

Keywords: stimulus, reaction, associative, mentions, associative survey, questionnaires, dictionary.

Станкус Екатерина Николаевна.
Донецкий государственный университет,
Российская Федерация, г. Донецк
старший преподаватель кафедры русского языка.
E-mail: e.n.stankus@mail.ru

Stankus Ekaterina Nikolayevna
Donetsk State University.
Russian Federation, Donetsk.
Senior Lecturer at the Russian Language Departme.
E-mail: e.n.stankus@mail.ru

УДК 372.4
DOI: 10.5281/zenodo.18074799

Е. В. Лавренчук © 2025

Е. А. Логвина © 2025

*Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донецкий государственный университет»
(Научн. рук. — ст. преподаватель Т. П. Плахтий)*

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК МЕТОД РАЗВИТИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРЕСА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

В статье рассматривается специфика игрового моделирования, выраженного в наличии конкретной образовательной цели и ожидаемого результата учебной игровой деятельности младших школьников на уроках литературного чтения в начальной школе. По мнению авторов статьи, игра является эффективным средством формирования читательского интереса учащихся, а уроки-игры помогают углублять знания, формировать коммуникативную активность, повышать самооценку, активизировать мобильность. Игровые педагогические технологии представляют широкий спектр методов и приемов обучения, основанных на использовании различных игровых моделей. Метод игрового моделирования, внедряемый на уроках литературного чтения в начальной школе, способствует развитию читательского интереса и мышления младших школьников.

Ключевые слова: игровое моделирование, младший школьник, игровая деятельность, читательский интерес.

Игра как средство обучения детей использовалась с древности. Многогранность игры как феномена изучается различными науками, включая педагогику, психологию, философию и другие. Игры эволюционировали на протяжении всей истории человечества, приобретая различные формы и культурное значение.

В педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский [19], Л. П. Блонский [3], С. Л. Рубинштейн [13] и др. Различные исследователи и мыслители зарубежья нагромождают одну теорию игры на другую — К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др.

В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» [17]. Как отмечал Ф. Шиллер, «в игре человек испытывает такое же наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества» [20].

Согласно Л. С. Выготскому, игра — источник развития и создает зону ближайшего развития: «...по существу через игровую деятельность и движется ребенок» [5]. На теоретическом и практическом уровнях большое значение имеет

следующий тезис: для ребенка важен сам процесс игры, его личностные переживания, и что в этой игре он создает выдуманные истории, позволяющие выносить смысл с одного предмета на другой при помощи фантазии, что помогает осваивать отдельные факторы, подробности реальности. К.Д. Ушинский отмечал: «дети в игре ищут не только наслаждение, но и самоутверждение в интересных занятиях». Игра, по его воззрению: «своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности» [19, с. 289].

К. Д. Ушинский пишет: «Не надо забывать, что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, есть тоже деятельность ребенка» [19, с. 289]. Великий педагог буквально первым в России заявлял, что «... в игре соединяются одновременно стремление, чувствование и представление. Лишение ребенка игры как сознательной деятельности есть самое страшное наказание для него» [19, с. 292]. Таким образом, игра является особой формой освоения действительности путем ее воспроизведения, моделирования. Игровая деятельность — произвольное, обобщенное воспроизведение действительности.

В научной литературе предпринята классификация образовательных технологий. Существует несколько подходов. Так, один из подходов классификации образовательных технологий предпринят Н.В. Бордовской и А.А. Реан. Ученые выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии [4].

Наибольший интерес, в нашем исследовании, представляют игровые технологии. Они включают взаимодействие педагога и учащихся через игровые сюжеты (игры, сказки и др.) с интеграцией образовательных задач. В образовательном процессе применяются различные виды игр: занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные. Игровые технологии — часть педагогических технологий, и их применение в образовании имеет давнюю историю. Игровые технологии вызывают большой интерес у педагогов. Несмотря на попытки классификации, однозначного определения игры нет. Научно установлены связи игры с культурой, её влияние на развитие личности, её биологическая природа и психосоциальная обусловленность. Однако в российском образовании игровые технологии всё ещё считаются инновационными.

Т. М. Михайленко в своей научной статье отмечает: «Несомненно, и в отечественной и в мировой педагогической практике накоплен багаж, который может быть использован. Это, в первую очередь, игровые технологии. Они нашли широкое применение в нашей практике. Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя» [10].

Развитие мышления в младшей школе крайне важно. Игровые технологии — это совокупность методов организации обучения через педагогические игры, имеющие четкую образовательную цель и познавательную направленность.

На уроках литературного чтения в начальной школе игровая форма реализуется через игровые приемы и ситуации, мотивирующие учащихся к учебной деятельности. Моделирование — это метод познания интересующих нас объектов через модели. Игровое моделирование — метод, который позволяет сделать процесс чтения более увлекательным, эмоционально насыщенным и лично значимым. Он используется на уроках литературного чтения в начальной школе для формирования читательского интереса, развития речи, мышления, коммуникативных навыков и эмоционального отклика.

Игровое моделирование имеет большие возможности, поскольку игра как модель объективной реальности делает более понятной ее структуру и вскрывает важные

причинно-следственные связи. По мнению В. С. Кукушина, реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [8].

При использовании игровых технологий на уроках важно соблюдать несколько условий. Игры должны соответствовать учебным и воспитательным целям, учитывая подготовленность и психологические особенности учащихся. Также следует помнить, что игра является средством для содействия сотрудничеству, а не самоцелью, что требует умеренности в их применении. Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций.

Т. М. Михайленко отмечает: «Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученье во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры — ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность» [10].

В качестве первого принципа использования игровых приемов на уроках в начальной школе Т. Г. Акинфеева выделяет принцип активности и самостоятельности. Игровые приемы должны активизировать мыслительную деятельность учащихся и стимулировать их к самостоятельному поиску решений. Дети должны быть активными участниками игры, принимать активное участие в обсуждении, анализе и решении задач [2].

Второй — принцип системности и последовательности. Игровые приемы должны быть организованы в систему, которая позволяет последовательно развивать и углублять знания и умения учащихся. Важно, чтобы игры строились на основе уже изученного материала и позволяли закрепить его, а также вводили новые элементы и понятия.

Третий — принцип доступности и интересности. Игровые приемы должны быть доступными для всех учащихся и вызывать интерес к изучаемому материалу. Игры должны быть разнообразными и увлекательными, чтобы мотивировать детей к активному участию и усвоению новых знаний.

Рассмотрим цели использования игровых приемов на уроках литературного чтения. Во-первых, это развитие речи и мышления. Игровые приемы на занятиях помогают учащимся улучшить речь, увеличить словарный запас и развить логическое мышление. Во-вторых, происходит активное формирование коммуникативных навыков у учащихся. Игровые приемы на уроках тренируют умения слушать, понимать других и работать в группе. В-третьих, наблюдается развитие творческой активности детей. Использование игровых приемов на уроках литературного чтения способствует оригинальному мышлению и креативности младших школьников. В-четвертых, важно формирование познавательного интереса у каждого ученика. Игровые приемы на уроках вызывают интерес к художественному слову, литературе и культуре, способствуя обучению и развитию познавательных способностей учащихся младших классов.

По мнению Д. Н. Узнадзе [18], игра является формой психогенного поведения, т. е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок рассматривал Л. С. Выготский [5]. А. Н. Леонтьев [9] отмечал, что игра, это как свобода

личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». Наиболее полное определение представлено у В. С. Кукушина. Ученый считает, что игра — это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором формируется и совершенствуется самоуправление поведением [8].

По-другому игру описывал Б. П. Никитин, который считает, что игра — это набор задач, которые решает ребенок с помощью дидактического материала. Технология развивающих игр Б. П. Никитина интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем многообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями [11].

По определению Г. К. Селевко, игровая технология — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [14, с.50]. В. Е. Скачок, В. В. Баранов, А. А. Котлярович рассматривают использование игровых форм обучения как способ активизации учебного процесса: «Игровые формы занятий помогают сделать любой учебный материал увлекательным, что вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний» [15, с. 263]. Г. В. Евстифеева даёт следующее определение: игровые приёмы — это способность решения учебных задач и формирование у детей интереса к учебной деятельности [7].

Таким образом, мы видим, что взаимосвязь между понятиями «игра», «игровые приёмы» и «игровые технологии» заключается в том, что игра является основой, на которой строятся игровые приёмы и используются игровые технологии. Игровые приёмы, в свою очередь, используются для того, чтобы сделать игровой процесс более системным, целенаправленным и эффективным. Игровые технологии вводят новые возможности и инструменты, позволяющие современным образовательным методам и приёмам проявиться в полной мере, расширяя границы игрового обучения и обогащая образовательный процесс для достижения лучших результатов.

Один из самых сложных и ответственных этапов в жизни ребенка — это начало обучения в школе. Дети шести — семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. Об этом пишет в своей статье Н. К. Абдыгазиева: «У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью» [1, с. 55].

Во время урока-игры у детей развиваются мыслительные процессы, изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках. Использование игровых занятий в начальной школе не только способствует повышению интереса к учебе, но также улучшает качество самого обучения. Как сказал великий педагог К. Д. Ушинский, «...в игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В игре дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы» [19].

Педагог должен быть исследователем, способным идентифицировать и понимать педагогико-методологическую проблему, показывать пути ее решения на теоретическом и практическом уровнях, использовать результаты своих научных исследований в учебном процессе. Одной из важных задач педагога является стимулирование и мотивация учащихся к активной учебной деятельности.

Игровые уроки в начальной школе являются уникальными формами обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческо-поисковом уровне при изучении художественных произведений в младших классах. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально

окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

В игровой деятельности ребенок постепенно интегрируется в единое жизненное пространство, приобретает знания об окружающем мире и способах его познания, формирует коммуникативные нормы, ценности и оптимальный уровень осведомленности, поскольку, как отмечает Т. П. Плахтий, «Моделирование ситуаций позволяет участникам игры экспериментировать» [12, с. 114].

По мнению О. Ю. Головки, «...с помощью развивающих игр можно привлечь внимание детей к теме, развить их интерес и пробудить интерес к усвоению знаний. Во время урока-игры у учащихся развиваются мыслительные процессы, и изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках» [6, с. 160].

Также важно на уроках литературного чтения в общеобразовательной школе применять игры, которые известны учащимся с детства. Они сталкиваются с уже знакомыми правилами и приобретают или закрепляют необходимые знания, выполняя уже привычные для них игровые задания. Применяются следующие формы игровой деятельности на уроках литературного чтения: урок-путешествие, урок-экскурсия, дидактическая игра, урок-сказка, урок-эстафета, урок-кроссворд, игры со словами, занимательные диктанты и другие.

Использование игр на уроках в начальной школе очень важно, ведь такие игры помогают учителю создать благоприятную атмосферу для продуктивной работы, положительно повлияют на мотивацию обучающихся, сформируют необходимые навыки и умения. Одна из главных ролей учителя — побуждать и мотивировать учащихся к активной учебной деятельности, ведь младшие школьники обычно преследуют только развлекательные цели. Фактически, данный тип деятельности помогает добавить разнообразия иногда монотонным и типичным занятиям в классе.

Игра может стать неотъемлемой частью урока. Этот метод обучения трудно переоценить, ведь он, как ничто другое, помогает в усвоении, закреплении знаний, учит сравнивать, анализировать, изучать и обобщать в интересной форме. А учитель, в свою очередь, может контролировать несколько процессов. Игровой деятельности на занятиях отводится одна из важнейших ролей в системе обучения и целостного воспитания младших школьников.

Благодаря играм ребенок непосредственно развивает не только речь, но и воображение, мышление, память. Игра — это незаменимый инструмент в становлении личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к художественному тексту и сделать изучение учебного предмета более увлекательным. На уроках литературного чтения использование игр способствует развитию читательского интереса младших школьников. Перспективным направлением данного исследования является обобщение методических подходов к актуализации игровой деятельности на уроках литературного чтения в начальной школе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абдыгазиева, Н.К. Применение игровых технологий на уроках русского языка / Н.К. Абдыгазиева, Н.К. Календерова // Бюллетень науки и практики. — 2021. — № 7. — С. 291-294. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-na-urokakh-russkogo-yazyuka> (дата обращения: 18.11.2025).
2. Акинфеева, Т. Г. Элементы занимательной лингвистики на уроках русского языка в начальной школе как инструмент формирования орфографической грамотности / Т.Г. Акинфеева. — Красноярск: СФУ, 2019 — [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://elib.sfukras.ru/bitstream/handle/2311/125426/akinfeeva_t.g._diplom.pdf?sequence=1 (дата обращения: 17.11.2025).

3. Блонский, П.П. Психология и педагогика. Избранные труды / П.П. Блонский. — 2-е изд., стер. / П.П. Блонский. — Москва: Юрайт, 2020. — 184 с.
4. Бордовская, Н. В., Реан, А. А. Педагогика: Учебное пособие. — СПб.: Питер, 2008. — 304 с.
5. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский. — Санкт-Петербург: Эксмо, 2012. — 79 с.
6. Головкин, О.Ю. Содержание дидактических игровых технологий на уроках русского языка в третьем классе / О.Ю. Головкин // Высшее гуманитарное образование XXI века: проблемы и перспективы. — 2020. — С.160-164.
7. Евстифеева, Г.В. Игровые приёмы на занятиях техническим творчеством. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-priyomy-aktivizatsii-uchebnogo-protssesa> (дата обращения: 11.11.2025).
8. Кукушин, В.С. Педагогические технологии: учебное пособие для студентов педагогических специальностей / В.С. Кукушина. — Ростов н/Дону, 2007. — 320 с.
9. Леонтьев, В. Г. Мотивация и психологические механизмы ее формирования / В. Г. Леонтьев. — Новосибирск: Новосибирский полиграфкомбинат, 2012. — 264 с.
10. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко. — Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). — Т.1. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 03.11.2025).
11. Никитин, Б.П. Технология развивающих игр / Б.П. Никитин // Педагогика. —2006. — 421 с.
12. Плахтий, Т.П. Использование методов интерактивного обучения в профессиональной подготовке будущих педагогов / Т.П. Плахтий // Русский язык в поликультурном мире. Сборник научных статей VI Международного симпозиума (8 –12 июня 2022 г.). В 2-х томах. — Т.2. Редколлегия: И. П. Зайцева, Е.М. Маркова, Т.С. Чабаненко, Е.М. Шахова [и др.]. Симферополь, 2022 — С. 109-114. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?edn=fjglim> (дата обращения: 18.11.2025).
13. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии — Издательство: Питер, 2002 г. — 720 с.
14. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. — Москва: Просвещение, 1998. — 445с.
15. Скачок, В.Е., Баранов, В.В., Котлярович, А.А. Игровая форма учебного процесса как способ вовлечения учащихся // Молодой учёный — 2019. — № 39 (277). — С. 263-265. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/277/62690/> (дата обращения: 11.11.2025).
16. Специальная психология : учеб. пособие / Е.С. Слепович [и др.]; под ред. Е.С. Слепович, А.М. Полякова. — Минск: Выш. шк., 2012. — 511с.
17. Сухомлинский, В.А. Труд и игра в педагогическом процессе. / В.А. Сухомлинский. — Москва: «Просвещение», 2022. — 152 с.
18. Узнадзе, Д.Н. Игра. Теория функциональной тенденции / Д.Н.Узнадзе // Антология гуманной педагогики: Узнадзе. — Москва: Просвещение, 2000. — 136с.
19. Ушинский, К. Д. Избранные труды. — В 4 кн. — Кн. 4: Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии. Программы педагогического курса для женских учебных заведений. — Москва: Дрофа, 2015. — 544 с.
20. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер. — Москва: Рипол-Классик, 2020. —242 с.

Поступила в редакцию 25.11.2025 г.

E. V. Lavrenchuk, E. A. Logvina

GAME MODELING AS A METHOD OF DEVELOPING READING INTEREST IN YOUTH SCHOOL STUDENTS

The article discusses the specifics of game modeling, which is expressed in the presence of a specific educational goal and the expected result of educational game activities of younger students in literature reading lessons at primary school. According to the authors of the article, the game is an effective means of forming students' reading interest, and game lessons help to deepen knowledge, form communicative activity, increase self-esteem, and activate mobility. Game pedagogical technologies represent a wide range of teaching methods and techniques based on the use of various pedagogical techniques and game models. The game modeling method, which is used in elementary school literature classes, helps to develop reading interest and thinking in young students.

Keywords: game modeling, primary school students, game activities, and reading interest.

Лавренчук Елена Викторовна
Донецкий государственный университет,
г. Донецк, РФ.
Магистрант.
E-mail: lavrenchuk.yelena@mail.ru

Логвина Ева Александровна.
Донецкий государственный университет,
г. Донецк, РФ.
Студент
E-mail: evalogvina72@gmail.com

Плахтий Татьяна Петровна.
Донецкий государственный университет,
г. Донецк, РФ.
Старший преподаватель кафедры дошкольного и
начального педагогического образования.
E-mail: plachtijt@mail.ru

Lavrenchuk Elena Viktorovna
Donetsk State University,
Donetsk, RF.
Undegraduat student.
E-mail: lavrenchuk.yelena@mail.ru

Logvina Eva Alexandrovna
Donetsk State University,
Donetsk, RF.
Student.
E-mail: evalogvina72@gmail.com

Plakhtiy Tatyana Petrovna.
Donetsk State University,
Donetsk, RF.
Senior Lecturer of the Department of Preschool and
Primary Pedagogical Education.
E-mail: plachtijt@mail.ru