

УДК 372.882

**Милютинa Галина Сергеевна**, студентка,  
Севастопольского государственного университета,  
Гуманитарно-педагогического института,  
Педагогического направления с двумя профилями подготовки  
(русский язык и литература). г. Севастополь  
Milyutina Galina Sergeevna, a student  
of Sevastopol State University, Humanities and Pedagogical Institute,  
Pedagogical Program with Dual Specialization  
(Russian Language and Literature). Sevastopol

**Жежерун Полина Сергеевна**, студентка,  
Севастопольского государственного университета,  
Гуманитарно-педагогического института,  
Педагогического направления с двумя профилями подготовки  
(русский язык и литература). г. Севастополь  
Zhezherun Polina Sergeevna, a student,  
of Sevastopol State University, Humanities and Pedagogical Institute,  
Pedagogical Program with Dual Specialization  
(Russian Language and Literature). Sevastopol

**Ильина Алёна Николаевна**, студентка,  
Севастопольского государственного университета,  
Гуманитарно-педагогического института,  
Педагогического направления с двумя профилями подготовки  
(русский язык и литература). г. Севастополь  
Ilyina Alyona Nikolaevna, a student,  
of Sevastopol State University, Humanities and Pedagogical Institute,  
Pedagogical Program with Dual Specialization  
(Russian Language and Literature). Sevastopol

**РАЗВИВАЮЩИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ УРОКОВ ЛИТЕРАТУРЫ:  
КРОССВОРДЫ, РЕБУСЫ, «НАЙДИ СЛОВО»  
DEVELOPING ACTIVITIES FOR LITERATURE LESSONS:  
CROSSWORDS, REBUS PUZZLES, AND "FIND THE WORD" GAMES**

**Аннотация:** В статье рассматривается использование развивающих заданий, таких как кроссворды, ребусы и игры «найди слово», на уроках литературы. Выявляется роль развивающих упражнений в образовательном процессе, раскрывается история возникновения каждого вида заданий и описывается их влияние на познавательную активность учащихся. Особое внимание уделяется практическому применению данных методик, а также положительным результатам, выявленным в ходе работы с шестиклассниками. В статье подчеркивается значимость интерактивных заданий для повышения мотивации к изучению литературы, улучшения запоминания материала и развития логического мышления школьников.

**Abstract:** The article examines the use of developmental exercises such as crosswords, rebus puzzles, and "find the word" games in literature lessons. It identifies the role of these activities in the educational process, explores the history of each type of exercise, and describes their impact on students' cognitive engagement. Special attention is given to the practical application of these



methods and the positive results observed during work with sixth-grade students. The article emphasizes the significance of interactive exercises in increasing motivation for studying literature, improving material retention, and developing students' logical thinking skills.

**Ключевые слова:** развивающие задания, кроссворды, ребусы, филворды, интерактивные методы обучения, уроки литературы, познавательная активность, мотивация к обучению, игровые технологии, развитие логического мышления

**Keywords:** developmental exercises, crosswords, rebus puzzles, word search, interactive teaching methods, literature lessons, cognitive engagement, learning motivation, game-based technologies, logical thinking development

### **ВВЕДЕНИЕ**

В современном образовательном процессе важное место занимает использование интерактивных методов обучения, которые способствуют развитию познавательной активности и творческих способностей учащихся. Одним из таких методов является использование развивающих заданий, таких как: кроссворды, ребусы и игры "найди слово". Данные виды заданий не только повышают интерес к предмету, но и способствуют лучшему усвоению материала. В рамках прохождения практики мы применили разработанные развивающие игры на уроках литературы, выявили, что результаты усвоения новых знаний с применением развивающих игр выше, чем изучение творчества писателей без вовлечения учеников в творческий процесс урока [5, с.67].

#### **Результаты исследования**

В ходе составления и развивающих игр для уроков литературы нами было выявлено, что развивающие задания в образовательном процессе выполняют несколько функций, которые помогают развить многие виды УУД:

**познавательная** – помогает лучше запомнить и осмыслить изучаемый материал.

**мотивационная** – делает процесс обучения более увлекательным.

**диагностическая** – позволяет оценить уровень усвоения знаний учащимися.

**развивающая** – способствует формированию логического мышления, внимания и памяти [1, с. 256].

Нами был сделан вывод, что использование таких заданий особенно эффективно на уроках литературы, поскольку позволяет закрепить знания о произведениях, авторах, жанрах и литературных терминах в игровой форме. Ученики настроены на чтение произведений, и этот вид работы не кажется им скучным.

#### **История возникновения развивающих игр**

Для более правильного и творческого подхода к созданию продукта нашего проекта мы изучили историю происхождения такой методики на уроках, как развивающие игры: кроссворды, ребусы и «найди слово».

Кроссворды появились в начале XX века. Первым опубликованным кроссвордом считается головоломка, созданная Артуром Уинном, британским журналистом, который разместил её в газете "New York World" 21 декабря 1913 года. С тех пор кроссворды получили широкое распространение и стали популярным способом тренировки ума и развлечения. Со временем они стали использоваться и в образовательных целях, включая уроки литературы [2, с. 12].

Ребусы как форма головоломок имеют многовековую историю. Их истоки можно найти в древнем Египте, где использовались иероглифические загадки. В Европе ребусы приобрели популярность в эпоху Ренессанса, когда их стали использовать не только для развлечения, но и как средство обучения. В XIX веке ребусы активно включались в образовательные книги и журналы, а сегодня они широко применяются в школьной практике [3, с. 23].



Игра "найди слово" (филворд) имеет относительно недавнюю историю. Её прообразом можно считать различные головоломки и шифры, существовавшие с древних времён. Однако в современном виде филворды стали популярны в середине XX века благодаря публикациям в детских и образовательных журналах. Сегодня они используются не только для развлечения, но и в образовательных целях, помогая школьникам запоминать термины и литературные понятия [4, с. 56].

### **Создание игр, применение на практике и результаты**

В рамках проектной деятельности нами были созданы кроссворды, ребусы и задания «найди слово» по списку литературы 6 класса под редакцией Коровиной В.Я.

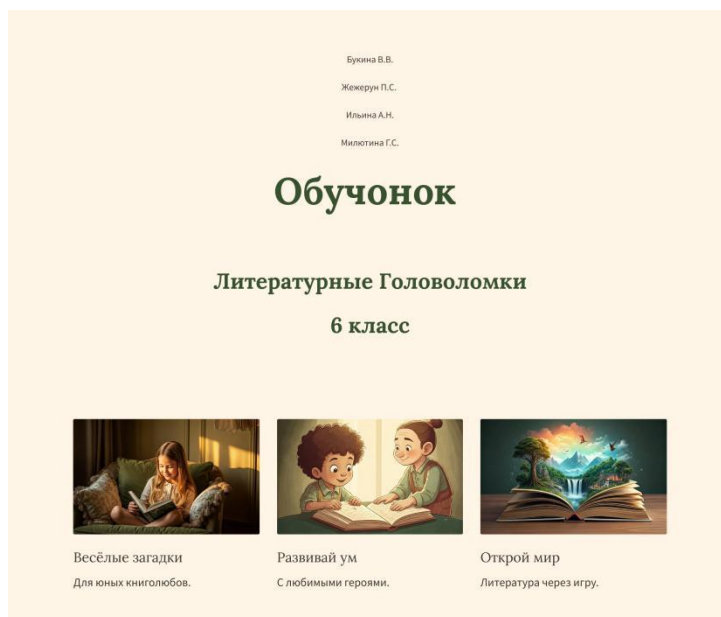


Рис. 1 Обложка разрабатываемого сборника заданий

При прохождении производственной практики в общеобразовательной школе мы применили разработанные нами задания на практике.



Рис.2 Задание «Ребус»



## Кроссворд «Три пальмы»

*По горизонтали:*

2. Группа выюжных животных, которая описывается в балладе Лермонтова
4. Что обрели пальмы своими листьями?
5. Как в называется вопрос, не требующий ответа: «На то и мы родились, чтоб здесь угодать?»
6. Впишите недостающее слово: "И паль без жизни питомцы ...!"
8. Стены какой земли описываются в начале стихотворения

*По вертикали:*

1. Жанр "Три пальмы" Лермонтова
3. Жанр стихотворения "Три пальмы"
7. Какая троп, определяющий надземные неживые свойства живого представлен в строках: "И стали уж сознать от знойных лучей / Госкошние листья и звонкая ручья"
9. Место, где росли пальмы
10. Время суток, упомянутое в стихотворении
11. Как называлась единственная надежда путешников в пустыне?

## Кроссворд «Три пальмы»



*Ответы*  


Рис.3 Задание «Реши кроссворд»

Учащимся было предложено разгадать ребус, решить кроссворд по произведению М.Ю. Лермонтова «Три пальмы». Работа заключалась в изучении произведения с применением предложенных развивающих упражнений и без них. После изучения данной темы была проведена проверочная работа, по результатам которой было видно, что ответы учащихся параллельных классов с приблизительно равным уровнем успеваемости получили разные оценки за проверочную работу. Те учащиеся, которые были вовлечены в работу над кроссвордом имели результаты выше тех учащихся, которые усваивали новый материал только методом чтения и слушания.

В ходе прохождения производственной практики в общеобразовательном учреждении были применены данные развивающие упражнения в двух параллельных классах: 6 «А» – 30 человек, в 6 «Б» – 27. Согласно статистике, в 6 «А» учащиеся получили следующие оценки: 18 человек – «5», 7 – «4», 5 – «3». Удовлетворительную оценку получило только 16,7 % учащихся. Это результаты класса, где уроки литературы были проведены с помощью разработанных развивающих игр. Результаты освоения аналогичной темы урока без



использования предложенных упражнений следующие: 8 человек- «5», 10 – «4», 6 – «3», 3 – «2». В процентном соотношении удовлетворительную оценку получило 22,2%, неудовлетворительная оценка – у 11,2% учащихся.

Следует так же учесть, что применение данного вида работы на каждом уроке имеет свои недостатки. Основной задачей учителя является развить образное мышление учащихся, их умение аргументировать свои ответы в диалоге «учитель-ученик». Решение творческих заданий применимо на уроках-закреплениях и повторениях, чтобы качественнее подготовиться к написанию контрольных работ.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Использование кроссвордов, ребусов и игр "найди слово" на уроках литературы является эффективным методом повышения познавательной активности учащихся. Данные задания не только развивают память, внимание и мышление, но и способствуют формированию интереса к изучению литературы.

### *Список литературы:*

1. Боголюбов, А. Н. Методика преподавания литературы: Учебное пособие. – М.: Просвещение, 2020. – 256 с.
2. Гальперин, П. Я. Психология мышления и учение о поэтапном формировании умственных действий. – М.: Наука, 2018. – 304 с.
3. Зайцева, О. В. Интерактивные технологии в образовательном процессе. – СПб.: Питер, 2019. – 192 с.
4. Климов, Е. А. Развитие познавательной активности у школьников: психолого-педагогические аспекты. – Казань: Казанский университет, 2017. – 280 с.
5. Новикова, Н. И. Использование игровых методик на уроках литературы // Вопросы педагогики. – 2021. – №3. – С. 45–52.

### *References:*

1. Bogolyubov, A. N. (2020). Methodology of Teaching Literature: A Textbook. Moscow: Prosveshchenie.
2. Galperin, P. Ya. (2018). Psychology of Thinking and the Theory of Step-by-Step Formation of Mental Actions. Moscow: Nauka.
3. Zaitseva, O. V. (2019). Interactive Technologies in the Educational Process. St. Petersburg: Piter.
4. Klimov, E. A. (2017). Development of Cognitive Activity in Schoolchildren: Psychological and Pedagogical Aspects. Kazan: Kazan University.
5. Novikova, N. I. (2021). The Use of Game-Based Methods in Literature Lessons. Questions of Pedagogy, (3), 45–52.

