



## ИГРОВЫЕ И ПРОЕКТНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СОВРЕМЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Г.А. Тажимуратова

соискатель Национального педагогического  
университета Узбекистана имени Низами  
Ташкент, Узбекистан

**DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.18229004>

***Аннотация.** В статье представлены игровые и проектные методы обучения как современные инструменты формирования мотивации учащихся школ. В ней рассматриваются особенности, эффективные методы применения геймификации, ролевых игр, ВЕБ-квестов и проектной деятельности в развитии познавательной активности, критического мышления и коммуникативных навыков у обучаемых.*

***Ключевые слова:** мотивация, игровые методы, проектная деятельность, геймификация, образовательный процесс.*

Современное образование требует не только передачи знаний, но и формирования у учащихся устойчивой учебной мотивации, готовности к самообразованию и самостоятельному поиску информации. Однако традиционные формы проведения уроков не всегда обеспечивают должный уровень вовлечённости. В этих условиях возрастает значение и роль активных методов обучения – игровых и проектных, которые позволяют связать учебный материал с личным опытом школьников, стимулируют инициативу и создают условия для сотрудничества. Планировать и строить урок по русскому языку необходимо на основе продуктивной обучающей культуры: обучение должно быть безопасным, открытым, предоставлять обучающимся равные возможности и по максимуму применять разного рода пути коммуникации [2, с. 53].

Технологии трудно внедряются в учебный процесс по русскому языку и литературе, так как педагогическая деятельность – это сплав нормы и творчества, науки и искусства. Это не производственный процесс печати по определенной технологии «книги для чтения». В технологии обучения много запрограммированных стратегий, подключающих мыслительно-творческие способности и самостоятельную деятельность обучаемых [3, с. 1]. Рассмотрим их.

### *1. Игровые методы обучения.*

Игровые технологии включают в себя:

- ✓ геймификацию (баллы, рейтинги, виртуальные награды);
- ✓ ролевые игры (имитация жизненных ситуаций: «суд над литературным героем», «пресс-конференция»);



✓ ВЕБ-квесты и викторины (серия заданий, объединённых общей целью).

Игра снижает уровень тревожности, активизирует внимание, формирует положительное отношение к обучению.

## 2. Проектные методы.

Проектная деятельность развивает исследовательские и творческие навыки обучающихся. Различают следующие виды проектов:

*исследовательские, которые* направлены на углубленное изучение материала, развитие аналитических навыков и критического мышления, например, обучаемым можно предложить проанализировать рассказ А.П. Чехова («На подводе», «Случай из практики» и др.) с выявлением художественных деталей и подтекста, или же провести сопоставление между разными произведениями в плане раскрытия темы «маленького человека», например, у Гоголя и Чехова);

*творческие, стимулирующие* воображение и позволяющие раскрыть личностный потенциал учащихся, например, осуществить инсценировку литературного произведения (мини-спектакль, театрализованное чтение); создать иллюстрированный сборник стихотворений любимого поэта, подготовить видеоролик, комикс или подкаст на основе конкретного учебного материала; разработать афишу, рекламирующей одно из «правил русского языка». В отличие от исследовательских творческие проекты не ограничены строгими рамками анализа, а открывают пространство для самовыражения, например, по литературе -осуществить инсценировку рассказа А.П. Чехова «Дама с собачкой», или подготовка иллюстраций к стихотворению (А.С. Пушкина «Зимний вечер»), или подготовить съёмку видеоролика по мотивам конкретного прочитанного произведения; по русскому языку – подготовка «рекламного плаката» одного из языковых правил, создание комикса, в котором герои спорят об орфографических нормах. Такие самостоятельные проекты способствуют развитию художественного мышления, коммуникативных навыков и эмоциональной вовлечённости в учебный диалог. Учащиеся начинают воспринимать предмет не только как набор правил и текстов, но и как живое пространство для творчества. Проектная работа способствует формированию коммуникативных умений и навыков самостоятельной деятельности.

## 3. Сочетание игровых и проектных методов.

Сочетание игры и проекта позволяет одновременно вызвать эмоциональный интерес и закрепить знания в процессе практической деятельности. Учащиеся не только участвуют в увлекательном процессе, но и



создают продукт, который представляет ценность для них и для учебного сообщества. Одним из эффективных приёмов является *образовательный квест*. Квест – это игра, в которой задействованы одновременно и интеллект её участников, и воображение, и физические способности. На первое место выступает «активность (личностная, интеллектуальная и командная, которая направлена на сотрудничество обучаемых друг с другом)». Существенно, что учащиеся выполняют задания, объединённые общей сюжетной линией; каждое задание даёт «ключ» к следующему этапу; итогом становится решение общей задачи (например, раскрытие основных мотивов в изучаемом произведении или создание коллективного проекта). Приём сочетает в себе игровые элементы и проектную работу, тем самым «стимулирует развитие творческого мышления» [5, с. 84].

Совместное применение игровых и проектных методов обеспечивает следующие результаты: *повышает мотивацию обучаемых*: игровые элементы создают мотивацию, а проектные задания придают обучению самостоятельный характер поиска проблемы; *развивает критическое и творческое мышление*. Поиск и принятие оригинальных решений позволяет обучаемому аргументировать свою позицию, что способствует развитию аналитических навыков; *формирует навыки сотрудничества и ответственности*. Такой формат обучения «способствует формированию у школьников умения сотрудничать друг с другом, выстраивать партнёрские отношения и коллективно отвечать за задание; придает обучению *личностно-ориентированный характер*: предоставляют возможность каждому обучаемому проявить себя в выполнении исследовательской работы, либо в оформлении творческой работы и пр., что способствует созданию ситуации успеха и раскрытию личностного потенциала каждого» [5, с. 76].

Существенно, что игровые и проектные методы могут быть напрямую применены в учебном процессе любого образовательного учреждения (школы, техникумы, ВОУ), поскольку они *активизируют познавательную деятельность и делают обучение более мотивирующим*. Например, при изучении творчества А. П. Чехова обучаемые могут подготовить мини-спектакль по рассказу «Хамелеон». Среди обучаемых распределяются роли: одни отвечают за сценарий, другие - за оформление, третьи - за игру на сцене.

Этапы работы:

*Подготовительный этап.*

Класс делится на группы: актёры (Очумелов, Хрюкин, толпа), режиссёры, декораторы. Учитель помогает распределить роли, обсуждаются особенности персонажей.



*Работа с текстом.*

Учащиеся внимательно читают рассказ, выделяя ключевые диалоги и сцены, которые нужно продемонстрировать на сцене.

Обсуждают, как с помощью интонации, мимики и жестов показать «хамелеонство» Очумелова.

*Репетиции.*

Учащиеся проводят апробацию разыгрываемых эпизодов.

Режиссёрская группа помогает подготовить костюмы, обдумывая детали (например, шинель для Очумелова, платок для Хрюкина и пр.).

Декораторы готовят условный «городской рынок» (плакаты, нарисованные лавки и пр.).

*Постановка мини-спектакля.*

Спектакль разыгрывается на уроке или школьном мероприятии.

Зрители (другие учащиеся) наблюдают за развитием сцены и отмечают, как меняется поведение главного героя в зависимости от обстоятельств.

*Обсуждение мини-спектакля по вопросам:*

Какие черты характера Очумелова вы заметили?

Почему Чехов назвал рассказ «Хамелеон»?

Соответствовали костюмы героев замыслу обучающихся?

Что не понравилось в спектакле?

Какой диалог необходимо отредактировать?

*Результат проекта:*

- учащиеся не просто читают текст, а проживают его через игру;
- у учащихся развивается умение анализировать поступки героев;
- у учащихся формируются коммуникативные и актёрские навыки.

Игровые и проектные задания имеют гибкую структуру: учащий может проявить себя в том, что у него получается лучше всего. Например: в проекте «Наши будни» один учащийся отвечает за написание статей, другой – за оформление, третий – за верстку текста. Таким образом, каждый выполняет ту часть работы, которая соответствует его склонностям и талантам, а итоговый продукт становится результатом практической деятельности каждого, особенно при выпуске проекта.

Поскольку тренды современного образования требуют от современного учителя высокого уровня владения навыками дистанционного обучения и использования электронных ресурсов, то возникает потребность в повышении уровня цифровых компетенций преподавателей [2, с. 54]. В этом отношении использование такой формы интерактивного метода, как проектная деятельность, способствует совершенствованию коммуникативной и



социокультурной компетенций обучаемых. А сочетание этих методов обеспечивает комплексное воздействие на личность обучаемого, делая обучение не только результативным, но и увлекательным.

#### Литература

1. Годизова З.И., Габисова Д.В. Современные тенденции в методике РКИ (из практики преподавания русского языка китайским студентам-филологам) // Гуманитарные и социальные науки. 2023. Т.101. № 6. С. 184-191. doi: 10.18522/2070-1403-2023-101-6-184-191
2. Колчина Т.А., Сытина А.В., Зеленцова В.А. Современные тенденции в преподавании русского языка// Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». – 2022.
3. Магдиева С.С. Технологические модели в практике преподавания литературы в высшем образовательном учреждении // Ташкентский литературоведческий форум, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologicheskie-modeli-v-praktike-prepodavaniya-literatury-v-vysshem-obrazovatelnom-uchrezhdenii>
4. Магдиева С.С., Хамраева Н.Л. Самостоятельная работа по методике преподавания русской литературы. Учебное пособие для студентов ВОУ. –Ташкент, 2024.
5. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приемы. журнал «Народное образование» 2018. <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-priyomy>