ошибки и позволяют детям действовать самостоятельно, получая мгновенную обратную связь. Игровые приёмы, особенно с применением ИКТ, развивают у детей интерес к языку, умение рассуждать и работать в команде. Учителя часто используют авторские квесты и презентации, создавая на уроках атмосферу увлекательного путешествия по миру русского языка.

Игровые технологии остаются актуальными на всём протяжении начального обучения, но всё чаще требуют инициативы и творчества педагога. Внедрение игровых методов в обучение способствует не только эффективному усвоению учебного материала, но и формированию устойчивой мотивации, положительного отношения к предмету и развитию важнейших личностных и метапредметных умений.



Во **втором разделе** описана опытно-экспериментальная работа, целью которой является определить эффективность игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе. В соответствии с выводами, сделанными в ходе изучения научной и методической литературы по теме исследования, нами было проведено опытно-экспериментальное исследование по выявлению эффективности использования игровых технологий, направленное на повышение уровня орфографической грамотности, познавательной активности и мотивации младших школьников.

Исследование проводилось в три этапа.

**Констатирующий этап.** Задачи на данном этапе включали: изучение школьной программы, проведение входной диагностики, разработку и внедрение серии игровых уроков в одном классе, традиционное обучение во втором, а также отслеживание динамики успеваемости и вовлечённости учащихся.

Входная диагностика проводилась в форме орфографического диктанта. В тексте были представлены ключевые орфограммы и пунктограммы, соответствующие пройденному материалу за первый год обучения и начало второго. Анализ диктантов позволил выявить проблемные темы: написание сочетаний жи–ши, ча–ща, чу–щу, использование заглавной буквы, раздельное написание предлогов и выделение границ предложений.

Итоги диагностики показали необходимость коррекционной работы и подтвердили актуальность разработки игровых приёмов. Эти данные стали основой для следующего этапа эксперимента — формирующего, на котором будет оценено влияние игровых технологий на уровень знаний, мотивацию и активность учащихся.

На **формирующем этапе** в соответствии с выводами, полученных на констатирующем этапе, был разработан и внедрён комплекс игровых упражнений, направленных на устранение выявленных орфографических трудностей. Акцент был сделан на отработку таких правил, как написание сочетаний жи–ши, ча–ща, чу–щу, раздельное написание предлогов со

словами, употребление заглавной буквы, выделение границ предложения и проверка безударных гласных в корне слова.

Игровой комплекс применялся во 2 «А» классе — экспериментальной группе. Каждое упражнение подбиралось с учётом конкретных ошибок, зафиксированных при входной диагностике. Целью формирующего этапа стало выявление эффективности игровых подходов, их влияние на грамотность, интерес к предмету и активность учащихся. В процессе работы использовались как собственные разработки, так и адаптированные методики других учителей. Примером может служить игра «Большая родня» (А.В. Степаненко), где ученики определяли имена собственные, или «Локомотив» (Е.Н. Яковлева) — для работы с орфограммами в сочетаниях жи–ши, ча–ща и др.

Собственные игровые разработки включали:

- Игру «Граница» – на отработку пунктуации и выделения границ предложений. Ученики работали в парах и группах с текстами без знаков препинания, восстанавливали структуру предложений. Такая форма способствовала развитию коммуникативных умений, взаимодействию и логическому мышлению. Упражнение вызывало живой интерес и мотивировало детей к участию в обсуждении.
- Игру «Чудо-дерево» – направлена на закрепление навыка подбора проверочных слов к словам с безударными гласными. Команды учащихся прикрепляли новые «ветви» со словами к дереву, формируя визуальную модель словообразования. Игра сочетала работу с орфографией и элементами сотрудничества.
- Игру «Орфографический пазл» – проводилась на интерактивной доске. Ученики по очереди вставляли пропущенные гласные в словах с непроверяемыми орфограммами. При правильном ответе пазл закрывался зелёной рамкой, при ошибке – оставался доступным для исправления. Такая форма работы активизировала внимание, самоконтроль и интерес, создавая эмоционально благоприятную атмосферу.

Каждое занятие включало подготовку к уроку, этап актуализации знаний, объяснение нового материала и закрепление в игровой форме. Учитель выполнял роль организатора, создавая условия для вовлечения каждого ученика. Включение игр во вторую часть урока, когда внимание учеников снижается, позволило сохранить высокий уровень активности. Для сравнения, в контрольной группе (2 «Б» класс) обучение проходило по традиционному формату. Учащиеся работали по учебнику и тетрадям, выполняли упражнения на проверку безударных гласных, участвовали в устных опросах и списывали текст. При этом акцент делался на последовательный анализ, алгоритмы действий и закрепление правил.

Апробация разработанного комплекса показала, что игровые формы обучения создают позитивную мотивационную среду, способствуют запоминанию, делают процесс активным и доступным. Важной особенностью комплекса является гибкость и возможность адаптации к индивидуальным возможностям учеников. Использование ИКТ в некоторых играх усилило визуальное и эмоциональное воздействие, а также предоставило мгновенную обратную связь. Разработанный комплекс упражнений может представлять практическую ценность для педагогов, стремящихся разнообразить уроки и повысить учебную мотивацию младших школьников.

**Контрольный этап** исследования был направлен на оценку эффективности использования игровых технологий при обучении русскому языку во втором классе. Основной задачей этапа стало сравнение результатов учащихся двух групп — экспериментальной (2 «А» класс) и контрольной (2 «Б» класс) — по итогам повторного диктанта.

Контрольный диктант, аналогичный по структуре и сложности первоначальному, позволил объективно сравнить результаты. Анализ ошибок показал улучшение показателей в экспериментальной группе: количество орфографических и пунктуационных ошибок у учащихся 2 «А» класса снизилось по всем параметрам. Так, количество ошибок в сочетаниях жи–ши,

ча-ща снизилось с 13 до 8, по безударным гласным — с 15 до 10. Доля учеников, получивших оценку «5», выросла с 9% до 24%, а «двойки» исчезли совсем. В то время как в 2 «Б» классе улучшения были не столь значительными, при этом сохранилась высокая доля троек и даже одна двойка.

Результаты подтвердили, что игровые технологии не только способствуют лучшему усвоению орфографического материала, но и повышают мотивацию, внимание, интерес к предмету. Вместе с тем автор подчёркивает, что полное исключение традиционных методов обучения нецелесообразно. Наиболее эффективным является комбинированный подход, при котором объяснение нового материала сочетается с игровыми формами закрепления и контроля знаний.

**Заключение.** Уроки русского языка в начальной школе включают в себя ряд специфических сложностей, среди которых особое внимание уделяется эмоциональному восприятию нового материала. Игровые технологии представляют собой эффективное средство для решения этих задач, способствуя не только формированию прочных орфографических навыков, но и развитию творческого и познавательного потенциала учащихся. Важной особенностью игровых методов является их влияние на расширение кругозора и словарного запаса младших школьников, а также формирование социально значимых качеств: доброжелательности, инициативности и коммуникативных умений.

Использование игровых технологий на уроках русского языка позволяет поддерживать высокий уровень мотивации и включённости учащихся в учебный процесс. Фронтальные занятия с использованием игровых форм вызвали интерес и активное участие детей из экспериментальной группы, что способствовало сохранению положительного эмоционального фона и высокой работоспособности даже у школьников с неустойчивым вниманием. Создание игровых ситуаций облегчало усвоение материала и обеспечивало комфортное обучение.

Проведённое исследование подтвердило эффективность применения игровых технологий в обучении русскому языку. Результаты контрольного этапа показали, что игровые методы способствуют повышению учебной мотивации, активному освоению орфографических правил и улучшению качества знаний. В то же время традиционный подход, несмотря на свою ценность, при отсутствии игровых компонентов не обеспечивает необходимого уровня вовлечённости и продуктивности на уроках в начальной школе. Это свидетельствует о том, что использование игровых технологий является не заменой традиционных методов, а их успешным дополнением.

Оптимальным решением становится интеграция игровых форм в традиционный учебный процесс. Такое сочетание позволяет структурировать изучаемый материал, формируя прочные знания и навыки, а также поддерживая интерес и активность младших школьников. Комбинированный подход создаёт условия для успешного обучения, обеспечивая как системность и последовательность подачи материала, так и эмоциональную вовлечённость учащихся. Дальнейшее развитие и внедрение игровых технологий в образовательную практику позволит улучшить качество обучения и создать условия для формирования устойчивого интереса к учебному процессу у младших школьников.