

**Пулькова Софья Александровна**

учитель

МБОУ «Гимназия №6»

г. Новочебоксарск, Чувашская Республика

## **ИНТЕГРАЦИЯ ИГРОВЫХ И ПРОЕКТНЫХ ФОРМАТОВ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются возможности интеграции игровых и проектных форматов в школьной практике преподавания русского языка. Описываются конкретные приемы – «счастливый билет», орфографическое лото, грамматический бой, «литературное свидание», а также многоуровневые проектные форматы, например, лингвистические квесты, создание словаря сложных, ошибкоопасных слов.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, проектная деятельность, русский язык, дидактическая игра, лингвистический квест, мотивация, орфографическая грамотность.*

В настоящее время вопрос обучения предполагает включение ряда важных аспектов, таких как сочетание инноваций и традиционных форм работы, а также внедрение интерактивных методов, которые тесно переплетаются с идеями разноуровневого включения учащихся в образовательный процесс [1].

Сейчас проблема мотивации детей на уроках русского языка стоит особенно остро. Из-за процветания коротких видео на 5–10 секунд они не способны уделять внимание на уроках длинным, сложным объяснениям, не хотят выполнять обычные, привычные всем остальным поколениям устаревшие задания. Но стоит отметить, что без знания теории, без многократного повторения усвоить школьную программу невозможно. И мотивация сильно влияет на качество усвоение материала: ученик, который просто вызубрит правило, забудет его через неделю, и при этом другой ученик, который сможет вовлечься в языковой процесс, который увидит в нем интерес, – сможет применять знания гораздо дольше.

Цель статьи – показать, как игровые и проектные форматы можно встраивать в реальный учебный процесс, не требуя дополнительных часов и не нарушая тематическое планирование.

Форматы таких заданий могут быть разными по продолжительности и цели. Так, локальный игровой элемент займет на уроке 5–15 минут, поможет закрепить конкретное правило, проверит знания.

Игра «Счастливый билет» может пригодиться на этапе проверки домашнего задания или повторения. В начале урока ученикам раздаются карточки с вопросами – по одной на каждого или на пару. Большинство карточек содержат стандартное задание (объяснить орфограмму, вставить пропущенные буквы, определить часть речи). Но одна-две карточки – «счастливые»: на них написано шуточное или поощрительное сообщение («Счастливый билет! Ты освобождён от устного ответа, но поставь товарищу оценку» или «Счастливый билет! Расскажи одноклассникам одно новое слово, которое ты узнал на этой неделе»).

Игра «Орфографическое лото». Учитель готовит карточки лото: на каждой – квадраты с фрагментами слов, где пропущены орфограммы по изучаемой теме (например, «О, Ё после шипящих»). Учитель диктует слова или показывает их на слайде с контекстом. Ученики закрывают соответствующие квадраты. Выигрывает тот, кто первым собрал строку.

Формат отрабатывает орфографическую зоркость и скорость распознавания орфограммы. Его можно адаптировать под любую тему: корни с чередованием, правописание приставок, суффиксов, не с разными частями речи.

Самая известная игра «Найди ошибку» тоже может перестать быть обычным скучным заданием из сборника. Учитель заранее готовит текст (свой или заимствованный) с намеренно допущенными ошибками – 8–10 на страницу. Задача учеников – найти все ошибки, объяснить правило, к которому относится каждая, и исправить. Ошибки должны быть типичными: те, что ученики реально допускают (н/nn, не с существительными, тся/ться, запятые при причастных, деепричастных оборотах).

Формат развивает аналитическое мышление: ученик не пишет сам, а редактирует чужой текст – это смещает фокус с «как написать» на «почему так правильно», что для многих легче и понятнее.

Кроме того, игра может стать целым уроком. Например, урок-квест – это многоэтапная игра с сюжетом, где каждая стадия требует применения языковых знаний.

В начале урока учитель рассказывает легенду: в школьной библиотеке найден старинный сейф. Чтобы его открыть, нужно собрать код из 4-х цифр. Каждую цифру команда получает, успешно преодолев одну из «станций» с заданиями.

Цель урока – сформировать целостное представление об имени числительном как самостоятельной части речи, о его грамматических признаках и роли в речи, используя игровой формат. Класс делится на команды (в каждой команде не более четырех человек, чтобы каждый имел возможность поработать). Материалы: Карточки с заданиями, «листы расследования» для записи ответов.

На первом этапе команды получают список лексических единиц, среди которых необходимо выделить исключительно имена числительные, отсеяв слова других частей речи. Количество выписанных числительных становится первой цифрой кода и заносится в «лист расследования». Дидактическая функция этапа – формирование морфологической зоркости. Трудность может возникнуть в разграничении числительных и существительных со значением количества.

Второй этап направлен на отработку правила употребления мягкого знака в середине и на конце числительных. Командам предъявляется пронумерованный перечень числительных в начальной форме. Ученикам надо определить, в каких словах мягкий знак пишется в середине слова (например, пятьдесят, восемьсот, шестьдесят), выписать номера соответствующих позиций и найти их сумму. Если сумма – двузначное число, производится дальнейшее сложение его цифр до получения однозначного результата (например, сумма 35 преобразуется в 8). Дидактическая ценность этапа определяется тем, что правило о мягком знаке в чис-

лительных требует четкого знания правил. Математическая операция со сложением номеров выполняет функцию игрового трансформатора: она превращает орфографический результат в число, что создаёт ситуацию, где два предмета, русский язык и математика, взаимосвязаны.

На третьем этапе проверяется, пожалуй, одно из самых нужных умений – склонение числительных и их правописание. Задача для учеников – расписать числительные в определенном падеже словами, правильно их просклоняв. Третий этап проверяет один из наиболее сложных навыков – склонение количественных числительных в составе словосочетаний. Командам выдаётся «квитанция» – деловой текст, в котором числительные записаны цифрами в составе предложно-падежных конструкций (например: к 156 экземплярам, о 328 страницах, с 953 рублями). Задача – преобразовать цифры в словесную форму, поставив числительные в соответствующий падеж, и подсчитать общее количество букв во всех записанных числительных. Как и на предыдущей станции, двузначный результат сводится к однозначному путём сложения цифр. Итог – третья цифра кода.

Заключительный этап направлен на проверку умения правильно употреблять собирательные числительные в сочетании с существительными. Командам предлагается набор словосочетаний, часть из которых содержит речевые ошибки (например, двое девочек, пятеро подруг, трое щенков, обоих студенток). Задача – определить, какие сочетания построены корректно, и исправить ошибочные. Количество правильных вариантов – четвёртая цифра кода. Название станции «Речевая ошибка» подчёркивает, что нарушение правил сочетаемости – это не орфографический недочёт, а речевая ошибка, искажающая норму языка.

По завершении всех станций команды сдают «листы расследования» с зафиксированным четырёхзначным кодом. Команда, первой определившая верный шифр, получает право открыть «сейф» – материализованный объект (коробку, сейф-копилку), внутри которого находится «сокровище». В описанном сценарии «сокровище» – отметка «отлично» в классном журнале для каждого члена победившей команды.

В начале учебного года на уроках литературы особенно актуальна будет игра, для того чтобы проверить, какие книги прочитали ученики за лето. Можно организовать «Литературное свидание». В классе стулья ставятся в два круга: один ряд внутренний располагается лицом к другому кругу, внешнему. Ребята занимают в парах все стулья и начинается игра. Задача – за 1,5 минуты ученик из внутреннего круга должен рассказать партнеру самые интересные моменты, при этом не намекая на финал, оставляя интригу. По сигналу второй ученик начинает представлять свою книгу тому же собеседнику. Затем внешний круг сдвигается влево, а внутренний остается на месте. Должно получиться так, чтобы один ученик по очереди сначала слушал, а потом говорил с разными партнерами. Таким образом, все ученики говорят, делятся впечатлениями о прочитанном, узнают новые книги, которые захочется прочитать, при этом общаясь с одноклассниками, даже с теми, с кем, возможно, еще ни разу не заговорил бы сам.

Самым объемным форматом является проект. Например, «Создание словаря сложных, ошибкоопасных слов». Проект рассчитан на четверть или полугодие. Ученики собирают слова, которые они встречают в текстах на уроках и дома, но не знают или не уверены в значении. Каждую неделю 3–4 ученика представляют классу свои слова: значение, происхождение, пример употребления, синонимы, антонимы. К концу проекта класс создаёт собственный толковый словарь – в тетради, на ватмане или в цифровом формате.

Используя игровые и проектные форматы на уроках русского языка, мы не сделаем изучение правописания приставок менее важным, но при этом шанс, что ученик запомнит правило и начнёт применять его осознанно, значительно возрастёт.

### ***Список литературы***

1. Степанов, М. А. Игровая технология в образовательном процессе: технологические особенности игр в процессе обучения / М. А. Степанов, О. М. Гергет // International Journal of Open Information Technologies. – 2025. – Т. 13, № 4. – С. 170–180. – EDN SPNRUY.