

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**ОБУЧЕНИЕ ГРАММАТИЧЕСКИМ СТРУКТУРАМ ИНОСТРАННОГО
ЯЗЫКА ЧЕРЕЗ КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ БАКАЛАВРСКОЙ
РАБОТЫ**

Студентки 4 курса 414.1 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Педагогическое образование, профиль – Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Амановой Энеджан

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент

дата, подпись

Е.А. Калинина

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент

дата, подпись

Г.А. Никитина

Саратов 2026 год

Введение. *Актуальность* темы обусловлена рядом педагогических и методологических предпосылок. В современном образовательном пространстве наблюдается переход от традиционных методов к активному вовлечению обучающихся в процесс изучения языковой системы через практическое взаимодействие. Такой подход позволяет не только усвоить правила, но и развить навыки их осмысленного применения в диалогах, дискуссиях и ролевых играх. Использование коммуникативных игр становится мощным инструментом, способствующим снижению психологического барьера перед использованием иностранного языка, т.к. учащиеся, занимаясь в игровой форме, чувствуют себя более комфортно, что стимулирует их творческую активность и желание экспериментировать с новыми языковыми конструкциями. Кроме того, интеграция грамматических структур в коммуникативное пространство способствует формированию целостного представления о языке как живой системе, позволяющей воспринимать грамматику не как набор абстрактных правил, а как инструмент для установления смысловой связи между собеседниками. Такой подход способствует переосмыслению роли грамматики в процессе обучения, превращая её из фрагментарного набора знаний в динамическую единицу восприятия языка. Коммуникативные игры позволяют интегрировать обучение грамматике в общеконтекстные ситуации, что делает процесс усвоения материала более естественным и глубоко осмысленным. Таким образом, исследование и применение данной методики имеет большое значение в контексте современных задач преподавания иностранных языков.

Объект исследования: процесс обучения грамматики английского языка.

Предмет исследования: использование игр при обучении грамматике английского языка.

Целью исследования является: выявление эффективности использования игр на уроках иностранного языка при изучении грамматики у обучающихся 5 класса, а также определение степени результативности использования игровой технологии на уроке.

Гипотеза исследования: включение игры на уроках английского языка позволит обучаемым более легко усвоить изучаемые грамматические структуры.

Для достижения цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1. Изучить понятие и виды игр на уроках английского языка.
2. Рассмотреть игру как современную образовательную технологию на уроках иностранного языка.
3. Изучить формирование грамматических навыков при использовании исследуемой технологии.
4. Составить методическую разработку урока по английскому языку с включением в нее грамматической игры.
5. Провести проверку эффективности использования игр при изучении английской грамматики.

Для решения поставленных цели и задач использованы следующие *методы исследования*: анализ, систематизация, обобщение методической, психологической, лингвистической литературы, а также нормативных документов; изучение, обобщение педагогического опыта формирования грамматического навыка; анализ научных источников и синтез мнений ученых-практиков по исследуемой проблеме; организация учебно-познавательной деятельности школьников 5 класса, наблюдение; опытное обучение.

Методологической и теоретической базой составляют работы таких педагогов, методистов, психологов как Ю. И. Апарина, Т. А. Бочкарева, Л. С. Выготский, Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез Е. Е. Сапогова, Е. Н. Соловова, М. Ф. Стронин, А. Н. Щукин, Д. Б. Эльконин.

Научная новизна исследования заключается в том, что были выявлены и внедрены приемы, способствующие повышению эффективности преподавания грамматики за счет использования игр при обучении школьников на среднем этапе образования.

Теоретическая значимость исследования определяется тем, что в нем теоретически обоснована эффективность практического применения грамматических игр в процессе обучения иностранному языку.

Практическая значимость исследования заключается в том, что материалы исследования можно использовать в проведении уроков иностранного языка в школах и языковых центрах, результаты исследования могут быть использованы в практике преподавания вузовских курсов по теории и методике обучения иностранным языкам.

Структура выпускной квалификационной работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, также его теоретическое и практическое значение.

В первой главе рассмотрено понятие «игра», его история и анализ влияния использования исследуемой технологии в процессе изучения грамматики английского языка. Приведена классификация игровых технологий, также были рассмотрены некоторые идеи для включения данной технологии в уроки иностранного языка и психолого-педагогические особенности детей на средней образовательной ступени.

Вторая глава описывает анализ УМК, на базе которого проводился эксперимент, приведены разработки грамматических игр. Также описываются результаты тестирования учащихся до начала эксперимента и после. Выявлена и описана результативность внедрения игр для формирования грамматических навыков у обучающихся.

В заключении подводится итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

В приложении А – Л представлены входной и контрольный тесты, грамматические игры карты, конспект проведенного урока с использованием грамматической игры в ходе урока.

В заключении представлены выводы по проведенному исследованию.

Основное содержание. В первой главе «Методика использования игровых технологий при обучении грамматике английского языка на начальном этапе обучения» рассмотрено понятие игры, приведена классификация игровых технологий и как их можно использовать в рамках рассмотрен коммуникативного метода и рассмотрены особенности младшего школьного возраста.

Выявлено, что игра, глубокое и исторически сложившееся социальное явление, в котором запечатлевается общественный опыт и культурное наследие предыдущих поколений, и в то же время формируются современные навыки социального взаимодействия. Она является прямым результатом человеческой активности, позволяя человеку не просто воспринимать, но и активно менять мир. Ключевая особенность игры заключается в ее способности к отображению реальности с одновременным ее преобразованием. Именно через игру ребенок впервые проявляет свою врожденную потребность воздействовать на окружение, ощущая себя деятелем.

Игры могут быть включены в ход урока, а также как инструмент для дополнительной практики и изучения. Игровой подход к изучению языка может быть особенно полезным на начальном этапе, когда студенты знакомятся со звуками, буквами, словами и фразами и начинают строить свои первые предложения.

Школьники при знакомстве с новым материалом могут испытывать сложности, поэтому игры могут: помогать ученикам узнать больше о себе; развивать чувство общности в классе, где все учащиеся чувствуют себя комфортно, выражая идеи в безопасной учебной среде; заряжать школьников энергией, в связи с чем они становятся более активными; сформировать определенные навыки.

Рассмотрены классификацию игр, предложенную Г. К. Селевко. Автор классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых

технологий: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. Также рассмотрена классификация игр, предложенная М. Ф. Строниным. Автор подразделяет игры на следующие категории: лексические игры; грамматические игры; фонетические игры орфографические игры; творческие игры.

Развитие грамматических навыков представляет собой трудоемкий процесс, требующий значительных когнитивных усилий и зачастую не вызывающий достаточного интереса у обучающихся. В рамках коммуникативного подхода усвоение грамматического материала происходит на основе принципов коммуникативности. Однако для эффективной реализации данного метода при работе с грамматикой зачастую требуется привлечение дополнительных дидактических средств. В данном контексте игровые технологии выступают в качестве одного из эффективных приемов реализации коммуникативного подхода в практике обучения иностранным языкам. Ключевыми особенностями игровых технологий являются их высокая эффективность и значительный мотивационный потенциал, способствующие повышению заинтересованности и вовлеченности обучающихся в учебный процесс.

Кроме того, игра является средством формирования грамматического навыка. Под грамматическим навыком понимает умение говорящего выбирать модель, соответствующую речевым задачам и оформлять ее в соответствии с нормами языка, умение читающего или слушающего узнать грамматику изучаемого языка. Методика формирования грамматического навыка речи у детей среднего школьного возраста характеризуется сочетанием определенных дидактико-методических принципов или способов обучения, при котором

грамматические материалы привносятся в ход урока в определенном последовательном порядке.

Существует большое множество обучающих игр с разной направленностью, например: «Truth or lie», «Describe a picture», «Grammar Train», «Parts of Speech Bingo», «Sentence Scramble», «Adjective Adventure», «Verb Charades». Грамматическая игра является очень полезным средством для формирования грамматического навыка у учащихся на среднем этапе обучения. Она не только создает пространство для безопасных попыток, уменьшая страх перед ошибками, но и позволяет ученикам лучше понимать и использовать язык. Игры могут позитивно влиять на мотивацию учащихся и их увлеченность в изучении английского языка.

Для большинства учащихся процесс учения ассоциируется с процессом общения и взаимодействия. Далеко не все школьники понимают для чего они ходят в школу и зачем им учиться. В данном процессе не оспорима ведущая роль учебной деятельности. Учебная деятельность для школьников является значимой так как она стимулирует изменения в психике для перехода на новую ступень развития. Были рассмотрены следующие психологические особенности развития школьников данного возраста, с точки зрения их влияния на овладение иноязычной речевой деятельности: восприятие; внимание; память; мышление; речь.

По приходу в школу дети обладают формирующимися простыми типами восприятия и имеют восприятие размера, формы и цвета. К концу начальной школы и в начале среднем происходит улучшение восприятия. Постепенно оно становится более осознанным и направленным процессом. Наблюдается относительная слабость произвольного внимания и его низкая устойчивость, однако их непроизвольное внимание развито гораздо лучше. С возрастом ребята учатся удерживать внимание на нужных объектах, а не на привлекательных внешне предметах. Развитие внимания связано с расширением его сферы и умением переключать его между различными видами действий. Успешность

запоминания у детей среднего школьного возраста зависит от понимания характера задачи и использования соответствующих методов и приемов. В рамках учебной деятельности отношение между произвольной и произвольной памятью меняется. Школьники постепенно начинают использовать производную, так как у них уже частично сформированы специфические методы обработки информации и самоконтроля. Уроки помогают учащимся развивать воображение - один из важнейших когнитивных навыков. Развитие воображения осуществляется через два основных этапа. На первом этапе воссозданные образы достаточно примитивны и не могут полностью передать реальный объект. Для получения таких образов эффективно будет прибегнуть к словесному описанию или использованию рисунка. На втором этапе у учащихся уже формируется более четкое представление об изучаемом слове. Ряд психологических проблем и трудностей у школьников возникает и при слушании иноязычной речи. Это происходит в силу того, что слушание требует вычленение отдельных языковых единиц: фонем, слогов, предложений и понимание их значения. Слушание и восприятие иноязычной речи является своеобразной формой умственной деятельности и развивается в процессе обучения. На данном возрастном этапе дети находятся в процессе интенсивного психического и физического развития, поэтому игра имеет для них особенное значение.

У учащихся эмоциональная сфера все еще превалирует над интеллектуальной, поэтому игра как эмоциональный фактор играет важную роль в обучении и является потенциально мощным инструментом для создания и укрепления учебной мотивации учащихся данного возраста.

Во второй главе «Методика использования игровой технологии в обучении иностранному языку» определено, что в комплект УМК «Spotlight» для 5 класса входит учебник, рабочая тетрадь, книга для чтения, языковой портфель, аудиоматериалы, контрольные задания, а также книга для учителя.

Особенностью УМК «Spotlight» является использование модульной системы. Модуль представляет собой блок уроков, объединенных единой

темой, направленных на отработку основных навыков. Каждый модуль включает в себя вводную страницу модуля, задания к упражнениям, чтение, аудирование, лексику, грамматику, письменную работу, блоки, направленные на развитие навыков устной и письменной речи, произношения, блок, включающий контрольные задания, подведение итогов.

УМК «Spotlight» создан таким образом, чтобы не только предоставлять необходимую для обучения информацию, но и вовлекать обучающихся в процесс обучения с помощью игровых технологий в том числе.

В рамках учебника УМК «Spotlight» были отмечены следующие группы игр: игры-загадки, сюжетные и ролевые игры, стихи, песни, игры в слова. Исходя из модульной системы учебника, в начале года ребята повторяют пройденный материал в прошлом году. Каждый модуль состоит из 3 юнитов, каждый из которых, в свою очередь, посвящен отдельной теме. В процессе анализа УМК «Spotlight» за 5 класс с точки зрения применения игровых технологий можно сделать вывод о том, что в учебнике представлено небольшое количество грамматических игр и не в каждом разделе и юните.

Поэтому был разработан комплекс следующих грамматических игр, таких как: 1) «About me». Целью игры является тренировка употребления слов с изучаемыми грамматическими структурами глагола «to be» и грамматической конструкцией «I like + verb+ing», а также моделирование ситуации, приближенной к реальной ситуации коммуникации; 2) «Past Simple Bingo». Перед началом игры учитель готовит карточки, исходя из количества команд (по одной на каждую команду). Каждая карточка должна содержать 25 глаголов в инфинитиве (например, «go, see, eat, play, have» и т.д.) с разными комбинациями этих глаголов; 3) «The Preposition Tic-Tac-Toe» для изучения предлогов «a, an, the» английского языка может быть использована игра; 4) «Questions Challenge» для отработки специальных слов в вопросах (Who, Where, When, Why, What) для времени Present Continuous; 5) «Capital Letters Quest» для закрепления

правила использования заглавных букв в начале предложений, именах собственных, в днях недели, в названиях городов и стран.

Использование игр способствует повышению мотивации и вовлечённости: учащиеся активнее участвуют в работе, легче включаются в диалог и меньше боятся ошибок. В условиях игры грамматические структуры усваиваются естественно, через повторение и вариативность, что делает процесс обучения более продуктивным. Кроме того, игры развивают коммуникативные навыки, так как часто требуют взаимодействия, обсуждения и быстрого реагирования.

Цель экспериментального исследования – выявление эффективности использования игр на уроках иностранного языка при изучении грамматики у обучающихся 5 класса; а также определение степени результативности использования игровой технологии на уроке.

Исследование проводилось в три этапа:

- на первом этапе (констатирующий эксперимент) были подобраны диагностические методики, направленные на выявление сформированности грамматического навыка на начало эксперимента;

- на втором этапе (формирующий эксперимент) была проведена работа по формированию грамматического навыка с помощью игр при обучении английскому языку на базе УМК «Spotlight»;

- на третьем этапе (контрольный эксперимент) была проведена повторная диагностика школьников, направленная на выявление эффективности проведенной работы.

Проведенное исследование показало, что на начальном этапе, после проведения очного входного тестирования в письменном формате в контрольной и экспериментальной группе сформированность грамматического навыка приблизительно одинакова и недостаточно развита на начало учебного года.

На формирующем этапе эксперимента были разработаны и апробированы уроки с играми, направленные на формирование грамматического навыка у школьников среднего образовательного звена. Игры, были использованы для развития грамматических навыков по текущим темам модулей.

Итоговое тестирование показало улучшение уровня сформированности грамматического навыка и дало следующие результаты. Показатели экспериментальной группы оказались выше на 10%, чем в контрольной, и составили 81% в экспериментальной и 71% в контрольной соответственно.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

Использование грамматических игр на уроке в рамках УМК «Spotlight» положительно влияет на навыки чтения, письма, говорения обучаемых. Проведённое исследование подтверждает, что внедрение коммуникативных игр в процесс преподавания английского языка существенно повышает результативность изучения грамматики, способствует лучшему усвоению материала учащимися и формированию устойчивых грамматических навыков.

Таким образом, полученные выводы позволяют утверждать, что исходная гипотеза исследования оказалась верной. Вместе с тем следует отметить, что поставленные задачи решены и цель исследования достигнута. Перспективным направлением в развитии темы исследования можно назвать создание комплекса игр для формирования грамматических навыков при обучении иностранному языку навыков на среднем этапе в школе.