

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

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ
(НАЧАЛЬНАЯ И СРЕДНЯЯ ШКОЛЫ)**
АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ БАКАЛАВРСКОЙ
РАБОТЫ

Студентки 4 курса 413 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Плугиной Виктории Владимировны

Научный руководитель
доцент кафедры английского
языка и методики его
преподавания, к.фил.н.,
доцент

20.05.2026

подпись, дата

С.А. Саковец

Зав. кафедрой
английского языка и
методики его преподавания,
к.пед.н., доцент

20.05.2026

подпись, дата

Г.А. Никитина

Саратов 2026 год

Введение. *Актуальность* выбранной темы обусловлена тем, что младший и средний школьный возраст, по мнению психологов, наиболее плодотворный период, когда способность к изучению иностранного языка находится на самом высоком уровне. Поэтому очень важно организовать учебный процесс так, чтобы вызвать интерес у школьников.

Объект исследования – процесс обучения английскому языку в начальной и средней школе с использованием игровых технологий как средств формирования лексико-грамматических навыков и развития речевых умений (говорения, аудирования).

Предмет исследования – игра, как способ повышения заинтересованности школьников к изучению английского языка.

Цель исследования – выявить и экспериментально обосновать эффективность применения учебных игр для формирования лексических и грамматических навыков, а также развития говорения и аудирования на уроках английского языка в начальной и средней школе.

Для достижения цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1. Проанализировать понятие «игровые технологии» в психолого-педагогической и методической литературе, выявить их сущностные характеристики и классификации.
2. Определить психолого-педагогические особенности учащихся начальной и основной школы, влияющие на выбор игровых технологий.
3. Разработать комплекс игровых технологий для формирования лексико-грамматических навыков в начальной школе и для развития речевых умений (говорения, аудирования) в основной школе.
4. Создать диагностический инструментарий для оценки уровня сформированности навыков и умений до и после экспериментального обучения.
5. Провести педагогический эксперимент по апробации разработанных уроков с игровыми технологиями в начальной и основной школе, обработать и проанализировать полученные данные.

6. Обобщить результаты эксперимента и сформулировать методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках английского языка.

В работе использовались такие *методы исследования*, как анализ психолого-педагогической и методической литературы, сравнительный анализ, тестирование, педагогический эксперимент, количественный и качественный анализ результатов.

Методологической и теоретической базой служат культурно-историческая теория Л.С. Выготского и теория игровой деятельности Д.Б. Эльконина, положения коммуникативной методики Е.И. Пассова, а также работы отечественных и зарубежных методистов (Е.Н. Солововой, Г.В. Роговой, Н.Д. Гальсковой) по проблеме игровых технологий и геймификации в обучении иностранным языкам.

Материалом исследования послужили: научные труды по педагогике, психологии и методике преподавания иностранных языков; нормативно-правовые документы (ФГОС НОО и ООО); учебно-методические комплексы «Английский в фокусе» (Spotlight) для 2-4 и 5-9 классов; результаты педагогического эксперимента, проведенного на базе п/к «Ровесник» в младшей и старшей группах с участием 30 учащихся, включая данные тестирования, наблюдения и анализа продуктов деятельности учащихся; цифровые ресурсы (Wordwall, Quizlet Live).

Научная новизна данного исследования заключается в усовершенствовании методики применения игровых технологий путем дифференциации игр по возрастному признаку: для формирования лексико-грамматических навыков в начальной школе, для развития речевых умений (говорение/аудирование) в 5-7 классах и для активизации познавательной деятельности (квесты/дискуссии) в 8-9 классах.

Теоретическая значимость исследования заключается в рассмотрении и определении теоретических аспектов игровых технологий в образовании и их влиянии на процесс усвоения иностранного языка.

Практическая значимость данного исследования заключается в возможности использования полученных результатов для оптимизации образовательного процесса, повышения мотивации обучающихся и повышения качества обучения английскому языку в аспекте формирования лексико-грамматических навыков и развития речевых умений (говорения и аудирования) с помощью игровых технологий.

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

В первой главе «Теоретические основы применения игровых технологий в обучении английскому языку» анализируются психолого-педагогические особенности учащихся младшего и среднего школьного возраста, рассматривается понятие педагогической технологии и ее эволюция, характеризуются типы современных образовательных технологий в контексте обучения английскому языку, раскрывается сущность понятия «игра» в обучении иностранному языку и предлагаются различные классификации игр, а также обосновываются теоретические основы использования игровых приемов на уроках английского языка в начальной школе.

Во второй главе «Методика применения игровых технологий на разных этапах обучения английскому языку» представлен анализ игровых технологий для формирования лексико-грамматических навыков в начальной школе, для развития речевых умений (говорения, аудирования) в 5–7 классах и для активизации познавательной деятельности в 8–9 классах; приводится методическая разработка уроков английского языка с использованием игровых технологий в начальной школе и анализ их эффективности на основе экспериментального тестирования; описывается методическая разработка урока-квеста с элементами дискуссии для 8–9 классов и анализ его эффективности; а также формулируются методические рекомендации для

учителя по применению игровых технологий, включающие критерии отбора игр, этапы их проведения, роли учителя и способы преодоления типичных трудностей.

В заключении подводятся итоги проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы применения игровых технологий в обучении английскому языку» проведён анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования. Выявлено, что эффективность педагогического вмешательства напрямую зависит от соответствия психофизиологическим и личностным особенностям учащихся. Младший школьный возраст (2-4 классы) характеризуется преобладанием непроизвольного внимания, наглядно-образного мышления, высокой эмоциональностью и потребностью в двигательной активности. Это определяет ограниченный объём и устойчивость произвольного внимания (около 10-15 минут), что требует частой смены видов деятельности на уроке. Ведущей деятельностью в этом возрасте является учебная, однако игра продолжает сохранять своё значение.

Средний школьный возраст (5-7 классы) отличается сменой авторитетов: мнение сверстников становится важнее мнения учителя. У учащихся наблюдается боязнь публичной ошибки, страх «потерять лицо» перед сверстниками, одновременно возрастает потребность в общении. Ведущей деятельностью становится личностное общение. В связи с этим наиболее эффективными становятся игры, имитирующие реальные жизненные ситуации и требующие активного взаимодействия.

Старшие подростки (8-9 классы) находятся в периоде ранней юности, который характеризуется формированием мировоззрения и ценностных ориентаций, стремлением к самостоятельности и взрослости, развитием абстрактно-логического мышления. Игры на этом этапе должны не просто тренировать язык, но и требовать применения критического мышления, творчества и решения реальных проблем.

В работе раскрыто понятие «педагогическая технология». Технология определяется как совокупность методов и процессов, применяемых в каком-либо деле. Педагогическая технология — это определённые способы организации учебной деятельности для достижения целей образования. Впервые идею технологизации процесса обучения высказал Я.А. Коменский, который стремился найти такой порядок обучения, который гарантировал бы отличный результат. Согласно современным исследованиям, педагогическая технология представляет собой систематическое использование средств, методов, оборудования и отношений в образовательном процессе, организацию управления познавательной деятельностью учащихся.

В контексте обучения английскому языку рассмотрены следующие типы современных образовательных технологий: коммуникативная (развитие коммуникативной компетентности), дифференцированная (учёт индивидуальных интересов и способностей), модульная (интеграция сегментов урока в единый курс), информационно-коммуникативные (активизация познавательной деятельности), интернет-технологии (поиск информации и проектная деятельность), технология тестирования (проверка усвоения материала), технология проектов (формирование межпредметных связей), технология сотрудничества (коллективная ответственность), игровая технология (развитие творческого мышления), технология развития критического мышления (формирование всесторонне развитой личности).

Установлено, что в сфере обучения иностранному языку термин «игра» относится к использованию игровых элементов и активностей в качестве средства обучения. Игры способствуют созданию позитивной эмоциональной атмосферы, снижению стресса, развитию коммуникативных навыков, повторению и закреплению изученного материала. В работе рассмотрена классификация игр М.Ф. Стронина, выделяющего лексические, грамматические, фонетические, орфографические и творческие игры. По мнению Д.Б. Эльконина, игра выполняет четыре важные функции: средство развития мотивационно-потребностных сфер, средство познания, средство

развития умственных действий, средство развития произвольного поведения. Особое внимание уделено ролевым играм, которые подразделяются на контролируемые, умеренно-контролируемые, свободные, длительные и эпизодические.

Проанализирована дидактическая структура процесса обучения, выделенная Ю.К. Бабанским: цель, содержание, форма, метод, условия и результаты. Выявлено, что игра в учебном процессе выполняет обучающую (развитие памяти, внимания и учебных навыков), воспитательную (отзывчивость, уважение, взаимопомощь), развлекательную (создание приятной атмосферы), релаксационную (снятие эмоционального напряжения) и развивающую (гармоничное развитие личностных качеств) функции. Сформулированы условия успешного применения игр на уроках: соответствие программному материалу, решение педагогической, воспитательной или развивающей задачи, ограничение по времени (не более 5-7 минут), доступность для учеников с учётом их психологических особенностей.

Во второй главе «Методика применения игровых технологий на разных этапах обучения английскому языку» представлен анализ практического применения игровых технологий, разработаны и апробированы уроки, а также сформулированы методические рекомендации.

В рамках анализа игровых технологий для формирования лексических и грамматических навыков в младшей школе рассмотрены три категории игр. Фонетические игры используются для постановки артикуляции и отработки трудных звуков («Сказка о Язычке», «Эхо», «Летающие звуки»). Лексические игры направлены на введение, закрепление и активизацию лексики («Bingo», «What's missing?», «Волшебный мешочек», «Снежный ком»). Грамматические игры используются для тренировки структур, вызывающих трудности («Живое предложение», «Simon Says», «Прятки с Present Continuous», «Угадай-ка»). Сформулированы ключевые правила успешного применения игр в 2-4 классах: чёткая инструкция, ограничение по времени (5-7 минут),

наличие яркой атрибутики, создание атмосферы, поощряющей даже неправильные ответы.

Для развития речевых умений (говорения, аудирования) в 5-7 классах выделены три категории игр. Игры на основе информационного разрыва («Find Someone Who», «Describe and Draw», «Jigsaw Reading») предполагают, что у одного ученика нет информации, которая есть у другого, и её необходимо получить вербальными средствами. Ролевые игры максимально приближены к реальности («In the Cafe», «At the Airport», «Interview with a Star»). Игры-соревнования позволяют канализировать подростковую энергию в учебное русло («Board Race», «Quiz Games» на платформах Kahoot! или Quizizz). Описаны основные проблемы при использовании этих игр (срыв на родной язык, неравномерное участие) и пути их решения (система штрафов, чёткое распределение ролей, предварительная отработка языкового материала).

Для активизации познавательной деятельности и решения творческих задач в 8-9 классах рассмотрены дискуссионные игры (классические дебаты, круглый стол, «Аквариум»), образовательные квесты (игра-приключение, включающая введение, задание, процесс, оценку, заключение), симуляции («Открытие международной компании», «Модель ООН», «Суд над сказочным героем»), настольные игры (Scrabble, Alias, Dixit, самодельные игры) и цифровые инструменты (Quizlet Live, Triventy, LearningApps.org). Сформулированы правила организации сложных игр: поэтапная подготовка, чёткий тайминг, роль учителя как фасилитатора, обязательная обратная связь, вариативность типов игр.

В рамках методической разработки для начальной школы был проведён педагогический эксперимент на базе п/к «Ровесник» в младшей группе (8-10 лет, 15 учащихся). Эксперимент включал три этапа: констатирующий (первичное тестирование), формирующий (проведение урока с игровыми технологиями) и контрольный (повторное тестирование). Для оценки уровня знаний были разработаны тестовые задания по теме «My Toys»: соотнесение

слова и картинки, вставка пропущенных букв, выбор правильной грамматической формы (have got/has got), составление предложений, устный ответ на вопрос «What toys have you got?»).

Разработанный урок включал следующие этапы: организационный момент и приветствие, фонетическую игру «Mr. Tongue's Story», игру «Magic Box» для введения новой лексики, игру «What's missing?» для первичного закрепления, TPR-игру «Simon Says» в качестве динамической паузы, игру с мячом для отработки структуры «I have got...», игру «Bingo» для активизации лексики, ролевую игру «Toy Shop» для применения знаний в творческом задании, инструктаж по домашнему заданию, рефлексия и подведение итогов.

Результаты эксперимента в начальной школе показали положительную динамику: высокий уровень знаний увеличился с 13,33% (2 учащихся) до 60% (9 учащихся) — рост на 46,67%; низкий уровень снизился с 40% (6 учащихся) до 0% — снижение на 40%. Качественный анализ зафиксировал повышение мотивации, снижение тревожности, улучшение произносительных навыков.

Для основной школы был разработан урок-квест «Eco-Heroes: Mission Save the Planet» с элементами дискуссии. Эксперимент проводился на базе п/к «Ровесник» в старшей группе (12-14 лет, 15 учащихся). Тестирование по теме «Environmental Issues» включало соотнесение слова с определением, аудирование с извлечением конкретной информации (текст об эко-активистке Эмме) и устное монологическое высказывание с элементами аргументации на вопрос «What can teenagers do to help protect the environment?».

Урок-квест включал: организационный момент с введением в сюжет (ученики выступают в роли агентов, спасающих планету), станцию «Eco-Quiz» (лексическая викторина на платформе Wordwall), станцию «Listening Station» (аудирование с заполнением пропусков), станцию «Problem-Solving» (решение экологических проблем в командах с презентацией решений), станцию «Debate Challenge» (мини-дебаты на тему «Plastic bags should be banned everywhere»), финал квеста (сбор кодового слова ECOLOGY и рефлексия), инструктаж по домашнему заданию (написание эссе).

Результаты эксперимента в основной школе показали значительную положительную динамику: высокий уровень сформированности речевых умений увеличился с 26,67% (4 учащихся) до 73,3% (11 учащихся) — рост на 46,6%; низкий уровень снизился с 26,67% (4 учащихся) до 0% — снижение на 26,7%. Качественный анализ зафиксировал повышение коммуникативной активности, развитие навыков сотрудничества, снижение языкового барьера, повышение экологической сознательности учащихся.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

Во-первых, игровые технологии представляют собой не просто набор развлекательных приёмов, а целостную методическую систему, способную эффективно решать образовательные задачи на всех этапах обучения английскому языку. В педагогической науке сложилось несколько классификаций игр: по целям (лексические, грамматические, фонетические, орфографические, творческие) и по функциям (развитие мотивационно-потребностных сфер, познания, умственных действий, произвольного поведения).

Во-вторых, эффективность применения игровых технологий напрямую зависит от учёта возрастных и психологических особенностей учащихся. Младший школьный возраст (2–4 классы) требует краткосрочных, динамичных, наглядных игр с физической активностью. Средний школьный возраст (5–7 классы) нуждается в коммуникативных и ролевых играх, моделирующих реальные ситуации общения и позволяющих преодолеть страх публичной ошибки. Старшие подростки (8–9 классы) наиболее эффективно обучаются через дискуссионные игры, квесты и симуляции, которые развивают критическое мышление и навыки аргументации.

В-третьих, цифровые игровые платформы (Wordwall, Quizlet Live, Kahoot, Baamboozle, LearningApps.org) являются эффективным дополнением к традиционным игровым технологиям. Они активизируют соревновательный

элемент, обеспечивают мгновенную обратную связь, позволяют организовать командную работу в динамичном формате и разнообразить формы повторения и закрепления материала.

Результаты проведенного исследования позволяют утверждать, что игровые технологии представляют собой не просто набор развлекательных приемов, а целостную методическую систему, способную эффективно решать образовательные задачи на всех этапах обучения английскому языку. Системное и осознанное применение игровых технологий, подобранных в соответствии с возрастными особенностями учащихся, способствует формированию и автоматизации лексико-грамматических навыков, развитию речевых умений (говорения, аудирования), активизации познавательной деятельности, созданию благоприятного психологического климата и формированию устойчивого интереса к изучению английского языка.

Цель исследования достигнута, все поставленные задачи выполнены. Разработанные методические материалы могут быть рекомендованы к использованию учителями английского языка в их профессиональной деятельности, а полученные выводы могут служить основой для дальнейших исследований в области геймификации и игровых технологий в иноязычном образовании.