

Научная статья

УДК 372.881.161.1

DOI: 10.32516/2303-9922.2025.56.21

## Возможности использования игровых технологий для достижения обучающимися 5—6 классов личностных результатов при изучении лексикологии и фразеологии на уроках русского языка

Людмила Юрьевна Комиссарова<sup>1</sup>, Мария Дмитриевна Матвеева<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Московский педагогический государственный университет, Москва, Россия

<sup>1</sup> [lyu.komissarova@mpgu.su](mailto:lyu.komissarova@mpgu.su), <https://orcid.org/0009-0000-7175-4684>

<sup>2</sup> [maryrozan@rambler.ru](mailto:maryrozan@rambler.ru), <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>

**Аннотация.** В статье представлены результаты исследования влияния игровых технологий на достижение личностных результатов обучающихся в рамках уроков русского языка. Для конкретизации используемой в статье терминологии рассмотрены определения понятий «игра», «игровая технология», «игровая деятельность», «игровые действия», выявлены и обозначены их различия. Изучена степень исследованности понятия, лежащего в основе статьи, даны критерии, позволяющие отделять игровые технологии от иных педагогических инструментов. Представлены функции игровых технологий. Описаны итоги анкетирования учителей-словесников, проведенного в двух образовательных учреждениях с временным промежутком. Представлен и проанализирован пример разработанной игровой технологии в рамках достижения обучающимися целей воспитания, установленных в документах (личностных результатов). В подобном русле рассмотрены и другие игровые организационные форматы.

**Ключевые слова:** игровые технологии, планируемые личностные результаты, воспитание, русский язык, лексикология, фразеология.

**Для цитирования:** Комиссарова Л. Ю., Матвеева М. Д. Возможности использования игровых технологий для достижения обучающимися 5—6 классов личностных результатов при изучении лексикологии и фразеологии на уроках русского языка // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. Электронный научный журнал. 2025. № 4 (56). С. 318—332. URL: [http://vestospu.ru/archive/2025/articles/56/21\\_56\\_2025.pdf](http://vestospu.ru/archive/2025/articles/56/21_56_2025.pdf). DOI: 10.32516/2303-9922.2025.56.21.

Original article

## The potential of gaming technologies to achieve personal learning outcomes 5<sup>th</sup>—6<sup>th</sup> grade students studying lexicology and phraseology in Russian language lessons

Lyudmila Yu. Komissarova<sup>1</sup>, Maria D. Matveeva<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Moscow Pedagogical State University, Moscow, Russia

<sup>1</sup> [lyu.komissarova@mpgu.su](mailto:lyu.komissarova@mpgu.su), <https://orcid.org/0009-0000-7175-4684>

<sup>2</sup> [maryrozan@rambler.ru](mailto:maryrozan@rambler.ru), <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>

**Abstract.** This article presents the results of a study examining the impact of gaming technologies on students' personal learning outcomes in Russian language lessons. To clarify the terminology used in the article, the definitions of the concepts "game", "game technology", "game activity", and "game actions" are examined, and their differences are identified and outlined. The article examines the current state of the research surrounding the concept and provides criteria for distinguishing game technologies from other pedagogical tools. The functions of game technologies are presented. The results of a survey of literature teachers conducted at two educational institutions over a period of time are described. An example of a game technology developed for students achieving

© Комиссарова Л. Ю., Матвеева М. Д., 2025

documented educational goals (personal outcomes) is presented and analyzed. Other game-based organizational formats are also considered in a similar vein.

**Keywords:** game technologies, planned personal outcomes, education, Russian language, lexicology, phraseology.

**For citation:** Komissarova L. Yu., Matveeva M. D. The potential of gaming technologies to achieve personal learning outcomes 5<sup>th</sup>—6<sup>th</sup> grade students studying lexicology and phraseology in Russian language lessons. *Vestnik of Orenburg State Pedagogical University. Electronic Scientific Journal*, 2025, no. 4 (56), pp. 318—332. DOI: <https://doi.org/10.32516/2303-9922.2025.56.21>.

## Введение

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО) и Федеральная рабочая программа основного общего образования (русский язык) (ФРП ООО) устанавливают результаты, которые должны быть достигнуты обучающимися. Исследование анкет учителей-словесников, описанное во второй части статьи, показывает, что все три группы результатов (предметные, метапредметные, личностные) всегда находятся в центре внимания учителя, на их основе составляются планы уроков и проводятся занятия в образовательных учреждениях. Однако зачастую приоритет отдается измерению результатов обучения. В данной статье центральное место отводится воспитанию и, соответственно, личностным результатам, которые относятся к группе, получающей меньшее внимание среди участников образовательного процесса (обучающихся, учителей).

Исследования в области применения игровых технологий в образовании проводились многими отечественными учеными, работающими в области педагогики и психологии. Понятие игры довольно многогранно и требует рассмотрения с разных сторон [2; 7; 25]. С течением времени общество привносит в это понятие новые корректировки, которые также требуют научного освещения. В результате анализа методической, психологической, педагогической литературы (П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров [20], Г. К. Селевко [25], Т. Г. Рик [21], Л. В. Петрановская [19], Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин [1], А. М. Новиков [15], А. А. Факторович [30], Н. Е. Щуркова [35] и др.) было установлено, что игровые технологии имеют несколько определений. Для проведения исследования необходимо было вычленить те критерии игровой технологии, которые являются основополагающими для методики.

В целях детального рассмотрения понятий нами проведен анализ определений, представленных в словарях, и выполнен их синтез. В результате этого было получено следующее определение: *игровая технология* — это специально организованная система, состоящая из взаимосвязанных действий, форм, методов, приемов и игровых моделей [23, с. 42], в которой участники имеют общую цель, средства, равные условия и установленные правила; при этом они увлечены этой деятельностью и нацелены на получение намеченного результата [20]. Такая система целенаправленно разрабатывается и применяется в педагогических целях. В отличие от традиционных методов обучения она направлена на достижение как неигровых (предметных), так и игровых (развивающих, воспитательных) результатов [23, с. 43; 30; 35].

*Игра* — понятие более широкое, чем игровая технология. Это вид непродуктивной деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [10, с. 45; 15, с. 61; 17]. При анализе отличий игры от игровой технологии, как правило, указывают на наличие цели преподавания и соответствующий педагогический результат у последней [1, с. 87; 26, с. 21].

Помимо данных понятий следует пояснить термины «игровые действия» и «игровая деятельность», которые участвуют в характеристике игры и игровой технологии и часто ошибочно начинают отождествляться с ними или заменять их.

*Игровая деятельность* — это активное взаимодействие с окружающей действительностью, в ходе которого человек выступает как субъект, воздействующий на игровые объекты или взаимодействующий с ними для удовлетворения своих потребностей, познания и преобразования мира или самого себя [10; 15; 17]. Любая игровая деятельность состоит из более мелких структурных единиц, которые называются *игровыми действиями*. Их можно охарактеризовать как произвольный акт, направленный на достижение цели деятельности или на участие в ее процессе [10; 15; 17].

Таким образом, понятие «игра» шире, чем «игровая технология». Игровая деятельность охватывает данные понятия, причем в разном соотношении: игра состоит из игровой деятельности, тогда как игровая технология включает не только игровую, но и иные виды деятельности. Игровые действия — самая малая единица среди данного ряда понятий. Схема соотношения этих понятий представлена на рисунке 1.

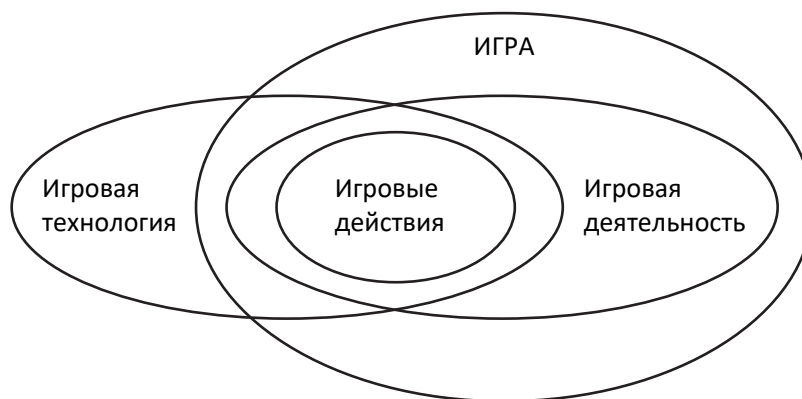


Рис. 1. Схема соотношения понятий «игра», «игровая технология», «игровая деятельность», «игровые действия»

Рассмотрим основные характеристики игровой технологии. Это развивающая деятельность, обладающая целью; она имеет процесс и запланированный, но не всегда однозначно прогнозируемый результат; в ее основе лежат творчество и активность; благодаря ей ощущается эмоциональная приподнятость, возникают состязательность, конкуренция [11]. Несмотря на кажущуюся хаотичность, данная деятельность имеет правила, логическую и временную последовательность.

Изучению игровых технологий и понятий, которые лежат в основе этого термина (игра, игровая деятельность), посвящали свои работы такие видные ученые, как Л. С. Выготский [4], П. Ф. Каптерев [9], К. Д. Ушинский [29], Д. Б. Эльконин [36] и др. Они рассматривали, помимо иных задач, роль игры в развитии психологии личности, воздействие игры на процессы социализации [11, с. 7].

Изучение закономерностей воздействия игровых действий на личность продолжается до сих пор. Однако некоторые факты уже получили полное подтверждение и могут быть представлены как однозначные [11]. Игра имеет историческое происхождение и обладает особенностями, основанными на закономерностях возрастной психологии. Содержание игровых действий ребенка исходит из его психологических особенностей и на них же отражается. Учителю необходимо учитывать данные особенности при работе с разными возрастными группами.

Задания игрового формата способствуют вовлечению школьников в учебный процесс, повышению эффективности образования и помогают развитию компетенций [13; 16; 24, с. 317; 28]. Благодаря особенностям игровых технологий можно пробуждать и повышать интерес обучающихся к уроку, что необходимо для поддержания мотивации к изучению материала [3]. Игровые ситуации позволяют наладить контакт между учащимися и педагогом и построить эффективное общение [26, с. 20]. Игровые технологии оказывают серьезное влияние на формирование универсальных учебных действий (УУД), поскольку выполняют соответствующие функции (воспитательную, коррекционную, диагностическую, социализирующую, психологическую, мотивационную и др.) [6].

Несмотря на такую долгую историю исследований, тема статьи не перестает быть актуальной. При подготовке урока учителю-словеснику необходимо осуществить не только выстраивание целей, но и «отбор на их основе соответствующих достижению намеченных результатов современных образовательных технологий» [12, с. 1067]. Поиск подходящих и эффективных методов работы зачастую приводит к выбору игровой технологии в качестве одной из ведущих составляющих урока. Подобный выбор происходит не только на дошкольной и начальной ступенях обучения, но и на этапах среднего профессионального и высшего образования [23, с. 41].

Роль интеллектуальных игр усиливалась на протяжении всего XX века и приобрела особую актуальность в наши дни. Авторы, занимающиеся исследованием игр в образовании, отмечают это в своих статьях и приводят соответствующие примеры из учебников по методике преподавания учебных предметов [24, с. 315].

В данной статье мы рассмотрим игровые технологии в таком же направлении, особо сосредоточившись на их влиянии на достижение обучающимися личностных результатов в рамках уроков русского языка. Подобная направленность обусловлена тем, что исследования, ориентированные на изучение эффективных способов достижения метапредметных и предметных результатов, более распространены. Игр, нацеленных на изучение той или иной предметной темы, разработано достаточно много, при этом зачастую отсутствуют указания на иные стороны влияния каждой из игр, в том числе на личность ребенка. Исследования, направленные на изучение воздействия игровых технологий на достижение личностных результатов, появляются редко или не проводятся вовсе, что и определяет актуальность данной темы.

Цель исследования — изучение влияния использования игровых технологий на личностные результаты обучающихся в рамках уроков обучения лексикологии и фразеологии русского языка в 5—6 классах.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- 1) изучение и анализ научных публикаций по теме исследования для выявления понятийного аппарата, уровня использования игровых технологий в образовании, отношения к ним представителей педагогической среды;
- 2) создание игровых технологий для уроков изучения лексикологии и фразеологии, анализ данных структур в плане возможности достижения учащимися личностных результатов;
- 3) практическая реализация созданных материалов, анкетирование участников учебного процесса, выявление уровня взаимосвязи использования игровых технологий и достижения личностных результатов.

В работе использованы такие методы исследования, как анализ методической и психолого-педагогической литературы, анкетирование, экспериментальное обучение.

#### **Результаты исследования**

К. Д. Ушинский в своих трудах доказал высокую степень влияния игры на последующую жизнь ребенка [11, с. 10]. Речь идет о личности, ее границах и характеристиках.

Взгляды К. Д. Ушинского были подтверждены в работах С. Л. Рубинштейна [22], Д. Б. Эльконина [36], Л. С. Выготского [4], С. А. Шмакова [34], О. С. Газмана [8] и др. Следует отметить прямое отношение к теме настоящей статьи и актуальность цели обнаружить конкретные связи между используемыми на уроках игровыми технологиями и достижением личностных результатов, заложенных в ФГОС ООО и ФРП ООО.

Обратимся к перечню планируемых личностных результатов, представленных в этих документах, и вычленим из полного перечня те, на которые чаще всего направлена деятельность участников образовательного процесса в рамках уроков русского языка [31; 32].

Гражданское воспитание. Готовность к разнообразной совместной деятельности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи. Несомненна роль обучения коммуникации, в результате которого формируется осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к человеку, умение вести диалог, оценивать свои действия с точки зрения морали и ответственности [31; 32].

Патриотическое воспитание. Учащимся необходимо приобрести осознание своей гражданской идентичности, знание языка, культуры и истории своего народа, ценностей общества [31; 32].

Трудовое воспитание. Важно сформировать у обучающихся ответственное отношение к учению, желание и возможность саморазвития и самообразования, понимание своего дальнейшего профессионального пути [31; 32].

Формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия. Умение принимать себя и других, не осуждая; умение осознавать свое эмоциональное состояние и эмоциональное состояние других, использовать адекватные языковые средства для выражения своего состояния, сформированность навыков рефлексии, признание своего права на ошибку и такого же права другого человека [31].

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды. Потребность получать в совместной деятельности новые знания, навыки и компетенции из опыта других [31].

Для применения игровых технологий на уроках русского языка поистине безграничные возможности предоставляет языковой материал раздела «Лексикология и фразеология». При кажущейся увлекательности лексика (лексикология) и фразеология представляют немалые трудности для учащихся 5—6 классов: нужно приложить большие усилия для усвоения соответствующей терминологии (раздел «Лексикология» включает более 20 терминов: лексическое значение слова, слова однозначные и многозначные, синонимы, антонимы, омонимы, паронимы и др.), надо понять сущностное значение фразеологизма как яркого неразложимого сочетания, основанного на переносных и ассоциативных значениях лексических единиц, разобраться в сложной понятийной и семантической структуре слова. Благодаря предметному содержанию данных разделов обучающиеся получают возможность узнать об истории своего языка, познакомиться с лексическими значениями ранее незнакомых слов, выполнить анализ текстов. Через предметное содержание происходит воспитательное воздействие на личность. Благодаря сочетанию предметного материала и особенностей игровых технологий уровень достижения личностных результатов повышается.

Потребность в использовании игровых технологий может присутствовать при организации урока по любой теме лексикологии и фразеологии в 5—6 классах (слова исконно русские и заимствованные, значения фразеологизмов, устаревшие слова, неологизмы, общеупотребительные слова и слова ограниченного употребления и др.) [17]. Это обу-



словлено необходимостью достижения планируемых личностных результатов и трудностями, которые испытывают обучающиеся при изучении данных разделов [17].

С целью подтверждения актуальности исследования возможностей использования игровых технологий для достижения личностных результатов обучающимися было проведено изучение мнения учителей об игровых технологиях в формате анкетирования. Оно проходило в два этапа с временным промежутком: в феврале 2020 г. в ГБОУ «Школа № 1223» и в феврале 2024 г. в ОАНО «Международная школа Херитейдж Сокольники» (г. Москва). Анкетирование позволило оценить не только текущую востребованность игровых технологий, но и изменения отношения к ним. Содержание опросников и результаты ответов представлены ниже.

**Анкетирование учителей.** В опросе принимали участие 12 учителей-словесников из ГБОУ «Школа № 1223» со стажем работы от 5 до 15 лет (на первом этапе) и 5 учителей из ОАНО «Международная школа Херитейдж Сокольники» со стажем работы до 10 лет (на втором этапе), работающих в 5—10 классах.

*Анкета для учителя*

№ 1. Как Вы понимаете, что такое игровые технологии?

Ответ: \_\_\_\_\_

№ 2. Применяете ли Вы игровые технологии на уроках?

Ответ: \_\_\_\_\_

№ 3. В рамках уроков каких типов Вы используете игровые технологии?

Ответ: \_\_\_\_\_

№ 4. На каком этапе урока Вы использовали игровые технологии или элементы игры? Укажите нужный(-ые) этап(-ы) в списке. При отсутствии в перечне подходящего варианта напишите иное в соответствующее поле.

А. Мотивация (самоопределение) к учебной деятельности.

Б. Актуализация знаний и фиксация затруднения в деятельности.

В. Выявление места и причины затруднения.

Г. Построение проекта выхода из затруднения.

Д. Реализация построенного проекта.

Е. Первичное закрепление с проговариванием во внешней речи.

Ж. Самостоятельная работа с проверкой по эталону.

З. Включение в систему знаний и повторение.

И. Рефлексия учебной деятельности.

К. Свой вариант \_\_\_\_\_.

№ 5. Как Вы думаете, на какую группу планируемых результатов (по ФГОС) используемые на уроке игровые технологии окажут наибольшее влияние? Пронумеруйте ответы в порядке уменьшения степени актуальности.

\_\_\_ На предметные.

\_\_\_ На метапредметные.

\_\_\_ На личностные.

№ 6. Какие уроки Вы считаете наиболее эффективными: с применением игровых технологий или без них? Выберите нужный(-ые) вариант(-ы).

- с применением игровых технологий;

- без использования игровых технологий;

- эффективность урока не зависит от наличия или отсутствия в его структуре игровых технологий.

Результаты анкетирования представлены ниже.

**2020 год**

Вопрос № 1. Под игровыми технологиями учителями понимается структура, равная игре, имеющая строгую последовательность, требования и результат. Выделяются следующие обязательные критерии: наличие образовательных и воспитательных целей, структуры с элементами алгоритмов, планируемого результата, системы оценивания, описания игровых действий.

Вопросы № 2 и № 3. 6 учителей-словесников применяют игровые технологии и их элементы в рамках уроков повторения, закрепления и обобщения изученного материала; 4 учителя проводят мероприятие в игровом формате в конце учебных периодов; 2 учителя-словесника не используют игровые элементы.

Вопрос № 4. Большинство опрошенных отметили следующие этапы урока: актуализация знаний, включение в систему знаний и повторение.

Вопрос № 5. 8 учителей отметили все группы планируемых результатов, расположив их по значимости следующим образом: предметные, метапредметные, личностные; 4 учителя также отметили все варианты, расположив их по значимости следующим образом: предметные, личностные, метапредметные.

Вопрос № 6. 11 учителей отметили, что эффективность урока не зависит от наличия или отсутствия в его структуре игровых технологий; 1 учитель выбрал вариант «без использования игровых технологий».

**2024 год**

Вопрос № 1. Под игровыми технологиями понимается структура, сочетающая в себе образовательные и игровые действия. Выделяются следующие обязательные критерии: наличие образовательных и воспитательных целей, структуры с элементами алгоритмов, планируемого результата, системы оценивания, описания игровых действий.

Вопрос № 2. 4 учителя-словесника применяют на уроках игровые технологии и их элементы; 1 учитель использует игровые элементы при проведении мероприятия в конце учебного периода.

Вопрос № 3. Игровые технологии применяются на уроках разных типов (открытие новых знаний, повторение, закрепление и обобщение изученного материала).

Вопрос № 4. Большинство опрошенных отметили следующие этапы урока: актуализация знаний, открытие новых знаний, включение в систему знаний, повторение и рефлексия.

Вопрос № 5. 3 учителя отметили все варианты, расположив их по значимости следующим образом: предметные, метапредметные, личностные; 2 учителя также отметили все варианты, расположив их по значимости следующим образом: предметные, личностные, метапредметные.

Вопрос № 6. 3 учителя-словесника отметили, что уроки с применением игровых технологий более эффективны, чем без них; 2 учителя указали, что эффективность урока не зависит от наличия игровых технологий.

Обобщив результаты анкетирования, можно сделать следующие выводы. За 4 года интерес учителей к использованию игровых технологий существенно вырос (табл. 1).

Учителя стали чаще включать их в структуру своих уроков, не ограничиваясь этапом повторения изученного материала. Большинство опрошенных отметили следующие этапы урока: актуализация знаний, включение в систему знаний и повторение, при этом они полагают, что эффективность урока не зависит от наличия или отсутствия в его ходе игровых технологий. Однако нельзя определенно сказать, насколько точно учителя разделяли понятия игры и игровой технологии при формулировке ответов. Данный факт позволил еще раз убедиться в целесообразности рассмотрения понятий «игра», «игровая

технология», «игровые действия», «игровая деятельность» в начале статьи. При анализе значимости игр для достижения результатов опрашиваемые отмечали предметные и метапредметные результаты как наиболее желаемые, в меньшей степени — личностные результаты, с указанием на то, что с помощью игры можно организовывать групповую работу.

Таблица 1

Изменения в отношении к использованию на уроках русского языка игровых технологий  
среди учителей-словесников

Год	Доля коллектива учителей-словесников, периодически использующих игровые технологии на уроках, %	Доля коллектива учителей-словесников, использующих игровые элементы вне уроков или не использующих их, %
2020	50,0	50,0
2024	80,0	20,0

На основе результатов анкетирования можно сделать вывод, что учителя имеют возможность использовать игровые технологии на уроках, но применяют их нечасто и не рассматривают данный инструмент как возможность достижения личностных результатов учащихся при систематическом применении.

В научно-методической литературе также можно обнаружить результаты некоторых исследований, связанных с оценкой использования игровых технологий на уроках. Учителя положительно отзывались об игровых технологиях как элементе урока, указывая на то, что любые игровые элементы не уступают другим видам упражнений; особо отмечалось, что игры мотивируют учеников, поднимают им настроение и повышают концентрацию внимания; они позволяют реализовывать системно-деятельностный подход, при котором учащиеся вынуждены занимать активную позицию и включаться в речевое общение [26, с. 25]. Использование игровых технологий было названо эффективным способом мотивации не только обучающихся школы, но и студентов вузов [6, с. 88; 15, с. 32; 33, с. 191].

В рамках данного исследования уроки русского языка с использованием игровых технологий авторы проводили в ГБОУ «Школа № 1223» и ОАНО «Международная школа Херитейдж Сокольники». Для планирования занятий были созданы соответствующие разработки. Рассмотрим конкретный пример игровой технологии и покажем, на достижение каких личностных результатов она оказала влияние.

**Тема урока:** Однозначные и многозначные слова (5 класс).

**Название игровой технологии:** «Поездка на метро».

**Цель проведения:** закрепление и обобщение изученного материала по теме «Однозначные и многозначные слова», выявление индивидуальных затруднений.

**Планируемые результаты** (согласно ФРП ООО):

- **предметные:** закрепление и обобщение изученного материала по теме «Однозначные и многозначные слова», выявление индивидуальных затруднений. Данная цель закреплена в ФРП ООО (русский язык) и сформулирована следующим образом: «Распознавать однозначные и многозначные слова, различать прямое и переносное значения слова» [31, с. 33];

- **метапредметные** [31, с. 27]:

- **познавательные:** устанавливать существенный признак классификации языковых единиц (явлений), основания для обобщения и сравнения, критерии проводимого анализа, классифицировать языковые единицы по существенному признаку;

- **коммуникативные:** сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;



- *регулятивные*: принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы [31, с. 27];

- *личностные*: готовность к разнообразной совместной деятельности, готовность оценивать свое поведение, знание культуры и истории своего народа; желание и возможность саморазвития и самообразования, осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к человеку, умение вести диалог, эстетическое воспитание [31, с. 24].

**Подготовка к проведению урока.** В соответствии с темой урока учителем создается схема сказочного метрополитена. Пример рабочего листа со схемой представлен на рисунке 2. На нем названия станций являются однозначными и многозначными словами.

**Ребята! Вам предстоит совершить поездку на метро, построенном в стране «Словария». Возьмите красный карандаш и обведите те линии, по которым поедете.**

**Начальная станция:** «КЛЮЧ».  
**Конечная станция:** «КОЛОКОЛЬЧИК».

**Условие игры:** передвигаться можно только по тем станциям, названия которых являются **многозначными словами** (при необходимости воспользуйтесь словарем).

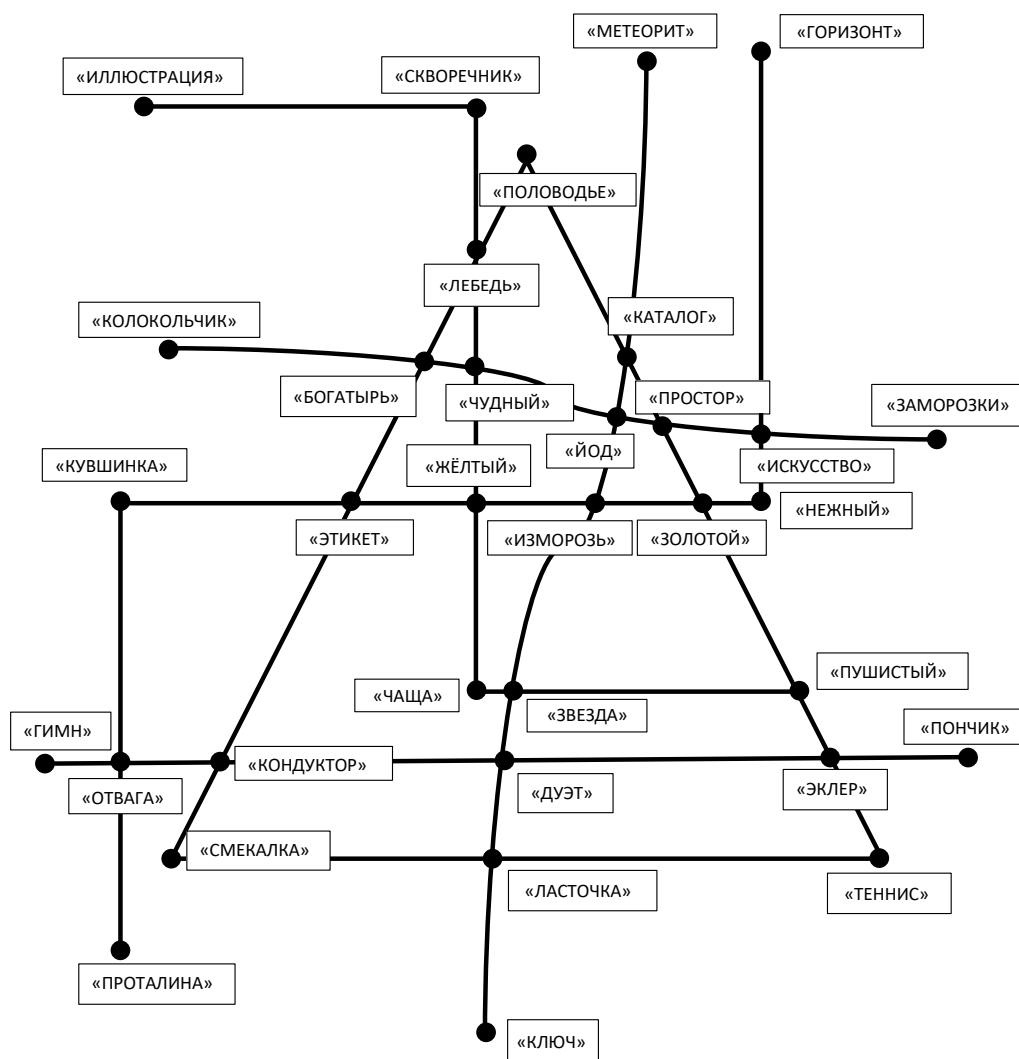


Рис. 2. Пример оформления рабочего листа для игровой технологии  
«Поездка на метро»

**Проведение урока.** Перед началом выполнения задания учитель дает установку: учащиеся должны совершить «поездку» и проехать только по станциям, названия которых являются многозначными словами. Такую работу можно проводить как индивидуально, так и в группах. При выполнении задания можно использовать бумажные и/или электронные словари. Начало и окончание маршрута указано на рабочем листе.

**Завершение урока, подведение итогов.** По окончании выполнения задания подсчитываются баллы, где участник/команда получает +1 за каждое правильное слово и –1 за каждое ошибочно выбранное слово. Подсчитывается сумма баллов, выполняется работа над ошибками. В результате в игровой форме учащиеся закрепляют и обобщают изученный материал.

Выше были перечислены личностные результаты, на которые направлено разработанное задание. Обозначим, в процессе каких действий, во время каких этапов и при каких взаимодействиях происходило влияние на их достижение.

Готовность к разнообразной совместной деятельности: групповая форма организации занятия.

Готовность оценивать свое поведение: взаимодействие с командой, представление результатов групповой работы.

Знание культуры и истории своего народа: анализ лексического значения многозначных слов, их этимологических особенностей.

Желание и возможность саморазвития и самообразования: ознакомление и работа с новыми источниками информации.

Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к человеку: групповая форма организации деятельности.

Умение вести диалог: работа в группе, взаимодействие с учителем.

Таким образом, игровая технология позволила не только провести работу над лексическим материалом (предметные результаты), но и повысить уровень достижения личностных результатов. Необходимо обратить внимание на то, что работа над достижением данных результатов проходила в тесной взаимосвязи с метапредметными, что позволяет говорить о потенциале игровых технологий в области планируемых результатов всех трех видов.

Создавая игровые технологии, учитель обращается к различным организационным игровым форматам. Предложим краткий обзор некоторых из них, одновременно сопоставляя с планируемыми личностными результатами, на которые они влияют.

**Формат путешествия.** Над развитием у учеников осознания гражданской идентичности учитель работает, когда проводит первые уроки в учебном году, направленные на разговор о Родине, стране, языке. Организация такого урока в форме игры-путешествия позволит вовлечь учащихся в учебный процесс после летних каникул и даст им возможность почувствовать многогранность и безграничность нашей Родины через предложенные для работы учебные материалы. Задания, вызывающие эмоциональный отклик у ученика, хорошо запоминаются. Такой формат уместно использовать при изучении тем «Русский язык — государственный язык Российской Федерации и язык межнационального общения», «Диалектизмы», «Устаревшие слова».

**Формат исследования.** Уроки, направленные на знакомство учащихся с культурой и историей народа, можно проводить в форме игры-исследования. Это позволит погрузить класс в практическую и проблемную деятельность, которая давно считается первостепенной для успешного обучения. В данном формате можно составить игровые технологии для изучения тем «Прямое и переносное значение слова», «Однозначные и многозначные слова», «Неологизмы», «Устаревшие слова», «Слова ограниченного упо-

требления». Формат исследования актуален при изучении данных тем: материалы (словари, справочники, формулировки заданий) доступны для учащихся по своему содержанию и позволяют организовать работу без постоянного участия учителя.

**Групповой формат.** Игровые технологии группового формата ставят школьника в ситуацию необходимости взаимодействия со сверстниками. Благодаря этому учитель получает возможность проводить работу над выстраиванием коммуникации в детском коллективе, отслеживая и внося необходимые коррективы в процесс ведения детьми диалога, проявления отношений друг к другу. Ученик, в свою очередь, через игру учится сотрудничеству, взаимопомощи и умению принимать решения. Такой формат уместно использовать при изучении любых тем, не требующих оценивания обучающегося за самостоятельную работу.

Знание учениками языка — личностный результат [31; 32], который также будет достигнут при организации уроков с использованием игровых технологий. В данном случае речь идет в большей степени о лексикологии и фразеологии, поскольку величина и глубина языкового материала осознается обучающимися именно при работе с этими разделами. Терминология данных разделов весьма обширна и, как показывают исследования, трудно усваивается учениками. Им необходимо запоминать большое количество понятий, учиться различать лексические единицы на основе разнообразных критериев. Большой объем интеллектуальных операций может привести к напряжению и потере внимания у школьника. Игровые технологии, которым свойственны регуляторная, релаксационная и компенсаторная функции [5], дают возможность представить материал в занимательной форме и удержать мотивацию обучающихся. Использование игрового подхода позволяет формировать позитивное отношение к процессу обучения, снижает уровень тревожности.

### **Заключение**

Использование игровых технологий — один из способов, благодаря которому можно работать над достижением личностных результатов у обучающихся. В статье проанализированы научные публикации XIX—XXI веков, что позволило проследить историю изучения рассматриваемой темы; представлены определения, лежащие в основе работы, описано их соотношение. Понятия «игра» и «игровая технология» не являются взаимозаменяемыми, второе является более узким и включает учебную деятельность.

Приведены результаты анкетирования учителей-словесников, отражающие востребованность игровых технологий в образовании, положительное отношение к ним представителей педагогической среды. Представлен анализ примера игровой технологии и организационных форматов, направленный на выявление возможностей достижения учащимися личностных результатов при использовании данного инструмента. Обозначено, каким образом проходила работа над показателями из перечня планируемых результатов ФРП ООО (русский язык).

Игровые технологии позволяют объединить работу по достижению образовательных и воспитательных целей обучения. Планируется дальнейшее исследование по теме статьи, направленное на изучение влияния игровых технологий на развитие у обучающихся регулятивных универсальных учебных действий.

### **Список источников**

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Современный словарь методических терминов и понятий. Теория и практика обучения языкам. М. : Русский язык. Курсы, 2018. 496 с.
2. Бирова И. Л. Игра как метод в обучении РКИ // Русский язык за рубежом. 2016. № 1. С. 15—21.

3. Бунеева Е. В., Комиссарова Л. Ю. Урок русского языка (Урок в Образовательной системе «Школа 2100») // Образовательная система «Школа 2100»: Педагогика здравого смысла : сб. материалов / науч. ред. А. А. Леонтьев. М. : Баласс : Издат. дом РАО, 2003. С. 200—205.
4. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62—68.
5. Гринченко И. С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе : учеб.-метод. пособие. М. : ЦГЛ, 2002. 80 с.
6. Золотарева А. В., Сарафанова И. Е. Результаты реализации игровой технологии как педагогического средства формирования организационно-управленческой компетентности будущего менеджера // Социально-политические исследования. 2022. № 2 (15). С. 76—92. DOI: 10.20323/2658-428X-2022-2-15-76-92.
7. Игровые технологии на уроках русского языка: 5—9 классы: игры со словами, разработки уроков / авт.-сост. В. Н. Пташкина [и др.]. Волгоград : Учитель, 2008. 237 с.
8. Каникулы: игра, воспитание: О педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников : кн. для учителя / О. С. Газман, З. В. Баянкина, В. М. Григорьева [и др.] ; под ред. О. С. Газмана. М. : Просвещение, 1988. 160 с.
9. Каптерев П. Ф. Педагогическая психология для народных учителей, воспитателей и воспитательниц / сост. П. Каптерев. СПб. : Тип. А. М. Котомина, 1877. VIII, 633 с.
10. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Педагогический словарь : для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. 2-е изд., стер. М. : Academia, 2005. 173, [2] с.
11. Колокольникова З. У. Игровые технологии : учеб. пособие. Красноярск : Сибирский федерал. ун-т, 2020. 164 с.
12. Комиссарова Л. Ю. Современный урок русского языка: специфика проектирования и анализа // Динамика языковых и культурных процессов в современной России : материалы VI Конгресса РОПРЯЛ (г. Уфа, 11—14 окт. 2018 г.). СПб. : РОПРЯЛ, 2018. Вып. 6. С. 1066—1069. 1 электрон. опт. диск (CD-R).
13. Мальцева Т. В., Авдеева Е. В. Игровые технологии в образовательном процессе вуза МВД // Прикладная психология и педагогика. 2017. Т. 2, № 4. С. 22—33. DOI: 10.12737/article\_5a0b3ae4bbaf40.82670929.
14. Матвеева М. Д. Игровые технологии как средство активизации учащихся к учебной деятельности на уроках русского языка // Наука и школа. 2020. № 6. С. 114—119. DOI: 10.31862/1819-463X-2020-6-114-119.
15. Новиков А. М. Педагогика: словарь системы основных понятий. М. : Издат. центр ИЭТ, 2013. 268 с.
16. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение : учеб. пособие для учреждений высш. проф. образования. 3-е изд., стер. М. : Academia, 2012. 191 с.
17. Пашкова Е. И. Проблемы изучения лексики с национально-культурным компонентом на уроках родного (русского) языка в средней школе // Текст. Литературное произведение. Хрестоматия : материалы VII Междунар. науч. конф., 20—21 мая 2019 г. Прага : Социосфера-Чехия, 2019. С. 51—56.
18. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад. 3-е изд., стер. М. : Большая российская энциклопедия, 2009. 527 с.
19. Петрановская Л. В. Игры на уроках русского языка. Ч. 1 : Учебные, комбинаторные, аналитические игры. М. : Чистые пруды, 2009. 31, [1] с.
20. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии : учеб. пособие. М. : Рос. пед. агентство, 1996. 269 с.
21. Рик Т. Г. Игры на уроках русского языка. 5 класс. М. : ВАКО, 2014. 128 с.
22. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб. : Питер, 2018. 713 с.
23. Рудинский И. Д., Бусель С. В. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // Отечественная и зарубежная педагогика. 2024. Т. 1, № 1 (97). С. 39—61. DOI: 10.24412/2224-0772-2024-97-39-61.
24. Свирина Н. М. Методические ресурсы литературной интеллектуальной командной игры для старшеклассников // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. Электронный научный журнал. 2025. № 1 (53). С. 313—329. URL: [http://vestospu.ru/archive/2025/articles/53/20\\_53\\_2025.pdf](http://vestospu.ru/archive/2025/articles/53/20_53_2025.pdf). DOI: 10.32516/2303-9922.2025.53.20.
25. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособие. М. : Народное образование, 1998. 256 с.
26. Сергеева И. Ф., Нораева Е. С. История возникновения игровых технологий в процессе обучения иноязычному речевому общению // Поволжский педагогический поиск (научный журнал). 2022. № 1 (39). С. 19—27. DOI: 10.33065/2307-1052-2022-1-39-19-27.
27. Степанов М. А., Гергет О. М. Игровая технология в образовательном процессе: технологические особенности игр в процессе обучения // International Journal of Open Information Technologies. 2025. № 4. С. 170—179.

28. Турик Л. А. Дебаты: игровая, развивающая, образовательная технология : учеб. пособие. Ростов-на-Дону : Феникс, 2012. 186 с.
29. Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии. Т. 1. СПб. : Лань, 2013. 371 с.
30. Факторович А. А. Педагогические технологии : учеб. пособие для академического бакалавриата. 2-е изд., испр. и доп. М. : Юрайт, 2016. 113 с.
31. Федеральная рабочая программа основного общего образования (русский язык) (для 5—9 классов образовательных организаций). URL: <https://edsoo.ru/rabochie-programmy/> (дата обращения: 01.07.2025).
32. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/> (дата обращения: 01.07.2025).
33. Цзян Тао. Реализация игровых технологий в обучении устной коммуникации на русском языке в китайских вузах // Преподаватель XXI век. 2025. № 1. Ч. 1. С. 179—193. DOI: 10.31862/2073-9613-2025-1-179-193.
34. Шмаков С. А. Учимся, играя... : метод. пособие. М. : ЦГЛ, 2004. 128 с.
35. Щуркова Н. Е. Педагогическая технология. 2-е изд., доп. М. : Педагогическое общество России, 2005. 256 с.
36. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М. : ВЛАДОС, 1999. 360 с.

## References

1. Azimov E. G., Shchukin A. N. *Sovremennyyi slovar' metodicheskikh terminov i ponyatii. Teoriya i praktika obucheniya yazykam* [A modern dictionary of methodological terms and concepts. Theory and practice of language teaching]. Moscow, Russkii yazyk. Kursy Publ., 2018. 496 p. (In Russian)
2. Birova I. L. Igra kak metod v obuchenii RKI [Game as a method in teaching Russian as a foreign language (investigation results)]. *Russkii yazyk za rubezhom*, 2016, no. 1, pp. 15—21. (In Russian)
3. Buneeva E. V., Komissarova L. Yu. Urok russkogo yazyka (Urok v Obrazovatel'noi sisteme "Shkola 2100") [Russian language lesson (Lesson in the educational system "School 2100")]. *Obrazovatel'naya sistema "Shkola 2100": Pedagogika zdravogo smysla: sb. materialov* [Educational system "School 2100": Pedagogy of common sense. Collect. of materials]. Moscow, Balass, Izdat. dom RAO Publ., 2003, pp. 200—205. (In Russian)
4. Vygotskii L. S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka [Play and its role in a child's mental development]. *Voprosy psikhologii*, 1966, no. 6, pp. 62—68. (In Russian)
5. Grinchenko I. S. *Igra v teorii, obuchenii, vospitanii i korrektsionnoi rabote: ucheb.-metod. posobie* [Play in theory, education, upbringing, and remedial work. A teaching aid]. Moscow, TsGL Publ., 2002. 80 p. (In Russian)
6. Zolotareva A. V., Sarafanova I. E. Rezul'taty realizatsii igrovoi tekhnologii kak pedagogicheskogo sredstva formirovaniya organizatsionno-upravlencheskoi kompetentnosti budushchego menedzhera [Results of implementation of gaming technology as a pedagogical means of forming the organizational and managerial competence of a future manager]. *Sotsial'no-politicheskie issledovaniya — Social and Political Research*, 2022, no. 2 (15), pp. 76—92. DOI: 10.20323/2658-428X-2022-2-15-76-92. (In Russian)
7. Ptashkina V. N. (et al.), comp. *Igrovyte tekhnologii na urokakh russkogo yazyka: 5—9 klassy: igry so slovami, razrabotki urokov* [Game technologies in Russian language lessons. Grades 5—9: Word games, lesson plans]. Volgograd, Uchitel' Publ., 2008. 237 p. (In Russian)
8. Gazman O. S., Bayankina Z. V., Grigor'eva V. M. (et al.) *Kanikuly: igra, vospitanie: O pedagogicheskom rukovodstve igrovoi deyatel'nost'yu shkol'nikov: kn. dlya uchitelya* [Vacation: play, education: On pedagogical guidance of schoolchildren's play activities. A book for teachers]. M. : Prosveshchenie Publ., 1988. 160 p. (In Russian)
9. Kapterev P. F. *Pedagogicheskaya psikhologiya dlya narodnykh uchitelei, vospitatelei i vospitatel'nits* [Pedagogical psychology for teachers, educators, and educators]. St. Petersburg, Tip. A. M. Kotomina Publ., 1877. VIII, 633 p. (In Russian)
10. Kodzhaspirova G. M., Kodzhaspirov A. Yu. *Pedagogicheskii slovar': dlya stud. vyssh. i sred. ped. ucheb. zavedenii. 2-e izd.* [Pedagogical dictionary: for students of higher and secondary pedagogical educational institutions. 2<sup>nd</sup> ed.]. Moscow, Academia Publ., 2005. 173, [2] p. (In Russian)
11. Kolokol'nikova Z. U. *Igrovyte tekhnologii: ucheb. posobie* [Game technologies. A teaching guide]. Krasnoyarsk, Sibirskii federal. un-t Publ., 2020. 164 p. (In Russian)
12. Komissarova L. Yu. Sovremennyyi urok russkogo yazyka: spetsifika proektirovaniya i analiza [Modern Russian language lesson: specifics of design and analysis]. *Dinamika yazykovykh i kul'turnykh protsessov v sovremennoi Rossii: materialy VI Kongressa ROPRYaL (g. Ufa, 11—14 okt. 2018 g.)* [Dynamics of linguistic and cultural processes in modern Russia. Proceed. of the VI Congress of ROPRYaL (Ufa, Oct. 11—14, 2018)]. St. Petersburg, ROPRYaL Publ., 2018, iss. 6, pp. 1066—1069. 1 elektron. opt. disk (CD-R). (In Russian)



13. Mal'tseva T. V., Avdeeva E. V. Igrovye tekhnologii v obrazovatel'nom protsesse vuza MVD [Game technologies in the educational process of the high school of the ministry of internal affairs of Russia]. *Prikladnaya psikhologiya i pedagogika — Applied Psychology and Pedagogy*, 2017, vol. 2, no. 4, pp. 22—33. DOI: 10.12737/article\_5a0b3ae4bbaf40.82670929. (In Russian)
14. Matveeva M. D. Igrovye tekhnologii kak sredstvo aktivizatsii uchashchikhsya k uchebnoi deyatel'nosti na urokakh russkogo yazyka [Gaming technologies as a means of promoting students' learning activity at Russian language lessons]. *Nauka i shkola — Science and School*, 2020, no. 6, pp. 114—119. DOI: 10.31862/1819-463X-2020-6-114-119. (In Russian)
15. Novikov A. M. *Pedagogika: slovar' sistemy osnovnykh ponyatii* [Pedagogy. A dictionary of basic concepts]. Moscow, Izdat. tsentr IET Publ., 2013. 268 p. (In Russian)
16. Panfilova A. P. *Innovatsionnye pedagogicheskie tekhnologii. Aktivnoe obuchenie: ucheb. posobie dlya uchrezhdenii vyssh. prof. obrazovaniya. 3-e izd.* [Innovative pedagogical technologies. Active learning. A textbook for institutions of higher professional education. 3<sup>rd</sup> ed.]. Moscow, Academia Publ., 2012. 191 p. (In Russian)
17. Pashkova E. I. Problemy izucheniya leksiki s natsional'no-kul'turnym komponentom na urokakh rodnogo (russkogo) yazyka v srednei shkole [Problems of studying vocabulary with a national-cultural component in native (Russian) language lessons in secondary school]. *Tekst. Literaturnoe proizvedenie. Khrestomatiya: materialy VII Mezhdunar. nauch. konf., 20—21 maya 2019 g.* [Text. Literary work. Reader. Proceed. of the VII Internat. sci. conf., May 20—21, 2019]. Praga, Sotsiosfera-Chekhiya Publ., 2019, pp. 51—56. (In Russian)
18. *Pedagogicheskii entsiklopedicheskii slovar'. 3-e izd.* [Pedagogical encyclopedic dictionary. 3<sup>rd</sup> ed.]. Moscow, Bol'shaya rossiiskaya entsiklopediya Publ., 2009. 527 p. (In Russian)
19. Petranovskaya L. V. *Igry na urokakh russkogo yazyka. Ch. 1: Uchebnye, kombinatornye, analiticheskie igry* [Games in Russian language lessons. Part 1: Educational, Combinatorial, and analytical games]. Moscow, Chisty prudy Publ., 2009. 31, [1] p. (In Russian)
20. Pidkastyi P. I., Khaidarov Zh. S. *Tekhnologiya igry v obuchenii i razviii: ucheb. posobie* [Game technology in learning and development. A textbook]. Moscow, Ros. ped. agentstvo Publ., 1996. 269 p. (In Russian)
21. Rik T. G. *Igry na urokakh russkogo yazyka. 5 klass* [Games in Russian language lessons. 5<sup>th</sup> grade]. Moscow, VAKO Publ., 2014. 128 p. (In Russian)
22. Rubinshtein S. L. *Osnovy obshchei psikhologii* [Fundamentals of general psychology]. St. Petersburg, Piter Publ., 2018. 713 p. (In Russian)
23. Rudinskii I. D., Busel' S. V. Igrovye obrazovatel'nye tekhnologii i praktiki: predposylki i osobennosti primeneniya [Game-based educational technologies and practices: preconditions and application features]. *Otechestvennaya i zarubezhnaya pedagogika — Domestic and Foreign Pedagogy*, 2024, vol. 1, no. 1 (97), pp. 39—61. DOI: 10.24412/2224-0772-2024-97-39-61. (In Russian)
24. Svirina N. M. Metodicheskie resursy literaturnoi intellektual'noi komandnoi igry dlya starsheklassnikov [Methodology of literary intellectual game for high-school students]. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Elektronnyi nauchnyi zhurnal — Vestnik of Orenburg State Pedagogical University. Electronic Scientific Journal*, 2025, no. 1 (53), pp. 313—329. Available at: [http://vestospu.ru/archive/2025/articles/53/20\\_53\\_2025.pdf](http://vestospu.ru/archive/2025/articles/53/20_53_2025.pdf). DOI: 10.32516/2303-9922.2025.53.20. (In Russian)
25. Selevko G. K. *Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii: ucheb. posobie* [Modern educational technologies: a teaching aid]. Moscow, Narodnoe obrazovanie Publ., 1998. 256 p. (In Russian)
26. Sergeeva I. F., Noraeva E. S. Istoriya vzniknoveniya igrovyykh tekhnologii v protsesse obucheniya inoyazychnomu rechevomu obshcheniyu [History of gaming technologies in the process of teaching foreign language speech communication]. *Povolzhskii pedagogicheskii poisk (nauchnyi zhurnal) — Volga Region Pedagogical Search. Scientific Journal*, 2022, no. 1 (39), pp. 19—27. DOI: 10.33065/2307-1052-2022-1-39-19-27. (In Russian)
27. Stepanov M. A., Gerget O. M. Igrovaya tekhnologiya v obrazovatel'nom protsesse: tekhnologicheskie osobennosti igr v protsesse obucheniya [Game technology in the educational process: technological features of games in the learning process]. *International Journal of Open Information Technologies*, 2025, no. 4, pp. 170—179. (In Russian)
28. Turik L. A. *Debaty: igrovaya, razvivayushchaya, obrazovatel'naya tekhnologiya: ucheb. posobie* [Debates. A game-based, developmental, and educational technology. A textbook]. Rostov-on-Don, Feniks Publ., 2012. 186 p. (In Russian)
29. Ushinskii K. D. *Chelovek kak predmet vospitaniya. Opyt pedagogicheskoi antropologii. T. 1* [Man as a subject of education. Experience in pedagogical anthropology. Vol. 1]. St. Petersburg, Lan' Publ., 2013. 371 p. (In Russian)
30. Faktorovich A. A. *Pedagogicheskie tekhnologii: ucheb. posobie dlya akademicheskogo bakalavriata. 2-e izd., ispr. i dop.* [Pedagogical technologies. A textbook for the academic bachelor's degree. 2<sup>nd</sup> ed., rev. and suppl.]. Moscow, Yurait Publ., 2016. 113 p. (In Russian)

31. *Federal'naya rabochaya programma osnovnogo obshchego obrazovaniya (russkii yazyk) (dlya 5—9 klassov obrazovatel'nykh organizatsii)* [Federal work program for basic general education (Russian language) (for grades 5—9 of educational institutions)]. Available at: <https://edsoo.ru/rabochie-programmy/>. Accessed: 01.07.2025. (In Russian)

32. *Federal'nyi gosudarstvennyi obrazovatel'nyi standart osnovnogo obshchego obrazovaniya* [Federal state educational standard of basic general education]. Available at: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/>. Accessed: 01.07.2025. (In Russian)

33. Tszyan Tao. Realizatsiya igrovyykh tekhnologii v obuchenii ustnoi kommunikatsii na russkom yazyke v kitaiskikh vuzakh [Realization of game technologies in teaching oral communication in Russian in Chinese universities]. *Prepodavatel XXI vek*, 2025, no. 1, part 1, pp. 179—193. DOI: 10.31862/2073-9613-2025-1-179-193. (In Russian)

34. Shmakov S. A. *Uchimsya, igraя...: metod. posobie* [Learning through Play...: A methodological handbook]. Moscow, TsGL Publ., 2004. 128 p. (In Russian)

35. Shchurkova N. E. *Pedagogicheskaya tekhnologiya. 2-e izd., dop.* [Pedagogical technology. 2<sup>nd</sup> ed., suppl.]. Moscow, Pedagogicheskoe obshchestvo Rossii Publ., 2005. 256 p. (In Russian)

36. El'konin D. B. *Psikhologiya igry. 2-e izd.* [Psychology of play. 2<sup>nd</sup> ed.]. Moscow, VLADOS Publ., 1999. 360 p. (In Russian)

#### Информация об авторах

**Л. Ю. Комиссарова** — кандидат педагогических наук, доцент

**М. Д. Матвеева** — соискатель

#### Information about the authors

**L. Yu. Komissarova** — Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

**M. D. Matveeva** — Candidate for a Degree

Статья поступила в редакцию 20.07.2025; одобрена после рецензирования 29.09.2025;  
принята к публикации 20.11.2025

The article was submitted 20.07.2025; approved after reviewing 29.09.2025;  
accepted for publication 20.11.2025