

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

**ПРИМЕНЕНИЕ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКЕ
ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ**

**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

Синевой Виктории Михайловны

Научный руководитель

ст. преп. кафедры
английского языка

и методики его преподавания 20.05.2026 _____ Н. В. Тернова

дата, подпись

Зав. кафедрой

английского языка

и методики его преподавания

канд. пед. наук, доцент

20.05.2026 _____ Г. А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2026 год

Введение. *Актуальность* выбранной темы обусловлена необходимостью поиска эффективных методов и приемов, способствующих повышению мотивации и познавательной активности учащихся средней школы на уроках иностранного языка. В условиях современного образования традиционные подходы к формированию лексических и грамматических навыков зачастую недостаточно эффективны, так как не учитывают психологические особенности подросткового возраста, для которого характерны потребность в общении, соревновании и самореализации. Лексико-грамматические игры, сочетая в себе обучающий, развивающий и воспитательный потенциал, выступают мощным средством создания естественной языковой среды, снятия психологических барьеров и интенсификации учебного процесса, что делает их применение высокоактуальным.

Объект исследования: процесс обучения иностранному языку учащихся средней школы.

Предмет исследования: методика применения лексико-грамматических игр на уроках иностранного языка в средней школе.

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность применения системы лексико-грамматических игр для повышения уровня сформированности языковых навыков и учебной мотивации учащихся средней школы.

Гипотеза исследования: применение лексико-грамматических игр на уроках иностранного языка в средней школе будет способствовать повышению эффективности процесса обучения, если:

- отбор и/или конструирование игр будут учитывать психолого-педагогические особенности учащихся средней школы;
- использование игр будет систематическим и реализовываться на разных этапах урока в соответствии с четкими методическими принципами;
- игры будут направлены не только на активизацию лексического и грамматического материала, но и на развитие коммуникативных универсальных учебных действий.

Задачи исследования:

1. Выявить и охарактеризовать психолого-педагогические особенности учащихся средней школы, значимые для применения игровых технологий.
2. Определить сущность, дидактический потенциал, функции и классифицировать виды лексико-грамматических игр.
3. Сформулировать методические принципы отбора и составления лексико-грамматических игр для использования на разных этапах урока иностранного языка.
4. Разработать и апробировать на практике комплекс лексико-грамматических игр, направленных на формирование и активизацию соответствующих навыков у учащихся.
5. Оценить эффективность предложенного комплекса игр путем проведения опытно-экспериментальной работы.

Методы исследования. теоретические: анализ психолого-педагогической, методической и научной литературы по проблеме исследования, систематизация, обобщение; эмпирические: педагогическое наблюдение, тестирование, анкетирование, педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы); методы количественной и качественной обработки полученных данных.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли фундаментальные труды по психологии игры (Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский), заложившие основы понимания роли игры в развитии личности ребенка. Также были задействованы исследования в области психологии обучения иностранным языкам (И.А. Зимняя). Применялись также классические и современные работы по методике преподавания иностранных языков, обосновывающие коммуникативный подход и место игровой деятельности в учебном процессе (Н.Д. Гальскова, Е.И. Пассов). Помимо всего вышесказанного, задействовались и специализированные исследования по использованию игр, в том числе и лексических, грамматических, в обучении иностранному языку

(А. Абдурахманов, А.А. Арсарык, Е.Д. Кокорина, И.Е. Колесникова, М.В. Куимова, А.О. Садукова, А.С. Слепцова, А.А. Теницкая и др.).

Материалы исследования. УМК Spotlight, используемый в средней школе, а также разработанный комплекс лексико-грамматических игр для обучающихся 6 классов.

Научная новизна данного исследования заключается в систематизации и адаптации комплекса лексико-грамматических игр с учетом специфики современных образовательных условий и психологических особенностей учащихся средней школы, а также в экспериментальной проверке его эффективности.

Теоретическая значимость работы состоит в углублении и структурировании современных теоретических представлений о возможностях и условиях применения лексико-грамматических игр как средства формирования иноязычной коммуникативной компетенции на средней ступени обучения.

Практическая значимость заключается в том, что разработанный комплекс лексико-грамматических игр и методические рекомендации по его применению могут быть использованы учителями иностранного языка в средней школе для повышения эффективности учебного процесса и мотивации учащихся.

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

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы использования лексико-грамматических игр в процессе обучения иностранному языку» рассмотрены психолого-педагогические особенности учащихся, сущность и классификация игр, а также методические принципы их отбора.

В результате анализа психолого-педагогических особенностей учащихся средней школы выявлено, что подростковый период (11-16 лет) представляет собой качественно новый этап в развитии личности,

характеризующийся доминированием интимно-личностного общения со сверстниками, развитием абстрактного мышления, кризисом самооценки и стремлением к автономии. Данные особенности создают не препятствие, а прочную основу для применения игровых технологий. Как показано в исследовании, нейрофизиологическая лабильность и высокая активность лимбической системы подростков порождают быструю смену познавательной активности и утомляемость, что делает традиционные фронтальные формы работы малоэффективными. Лексико-грамматические игры выступают адекватным педагогическим инструментом, позволяющим трансформировать возрастные вызовы в педагогические ресурсы для формирования коммуникативной компетенции и устойчивой мотивации обучающихся на среднем этапе обучения. Игровая деятельность, предполагающая двигательную активность и смену видов работы, позволяет легитимно реализовывать потребность подростка в движении и поиске новизны, переводя ее из деструктивного в конструктивное, учебное русло.

При определении сущности лексико-грамматических игр нами было сформулировано следующее определение: под лексико-грамматической игрой понимается специально организованная, регламентированная правилами, мотивированная азартом и интересом форма учебной коммуникации, в которой языковое задание (на усвоение, тренировку или активизацию лексики и грамматики) интегрировано в игровой сценарий, а успех зависит как от лингвистической корректности, так и от достижения внеязыковой (игровой) цели. Важно подчеркнуть, что в отличие от традиционного упражнения, где фокус внимания учащегося направлен на языковую форму, в игре происходит перенос внимания на содержание и игровой результат, что создает естественную мотивацию для использования иностранного языка как средства общения. Ключевыми отличительными чертами лексико-грамматических игр от традиционного упражнения являются наличие игрового контекста, четких правил, соревновательного или проблемного элемента и перенос фокуса внимания учащихся с формы на содержание.

Системная классификация игр по языковому аспекту (лексические, грамматические и собственно лексико-грамматические), по коммуникативной направленности (языковые и речевые), по форме организации (индивидуальные, парные, групповые/командные) и по степени креативности (репродуктивные и продуктивные/творческие) доказывает, что лексико-грамматические игры представляют собой не разрозненный набор приемов, а гибкий методический инструментарий. Особого внимания заслуживает выделение речевых (коммуникативных) игр, которые, согласно коммуникативному подходу Е.И. Пассова, направлены на развитие беглости и спонтанности речи в условно-коммуникативных ситуациях. Именно такие игры формируют способность к контекстному, гибкому употреблению лексики и грамматики в иноязычной речи обучающихся, что является конечной целью обучения. Ключевыми функциями данных игр выступают обучающая, мотивационно-стимулирующая, развивающая и воспитательная, что обеспечивает комплексное воздействие на личность обучающегося.

В ходе разработки методических принципов отбора и составления игр нами была сформулирована система принципов, регламентирующих их применение: принцип коммуникативной направленности и целесообразности, требующий, чтобы игра моделировала акт общения; принцип аутентичности и ситуативности, предполагающий создание правдоподобного и значимого для подростка игрового контекста; принцип соответствия возрастным и индивидуальным особенностям, подразумевающий адекватность правил и приоритет групповых форматов; принцип инструментальной ясности и управляемости, обеспечивающий технически продуманную организацию игры. Последовательная реализация данных принципов на этапах введения, тренировки и применения материала обеспечивает управляемый переход учащихся от точного усвоения языковой формы к ее свободному и творческому использованию в речи.

Во второй главе «Опытно-экспериментальная работа по применению лексико-грамматических игр на уроке иностранного языка в средней школе»

описываются организация, ход и результаты эксперимента, а также проводится анализ его эффективности.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МОУ «СОШ им. Ю.А. Гагарина» г. Энгельса. В экспериментальной работе приняли участие обучающиеся 6 класса в количестве 24 человек. Эксперимент включал три последовательных этапа: констатирующий, формирующий и контрольный, что позволило объективно отследить динамику изменений уровня сформированности лексико-грамматических навыков. На констатирующем этапе была проведена диагностика исходного уровня сформированности лексико-грамматических навыков, которая выявила преобладание среднего (45,8%) и низкого (37,5%) уровней при среднем балле 32 из 50 возможных (64% выполнения). Анализ типичных ошибок показал, что учащиеся испытывают серьезные затруднения в автоматизации грамматических навыков: смешение временных форм, пропуск окончания -s в 3-м лице единственного числа Present Simple, ошибки в построении вопросительных предложений. Наибольшие затруднения у учащихся вызвали грамматические задания, особенно различие времен Present Simple и Present Continuous (45% правильных ответов), построение вопросительных предложений (52%) и употребление окончания -s в 3-м лице единственного числа Present Simple (только 30% правильных ответов).

На формирующем этапе был разработан и апробирован комплекс из восьми лексико-грамматических игр, включающий как лексически ориентированные, так и грамматически направленные игры («Race of words», «Who is bigger?», «Hat», «Arm wrestling», «Taxi driver», «Своя игра», «Grammar Auction», «Grammar Lotto with a Twist»). Каждая игра разрабатывалась с учетом конкретных проблемных зон, выявленных на констатирующем этапе. Например, игра «Arm wrestling» была специально разработана для отработки трех форм неправильных глаголов, а «Grammar Auction» – для коррекции ошибок в употреблении времен и построении вопросов. Все игры были интегрированы в учебный процесс в соответствии с календарно-тематическим планированием по УМК «Английский в фокусе»

(Spotlight) для 6 класса и распределены по трем основным этапам урока: этап актуализации знаний, этап тренировки и закрепления, этап применения. Наблюдение за деятельностью обучающихся в период формирующего этапа позволило выявить устойчивый рост мотивации, улучшение психологического климата в классе, а также развитие навыков сотрудничества и коммуникации. Особенно показательным было то, что даже слабоуспевающие учащиеся, ранее пассивные на уроках, стали проявлять инициативу в командных играх, чувствуя поддержку группы и стремясь внести вклад в общий результат.

На контрольном этапе была проведена повторная диагностика с использованием того же диагностического инструментария. Использование идентичного диагностического инструментария на контрольном и констатирующем этапах обеспечило достоверность и объективность полученных результатов, позволив корректно сопоставить данные до и после экспериментального обучения. Результаты контрольного среза зафиксировали значительную положительную динамику: средний балл по классу повысился с 32 до 40,2 из 50 возможных баллов, что соответствует 80,4% выполнения. Количество обучающихся с высоким уровнем сформированности лексико-грамматических навыков увеличилось с 16,7% до 45,8% (в 2,7 раза), а количество обучающихся с низким уровнем сократилось с 37,5% до 8,4% (в 4,5 раза). Таким образом, если на констатирующем этапе более трети класса (37,5%) испытывали серьезные затруднения в овладении лексико-грамматическим материалом, то после формирующего этапа эта группа сократилась до 8,4%, что является убедительным доказательством эффективности разработанного комплекса игр. Наиболее существенные улучшения отмечены в грамматическом блоке: правильность употребления окончания -s возросла на 42%, различение времен Present Simple и Present Continuous – на 33%, построение вопросительных предложений – на 24%. Помимо количественных показателей, были зафиксированы качественные изменения: учащиеся стали быстрее приступать к выполнению заданий, реже обращаться за разъяснениями, а временные затраты на выполнение

диагностической работы сократились в среднем на 7-10 минут, что свидетельствует о более высоком уровне автоматизации навыков. Результаты эксперимента полностью подтвердили выдвинутую гипотезу: систематическое применение лексико-грамматических игр, отобранных с учетом возрастных особенностей учащихся и направленных на развитие коммуникативных навыков, способствует повышению уровня сформированности языковых навыков. Игровые технологии позволяют не только улучшить предметные результаты, но и создать благоприятную атмосферу, повысить внутреннюю мотивацию к изучению иностранного языка и развить навыки сотрудничества, что в комплексе обеспечивает более эффективное достижение образовательных целей.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. В результате анализа психолого-педагогических особенностей обучающихся средней школы нами было установлено, что подростковый возраст (11-16 лет) характеризуется доминированием потребности в общении со сверстниками, развитием абстрактного мышления, кризисом самооценки и стремлением к автономии. Данные особенности охарактеризованы нами не как препятствие, а как основу для применения игровых технологий. Лексико-грамматические игры в данном контексте выступают адекватным педагогическим инструментом. Он позволяет трансформировать возрастные вызовы в педагогические ресурсы для формирования коммуникативной компетенции и устойчивой мотивации. Учет психолого-педагогических характеристик является обязательным условием для эффективного отбора, адаптации и внедрения игровой методики в образовательный процесс средней школы.

2. По результатам изучения сущности, классификации и функций лексико-грамматических игр мы определили, что лексико-грамматическая игра представляет собой специально организованную, регламентированную правилами, мотивированную интересом форму учебной коммуникации, в которой языковое задание интегрировано в игровой сценарий, а успех зависит

как от лингвистической корректности, так и от достижения игровой цели. Системная классификация игр по языковому аспекту (лексические, грамматические и собственно лексико-грамматические), коммуникативной направленности, форме организации и др., доказывает, что данные игры являются не просто разрозненным набором приемов, а гибким инструментарием. Ключевыми функциями лексико-грамматических игры выступают такие как – обучающая, мотивационно-стимулирующая, развивающая, воспитательная. Все названные функции обеспечивают комплексное воздействие на личность обучающегося.

3. В ходе разработки методических принципов отбора и составления игр нами была сформулирована система принципов, регламентирующих применение лексико-грамматических игр. Принцип коммуникативной направленности и целесообразности требует, чтобы игра моделировала акт общения и была подчинена решению конкретной учебной задачи. Принцип аутентичности и ситуативности предполагает создание правдоподобного и значимого для подростка игрового контекста. Принцип соответствия возрастным и индивидуальным особенностям подразумевает адекватность правил, приоритет групповых форматов работы. Заключительный принцип, выделенный в работе – принцип инструментальной ясности и управляемости. Он обеспечивает технически продуманную организацию игры, в частности четкий инструктаж, подготовленные материалы, понятную систему подсчета баллов/очков и другого.

4. По результатам разработки и апробации комплекса лексико-грамматических игр на формирующем этапе эксперимента был создан и внедрен комплекс из восьми игр, включающий как лексически ориентированные, так и грамматически-направленные игры. Все игры были интегрированы в учебный процесс в соответствии с календарно-тематическим планированием по УМК «Английский в фокусе» для 6 класса и распределены по трем основным этапам урока: этап актуализации знаний, этап тренировки и закрепления, этап применения. Наблюдение за деятельностью обучающихся в период формирующего этапа дало

возможность выявить устойчивый рост мотивации, улучшение психологического климата в классе, а также развитие навыков сотрудничества и коммуникации в командных и парных играх. Помимо прочего, выявлено снижение количества грамматических ошибок в устной и письменной речи в результате регулярного закрепления грамматических правил в ходе грамматических игр.

5. На контрольном этапе исследования была проведена оценка эффективности предложенного комплекса. Мы использовали одинаковый диагностический инструментарий для объективного и достоверного сопоставления изменений в его выполнении. При анализе результатов выполнения двух тестов до и после эксперимента, были получены интересные результаты. Прежде всего, средний балл по классу повысился с 32 до 40,2 из 50 возможных баллов. Количество учеников с высоким уровнем сформированности лексико-грамматических навыков увеличилось с 16,7% до 45,8% (то есть в 2,7 раза), тогда как количество учеников с низким уровнем сократилось с 37,5% до 8,4% (в 4,5 раза). При качественном анализе результатов выполнения диагностических заданий было отмечено, что улучшения произошли больше всего в грамматическом блоке. Ученики стали чаще и правильнее употреблять окончание -s в 3-м лице единственного числа в Present Simple. Также школьники стали лучше различать два времени Present – Simple и Continuous.

Полученные нами в ходе опытно-экспериментального исследования результаты подтверждают выдвинутую гипотезу о том, что применение лексико-грамматических игр на уроках иностранного языка в средней школе способствует повышению эффективности процесса обучения при условии, что отбор игр учитывает психолого-педагогические особенности обучающихся, их использование носит систематический характер и реализуется на разных этапах урока.

Таким образом, практическая значимость работы заключается в том, что комплекс может быть использован учителями иностранного языка в средней школе для повышения эффективности учебного процесса.

Перспективы дальнейшего исследования проблемы видятся в расширении возрастного диапазона апробации разработанного комплекса игр, создании банка цифровых лексико-грамматических игр для дистанционного и смешанного обучения, а также в разработке критериев и инструментария для оценки сформированности коммуникативных универсальных учебных действий посредством игровых технологий.