ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ИНТЕГРАЦИИ ИСТОРИИ АЛФАВИТА, ДИДАКТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ, АНИМАЦИИ И ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ ГРАМОТЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Юлдошева.С.Х
Ургенчский государственний педагогический институт
Базовый докторант 13.00.02 — «Теория и методика обучения и воспитания (начальное образование)».

Аннотация. В статье рассматриваются теоретико-методические основания проектирования педагогической модели, объединяющей историко-культурные сведения об алфавите, дидактическую сказку, анимацию и элементы геймификации в процессе обучения грамоте младших школьников. Актуальность темы обусловлена необходимостью создавать цифровые образовательные ресурсы, которые не только привлекают внимание ребёнка, но и обеспечивают достижение конкретных учебных результатов. На основе анализа зарубежных исследований раскрываются возможности цифровых средств для формирования первоначальных навыков чтения, освоения буквенно-звуковых соответствий и организации индивидуальной практики. Предлагается структурная модель, включающая историко-содержательный, сюжетно-анимационный, дидактико-игровой, адаптивно-инклюзивный и оценочно-рефлексивный компоненты. Особое внимание уделяется адаптации модели к узбекскому языку и национальному образовательному контексту. Статья носит теоретико-методический характер; эффективность предложенной модели требует последующей эмпирической проверки.

Ключевые слова: начальное образование, обучение грамоте, история алфавита, цифровой образовательный ресурс, дидактическая сказка, анимация, геймификация, буквенно-звуковые соответствия, инклюзивное образование, педагогическая модель.

A PEDAGOGICAL MODEL FOR INTEGRATING THE HISTORY OF THE ALPHABET, DIDACTIC FAIRY TALES, ANIMATION, AND GAMIFICATION IN TEACHING LITERACY TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Yuldosheva S. Kh.

Urgench State Pedagogical Institute, Uzbekistan

Basic Doctoral Student (PhD), 13.00.02 — Theory and Methodology of Education and Upbringing (Primary Education)

Abstract The article examines the theoretical and methodological foundations for designing a pedagogical model that integrates historical and cultural information about the alphabet, didactic fairy tales, animation, and gamification elements into the process of teaching literacy to primary school students. The relevance of the topic stems from the need to develop digital educational resources that not only attract children's attention but also ensure the achievement of specific learning outcomes. Based on an analysis of international research, the article explores the potential of digital tools for developing initial reading skills, mastering grapheme–phoneme correspondences, and organizing individualized learning practice. A structural model is proposed, comprising historical and content-based, narrative and animation-based, didactic and game-based, adaptive and inclusive, and assessment and reflection components. Particular attention is paid to adapting the model to the Uzbek language and the national educational context. The article is theoretical and methodological in nature; the effectiveness of the proposed model requires subsequent empirical verification.

Keywords: primary education, literacy instruction, history of the alphabet, digital educational resource, didactic fairy tale, animation, gamification, grapheme–phoneme correspondences, inclusive education, pedagogical model.

Введение. Начальный этап обучения грамоте имеет особое значение для дальнейшего образовательного развития ребёнка. В этот период формируются представления о букве и звуке, умения соотносить графический знак с речевым звучанием, анализировать звуковую структуру слова, читать слоги и простые слова. Качество освоения этих действий зависит не только от содержания учебного материала, но и от способов его предъявления, последовательности упражнений, обратной связи и педагогической поддержки. Расширение цифровой образовательной среды создаёт возможности для сочетания печатных материалов с аудиовизуальными средствами, интерактивными заданиями и игровыми сценариями. Вместе с тем цифровой формат сам по себе не гарантирует повышения качества обучения. Образовательный ресурс должен проектироваться исходя из дидактической цели, особенностей языка, возраста учащихся и доступных способов педагогического сопровождения.

Перспективным направлением представляется использование историко-культурного материала об алфавите в сочетании с дидактической сказкой, анимацией и геймификацией. Такой подход позволяет представить букву не только как графический знак для запоминания, но и как элемент истории письменности.

При этом исторические сведения должны отбираться научно корректно, а художественный сюжет — ясно отделяться от документальных фактов.

Для достижения цели поставлены следующие задачи: проанализировать исследования цифрового обучения грамоте; определить педагогические функции исторического материала, сказочного сюжета, анимации и игровых механик; описать компоненты предлагаемой модели; сформулировать рекомендации по её инклюзивному и методически обоснованному применению.

Систематический обзор C.-R. L. Parry, S. Kumar и C. Gallingane охватил 14 исследований, опубликованных в 2010–2022 годах, и был посвящён применению планшетов при обучении фонологической осведомлённости и фонетическим аспектам чтения. Полученные результаты оказались неоднородными: цифровые занятия в ряде случаев были сопоставимы с традиционными методами, а положительные результаты чаще отмечались при наличии педагогического руководства или индивидуально подобранных приложений [2]. Это позволяет заключить, что интерактивность должна сочетаться с осмысленным содержанием и поддержкой учителя.

Использованы методы анализа и обобщения научных публикаций, сравнительного рассмотрения результатов исследований цифрового обучения грамоте, педагогического моделирования и проектирования образовательного содержания. При интерпретации зарубежных результатов учитывались различия между языками, учебными программами и форматами цифровых вмешательств.

Предлагаемая модель не рассматривается как экспериментально подтверждённая технология. Её компоненты сформулированы на основе анализа литературы и педагогических принципов; оценка эффективности предполагает отдельное опытно-экспериментальное исследование с предварительным и итоговым измерением навыков учащихся, описанием выборки, условий проведения и критериев анализа.

Под педагогической моделью интеграции истории алфавита, дидактической сказки, анимации и геймификации понимается структурированная система целей, содержания, учебных действий и способов обратной связи, в которой историко-культурный материал используется для организации целенаправленных упражнений по обучению грамоте. Её принципиальная особенность заключается не в простом объединении нескольких цифровых форматов, а в функциональном согласовании каждого компонента с конкретным учебным результатом.

Исторический материал выполняет смыслообразующую функцию: он помогает показать, что письменные знаки формировались и изменялись в истории культуры. Дидактическая сказка переводит отобранный материал в доступную

возрасту сюжетную форму. Анимация визуализирует последовательность событий и может сопровождаться голосовым комментарием. Геймификация организует действия ученика через задания, уровни, символические награды и обратную связь. Оценочный компонент позволяет определить, освоил ли ребёнок целевой навык.

При разработке содержания необходимо соблюдать историческую корректность. Если происхождение конкретной буквы не может быть непосредственно и достоверно представлено через простой сюжет, следует рассказывать о развитии письменности в целом, не создавая ложного впечатления о прямом происхождении современной буквы от условного персонажа. Художественные элементы сказки допустимы, но они должны быть отделены от исторических сведений.

Модель включает пять взаимосвязанных компонентов.

Первый — историко-содержательный. На этом этапе подбираются проверяемые сведения о развитии письменности и алфавитов, устанавливается их связь с изучаемой буквой или языковым явлением. Содержание сокращается и адаптируется к возрасту учащихся, но не искажает научный смысл.

Второй — сюжетно-анимационный. На основе выбранного материала создаётся короткая дидактическая история с понятной проблемной ситуацией и последовательностью событий. Анимация должна выполнять обучающую функцию: выделять форму буквы, показывать её визуальные признаки, сопровождать объяснение или демонстрировать ход задания. Избыточные движения и декоративные эффекты, не связанные с целью урока, целесообразно ограничивать.

Третий — дидактико-игровой. После просмотра истории учащийся выполняет задания: находит нужную букву среди других знаков, соотносит букву и звук, определяет звук в начале или конце слова, собирает слог, выбирает подходящее слово или восстанавливает последовательность. Игровые баллы и уровни должны отражать выполнение учебных действий, а не подменять их. Важно, чтобы ошибки сопровождались пояснением и возможностью повторной попытки.

Четвёртый — адаптивно-инклюзивный. Ресурс предусматривает озвучивание инструкций, возможность повторного прослушивания, субтитры, достаточный визуальный контраст, простую навигацию и выполнение задания в индивидуальном темпе. Для учащихся, которым требуется дополнительная поддержка, могут быть предусмотрены подсказки, уменьшенное число вариантов ответа и переход от образца к самостоятельному выполнению. Эти функции не заменяют индивидуальную педагогическую оценку.

Пятый — оценочно-рефлексивный. На этом этапе фиксируются результаты выполнения заданий: точность распознавания букв, правильность выбора звука, количество самостоятельных ответов и типичные ошибки. Данные используются учителем для планирования дальнейших упражнений. Если ресурс не собирает статистику автоматически, оценивание может осуществляться с помощью наблюдательной карты или короткой диагностической работы.

Логика работы модели может быть представлена следующим образом:

Исторически достоверное содержание → дидактическая сказка → анимационное представление → интерактивное задание → обратная связь → оценка учебного результата.

Такая последовательность обеспечивает переход от смыслового знакомства с материалом к практическому действию и проверке освоенного навыка. При этом продолжительность каждого этапа должна соответствовать возрасту учащихся и общей структуре урока.

В качестве условного примера можно рассмотреть цифровое занятие, посвящённое одной букве современного узбекского алфавита. Сначала учитель кратко объясняет, что письменные знаки имеют историю и что разные системы письма развивались на протяжении длительного времени. Затем учащиеся смотрят короткий анимационный эпизод, в котором персонаж отправляется в «музей письменности» и знакомится с образцами разных способов записи. Исторические изображения сопровождаются пояснениями, подготовленными на основе проверенных источников.

После просмотра учащиеся переходят к заданиям, непосредственно связанным с грамотностью: находят изучаемую букву, прослушивают соответствующий звук, выбирают слова с этим звуком, составляют слог или распознают букву в коротком слове. За выполнение заданий ребёнок получает символическое достижение, например «Исследователь букв». Если ответ неверный, система предлагает повторно прослушать звук или посмотреть на образец. Таким образом, исторический сюжет мотивирует работу, но центральным результатом остаётся освоение языкового навыка.

Этот пример является проектным сценарием, а не описанием проведённого эксперимента. Для проверки его эффективности необходимо разработать критерии оценки, согласовать задания с учебной программой и провести апробацию в реальных условиях начального обучения.

Зарубежные исследования дают основания учитывать несколько методических решений. Во-первых, цифровые упражнения целесообразно связывать с конкретными навыками, например распознаванием букв и

установлением буквенно-звуковых соответствий [1; 2]. Во-вторых, самостоятельная работа ученика должна дополняться педагогическим сопровождением, особенно при освоении нового материала [2]. В-третьих, эффективность следует оценивать по учебным результатам и качеству выполнения заданий, а не только по количеству игровых действий или времени использования приложения [3].

Перенос этих решений в узбекскую начальную школу требует языковой адаптации. Необходимо учитывать особенности узбекской графики, нормативное произношение, структуру слогов и содержание действующего букваря. Примеры слов должны быть понятны детям и соответствовать изучаемому звуку. Исторические сведения о письменности региона и развитии узбекского письма должны проверяться по научным и учебным источникам; разные исторические системы письма не следует представлять как последовательность прямых преобразований без достаточных оснований.

Национальная адаптация предполагает также использование культурно близких персонажей и ситуаций, но не должна ограничиваться декоративной заменой героев. Существенно, чтобы сюжет поддерживал содержание урока, а языковой материал оставался нормативным. Для практического использования желательно подготовить методические рекомендации учителю: цель занятия, список оборудования, порядок этапов, варианты дифференциации, критерии оценки и способы продолжения работы без цифрового устройства.

Следующим этапом исследования может стать апробация модели в начальных классах. Для этого необходимо определить экспериментальную и сравнительную группы, описать исходный уровень учащихся и продолжительность вмешательства, а также использовать одинаковые диагностические задания до и после обучения. В качестве показателей могут применяться точность распознавания букв, установление буквенно-звуковых соответствий, выполнение заданий на фонологическую осведомлённость и чтение слогов или слов. Дополнительно могут анализироваться наблюдения учителя и доступность интерфейса для учащихся с различными образовательными потребностями.

Заключение. Проведённый анализ позволяет заключить, что интеграция истории алфавита, дидактической сказки, анимации и геймификации может стать перспективным направлением проектирования цифровых ресурсов для начального обучения грамоте. Её педагогический потенциал заключается в соединении культурно-смыслового контекста с последовательной практикой распознавания букв, соотнесения букв и звуков и выполнения начальных читательских заданий.

Предложенная модель включает историко-содержательный, сюжетно-анимационный, дидактико-игровой, адаптивно-инклюзивный и оценочно-рефлексивный компоненты. Их согласованность позволяет организовать движение от знакомства с содержанием к самостоятельному учебному действию и обратной связи. При этом игровая форма должна обслуживать конкретную учебную цель, а исторические сведения — оставаться достоверными и доступными возрасту детей.

Зарубежные исследования цифрового обучения грамоте указывают на возможные положительные эффекты цифровой практики, одновременно подчёркивая неоднородность результатов и важность педагогического сопровождения. Для адаптации модели к узбекской начальной школе необходимо учитывать особенности языка, национальную образовательную программу, культурный контекст и доступность технологий. Дальнейшая перспектива исследования связана с разработкой прототипа ресурса и его эмпирической проверкой по заранее определённым критериям.

Список литературы

1. Verhoeven L., Voeten M., van Setten E., Segers E. Computer-supported early literacy intervention effects in preschool and kindergarten: A meta-analysis // Educational Research Review. 2020. Vol. 30. Article 100325. DOI: https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100325.

2. Parry C.-R. L., Kumar S., Gallingane C. Integration of Tablets in Phonological Awareness and Phonics Instruction: A Systematic Review // Journal of Research in Childhood Education. 2024. Vol. 38, No. 4. P. 559–576. DOI: https://doi.org/10.1080/02568543.2023.2301110.

3. Glatz T., Tops W., Borleffs E., Richardson U., Maurits N., Desoete A., Maassen B. Dynamic assessment of the effectiveness of digital game-based literacy training in beginning readers: A cluster randomised controlled trial // PeerJ. 2023. Vol. 11. e15499. DOI: https://doi.org/10.7717/peerj.15499.