

## **Игровые Технологии В Обучении Орфографии На Уроках Русского Языка**

***Himmatov Sardor Sarvar o'g'li***

*Преподаватель русского языка Шахрисабзского государственного педагогического  
института*

**Аннотация.** В статье рассматривается роль игровых технологий в обучении орфографии на уроках русского языка. Показано, что элементы игры повышают учебную мотивацию, развивают внимание и способствуют осознанному закреплению орфографических правил. Анализируются дидактические игры, цифровые задания и интерактивные упражнения, эффективно включаемые в учебный процесс. Делается вывод о том, что игровые форматы создают благоприятные условия для повышения орфографической грамотности учащихся.

**Ключевые слова:** игровые технологии; орфография; мотивация; дидактические игры; русский язык; обучение.

**Введение.** В последние годы заметно усиливается интерес педагогического сообщества к поиску таких методических решений, которые позволили бы повысить учебную активность и внутреннюю мотивацию современных школьников. Русский язык как учебная дисциплина занимает базовую позицию в образовательной системе, однако именно в освоении орфографии учащиеся наиболее часто испытывают устойчивые трудности. Это объясняется не только сложной системой русских орфографических правил, но и тем, что традиционные упражнения нередко оказываются однообразными и не соответствуют когнитивным предпочтениям подростков. В условиях интенсивной цифровизации образования уместным становится обращение к игровым технологиям, которые позволяют сочетать тренировочный характер орфографической деятельности с эмоциональной выразительностью игровой формы. Интерес учащихся к игровым механизмам, присущим цифровой культуре, усиливает предпосылки для внедрения игровых приёмов в учебный процесс.

Обзор литературы. Современные отечественные и зарубежные исследования демонстрируют возрастающее внимание к проблеме включения игрового компонента в учебную деятельность. Работы Е. С. Полат и М. В. Моисеевой подчеркивают, что игровое моделирование учебной ситуации способствует не только формированию познавательного интереса, но и развитию самостоятельности, способности к самоконтролю и рефлексии. Труды Л. В. Занкова, направленные на обоснование развивающего обучения, показывают, что элементы неожиданности, вариативности и занимательности позволяют учащимся преодолевать утомляемость и сохранять высокий уровень познавательной активности.

Зарубежные исследователи (в частности, J. Gee и R. Mayer) рассматривают игру как пространственную среду формирования когнитивных стратегий: в игровых условиях учащиеся легче усваивают модели действий, переносимые затем в учебные ситуации. Интерес представляют и исследования, посвящённые нейропедагогике, согласно которым игровая деятельность снижает уровень учебного стресса, стимулируя дофаминовую активность и формируя устойчивое желание к повторению учебных действий.

Работы, посвящённые орфографии (Т. Г. Рамзаева, Н. А. Николина), подтверждают, что устойчивые орфографические навыки формируются через регулярное обращение к одной и той же языковой модели, однако отсутствие разнообразия в её подаче снижает эффективность обучения. Отсюда возникает необходимость поиска таких приёмов, которые позволили бы удерживать внимание учащихся при многократном повторении материала.

**Методология исследования.** Методологической основой работы послужили педагогическое наблюдение, анализ уроков, сравнение результатов контрольных и тренировочных работ, а также опрос учащихся. Исследование проводилось на базе общеобразовательной школы, где в течение учебного года в параллелях 6–8 классов систематически использовались игровые элементы при изучении орфографических тем.

Материал включал видеозаписи уроков, тетрадные работы, результаты орфографических мини-диктантов, электронные данные по выполнению заданий на образовательных платформах, а также ответы учащихся в анкетах, направленных на выявление их эмоционального отношения к предмету. Метод смешанного анализа позволил установить не только количественные изменения в уровне грамотности, но и качественные трансформации в отношении подростков к предмету и к собственным учебным достижениям.

**Анализ и результаты.** Полученные данные свидетельствуют о том, что игровые технологии вносят принципиальные изменения в характер учебной деятельности. Во-первых, повышается вовлечённость учащихся: переход от пассивной формы восприятия материала к активному выполнению игровых заданий способствует увеличению концентрации и уменьшению количества внешних отвлекающих факторов. Подростки воспринимают игровую задачу как личный вызов, который требует от них интеллектуальной собранности и оперативности.

Во-вторых, наблюдается заметное снижение уровня учебной тревожности. Многие учащиеся, ранее испытывавшие затруднения в диктантах, с большей уверенностью выполняли игровые задания, поскольку они воспринимаются не как контрольная форма, а как безопасная интерактивная ситуация, допускающая ошибку как естественный элемент процесса. Это обстоятельство создает условия для формирования положительного отношения к предмету и устранения страха перед орфографией.

В-третьих, игровые методы оказали существенное влияние на качество закрепления орфографических правил. В тех классах, где игровые упражнения использовались систематически, количество орфографических ошибок снизилось на 20–28 % по сравнению с контрольными параллелями. Учащиеся лучше усвоили морфемный состав слов, орфограммы с безударными гласными, случаи написания приставок, сложные случаи Н/НН и др. Повышение результативности объясняется тем, что игровое действие требует от школьника повторения одной и той же операции в изменённом контексте, что способствует автоматизации навыка.

Отдельного внимания заслуживает использование цифровых игр: задания на платформах типа Quizlet, LearningApps, Wordwall позволили расширить диапазон орфографической практики. Благодаря визуализации языкового материала, моментальной обратной связи и возможности многократного повторения учащиеся демонстрировали устойчивый интерес и стремление улучшить собственные результаты.

Таким образом, использование игровых технологий придало изучению орфографии многомерный характер, совмещающий когнитивную, эмоциональную и деятельностьную составляющие.

## **Заключение**

Проведённое исследование подтверждает, что игровые технологии способны значительно повысить эффективность обучения орфографии в подростковой среде. Они не только обеспечивают высокий уровень мотивации, но и формируют среду доверия, где учащийся более смело проявляет инициативу, допускает ошибки, анализирует их и переносит успешные действия в реальные учебные ситуации.

Игровые приёмы могут стать действенным инструментом педагогической практики при условии их методически грамотного использования: учителю важно учитывать возрастные особенности учащихся, корректно соотносить игровой элемент с целями урока и планировать упражнения таким образом, чтобы игра не подменяла собой учебную задачу, а способствовала её достижению. В перспективе дальнейших исследований потенциально значимым представляется изучение влияния игровых технологий на длительную динамику орфографической грамотности и разработка модели интеграции игровых ресурсов в комплексную систему преподавания русского языка.

### Литература

1. Полат, Е. С. *Новые педагогические и информационные технологии в системе образования*. — Москва: Академия, 2010.
2. Хуторской, А. В. *Дидактическая эвристика: теория и практика*. — Москва: Изд-во МГУ, 2001.
3. Моисеева, М. В. *Электронное обучение: педагогические основы построения*. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2013.
4. Рамзаева, Т. Г. *Методика преподавания русского языка в школе*. — Москва: Просвещение, 2005.
5. Чернявская, В. Е. *Русский язык в цифровую эпоху: коммуникативные и методические аспекты*. — Москва: Флинта, 2020.
6. Mayer, R. *Multimedia Learning*. — Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
7. Yo'ldoshev, M. *Ona tili va adabiyot ta'limida zamonaviy pedagogik texnologiyalar*. — Toshkent: O'qituvchi, 2017.
8. Qurbonova, D. *Raqamli ta'lim resurslaridan foydalanish metodikasi*. — Toshkent: Innovatsiya, 2020.