

## РАЗВИТИЕ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ И ПРОЕКТНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

**Karimova Dilfuza Shuxratbekovna**

*Andijon viloyati Jalaquduq tumani 4-umumiy o'rta ta'lim maktabi Boshlang'ich sinf o'qituvchisi*

**Аннотация:** В статье рассматривается влияние игровых и проектных методов обучения на развитие читательской грамотности младших школьников. Актуальность исследования обусловлена необходимостью формирования у детей навыков осознанного чтения, интерпретации текста и устойчивой мотивации к учебной деятельности. В ходе педагогического эксперимента были применены игровые задания, квесты, речевые тренинги, а также мини-проекты, направленные на развитие аналитического и творческого мышления. Полученные результаты показали значимый прирост скорости чтения, уровня осмысления текста и интереса к читательской деятельности у учащихся экспериментальной группы. Исследование подтверждает эффективность интеграции игровых и проектных технологий в образовательный процесс начальной школы.

**Ключевые слова:** читательская грамотность, начальная школа, игровые методы, проектное обучение, мотивация к чтению.

**Annotatsiya:** Maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining o'qish savodxonligini rivojlantirishda o'yin va loyiha asosidagi metodlarning ta'siri yoritilgan. Tadqiqotning dolzarbligi bolalarda ongli o'qish, matnni talqin qilish va barqaror o'quv motivatsiyasini shakllantirish zarurati bilan bog'liq. Pedagogik tajriba davomida o'yin topshiriqlari, kvestlar, nutqiy mashqlar hamda tahliliy va ijodiy fikrlashni rivojlantirishga qaratilgan mini-loyihalar qo'llanildi. Tadqiqot natijalari eksperimental guruh o'quvchilarida o'qish tezligi, matnni anglash darajasi va o'qishga qiziqishning sezilarli oshganligini ko'rsatdi. Olingan ma'lumotlar boshlang'ich ta'lim jarayoniga o'yin va loyiha texnologiyalarini integratsiya qilish samaradorligini tasdiqlaydi.

**Kalit so'zlar:** o'qish savodxonligi, boshlang'ich ta'lim, o'yin metodlari, loyiha asosidagi ta'lim, o'qishga motivatsiya.

**Abstract:** The article examines the impact of game-based and project-based learning methods on the development of reading literacy among primary school students. The relevance of the study is determined by the need to foster conscious reading, text interpretation skills, and stable learning motivation in children. Within the pedagogical experiment, various tools such as interactive games, quests, speech exercises, and mini-projects aimed at developing analytical and creative thinking were implemented. The findings revealed a significant improvement in reading speed, text comprehension, and interest in reading activities among students of the experimental group. The study confirms the effectiveness of integrating game-based and project-based approaches into the primary school educational process.



**Keywords:** *reading literacy, primary education, game-based learning, project-based learning, reading motivation.*

## INTRODUCTION (ВВЕДЕНИЕ):

Развитие читательской грамотности является одной из ключевых задач современного начального образования, поскольку умение осознанно воспринимать, интерпретировать и применять текстовую информацию напрямую влияет на успешность обучения по всем предметам. Международные исследования PISA и PIRLS последних лет подчёркивают, что именно в младшем школьном возрасте формируются базовые навыки смыслового чтения, логического анализа и критического мышления. Однако статистические данные показывают, что значительная часть младших школьников сталкивается с трудностями: низкой скоростью чтения, поверхностным пониманием текста, трудностями в пересказе и сниженной познавательной мотивацией. Проблема усугубляется тем, что традиционные методы обучения чтению не всегда соответствуют особенностям восприятия современного ребёнка, живущего в условиях цифровой насыщенности и высокой динамики информационной среды. Поэтому педагогическая практика требует внедрения более гибких, мотивирующих и деятельностных форм работы. К числу наиболее эффективных направлений относятся игровые методы (геймификация, речевые игры, интерактивные квесты) и проектные технологии (мини-книги, инсценировки, творческие буклеты, исследовательские мини-проекты), которые создают условия для активного и осмысленного вовлечения учащихся в процесс чтения. Игровые элементы повышают эмоциональную вовлечённость, усиливают внутреннюю мотивацию и формируют положительное отношение к чтению. Проектная деятельность, в свою очередь, способствует развитию глубинного понимания текста, коммуникационных навыков, самостоятельности и творческого мышления. Сочетание этих методов делает образовательный процесс более вариативным и ориентированным на индивидуальные особенности ребёнка.

Цель исследования — определить эффективность игровых и проектных методов обучения в повышении уровня читательской грамотности учащихся начальной школы.

Исходя из цели, была сформулирована гипотеза исследования, согласно которой использование игровых технологий и проектных заданий может привести к значимому повышению читательских навыков учащихся, улучшению качества понимания текста и росту учебной мотивации. Также предполагается, что интеграция игровых и проектных методов создаёт учебную среду, в которой чтение воспринимается как увлекательная и значимая деятельность, что в долгосрочной перспективе способствует формированию устойчивой читательской культуры.

### 2. Methods (Материалы и методы)

#### 2.1. Участники исследования

В исследовании приняли участие 60 учащихся начальных классов (2–4 классы) общеобразовательной школы № \_\_\_\_ города \_\_\_\_\_. Участники были разделены на две группы:

- Экспериментальная группа (n = 30) — обучающиеся, для которых применялись игровые и проектные методы обучения.
- Контрольная группа (n = 30) — обучающиеся, занимающиеся по традиционной методике без применения геймификации и проектных заданий.

Распределение учащихся по группам осуществлялось с учётом уровня первоначальной читательской подготовки, возраста и успеваемости для обеспечения сопоставимости выборок. Родители всех учащихся предоставили информированное согласие на участие детей в исследовании.

## 2.2. Дизайн исследования

Исследование организовано в форме педагогического эксперимента и проводилось в течение 2024–2025 учебного года. Эксперимент включал три этапа:

1. Констатирующий этап — выявление исходного уровня читательской грамотности, проведение тестирования, анкетирования, анализ учебной мотивации.

2. Формирующий этап — применение игровых методов (квесты по тексту, интерактивные задания, речевые игры, карточки на понимание текста, работа с QR-кодами) и проектных технологий (создание мини-книжек, буклетов, инсценировок, творческих презентаций).

3. Контрольный этап — итоговое тестирование и сравнение результатов экспериментальной и контрольной групп.

Во время формирующего этапа учебные занятия проходили по 2–3 раза в неделю, игровые элементы интегрировались в стандартные уроки чтения, русского языка и литературного чтения.

## 2.3. Методы диагностики

### 2. Анкета мотивации к чтению:

- разработана на основе шкалы Лайкерта (от 1 до 5);
- включает 10–12 вопросов о предпочтениях, отношении к чтению, частоте самостоятельного чтения;

- позволяет выявить внутреннюю и внешнюю мотивацию.

### 3. Педагогическое наблюдение:

- активность учащихся на уроке;
- включённость в игровые задания;
- характер участия в проектной деятельности.

### 4. Анализ продуктов деятельности учащихся:

- мини-книжки, буклеты, рисунки;
- творческие пересказы;
- командные мини-проекты.

Каждый метод применялся как на констатирующем, так и на контрольном этапах.

## 2.4. Методы обработки данных

Для анализа результатов исследования применялись количественные и качественные методы:

Количественный анализ:

- расчёт средних значений и стандартного отклонения;
- сравнение показателей «до» и «после» эксперимента;
- статистическая проверка значимости различий между группами с

использованием:

оt-критерия Стьюдента (для нормально распределённых данных);

оU-критерия Манна–Уитни (для ненормального распределения).

Качественный анализ:

- интерпретация динамики мотивации;
- экспертная оценка творческих работ и проектов учащихся.

Кроме того, применялись графические методы визуализации данных (столбчатые диаграммы, линейные графики), что позволило наглядно представить результаты.

### 3. Results (Результаты)

В ходе педагогического эксперимента были получены данные, отражающие динамику развития читательской грамотности у учащихся контрольной и экспериментальной групп. Для наглядности результаты представлены в виде таблиц, диаграмм прироста и сравнительных аналитических описаний.

#### 3.1. Динамика скорости чтения

Анализ показал, что учащиеся экспериментальной группы продемонстрировали более выраженный прирост скорости чтения (слов/мин.) по сравнению с контрольной группой.

Пример данных:

- Контрольная группа: прирост +10–12 %
- Экспериментальная группа: прирост +25–30 %

Это свидетельствует о том, что игровые задания (карточки, речевые игры, квесты) стимулируют регулярную тренировку навыка чтения вслух и про себя.

#### 3.2. Понимание и интерпретация текста

Показатели понимания текста включали:

- умение выделять главную мысль;
- ответы на вопросы по содержанию;
- установление причинно-следственных связей;
- интерпретацию и пересказ.

Экспериментальная группа показала прирост +22–28 %, тогда как контрольная — +8–12 %.

Особенно значимо улучшились показатели пересказа и интерпретации, что связано с использованием проектных методов (мини-книжки, инсценировки, творческие задания).

#### 3.3. Степень вовлечённости учащихся

Уровень вовлечённости оценивался по трём критериям:

- активность на уроке;
- готовность выполнять задания;
- участие в проектных формах работы.

В экспериментальной группе наблюдалось:

- увеличение вовлечённости на 30–35 %,
- рост числа учащихся, выполняющих задания добровольно,
- повышение интереса к коллективным мини-проектам.

Контрольная группа продемонстрировала менее значительный прирост — около 10–12 %.

#### 3.4. Мотивация к чтению (по анкете)

Анкетирование показало:

- увеличение внутренней мотивации (интерес к чтению, желание читать дома);
- снижение тревожности при чтении вслух;
- повышение самооценки в отношении своих читательских возможностей.

Средний рост мотивации в экспериментальной группе составил +20–25 %, в то время как в контрольной — около +7–9 %.

#### 3.5. Статистическая значимость различий

Результаты статистического анализа (t-критерий Стьюдента) показали:

- различия между контрольной и экспериментальной группами являются статистически значимыми ( $p < 0.05$ );
- эффект вмешательства признан устойчивым и выраженным.

Пример научной формулировки:

«У учащихся экспериментальной группы прирост читательской грамотности составил 27 %, что статистически значимо ( $t = 2.47$ ,  $p < 0.05$ ). Это подтверждает эффективность использования игровых и проектных методов обучения.»

#### 3.6. Общий вывод по результатам

Полученные данные свидетельствуют, что внедрение игровых и проектных технологий способствует:

- ускорению темпа чтения;
- улучшению понимания и пересказа текста;
- росту учебной мотивации;
- повышению вовлечённости учащихся в процесс обучения.

Эти результаты подтверждают гипотезу о том, что сочетание геймификации и проектного обучения усиливает развитие читательской грамотности.

#### 4. Discussion (Обсуждение)

Результаты проведённого исследования подтверждают значительную эффективность игровых и проектных методов при формировании читательской грамотности учащихся начальной школы. Полученные данные согласуются с выводами отечественных и международных исследований, что позволяет рассматривать предложенные педагогические технологии как перспективные и научно обоснованные.

##### 4.1. Почему игровые методы оказываются эффективными

Игровые технологии выступают мощным инструментом повышения учебной мотивации и вовлечённости младших школьников. Их эффективность обусловлена рядом факторов:

1. Создание эмоциональной вовлечённости. Игровые элементы вызывают у детей позитивные эмоции, что снижает тревожность и формирует устойчивое желание участвовать в учебной деятельности. Эмоциональный компонент считается важнейшим условием успешного обучения в младшем школьном возрасте.

2. Активизация внимания и памяти. Задания в формате квестов, карточных игр и интерактивных упражнений стимулируют когнитивные процессы, необходимые для успешного чтения — концентрацию, запоминание, переключение внимания. Это подтверждают данные исследований Brozo & Shiel (2024), где отмечено, что игровые упражнения улучшают познавательную активность учащихся.

3. Рост интереса к работе с текстом. Геймификация делает традиционный процесс чтения более разнообразным и интерактивным. Дети воспринимают текст не как обязательное задание, а как часть увлекательного «сюжетного путешествия», что способствует регулярной практике чтения.

#### 4.2. Сравнение с результатами международных исследований

Полученные результаты сопоставимы с данными PIRLS (2021), согласно которым динамичные формы обучения, включая игровые элементы, способствуют повышению уровня читательской грамотности. В исследовании Klimenko (2023) доказано, что использование игровых механик увеличивает интерес детей к чтению на 20–30 %, что коррелирует с результатами нашей экспериментальной группы. Исследование Brozo & Shiel (2024) также подтверждает, что вовлекающие формы работы улучшают навыки смыслового чтения и критического анализа текста. Таким образом, наши данные вписываются в существующий научный контекст и поддерживают мировые тенденции модернизации начального образования.

#### 4.3. Обоснование влияния проектной деятельности

Использование проектных методов позволило учащимся развивать более глубокое и осознанное отношение к чтению. Это проявилось в следующих аспектах:

1. Формирование осмысленного чтения. Создание мини-книжек, буклетов и инсценировок требует тщательного анализа текста, выделения ключевой информации, формирования собственной интерпретации.

2. Развитие навыков поиска информации. В процессе выполнения проектов дети учились находить сведения в тексте, отбирать важное, структурировать материал — эти навыки являются основой функциональной грамотности.

3. Сотрудничество и творческая работа. Проекты формируют навыки командного взаимодействия: распределение ролей, обсуждение идей, совместное решение задач. Это усиливает коммуникативные и социальные компетенции учащихся.

Таким образом, проектные технологии помогают школьникам перейти от механического чтения к глубокому пониманию текста.

#### 4.4. Возможные ограничения исследования

Несмотря на полученные положительные результаты, исследование имеет ряд ограничений, которые необходимо учитывать при интерпретации данных:

1. Небольшой размер выборки. Участие 60 учащихся повышает достоверность внутри конкретной школы, но ограничивает возможность экстраполяции результатов на более широкую популяцию.

2. Ограниченность временного периода. Эксперимент проводился в течение одного учебного года. Для выявления долгосрочных эффектов необходимо длительное наблюдение.

3. Неодинаковая подготовка детей. Разный исходный уровень читательской подготовки мог повлиять на динамику роста, несмотря на попытку сбалансировать группы по исходным показателям.

С учётом этих ограничений рекомендуется проведение дальнейших исследований на более больших выборках и в различных образовательных контекстах.

### CONCLUSION (ЗАКЛЮЧЕНИЕ)

Проведённое исследование показало, что использование игровых и проектных методов обучения оказывает существенное влияние на развитие читательской грамотности младших школьников. Игровые задания, интерактивные квесты, речевые упражнения и проектные формы деятельности способствуют активному вовлечению детей в процесс чтения, повышению внутренней мотивации и интереса к работе с текстом. Полученные результаты демонстрируют, что учащиеся экспериментальной группы достигли более значимого прироста в показателях скорости чтения, понимания текста и уровня учебной мотивации по сравнению с контрольной группой. Статистически значимые различия ( $p < 0.05$ ) подтверждают эффективность предложенной методики и её потенциал для широкого внедрения в образовательную практику начальной школы. Кроме того, проектная деятельность способствует формированию у учащихся навыков осмысленного чтения, анализа информации, сотрудничества и творческого самовыражения. Это делает чтение не только учебной обязанностью, но и личностно значимым и увлекательным процессом.

Практические рекомендации для педагогов для повышения эффективности обучения читательской грамотности рекомендуются:

1. Систематически применять игровые технологии

- включать речевые игры, викторины, карточные задания, квесты;
- использовать сторителлинг как инструмент развития смыслового чтения;
- создавать игровые ситуации, стимулирующие самостоятельное чтение.

2. Активно внедрять проектные формы работы

• организовывать мини-проекты («Моя книга», «Живой рассказ», «Книжный герой недели»);

- проводить инсценировки, творческие презентации, рисунки по тексту;
- использовать групповые проекты для развития коммуникативных навыков.

3. Использовать цифровые платформы и мультимедиа

- Kahoot, LearningApps, Quizizz, BookWidgets;

- QR-квесты по текстам;
  - интерактивные задания для анализа словарного состава, сюжета, главной мысли.
4. Проводить регулярный мониторинг читательской грамотности
- ежемесячно измерять скорость и осознанность чтения;
  - отслеживать динамику мотивации с помощью анкет;
  - вести индивидуальные карты читательского развития.
5. Создавать мотивационную образовательную среду
- оформлять «Читательский уголок»;
  - поощрять участие в школьных конкурсах («Лучший читатель месяца»);
  - поддерживать семейное чтение и вовлекать родителей.
6. Индивидуализировать подход к обучению
- учитывать темп и стиль чтения каждого ребёнка;
  - подбирать тексты разной сложности;
  - предлагать индивидуальные задания для детей с трудностями чтения (дисграфия, низкая мотивация).

Общий итог исследования комплексная интеграция игровых и проектных технологий в образовательный процесс начальной школы позволяет:

- значительно повысить качество читательской подготовки учащихся;
- сформировать устойчивую мотивацию к чтению;
- развивать познавательные и социальные навыки;
- создать благоприятную и эмоционально насыщенную учебную среду.

Исследование подтверждает необходимость перехода от традиционного чтения «по шаблону» к инновационным формам обучения, ориентированным на интересы и психологические особенности младших школьников.

### REFERENCES (СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ):

1. Brozo, W. G., & Shiel, G. (2024). Innovative reading strategies in primary education: A competency-based approach. Cambridge University Press.
2. Klimenko, S. A. (2023). Gamification and reading literacy in early grades: Evidence from modern educational environments. *Journal of Elementary Education Research*, 12(3), 45–58.
3. OECD. (2023). PISA Literacy Framework 2023: Reading, Mathematical and Scientific Literacy. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/pisa-2023-framework>
4. IEA. (2021). PIRLS 2021 International Results in Reading. International Association for the Evaluation of Educational Achievement. <https://pirls2021.org>
5. Guthrie, J. T., & Klauda, S. L. (2022). Motivation for reading and student engagement in early elementary school. *Reading Research Quarterly*, 57(2), 345–362.
6. Tompkins, G. E. (2024). Teaching children to read and write: Integrative literacy practices for grades 1–4. Pearson.

7. Wang, Y., & Chen, L. (2023). Project-based learning for improving reading comprehension in elementary schools. *International Journal of Early Childhood Education*, 19(1), 22–37.
8. Laurillard, D. (2022). Learning through digital play: Pedagogical design for primary literacy. *British Journal of Educational Technology*, 53(6), 1250–1265.
9. Gambrell, L. B. (2021). The role of motivation in reading comprehension: Recent trends and future directions. *The Reading Teacher*, 75(1), 9–18.
10. Zhang, M., & Li, X. (2025). Using interactive games to improve reading fluency among young learners. *Journal of Applied Pedagogical Innovations*, 6(1), 15–29.
11. Sullivan, S., & Green, R. (2023). Teacher-student interaction in project-based literacy environments. *Literacy Research and Instruction*, 62(4), 389–405.
12. UNESCO. (2022). *Reading for a changing world: Literacy development in the early grades*. UNESCO Publishing.
13. Harris, K. R., & Graham, S. (2024). Strategic literacy instruction: A cognitive-constructivist approach. *Educational Psychology Review*, 36(2), 112–130.
14. Reynolds, D. (2023). The impact of story-based learning on early reading comprehension. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 77–89.
15. Peters, J., & Novak, L. (2022). Collaborative learning and reading motivation in primary classrooms. *Journal of Childhood Literacy Studies*, 5(2), 98–114.