Шаймина Галина Ильинична
учитель
МБОУ «Батыревская СОШ №2»
с. Батырево, Чувашская Республика

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Аннотация: *в работе рассматривается потенциал игровых технологий как средства повышения мотивации школьников к изучению русского языка. Анализируются теоретические подходы к понятию «игровая технология» в образовательном процессе, обосновывается актуальность проблемы: традиционные формы обучения нередко снижают интерес учащихся к предмету, тогда как игровые формы создают позитивную атмосферу, активизируют познавательную деятельность и способствуют более глубокому усвоению языкового материала.*

Ключевые слова: *русский язык, игровые технологии, дидактическая игра, учебная мотивация, урок, грамотность.*

Введение

Русский язык занимает особое место в системе школьного образования: он одновременно является и предметом изучения, и основным средством обучения по всем дисциплинам. Однако практика показывает, что именно уроки русского языка нередко воспринимаются обучающимися как «скучные»: значительная доля времени отводится работе с правилами, упражнениям и повторяющемуся грамматическому разбору. Результат – снижение познавательной мотивации, формальный характер усвоения орфографических и пунктуационных норм, рост числа грамматических ошибок в письменной речи [1].

Требования современного образовательного стандарта ориентируют школу на деятельностный подход, при котором ученик выступает активным субъектом собственного обучения [2]. В этих условиях педагогу необходимы методические средства, способные сделать процесс освоения языковых знаний эмоционально

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

привлекательным. Одним из наиболее доступных и эффективных таких средств выступают игровые технологии [3].

Цель статьи – обосновать возможности игровых технологий как средства повышения учебной мотивации обучающихся на уроках русского языка и представить практическую систему их применения.

Понятие игровой технологии и её дидактический потенциал

Под игровой технологией в педагогике понимается организация учебного процесса в форме игровой деятельности, которая имеет чёткую учебную цель, правила и предполагающей оценку результата. Важно подчеркнуть: дидактическая игра существенно отличается от развлекательной – её содержание определяется программным материалом, а итогом становится не победа любой ценой, а освоение конкретного языкового явления.

В методике преподавания русского языка обычно выделяют следующие виды игровых технологий: дидактические игры (викторины, «пятиминутки», игры на разбор слова и предложения); ролевые и деловые игры (суд над орфограммой, «телестудия», лингвистический консилиум); игры-квесты и игры-путешествия (поиск спрятанного правила, «Путешествие в страну Орфографию»); игры-соревнования (командные турниры, эстафеты, аукционы знаний); творческие игры (лингвистические сочинения, игры-импровизации) [3].

Процесс, посредством которого игра стимулирует мотивацию, имеет множество граней. Во-первых, игра создаёт эмоционально положительный фон урока, что напрямую влияет на включённость учащихся в учебную деятельность. Во-вторых, соревновательный стимул служит средством достижения образовательных целей: чтобы победить, необходимо правильно выполнить орфографический или грамматический анализ – иначе говоря, знание становится лично значимым. В-третьих, игра снижает страх ошибки: условная ситуация (игровая роль, командная ответственность) делает неудачу менее болезненной, чем публичный ответ у доски. В-четвёртых, разнообразие игровых форм помогает удовлетворить потребность младших подростков в движении, общении и признании.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Таким образом, игровые технологии воздействуют сразу на несколько видов учебной мотивации – познавательную, мотивацию достижения и социальную [4] – что делает их универсальным методическим инструментом.

Игровые технологии на разных этапах урока русского языка

Эффективность игры во многом определяется её местом в структуре урока. Ниже описаны методы, успешно примененные на практике в процессе обучения учащихся 5–9 классов.

Игры на этапе актуализации знаний

На этапе повторения и актуализации опорных знаний хорошо работают короткие игры-разминки, занимающие 3–5 минут. Так, в игре «Морфологический аукцион» класс делится на команды; учитель выставляет на «торги» предложения, а команды «покупают» право разобрать слово по составу или найти морфему, называя цену в виде правильного ответа. Игра обеспечивает многократное повторение морфемного анализа без монотонности. В игре «Загадка орфоэпического словаря» ученикам предлагается слово с «подвохом» в ударении (звонИт, свЁкла, включИт); отгадавшим предстоит обосновать норму – приём формирует интерес к нормативной стороне языка. Игра «Снежный ком слов» строится по цепочке: первый ученик называет слово определённой части речи, каждый следующий добавляет своё, повторяя всю цепочку; это развивает внимание и системность грамматических знаний.

Игры на этапе закрепления материала

Закрепление грамматических и орфографических навыков всегда требует многократного повторения, что вызывает усталость. Игровая форма нейтрализует это противоречие. В игре «Наводнение запятыми» текст предлагается без единого знака препинания; задача класса (в парах или командах) – «спасти» текст, расставив знаки и обосновав каждый. В игре «Лингвистическая студия» ученики «записываются» в звукооператоры, фонетисты, синтаксисты и выполняют звуко-буквенный, морфемный или синтаксический разбор как «профессиональное задание»: ролевая установка повышает ответственность и качество анализа. Ролевая игра «Суд над ошибкой» (7–9 классы), в которой «судьи»,

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

«прокурор», «защитник» и «подсудимый» (ошибка в предложении) разбирают дело о «преступлении против орфографии», одновременно тренирует пунктуацию и развивает речь, культуру спора и аргументации.

Игры на этапе применения знаний и развития речи

Квест «Спрятанное правило» организуется следующим образом: по классу размещены карточки с заданиями; правильно решив задание, команда получает часть «ключа», открывающего тайник с новым правилом или интересным языковедческим фактом. Технология особенно эффективна при изучении тем, требующих сравнения правил (например, различия правописания Н и НН в разных частях речи). В проектной игре «Телепередача «За грамотность!”» обучающиеся в ролях ведущих, корреспондентов и зрителей разбирают типичные ошибки из собственных письменных работ (анонимно), готовят «репортажи» с заданиями для зала. Этапная игра-зачёт «Своя игра» / «Поле чудес» по итогам четверти, где очки превращаются в рейтинг грамотности класса, мотивирует систематическую работу на протяжении всего периода.

Пример фрагмента урока

Тема: «Правописание суффиксов -ЕЦ-, -ИЦ-» (6 класс). Форма: игра-квест «Почта слов». Ученики делятся на «почтовые отделения» (команды). Каждая получает «посылку» – набор слов с пропущенными суффиксами (певЕц/певИц, танЕц и т. д.) и «правила доставки»: слово должно быть «доставлено» (написано на доске) только после того, как команда объяснит выбор суффикса по опорному слову. Для проверки служит «сортировочный центр» – класс голосует, согласен ли он с маршрутом письма. Итогом становится общий «каталог доставленных слов» (опорная схема), который служит основой для домашнего упражнения. Практика показывает: доля правильных написаний в такой работе заметно выше, чем при обычном способе закрепления, поскольку каждое слово обсуждается, оспаривается и эмоционально «закрепляется».

Условия эффективного применения игровых технологий

1. Соответствие учебно-воспитательным целям. Игра должна помогать осваивать тему, закреплять материал, развивать нужный навык или компетен-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

цию. Нельзя использовать игру просто ради развлечения – она должна решать конкретную дидактическую задачу.

2. Умеренность. Игровые приёмы должны чередоваться с другими формами работы и занимать разумную долю урока (обычно до 15–20 минут): систематическое превращение урока в игру обесценивает её мотивационный эффект.

3. Соответствие возрасту учащихся. В 5–6 классах уместны подвижные сюжетные игры и игры с ролями; в 7–9 классах эффективнее деловые, соревновательные и творческие игры с элементами выбора и самостоятельного проектирования.

4. Прозрачность правил и критериев оценки. Учащиеся должны заранее понимать, за что засчитывается результат, – это формирует учебную самостоятельность и честную соревновательность.

5. Рефлексивное завершение. Игру следует заканчивать обобщением: что мы повторили, какие ошибки встретились, что вызвало трудность. Без рефлексии игровое впечатление не конвертируется в знание.

4. Оценка влияния игровых технологий на мотивацию

Диагностика эффективности может включать сравнительный анализ: анкетирование по методике изучения учебной мотивации (например, адаптированный опросник А. К. Марковой) [4], наблюдение за включённостью в урок (доля добровольных ответов, качество выполнения упражнений), анализ динамики ошибок в письменных работах. Отмечается устойчивый эффект: классы, где игровые технологии применяются систематически (2–3 раза в неделю в виде коротких приёмов), демонстрируют более высокую познавательную мотивацию, лучшие показатели грамотности и положительное эмоциональное отношение к предмету. При этом игровая форма особенно значима для учащихся со слабой внешней мотивацией: опосредованная цель («победить в игре») постепенно трансформируется в интерес к самому языковому материалу – что и является показателем формирования внутренней мотивации [5].

Заключение

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Игровые технологии на уроках русского языка – не дань моде и не способ «развлечь» класс, а целенаправленный методический инструмент, который повышает уровень познавательной деятельности и мотивации учащихся, развивает мышление, воображение, творческие способности, формирует у учащихся навыки самооценки, самоконтроля своей учебной деятельности, способствует развитию культуры общения, воспитывает активную личность, которая умеет видеть, ставить и решать нестандартные проблемы.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 №370 : ред. от 19.08.2026. – Текст : электронный. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_452180/. – Текст : электронный.

2. Виноградова, Л. В. Русский язык: методика обучения / Л. В. Виноградова. – Москва : Вентана-Граф, 2018.

3. Иванова, Л. К. Игры на уроках русского языка в 5–9 классах: книга для учителя / Л. К. Иванова. – Москва : Просвещение, 1996.

4. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте : Пособие для учителя / А. К. Маркова. – Киев : Рад. шк., 1984. – 96 с.

5. Гербов, В. В. Внеклассная работа по русскому языку / В. В. Гербов. – Москва : Просвещение, 2004.

6. Сухомлинский, В. А. Сто советов учителю / В. А. Сухомлинский // Собр. соч.: Киев: Рад. школа, : 1976 : в 5 т. – 1976. – Т. 3.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)