

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 интерактивных игр для формирования базовых лексико-
грамматических навыков у детей**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

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

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

С.Е.Тупикова

подпись, дата

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

Г.А. Никитина

подпись, дата

Саратов 2026 год

Введение. *Актуальность* предпринятого исследования обусловлена совокупностью социально-педагогических тенденций, современных проблем и потребностей в преподавании. В условиях ускоренной цифровой трансформации общества формирование коммуникативной компетенции, основанной на лексико-грамматических навыках, становится одной из ключевых задач в обучении детей с самого раннего возраста. Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) предъявляют особые требования к учебно-воспитательному процессу, включая обучение иностранным языкам. На современном уроке иностранного языка необходимо ставить и достигать более сложные цели: не только учебные, но и воспитательные, развивающие и социокультурные.

Традиционные подходы к формированию лексико-грамматических навыков (прямой, сознательно-сопоставительный, грамматико-переводной) часто игнорируют психологические особенности детей 7–10 лет, такие как преобладание наглядно-образного мышления, неустойчивость внимания, потребность в игре и движении. Интерактивные игры обладают значительным потенциалом для решения данной проблемы, однако их применение в реальной школьной практике носит эпизодический, несистемный характер из-за отсутствия методически обоснованных комплексов, привязанных к конкретным учебным программам.

Объект исследования: процесс формирования лексико-грамматических навыков у детей младшего школьного возраста.

Предмет исследования: интерактивные игры как средство формирования базовых лексико-грамматических навыков.

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность применения интерактивных игр для формирования базовых лексико-грамматических навыков у детей.

Гипотеза исследования: если систематически и методически грамотно применять специально подобранные интерактивные игры на занятиях, то это будет способствовать более эффективному и мотивированному формированию

базовых лексико-грамматических навыков у детей по сравнению с традиционными методами.

Задачи исследования:

1. Проанализировать методы формирования лексико-грамматических навыков.
2. Дать характеристику интерактивным играм, применяемым на уроках иностранного языка, а также охарактеризовать их классификации и методический потенциал в обучении языку.
3. Изучить психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста в контексте обучения языку.
4. Разработать и описать комплекс интерактивных игр, направленных на формирование лексико-грамматических навыков у детей.
5. Разработать методические рекомендации по использованию комплекса для учителей английского языка.
6. Провести анализ потребностей целевой группы и обосновать актуальность разработанного комплекса.

Методы исследования: анализ и обобщение научно-методической литературы, синтез, систематизация, классификация, анкетирование, количественный и качественный анализ результатов.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли научные труды по психологии развития (Л.С. Выготский, Л. Ф. Обухова, Е. Е. Сапогова), по мотивации учебной деятельности (И. А. Зимняя, И. Н. Верещагина), по методике преподавания иностранных языков (Н. Д. Гальскова, Г. В. Рогова, П. В. Сысоев, М. А. Ариян), а также работы в области геймификации и интерактивных технологий обучения (М. М. Хабибуллина, О. В. Хасанова, А. С. Кириенко, Т. В. Коротаяева).

Материалы исследования: результаты анкетирования студентов педагогического вуза, авторский комплекс интерактивных игр «Grammar &

Play», методические карты к играм, календарный план использования комплекса.

Научная новизна исследования заключается в разработке авторского комплекса интерактивных игр, который отличается от существующих аналогов интеграцией в любой этап урока, наличием методической карты и встроенного диагностического компонента. Впервые предложена система принципов проектирования интерактивных игр для младших школьников, основанная на интегративном формировании лексических и грамматических навыков. Кроме того, определены и систематизированы критерии эргономической адаптации цифровых игр к психофизиологическим особенностям младших школьников.

Теоретическая значимость исследования заключается в систематизации и теоретическом обосновании психолого-педагогических условий эффективного применения интерактивных игр для формирования лексико-грамматических навыков у детей младшего школьного возраста, а также в выявлении и описании основных затруднений, с которыми сталкиваются будущие педагоги при внедрении данного вида игр в образовательный процесс.

Практическая значимость работы состоит в том, что разработанный авторский комплекс интерактивных игр, методические карты и календарный план могут быть использованы в образовательных целях — на уроках английского языка в начальной школе, а также в системе профессиональной подготовки будущих учителей. Комплекс готов к немедленному использованию, экономит время преподавателя, снижает тревожность учащихся и обеспечивает диагностику пробелов в знаниях.

Структура исследования. Настоящая работа состоит из введения, двух глав основного текста, заключения, списка использованных источников и приложения. Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, сформулированы объект и предмет, определены цель, задачи и методы исследования. В первой главе исследована сущность и структура лексико-грамматических навыков, проанализирован методический потенциал

интерактивных игр, а также рассмотрена интерактивная игра как педагогический феномен. Во второй главе проведен анализ потребностей целевой группы, представлены результаты опроса среди молодых педагогов, сформулированы принципы проектирования, описаны структура и содержание авторского комплекса интерактивных игр, а также разработаны методические рекомендации для учителей. В заключении представлены выводы по проведенному исследованию.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы применения интерактивных игр в формировании лексико-грамматических навыков у детей» исследована сущность и структура лексико-грамматических навыков, проанализирован методический потенциал интерактивных игр, а также рассмотрена интерактивная игра как педагогический феномен.

Анализ научной литературы позволил установить, что лексико-грамматические навыки представляют собой сложное структурное единство, в котором лексический компонент отвечает за отбор слов, а грамматический - за их правильное изменение и сочетаемость в речи, что в совокупности обеспечивает полноценную речевую деятельность. По мнению Н. Д. Гальсковой, успешное овладение языком невозможно без интеграции лексических и грамматических знаний, поскольку учащиеся должны не просто запоминать слова и правила, но и уметь комбинировать их для достижения эффективного общения.

В ходе работы было выявлено, что интерактивные игры обладают значительным методическим потенциалом. Как отмечает П. В. Сысоев, интерактивность проявляется в способности учебной программы «реагировать» на действия пользователя и адаптироваться к ним. В контексте преподавания иностранного языка это выражается в мгновенной обратной связи, визуализации результата, отсутствии формальной оценки и возможности многократного повторения. Эти характеристики создают условия для произвольного запоминания материала, моделируют естественные

речевые ситуации и поддерживают высокий уровень мотивации за счет игрового контекста.

Анализ классификаций интерактивных игр, представленных в работах А.С. Кириенко и Т.В. Коротаевой, позволяет выделить несколько типов игр: симуляторы и имитационные игры (тренирующие применение знаний в виртуальной среде), проблемно-ориентированные квесты (требующие последовательного решения задач) и настольные игровые модели (эффективные при усвоении теоретического материала). Каждый из этих типов может быть адаптирован для решения конкретных задач формирования лексико-грамматических навыков в зависимости от этапа работы с материалом.

Рассмотрение интерактивной игры как педагогического феномена показало, что её сущность заключается в нескольких смысловых уровнях: достижение игровой цели неразрывно связано с решением учебных задач, что делает процесс формирования лексико-грамматических навыков психологически комфортным и соответствующим возрастным особенностям детей. Как отмечает Е. Финк, «игра — один из способов понимания, с помощью которого человек понимает себя». В образовательном контексте игра соединяет в себе архаические механизмы познания мира с современными педагогическими технологиями. Ключевым выводом главы стало понимание интерактивной игры как уникального педагогического феномена, в котором обучение органично вплетено в игровую канву, что позволяет формировать лексико-грамматические навыки без принуждения, в естественной для ребенка деятельности.

Анализ работ Л.Ф. Обуховой и Е.Е. Сапоговой позволил выявить ключевые психологические особенности учащихся начальной школы, которые необходимо учитывать при разработке учебных материалов. Прежде всего, наглядно-образное мышление у детей этого возраста преобладает над абстрактно-логическим: младшие школьники лучше понимают и запоминают то, что они видят, осязают и представляют в виде конкретного образа.

Абстрактные грамматические правила, такие как разница между настоящим простым и настоящим длительным временем, очень трудно усвоить без визуальной и ситуативной поддержки.

Кроме того, младшие школьники характеризуются низким уровнем устойчивого произвольного внимания. Как отмечает Е.Е. Сапогова, максимальная продолжительность сосредоточенного внимания у второклассников составляет 10–15 минут, после чего наступает естественная усталость. Это означает, что любая учебная задача, требующая концентрации более длительного времени, должна быть либо заменена другим занятием, либо содержать встроенные механизмы переключения внимания. У детей младшего школьного возраста преобладает непроизвольная память: они легко и надолго запоминают то, что вызывает эмоциональный отклик, удивление или интерес. Запоминание слов и грамматических форм наизусть, напротив, характеризуется низкой эффективностью и быстрым забыванием. Также стоит отметить выраженную потребность младших школьников в физической активности: длительное сидение за партой противоречит их естественным потребностям, в то время как учебные задания, требующие движения (перемещение предмета, щелчок мышью, взятие в руки карточки), воспринимаются детьми как более увлекательные.

Эти особенности легли в основу разработки авторского комплекса игр, в частности, были определены эргономические требования к играм: ограничение времени раунда 5–7 минутами, крупные элементы интерфейса, минимум текстовых инструкций, яркая не раздражающая цветовая гамма и обязательный мгновенный положительный отклик на действия ребенка.

Во второй главе «Разработка и апробация авторского комплекса интерактивных игр для формирования лексико-грамматических навыков у детей младшего школьного возраста» проведен анализ потребностей целевой группы, представлены результаты опроса среди молодых педагогов, сформулированы принципы проектирования, описаны структура и содержание

авторского комплекса, а также разработаны методические рекомендации для учителей.

Анализ потребностей целевой группы показал, что учащиеся начальной школы обладают рядом психологических особенностей, которые создают объективные предпосылки для использования игровых и интерактивных форм работы. Традиционные письменные упражнения оцениваются детьми как скучные, в то время как интерактивные игры, конкурсы и мультимедийные задания вызывают высокий познавательный интерес. Г.В. Рогова выделяет типичные трудности, с которыми сталкиваются юные ученики, изучающие английский язык: фонетические трудности (отсутствие определенных звуков в родном языке), грамматические трудности (необходимость запоминания форм глаголов, порядка слов в предложениях), трудности с орфографией (несоответствие между произношением и написанием) и психологические трудности (страх совершить ошибки, неуверенность в себе). Исследователи подчеркивают, что грамматический аспект речи представляет наибольшие трудности, поскольку грамматические правила являются наиболее абстрактным материалом, наименее подходящим для визуально-образного мышления учащихся начальной школы.

С целью выявления готовности будущих педагогов к использованию интерактивных игр было проведено анкетирование студентов педагогического вуза. Анкетирование проводилось в дистанционном формате с использованием сервиса Google Forms. В опросе приняли участие студенты 3 и 4 курсов (46,2% и 53,8% соответственно). Опыт практической работы имели 96,2% опрошенных.

Результаты опроса показали, что при определении понятия «интерактивная игра» большинство студентов (65,4%) связывали его исключительно с использованием технических средств (компьютер, планшет, доска), в то время как 61,5% отметили важность активного взаимодействия всех участников. Это указывает на преобладание инструментального

понимания интерактивности над педагогическим. Верное определение «лексико-грамматического строя речи» указали 88,5% студентов.

Оценка владения цифровыми инструментами для создания интерактивных игр показала, что 42,3% студентов оценили свои навыки на высоком уровне, а 38,5% — на среднем. Регулярно применяли интерактивные игры для развития речи в ходе практики 53,8% респондентов. При этом потребность в готовых методических разработках чрезвычайно высока: 74,1% студентов отметили, что такие разработки в значительной степени помогли бы им в работе или практике. Наиболее актуальными темами для разработки игр респонденты назвали расширение словарного запаса (70,4%), словообразование (48,1%) и составление предложений (37%) — то есть те ключевые компоненты лексико-грамматической структуры, которые вызывают у детей наибольшие трудности.

В качестве основных барьеров для внедрения интерактивных игр респонденты выделили отсутствие технического оснащения (81,5%), нехватку времени на разработку игр (63%), недостаток знаний в работе с программами (57,9%) и отсутствие методических пособий и готовых разработок (33,3%). Таким образом, ключевым препятствием является не столько отсутствие желания, сколько дефицит времени и отсутствие технического оснащения. Это обосновывает необходимость создания готового, адаптированного сборника игр с подробными инструкциями.

Разработка авторского комплекса осуществлялась на основе системы дидактических, методологических и эргономических принципов. К общим дидактическим принципам относятся наглядность (каждое слово сопровождается яркой иллюстрацией, грамматические структуры визуализируются с помощью анимации), доступность и осуществимость (вариативность уровня сложности, наличие подсказок), активность и осознанность (ученик постоянно выполняет действия, а не пассивно наблюдает), системность и последовательность (структура из трех модулей, линейное расположение игр, принцип сквозных тем). Методические принципы

включают коммуникативную направленность (каждая игра встроена в мини-сюжет), учет родного языка (специальные упражнения для предотвращения интерференции), опережение устной речи (озвучивание всех слов и предложений), а также авторский принцип интегративного формирования лексических и грамматических навыков, который предполагает, что в игре одновременно тренируется как выбор лексической единицы, так и ее постановка в нужную грамматическую форму.

Авторский комплекс интерактивных игр «Grammar & Play» включает 16 игр, объединенных в три модуля. Модуль 1 «Лексический конструктор» направлен на семантику и первичное закрепление лексических единиц по темам УМК Spotlight. На этом этапе ученик учится распознавать слово, соотносить его с изображением и классифицировать его. Примеры игр модуля: «Найди пару» (соединение слова и картинки), «Чемоданное настроение» (сортировка одежды по сезонам), «Весёлая ферма» (соотнесение названий животных с картинками), «Мой дом» (подписывание комнат и предметов мебели), «Что пропало?» (мемори-игра на запоминание лексики), «Собери чемодан» (перетаскивание предметов в нужную категорию).

Модуль 2 «Грамматический детектив» направлен на отработку грамматических структур в контексте изучаемой лексики. На этом этапе ученик учится выбирать правильную грамматическую форму на основе контекста и грамматических маркеров. Примеры игр модуля: «Шпионские страсти» (отработка have got/has got в контексте темы «Одежда»), «Кто я?» (отработка глагола to be am/is/are), «Третий лишний» (отработка окончания -s в Present Simple), «Что они делают?» (различие между Present Continuous и Present Simple), «Собери предложение» (порядок слов в утверждении), «Задай вопрос» (порядок слов в вопросе).

Модуль 3 «Говорим и играем» направлен на развитие продуктивных диалогических навыков речи. Учащиеся выбирают подходящие реплики в диалогах, имитирующих реальные ситуации общения. Примеры игр модуля: «В кафе» (заказ еды и напитков), «Знакомство» (представление себя и других),

«В магазине игрушек» (покупка и описание предмета), «Мой день рождения» (поздравление и благодарность). Трехуровневая структура модулей соответствует логике формирования навыка: ознакомление (модуль 1) → тренировка (модуль 2) → применение в речи (модуль 3).

Комплекс реализован на российской платформе DiaClass, которая включена в Реестр отечественного программного обеспечения (запись № 21905 от 15.03.2024) и соответствует требованиям законодательства Российской Федерации о хранении персональных данных. Платформа поддерживает все типы интерактивных задач, необходимых для реализации замысла: множественный выбор, сопоставление, сортировку, упорядочивание, а также позволяет добавлять изображения, звуковое сопровождение и анимацию. Платформа предоставляет преподавателю подробную статистику выполнения заданий каждым учеником (с возможностью загрузки отчетов в форматах PDF и Excel), что превращает игры не просто в развлекательный элемент, но и в эффективный инструмент для формирующего оценивания.

Каждая игра имеет три уровня сложности. Первый уровень (легкий) предназначен для учащихся 2-х классов в первом полугодии и для детей, испытывающих трудности: ограниченное количество ответов (два варианта), наличие визуальных подсказок, отсутствие ограничений по времени, максимально позитивная обратная связь. Второй уровень (средний) является основным и предназначен для учащихся 2-х классов во втором полугодии и 3-х классов: количество вариантов ответа увеличено до трех, визуальные подсказки сведены к минимуму (доступны только при нажатии на кнопку «Помощь»), система начисления баллов становится более дифференцированной. Третий уровень (сложный) предназначен для 4-х классов и сильных учеников: четыре варианта ответа (включая типичные ошибки), полное отсутствие подсказок, ограничение времени на ответ (10–15 секунд), таблица лидеров для соревновательной мотивации.

Разработанные методические рекомендации охватывают вопросы интеграции игр на различных этапах урока: на этапе фонетической и речевой

зарядки (3–5 минут) - быстрые игры из модуля 1 первого или второго уровня сложности («Найди пару», «Что пропало?»); на этапе введения и закрепления новой лексики (7–10 минут) - игры модуля 1 второго уровня сложности («Весёлая ферма», «Мой дом»); на этапе отработки грамматических навыков (10–12 минут) - игры модуля 2 («Шпионские страсти», «Собери предложение»); на этапе развития диалогической речи (10–12 минут) — игры модуля 3 («В кафе», «Знакомство»); на этапе релаксации и смены активности (3–5 минут) - игры любого модуля в соревновательном режиме; на этапе контроля и самоконтроля (7–10 минут) — игры третьего уровня сложности в индивидуальном режиме.

Рекомендованы три организационные формы работы с комплексом: фронтальная (с использованием интерактивной доски, один ученик выполняет задание у доски, остальные наблюдают и проверяют), групповая (разделение класса на команды, выполнение заданий на скорость или количество правильных ответов) и индивидуальная (каждый ученик работает на своем устройстве в своем собственном темпе). Представлен алгоритм работы с ошибками, основанный на принципе не прерывать игру для исправления ошибки, а фиксировать типичные ошибки и анализировать их после окончания игры. Описаны диагностические возможности платформы DiaClass, позволяющие учителям получать статистику выполнения заданий, выявлять пробелы в знаниях, индивидуализировать обучение и информировать родителей об успеваемости детей.

В Приложении к диплому представлен примерный календарный план использования игр комплекса в течение учебного года в 3 классе, составленный из расчета 36 учебных недель по 2 урока английского языка в неделю. План включает 36 строк с указанием месяца, модуля Spotlight, темы урока, рекомендуемой игры, уровня сложности и этапа урока. Данный план может быть адаптирован под 2 или 4 класс путем корректировки уровня сложности и выбора соответствующих модулей.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

В ходе теоретического анализа методов формирования лексико-грамматических навыков было установлено, что традиционные подходы (прямой, сознательно-сопоставительный, грамматико-переводческой) часто игнорируют психологические особенности младших школьников, такие как преобладание наглядно-образного мышления и произвольной памяти. Коммуникативный метод в сочетании с игровыми технологиями признан наиболее продуктивным для начальной школы, позволяющим формировать лексические и грамматические навыки не изолированно, а в единстве, через речевую практику в значимых для ребенка ситуациях.

Интерактивная игра была определена как дидактический инструмент, обеспечивающий двустороннюю коммуникацию между пользователем и программой. В ходе анализа существующих классификаций и методического потенциала интерактивных игр было выявлено, что их ключевыми характеристиками являются мгновенная обратная связь, визуализация результата, отсутствие формальной оценки и возможность многократного повторения. Наиболее востребованными форматами среди педагогов признаны игры-презентации в PowerPoint и задания в онлайн-конструкторах LearningApps и Wordwall.

Анализ психолого-педагогических особенностей младших школьников на основе работ Л.С. Выготского, Л.Ф. Обуховой и Е.Е. Сапоговой позволил определить ключевые характеристики учащихся 7–10 лет: преобладание наглядно-образного мышления над абстрактно-логическим, низкий уровень устойчивого произвольного внимания (не более 10–15 минут), преобладание произвольной памяти, выраженную потребность в физической активности и игровую мотивацию. Эти особенности были положены в основу разработки авторского комплекса игр. В частности, были определены эргономические требования к играм: ограничение времени раунда 5–7 минутами, крупные элементы интерфейса, минимум текстовых инструкций, яркая не

раздражающая цветовая гамма и обязательный мгновенный положительный отклик на действия ребенка.

В рамках исследования был разработан и теоретически обоснован авторский комплекс интерактивных игр «Grammar and Play», включающий 16 игр, объединенных в три последовательных модуля. Комплекс построен на принципах интегративности, доступности, повторяемости, систематичности и эмоциональной вовлеченности. Каждая игра снабжена методической картой, содержащей указание этапа урока, продолжительности, формы работы и рекомендаций по использованию результатов для диагностики пробелов в знаниях учащихся. Комплекс учитывает возрастные ограничения по времени и требования к интерфейсу, что выгодно отличает его от большинства существующих спонтанно создаваемых игр. Технологической основой комплекса является российская платформа DiaClass, включенная в Реестр отечественного программного обеспечения, что гарантирует соответствие требованиям законодательства о хранении персональных данных.

Результаты анкетирования студентов педагогического вуза (N=26) показали, что теоретическая подготовка будущих учителей по лексико-грамматическому строю речи и сути интерактивного обучения носит фрагментарный характер и требует систематизации. Потребность в готовых методических разработках чрезвычайно высока (74,1%). Наиболее актуальными темами для разработки являются работа с предложениями, словообразование и составление предложений — те ключевые компоненты лексико-грамматической структуры, которые вызывают у детей наибольшие трудности. Основными барьерами для внедрения интерактивных игр названы отсутствие технического оснащения (81,5%), нехватка времени на разработку игр (63%) и недостаток знаний в работе с программами (57,9%).

На основе анализа существующей практики и результатов анкетирования были разработаны методические рекомендации для учителей, охватывающие вопросы интеграции игр на различных этапах урока (от фонетической зарядки до итогового контроля), организации фронтальной,

групповой и индивидуальной работы, а также алгоритм работы с ошибками и использования диагностических возможностей платформы DiaClass. Разработан также примерный календарный план использования игр в течение учебного года, привязанный к модулям и темам УМК Spotlight для 3 класса.

Таким образом, все задачи, поставленные во введении, были решены, а цель исследования достигнута. Результаты работы позволяют рекомендовать разработанный авторский комплекс интерактивных игр «Grammar & Play» для внедрения в практику преподавания английского языка в начальной школе. Перспективы дальнейшего исследования проблемы связаны с расширением лексико-грамматического материала комплекса на более старшие ступени обучения (5–9 классы), созданием версии игр для детей с особыми образовательными потребностями (например, с дислексией или ЗПР), а также разработкой методических рекомендаций для родителей по использованию интерактивных игр в домашних условиях для закрепления материала, пройденного в школе.