

УДК 373.31

**И. А. Берина, Н. Г. Елескина, Т. В. Михайлова, Н. В. Стародубцева**

**I. A. Berina, N. G. Eleskina, T. V. Mikhailova, N. V. Starodubtseva**

Берина Инесса Анатольевна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 97», г. Новокузнецк, Россия.

Елескина Наталья Геннадьевна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 97», г. Новокузнецк, Россия.

Михайлова Татьяна Васильевна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 97», г. Новокузнецк, Россия.

Стародубцева Наталья Викторовна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 97», г. Новокузнецк, Россия.

Berina Inessa Anatolyevna, Primary School Teacher, Secondary School 97, Novokuznetsk, Russia.

Eleskina Natalya Gennadievna, Primary School Teacher, Secondary School 97, Novokuznetsk, Russia.

Mikhailova Tatyana Vasilyevna, Primary School Teacher, Secondary School 97, Novokuznetsk, Russia.

Starodubtseva Natalya Viktorovna, primary school teacher, Secondary School 97, Novokuznetsk, Russia.

# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФОРМИРОВАНИИ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

## **GAME TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF READING LITERACY AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию влияния игровых технологий на формирование читательской грамотности в начальной школе. Рассматриваются современные подходы к обучению, интерактивные форматов и методов для развития интереса к литературе и повышению уровня понимания прочитанного материала. Особое внимание уделяется педагогическим условиям и методикам.

**Annotation.** The article is devoted to the study of the influence of game technologies on the formation of reading literacy in elementary school. It examines modern approaches to teaching, interactive formats, and methods for developing interest in literature and increasing the level of understanding of the read material. Special attention is paid to pedagogical conditions and methods.

**Ключевые слова:** игровые технологии, читательская грамотность, начальная школа, педагогические условия, учебно-воспитательный процесс.

**Keywords:** game technologies, reading literacy, primary school, pedagogical conditions, educational process.

Современное образовательное пространство переживает период активной трансформации подходов к обучению чтению. Традиционные методики, основанные преимущественно на механическом заучивании и повторении, постепенно уступают место интерактивным формам работы с текстом. Читательская грамотность перестала восприниматься исключительно как техническая способность декодировать буквенные символы. Сегодня речь идет о комплексном умении взаимодействовать с письменной информацией, извлекать смыслы, критически оценивать содержание и применять полученные знания в различных жизненных контекстах [5].

Младший школьный возраст представляет собой критический период для становления читательских компетенций. Именно в этом возрастном диапазоне закладываются фундаментальные навыки работы с текстом, формируется отношение к чтению как к деятельности. Психологические особенности детей шести-десяти лет определяют специфику педагогических подходов. Преобладание наглядно-образного мышления, высокая эмоциональная отзывчивость, потребность в двигательной активности и игровой деятельности создают естественную основу для интеграции игровых элементов в процесс освоения грамотности.

Игровая деятельность остается ведущей формой познания мира для ребенка, переступившего порог школы. Несмотря на смену социальной ситуации развития и появление учебной деятельности, игра продолжает занимать центральное место в психической жизни младшего школьника. Через игру ребенок осваивает социальные роли, экспериментирует с поведенческими моделями, проживает различные эмоциональные состояния. Педагогическое использование игрового потенциала позволяет создать мотивационную основу для освоения сложных когнитивных операций, связанных с чтением.

Теоретическое осмысление роли игры в образовательном процессе имеет глубокие корни в отечественной и зарубежной педагогике [6]. Культурно-историческая концепция развития высших психических функций раскрывает механизмы формирования сложных когнитивных навыков через социальное взаимодействие и знаково-символическую деятельность. Игра в этом контексте выступает как форма опосредованного освоения культурных средств, включая письменную речь. Ребенок в игровой ситуации оперирует символами, создает воображаемые контексты, что структурно близко к процессам понимания текста.

Концепция зоны ближайшего развития приобретает особое звучание при анализе игровых технологий обучения чтению. Игровая ситуация создает естественные условия для педагогической поддержки, когда взрослый или более компетентный сверстник выступает в роли помощника, постепенно передавая ребенку инструменты самостоятельной работы с текстом. В отличие от директивного обучения, игровой контекст предполагает добровольное принятие правил, внутреннюю мотивацию к преодолению трудностей, что качественно меняет характер образовательного взаимодействия.

Читательская грамотность представляет собой многокомпонентное образование, включающее техническую сторону чтения, понимание прочитанного, способность к интерпретации и рефлексии над текстом [2]. Младший школьник проходит путь от буквенного декодирования к быстрому чтению целыми словами, от понимания отдельных предложений к выстраиванию целостной картины текста. Каждый этап этого развития требует специфических педагогических средств, и игровые технологии демонстрируют гибкость в адаптации к различным образовательным задачам.

Дидактическая игра как классическая форма образовательной работы с младшими школьниками обладает четкой структурой, включающей познавательное содержание, игровое действие и правила. При формировании читательской грамотности дидактические игры могут фокусироваться на различных аспектах работы с текстом. Игры, направленные на развитие фонематического слуха и звукобуквенного анализа, создают фундамент технической стороны чтения. Ребенок в игровой форме учится различать звуки, соотносить их с графическими символами, выделять слоги и формировать из них слова.

Особую категорию составляют игры, развивающие словарный запас и понимание лексических значений. Младший школьник сталкивается с текстами, содержащими множество незнакомых слов. Традиционное обращение к словарю часто воспринимается как скучная обязанность, прерывающая процесс чтения. Игровое освоение новой лексики превращает эту работу в увлекательное исследование. Ребенок может выступать в роли детектива, расследующего значения слов по контекстуальным подсказкам, или путешественника, собирающего коллекцию новых понятий [4].

Ролевые игры открывают широкие возможности для развития понимания текста и способности к интерпретации. Когда дети разыгрывают сцены из прочитанного произведения, они неизбежно проходят через глубокий анализ характеров персонажей, мотивов их поступков, логики развития сюжета. Перевоплощение в литературного героя требует понимания его эмоционального состояния, системы ценностей, особенностей речи. Этот процесс активизирует эмпатию, развивает способность видеть ситуацию с различных точек зрения, что составляет основу глубокого понимания текста.

Драматизация прочитанного создает уникальную ситуацию, когда текст становится сценарием для живого действия. Младшие школьники с энтузиазмом берутся за подготовку театральных постановок по мотивам литературных произведений. Процесс подготовки требует многократного обращения к тексту, обсуждения деталей, поиска подтекстов. Коллективная работа над спектаклем превращается в совместное конструирование смысла, где каждый участник вносит свое понимание и интерпретацию.

Игры-путешествия погружают читателя в воображаемые миры, созданные текстом. Географические карты литературных пространств, маршруты героев, временные линии событий превращают абстрактное повествование в наглядную реальность. Младший школьник получает возможность стать активным участником литературного путешествия, принимать решения вместе с героями, предсказывать развитие событий. Такая форма работы развивает пространственное мышление, умение отслеживать причинно-следственные связи, выстраивать логику повествования.

Квесты на основе прочитанных текстов соединяют физическую активность с интеллектуальной работой. Дети перемещаются по игровому пространству, выполняя задания, связанные с содержанием произведения. Необходимость найти ответ на вопрос или решить задачу мотивирует к внимательному перечитыванию фрагментов текста, поиску деталей, анализу информации. Элемент соревнования добавляет эмоциональную насыщенность, создает ситуацию увлеченности процессом.

Цифровые технологии расширяют арсенал игровых средств формирования читательской грамотности. Интерактивные книги, образовательные приложения, онлайн-платформы предлагают мультимедийный опыт взаимодействия с текстом. Анимированные иллюстрации оживают при касании, персонажи вступают в диалог с читателем, сюжет развивается в зависимости от выбора пользователя. Такая форма чтения соответствует особенностям восприятия современных детей, выросших в цифровой среде.

Геймификация образовательного процесса предполагает применение игровых механик в неигровом контексте обучения чтению [3]. Система баллов, уровней, достижений и наград превращает освоение читательских навыков в захватывающее приключение. Ребенок получает немедленную обратную связь о своих успехах, видит прогресс в наглядной форме, что поддерживает мотивацию к продолжению работы. Элементы соревнования с собственными результатами или дружеское соперничество с одноклассниками стимулируют стремление к совершенствованию.

Конструирование собственных текстов в игровой форме развивает понимание структуры повествования и авторских приемов. Когда младшие школьники создают продолжение прочитанной истории, придумывают альтернативные варианты развития событий или сочиняют истории от лица различных персонажей, они осваивают механизмы текстопорождения изнутри. Этот опыт качественно меняет позицию читателя, делая его более осознанным и критичным.

Игры со словами и буквами развивают металингвистическую осведомленность, способность рефлексировать над языковыми явлениями. Анаграммы, ребусы, шарады, палиндромы превращают язык в объект исследования и экспериментирования. Младший школьник обнаруживает скрытые закономерности, играет со звучанием и значением слов, что углубляет понимание природы письменной речи.

Коллективные формы игровой работы с текстом создают зону социального взаимодействия, где происходит обмен читательскими стратегиями. Когда дети совместно решают задачи, связанные с пониманием текста, они проговаривают свои мыслительные операции, делают видимыми скрытые процессы понимания. Более опытный читатель демонстрирует способы работы с трудными фрагментами, и эти стратегии присваиваются другими участниками группы.

Дифференцированный подход в применении игровых технологий учитывает разный уровень читательской подготовки младших школьников [1]. Дети одного возраста могут находиться на различных этапах освоения грамотности. Игровые задания легко адаптируются по степени сложности, что позволяет каждому ребенку работать в зоне актуального развития и постепенно продвигаться к более сложным формам взаимодействия с текстом. Эмоциональная вовлеченность, создаваемая игровой ситуацией, способствует запоминанию и закреплению читательских навыков. Информация, полученная в эмоционально насыщенном контексте, лучше сохраняется в памяти и легче актуализируется при необходимости. Радость открытия, азарт решения задачи, удовольствие от совместной деятельности создают положительное эмоциональное подкрепление процесса чтения.

Формирование читательской самостоятельности происходит через постепенное усложнение игровых задач и расширение степени свободы в выборе способов действия. Первоначально педагог детально структурирует игровую ситуацию, предлагает четкие алгоритмы действий. По мере развития компетенций дети получают больше возможностей для самостоятельного планирования, выбора стратегий, оценки результатов. Игра становится пространством проб и ошибок, где ребенок может экспериментировать без страха негативной оценки.

Интеграция игровых технологий в систематическую работу по формированию читательской грамотности требует методической компетентности педагога. Учитель выступает как организатор игрового пространства, создатель ситуаций, провоцирующих читательскую активность. Профессиональное мастерство проявляется в способности видеть образовательный потенциал игры, встраивать игровые элементы в логику урока, поддерживать баланс между развлекательностью и учебным содержанием. Оценка эффективности игровых технологий в формировании читательской грамотности требует комплексного подхода. Традиционные измерители скорости и правильности чтения дополняются качественными показателями понимания текста, способности к интерпретации, читательской мотивации. Наблюдения за поведением детей в игровых ситуациях предоставляют богатую информацию об их читательских стратегиях, трудностях, предпочтениях.

Устойчивость сформированных навыков проверяется способностью применять их в новых контекстах, выходящих за рамки учебных ситуаций. Младший школьник, у которого развита читательская грамотность, обращается к тексту не только по требованию учителя, но и по собственной инициативе для решения жизненных задач. Чтение становится инструментом познания, средством коммуникации, источником эстетического переживания. Перспективы развития игровых технологий в образовании связаны с углублением понимания механизмов обучения, появлением новых технических возможностей, изменением культурного контекста детства. Виртуальная и дополненная реальность открывают беспрецедентные возможности для создания иммерсивного читательского опыта. Искусственный интеллект позволяет адаптировать игровые задания к индивидуальным особенностям каждого ребенка в реальном времени.

Критическое осмысление применения игровых технологий требует внимания к возможным рискам и ограничениям. Избыточная игровизация может привести к ситуации, когда ребенок ожидает постоянного развлечения и отказывается от деятельности, требующей волевых усилий. Баланс между игровыми и неигровыми формами работы, постепенный переход от внешней мотивации к внутренней становится задачей педагогического проектирования. Интеграция игровых технологий в формирование читательской грамотности младших школьников представляет собой перспективное направление развития современной дидактики. Учет возрастных особенностей, опора на естественные механизмы развития, создание эмоционально насыщенной образовательной среды способствуют эффективному освоению сложных когнитивных навыков. Игра перестает восприниматься как противоположность учению, становясь формой организации полноценной учебной деятельности, соответствующей природе младшего школьника.

## **Список литературы**

1. Акишева, А. К. Дифференцированный подход к обучению в начальных классах / А. К. Акишева, А. Н. Абзелова. - Текст : непосредственный // НИР/S&R, 2021. - № 1 (5). - С. 137-141.
2. Балашова, Е. С. Читательская грамотность как компонент функциональной грамотности / Е. С. Балашова, И. А. Ерофеева. - Текст : непосредственный // Достижения науки и образования, 2022. - № 3 (83). - С. 29-31.
3. Быстрова, Н. В. Геймификация в современном образовательном процессе / Н. В. Быстрова, Н. А. Бакулина, А. В. Гнездин, А. В. Угарова. - Текст : непосредственный // Журнал прикладных исследований, 2022. - № 6. - С. 416-425.
4. Крыкбаева, А. Т. Методы развития связной устной и письменной речи учащихся / А. Т. Крыкбаева, Г. К. Кожагулова. - Текст : непосредственный // Наука и образование сегодня, 2025. - № 3 (84). - С. 60-63.

5. Теоретические и методические основы формирования читательской грамотности у школьников: Учебно-методическое пособие / Составитель Б. Г. Меркин. - Смоленск, ГАУ ДПО СОИРО, 2023. - 76 с. - Текст : непосредственный.
6. Харабаджах, М. Н. Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе начального образования / М. Н. Харабаджах. - Текст : непосредственный // Педагогический вестник, 2020. - № 12.

---

© Берина И. А., Елескина Н. Г., Михайлова Т. В., Стародубцева Н. В., 2026