

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

Добровольская Ева Андреевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ В РАЗВИТИИ
ГРАММАТИЧЕСКОГО НАВЫКА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА В 4 КЛАССЕ

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
зав. кафедрой, канд. филол. наук,
доцент Битнер И.А.

« 11 » мая 2026 г.

(подпись)

Руководитель: Штейнгарт Е.А.
канд. филол. наук, доцент

« 11 » мая 2026 г.

(подпись)

Дата защиты «16» июня 2026 г.

Обучающийся Добровольская Е.А.

« 11 » мая 2026 г.

(подпись)

Оценка

отлично

Красноярск 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы применения игровых форм при обучении грамматике английского языка в начальной школе.....	6
1.1. Понятия «игра» и её роль в педагогическом процессе.....	6
1.2. Классификация и функции игровых форм обучения.....	11
1.3. Возрастные особенности обучающихся 4 класса.....	16
1.4. Специфика обучения грамматике английского языка в начальной школе: трудности и пути их преодоления.....	21
Выводы по главе 1.....	28
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по применению игровых форм при обучении грамматике английского языка в 4 классе.....	30
2.1. Разработка игр.....	30
2.2. Применение игровых методов в процессе изучения грамматических тем учебно-методического комплекса Spotlight 4.....	37
Выводы по главе 2.....	44
Заключение.....	46
Список использованных источников.....	49
Приложение А.....	54
Приложение Б.....	55
Приложение В.....	56
Приложение Г.....	57
Приложение Д.....	59
Приложение Е.....	60
Приложение Ж.....	61
Приложение З.....	63
Приложение И.....	66

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Современное образование требует высокого уровня владения иностранным языком у выпускников начальной школы. Опираясь на Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, в начальной школе изучение английского языка направлено на развитие познавательной активности, формирование коммуникативных умений и интереса к предмету. Однако на практике педагоги встречаются с проблемой, что изучение грамматики, которая является неотъемлемой частью для построения грамотной речи, часто вызывает у обучающихся начальной школы значительные трудности, иногда из-за абстрактности правил, а так же необходимости запоминания большого объема информации.

Именно поэтому поиск эффективных методов обучения является актуальным в нынешней системе образования. Они должны соответствовать возрастным особенностям обучающихся 4 класса и помогать эффективно осваивать программу. Ведущей деятельностью в начальной школе остается игровая деятельность, трансформирующаяся в учебную, что подтверждено психолого-педагогическими исследованиями (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин). Игровые формы обучения позволяют органично сочетать произвольное и непроизвольное запоминание, снижают психологическое напряжение и повышают мотивацию к изучению сложного грамматического материала. Несмотря на значимое количество теоретических работ по проблеме использования игр в обучении, недостаточно изученным остается вопрос системного применения игровых форм при взаимодействии с конкретными грамматическими темами в рамках современных учебно-методических комплексов, таких как «Spotlight 4».

Таким образом, актуальность данного исследования обоснована необходимостью разрешить противоречия между потребностью в эффективном усвоении грамматики английского языка обучающимися 4

класса и недостаточным количеством методических рекомендаций по интеграции игровых технологий в структуру урока, ориентированного на конкретный УМК.

Объект исследования – процесс развития грамматического навыка на уроках английского языка.

Предмет исследования – игровые формы как средство развития грамматического навыка на уроках английского языка в 4 классе.

Цель дипломной работы заключается в теоретическом обосновании и экспериментальной проверке эффективности применения игровых форм при обучении грамматике английского языка в 4 классе.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- рассмотреть понятие «игра» и определить её роль в педагогическом процессе на основе анализа психолого-педагогической литературы;
- изучить классификации и функции игровых форм обучения, применяемых на уроках иностранного языка;
- охарактеризовать возрастные особенности обучающихся 4 класса, влияющие на выбор методов обучения;
- выявить специфику и основные трудности обучения грамматике английского языка в начальной школе;
- диагностировать исходный уровень грамматических навыков обучающихся 4 класса;
- разработать и апробировать комплекс игровых упражнений для обучения грамматике в рамках УМК «Spotlight 4».

Гипотеза исследования заключается в том, что эффективность процесса обучения грамматике английского языка в 4 классе может быть значительно повышена, если реализовать комплекс условий: системное, а не эпизодическое применение игровых форм обучения; осуществление отбора игр строго с учетом возрастных особенностей младших школьников и специфики изучаемого грамматического материала; а также органичная

интеграция игровых заданий в структуру урока, направленная на дополнение и закрепление материала конкретного УМК «Spotlight 4».

Методологическую основу исследования составили труды отечественных педагогов и психологов по теории игры (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин), по вопросам применения игровых технологий в обучении иностранным языкам (М.Ф. Стронин), а также работы, посвященные возрастной психологии младших школьников (И.Ю. Кулагина) и методике обучения иностранным языкам (Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, И.А. Зимняя).

Методы исследования: теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы; анализ УМК «Spotlight 4»; моделирование и разработка комплекса игровых упражнений.

Структура работы соответствует логике исследования и состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений. В первой главе рассматриваются теоретические основы применения игровых форм. Вторая глава посвящена опытно-экспериментальной работе по внедрению игровых методов в процесс обучения грамматике на материале УМК «Spotlight 4».

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ФОРМ ПРИ ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

1.1. Понятия «игра» и её роль в педагогическом процессе

В современном обществе, ориентированном на прагматизм, раннюю профессионализацию и высокие образовательные результаты, игра часто воспринимается как нечто второстепенное. В сознании многих родителей, а иногда и педагогов, игра противопоставляется «серьёзному» обучению: если ребёнок играет – значит, он отдыхает, развлекается или тратит время впустую. В век информационных технологий, когда каждый шаг ребёнка стремятся направить в «полезное» русло, игра и вовсе рискует быть вытесненной ранним развитием по принуждению или пассивным потреблением цифрового контента. Такой утилитарный подход обедняет образовательный процесс, поскольку игнорирует глубинную природу человека и многовековой опыт педагогики [Хёйзинга, 1991, с. 15].

Однако если взглянуть на феномен игры более глубоко, становится очевидно, что она не просто сопутствует человеческой истории, но и предшествует ей. Игра архаична и архетипична: элементы игрового поведения присущи не только людям, но и высшим животным, особенно в период взросления. Можно предположить, что игра имеет биологические корни, выполняя функцию тренировки инстинктов и подготовки к взрослению. Но в человеческом обществе игра вышла далеко за рамки простой тренировки, став основополагающим способом освоения культуры и социальных норм [Эльконин, 1999, с. 12]. На протяжении многих тысячелетий этот удивительный феномен останавливал внимание философов, а впоследствии – психологов и педагогов, которые стремились раскрыть его природу и механизмы влияния на развитие и становление личности.

Интерес к осмыслению и пониманию игры прослеживается с античных времен. Философы Древней Греции интуитивно ощущали её стремительно-развивающийся диагностический потенциал. Платон считал игру одним из фундаментальных занятий, утверждая, что «за час игры можно узнать о человеке намного больше, чем за год разговоров». Для него игра была не просто забавой, а ощущением внутреннего мира человека и школой жизни. Аристотель, в свою очередь, видел в игре источник душевного равновесия и гармонии души и тела, рекомендуя её как средство отдыха и восстановления сил. В последующие эпохи, особенно в Средневековье и раннее Новое время, отношение к игре было неоднозначным: в ней часто видели проявление легкомыслия или даже греховности. Лишь во второй половине XIX века, с развитием естественных наук и психологии, началось систематическое изучение игры [Гальскова, 2003, с. 45].

С последней трети XIX века научный интерес к игре вспыхнул с новой силой. Появились первые психологические и физиологические теории, пытавшиеся объяснить, зачем человеку и животным нужна игра. Английский философ Г. Спенсер рассматривал игру как способ расходования излишней энергии: по его мнению, ребёнок или молодое животное, не обременённое борьбой за выживание, высвобождает накопившуюся энергию в имитационной активности [Эльконин, 1999, с. 25–30]. Немецкий психолог К. Гросс развил теорию «упражнения» или «предупражнения», утверждая, что игра – это подсознательная подготовка к взрослой жизни, школа инстинктов, где отрабатываются навыки, необходимые в будущем [Эльконин, 1999, с. 25–30]. Совершенно иной взгляд предложил основоположник психоанализа З. Фрейд: он усматривал в игре возможность символического выражения запретных импульсов и неосознанных желаний в социально приемлемой форме, что позволяет ребёнку справляться с внутренними конфликтами [Фрейд, 1990, с. 320]. Эти теории, хотя и были ограничены уровнем науки своего времени, заложили фундамент для понимания игры как важного психологического механизма.

Ключевой прорыв в понимании игры как фундаментальной категории бытия произошёл в XX веке. Голландский культуролог и философ Й. Хёйзинга в своём фундаментальном труде «Homo Ludens» («Человек играющий») впервые рассмотрел игру не как частное проявление детства или досуга, а как всеобъемлющий принцип возникновения культуры. Он пришёл к выводу, что игра исторически предшествует культуре и является её источником. Именно из игры, по мнению Й. Хёйзинги, родились право, искусство, философия, наука и даже военное дело. Игра у Й. Хёйзинги – это свободная, осмысленная активность, протекающая в определённых рамках пространства и времени по добровольно принятым правилам. Он подчёркивал, что игра дополняет и украшает жизнь, являясь необходимой потребностью человека вне зависимости от возраста [Хёйзинга, 1991, с. 96, 105].

В отечественной науке сложилось принципиально новое понимание игры – как человеческой деятельности, направленной на познание действительности. Основоположники научной педагогики в России К.Д. Ушинский и П.Ф. Лесгафт рассматривали игру как важнейшее средство физического, умственного и нравственного воспитания, подчёркивая, что в игре формируется характер ребёнка и его отношение к миру [Ушинский, 1954, с. 95; Лесгафт, 1952, с. 45]. Однако подлинно глубокое психологическое обоснование феномена игры было дано в трудах Л.С. Выготского.

Л.С. Выготский рассматривал игру как «пространство внутренней социализации» ребёнка. Он подчёркивал, что именно в игре происходит первое осознанное подчинение правилу и формируются предпосылки абстрактного мышления. По мысли Л.С. Выготского, игра создаёт уникальную ситуацию, в которой ребёнок добровольно принимает ограничения, что является школой воли и саморегуляции. Его знаменитый тезис о зоне ближайшего развития неразрывно связан с игрой: «Игра создаёт зону ближайшего развития ребёнка. В игре ребёнок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя» [Выготский, 1966, с. 74]. Это означает, что в игре

ребёнок способен на большее, чем в обычной учебной ситуации, что делает игру незаменимым инструментом развития.

Д.Б. Эльконин, развивая идеи Л.С. Выготского, создал фундаментальную теорию детской игры, назвав игру «арифметикой социальных отношений». В своём капитальном труде «Психология игры» он доказал, что игра – это деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Д.Б. Эльконин показал, что содержанием игры являются не предметы сами по себе, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами. «Содержанием развёрнутой формы игры являются не предметы, не вещи, не их свойства, а отношения между людьми» [Эльконин, 1978, с. 23]. Таким образом, игра становится механизмом передачи социального опыта от поколения к поколению, моделью человеческих взаимоотношений, которую ребёнок осваивает в доступной для него форме.

А.Н. Леонтьев, в свою очередь, акцентировал внимание на мотивационной структуре игры. Он отмечал, что в игре ведущим мотивом является сам процесс действия, а не его практический результат. Эта «процессуальность» имеет колоссальное педагогическое значение: она позволяет ребёнку многократно повторять сложные действия, экспериментировать, ошибаться и пробовать снова без страха негативной оценки, что создаёт идеальные условия для формирования навыков [Леонтьев, 1981, с. 304].

В современной педагогике игра окончательно закрепила свой статус строгого образовательного инструмента. Е.И. Пассов, известный методист в области преподавания иностранных языков, определяет игру как деятельность, мотивированную изнутри, индивидуализированную и глубоко личную. Он называет игру «мощным стимулом к овладению иностранным языком» и «универсальным средством, помогающим учителю превратить сложный процесс обучения в увлекательное занятие» [Пассов, 2008, с. 37]. Это

определение подчёркивает, что игра не просто развлекает, а создаёт устойчивую внутреннюю мотивацию к учению.

Суть игры в педагогическом процессе заключается в решении познавательных задач в увлекательной форме, что неизбежно связано с интеллектуальным напряжением и преодолением трудностей. В процессе игры ученик усваивает программный материал, развивает способность к наблюдению, сравнению, классификации предметов по их отличительным признакам, развивает память и произвольное внимание. Дух соперничества, присущий многим играм, снимает утомляемость и повышает работоспособность. Кроме того, именно в игре школьники преодолевают психологические барьеры (страх ошибки, боязнь публичного ответа), обретают веру в свои силы (так как в игре все равны) и учатся прислушиваться к мнению товарищей, уважать чужую точку зрения, сдерживать собственные потребности ради общего интереса – продолжения игры. Обличая элементы урока в игровую форму, учитель создаёт в классе атмосферу равенства, увлечённости и радости, вследствие чего языковой материал усваивается незаметно, без принуждения [Стронин, 1984, с. 5].

Этот взгляд полностью согласуется с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО). Стандарт ориентирует учителей на использование системно-деятельностного подхода, где игра выступает одной из ведущих форм организации учебной деятельности, особенно на этапе адаптации к школе и в последующие годы обучения. ФГОС НОО предполагает, что игровая деятельность должна обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей обучающихся, а также формирование универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных) [ФГОС, 2021, с. 6].

Таким образом, эволюция научной мысли – от интуитивных прозрений античных философов через первые физиологические теории XIX века к фундаментальным культурологическим обобщениям Й. Хёйзинги и глубоким

психолого-педагогическим исследованиям Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.Н. Леонтьева и современных методистов – позволяет рассматривать игру не как антагониста учению, а как его фундаментальную основу в младшем школьном возрасте. Игра предстаёт как сложный культурный механизм развития личности, а требования ФГОС НОО закрепляют её статус как обязательного и строгого педагогического инструмента [Селевко, 2005, с. 45]. Это понимание является ключевым для дальнейшего анализа возможностей использования игровых форм при обучении грамматике английского языка в 4 классе.

1.2. Классификация и функции игровых форм обучения

Для эффективного использования игры в образовательном процессе недостаточно понимать её природу и значение, что было раскрыто в предыдущем параграфе. Необходима систематизация огромного многообразия игр, то есть их классификация по определённым признакам, а также чёткое понимание того, какие функции выполняет игровая деятельность в обучении. Без этого игра рискует остаться лишь эпизодическим развлечением на уроке, вместо того чтобы стать полноценным педагогическим инструментом. В данном параграфе мы рассмотрим основные подходы к классификации игр и проанализируем их ключевые функции в контексте требований современного образования [Селевко, 2005, с. 87].

В педагогической науке и методике преподавания не существует единой универсальной классификации игр, что объясняется сложностью и многогранностью самого феномена. Разные исследователи берут за основу различные критерии: содержание, форму проведения, степень активности участников, характер педагогического процесса и другие. Один из наиболее фундаментальных подходов к классификации детских игр был предложен Д.Б. Элькониным, который в основу положил социальную природу игры и её

содержание. Он выделил следующие виды игр: игры-манипуляции – простейшие игры с предметами, характерные для раннего возраста, в которых ребёнок осваивает физические свойства объектов; сюжетно-ролевые игры – ведущий тип игр дошкольного и младшего школьного возраста, в которых дети берут на себя роли взрослых и в игровой ситуации воспроизводят их действия и отношения; и игры с правилами – игры, в которых действия участников регулируются чёткими правилами, обязательными для всех (подвижные игры, дидактические игры) [Эльконин, 1999, с. 45]. Хотя классификация Д.Б. Эльконина была создана преимущественно для психологии развития, она имеет прямое педагогическое значение, так как показывает эволюцию игровой деятельности и позволяет подбирать игры, адекватные возрасту обучающихся.

В современной педагогике наибольшее распространение получили классификации, построенные на более широком наборе критериев. Так, Г.К. Селевко систематизирует игровые технологии по следующим параметрам: по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические); по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные); по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации); по предметной области (математические, лингвистические, экологические, исторические, музыкальные и т.д.); а также по игровой среде (с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, компьютерные, с различными средствами передвижения) [Селевко, 2005, с. 87–89]. Данная классификация ценна тем, что охватывает практически все аспекты учебного процесса и даёт учителю широкую палитру выбора.

Особое значение для нашего исследования имеет классификация игр применительно к обучению иностранным языкам. Е.И. Пассов, разрабатывая

концепцию коммуникативного обучения, выделяет два основных типа игр, используемых на уроках иностранного языка. Первый тип – языковые (подготовительные) игры, которые направлены на тренировку языкового материала (лексики, грамматики, фонетики) вне ситуации общения. Их цель – запомнить формы, структуры, правила; к ним относятся кроссворды, лото, игры на составление слов, грамматические трансформации. Второй тип – речевые (коммуникативные) игры, которые моделируют ситуацию реального общения: участники решают коммуникативную задачу (узнать, объяснить, договориться), используя при этом изученный языковой материал. Именно эти игры, по мнению Е.И. Пассова, развивают речевое умение как таковое [Пассов, 2008, с. 52–54]. Эта классификация особенно важна, так как она напрямую связывает игровую форму с конечной целью обучения – формированием коммуникативной компетенции. Другой известный методист, М.Ф. Стронин, предлагает более детализированную классификацию, разделяя игры на лексические, грамматические, фонетические, орфографические и творческие [Стронин, 2004, с. 23–25]. Такое деление удобно для практической работы учителя, так как позволяет целенаправленно отрабатывать тот или иной аспект языка.

Многообразие классификаций напрямую связано с многообразием функций, которые игра выполняет в образовательном процессе. Анализ психолого-педагогической литературы позволяет выделить следующие ключевые функции игры. Прежде всего, это обучающая функция, которая является основной в педагогическом контексте: игра позволяет усваивать знания, формировать умения и навыки в деятельности. В отличие от традиционного упражнения, игра создаёт ситуацию, в которой учебный материал становится лично значимым для ученика. Как отмечал Л.С. Выготский, в игре ребёнок всегда действует «на голову выше» своего обычного уровня, что ускоряет процесс обучения [Выготский, 1966, с. 75]. Неразрывно связана с ней развивающая функция: игра активно развивает познавательные процессы – внимание, память, мышление, воображение, речь,

причём формирует произвольность этих процессов, то есть способность управлять ими сознательно. В командных играх также развивается быстрота реакции и гибкость мышления [Зимняя, 2003, с. 112].

Важнейшее значение имеет воспитывающая функция. Игра является мощным средством воспитания: в ней формируются нравственные качества – ответственность, честность, взаимопомощь, умение подчинять свои интересы общим. Игра учит соблюдать правила, что является основой дисциплинированного поведения. Как подчёркивал Д.Б. Эльконин, игра – это школа морали в действии, а не в вербальном научении [Эльконин, 1999, с. 128]. Кроме того, игра выполняет мотивационную функцию: она создаёт положительную мотивацию к учению, поскольку интерес к процессу игры переносится на учебный материал, который усваивается легче и прочнее. Соревновательный элемент игры стимулирует активность, а сама игровая атмосфера снимает тревожность и напряжение, создавая комфортную психологическую среду. По выражению Е.И. Пассова, игра превращает «учение с принуждением» в «учение с увлечением» [Пассов, 2008, с. 37].

Особенно значима при обучении иностранным языкам коммуникативная функция. Игра моделирует ситуации общения, объединяя обучающихся в коллектив; в процессе игры они учатся вступать в контакт, слушать собеседника, выражать свои мысли, договариваться, приходить к общему решению. Игра создаёт условия для реального, а не искусственного общения на уроке [Леонтьев, 2009, с. 31]. С ней тесно связана компенсаторная функция: в игре снимаются психологические барьеры – страх ошибки, неуверенность в себе. Ребёнок может «примерить» на себя разные роли, в том числе роль успешного ученика, что повышает его самооценку. Наконец, игра обладает диагностической функцией: она позволяет учителю увидеть реальный уровень знаний и умений ученика, а также его личностные качества (лидерство, ответственность, креативность), которые могут не проявляться в других видах деятельности, поскольку в свободной игровой ситуации ребёнок раскрывается полнее [Пассов, Кузовлева, 2010, с. 112].

Рассмотренные классификации и функции игровых форм обучения напрямую соотносятся с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО). Стандарт ориентирован на системно-деятельностный подход, что предполагает активное включение самих обучающихся в учебный процесс, и игра как вид деятельности полностью соответствует этому принципу. Более того, ФГОС НОО выделяет четыре группы универсальных учебных действий (УУД), и каждая из них может быть успешно сформирована с помощью игр. Личностные УУД (самоопределение, смыслообразование, нравственно-этическая ориентация) формируются через воспитывающую функцию игры, через принятие ролей и правил. Регулятивные УУД (целеполагание, планирование, контроль, коррекция, оценка) развиваются в играх с правилами, требующих соблюдения алгоритма действий. Познавательные УУД (общеучебные, логические действия, постановка и решение проблем) активно задействуются в интеллектуальных и развивающих играх. Наконец, коммуникативные УУД (планирование сотрудничества, постановка вопросов, разрешение конфликтов, управление поведением партнёра) являются основой коммуникативных и ролевых игр [ФГОС, 2021, с. 12–14].

Таким образом, владение классификацией игр позволяет учителю осознанно подбирать игровые формы в зависимости от целей урока, возраста обучающихся и этапа обучения. Понимание же многообразия функций игры даёт возможность использовать её не как эпизодическое развлечение, а как системный инструмент, обеспечивающий не только усвоение предметных знаний, но и полноценное развитие личности ученика в соответствии с требованиями ФГОС. Знание классификаций и функций превращает игру из интуитивно используемого приёма в научно обоснованную педагогическую технологию, что особенно важно при обучении сложным аспектам языка, таким как грамматика [Стронин, 1984, с. 8].

1.3. Возрастные особенности обучающихся 4 класса

Успешность обучения любому предмету, и в особенности грамматике иностранного языка, напрямую зависит от того, насколько учитываются возрастные психологические и физиологические особенности обучающихся. Как справедливо отмечает И.А. Зимняя, эффективность педагогического процесса во многом определяется тем, насколько методы и приемы обучения соответствуют возрастным возможностям обучающихся [Зимняя, 2003, с. 156]. Четвертый класс начальной школы занимает в этом отношении особое положение: это переходный этап от детства к предподростковому возрасту, характеризующийся значительными изменениями в психическом и физическом развитии ребенка. Понимание этих изменений необходимо учителю для правильного отбора методов обучения, в том числе игровых форм, которые будут адекватны возможностям и потребностям десятилетних детей [Кулагина, 1999, с. 78].

Возраст 9–10 лет (обучающиеся 4 класса) в возрастной периодизации Д.Б. Эльконина относится к этапу младшего школьного возраста, который завершается кризисом 10–11 лет – переходом к подростковому возрасту. Д.Б. Эльконин подчеркивал, что в этот период происходит смена ведущей деятельности: на смену игре как ведущей деятельности дошкольника приходит учебная деятельность, однако игра не исчезает полностью, а трансформируется, подчиняясь новым задачам развития [Эльконин, 1999, с. 156]. С физиологической точки зрения этот возраст характеризуется продолжением активного роста и развития организма, хотя темпы роста несколько замедляются по сравнению с предыдущими годами. Укрепляется костно-мышечная система, улучшается координация движений, однако дети 9–10 лет сохраняют повышенную утомляемость при длительном статическом напряжении, что требует обязательной смены видов деятельности на уроке [Кулагина, 1999, с. 80]. Нервная система находится в стадии активного созревания: процессы возбуждения по-прежнему преобладают над

процессами торможения, но способность к произвольному торможению реакций заметно возрастает, что создает предпосылки для более длительного сосредоточения при наличии интереса к выполняемому заданию.

Наиболее существенные изменения в этом возрасте происходят в сфере познавательных процессов. Внимание обучающихся 4 класса приобретает новые качественные характеристики. Если в 1–2 классах преобладает непроизвольное внимание, когда ребенок сосредоточен на том, что ярко, необычно и эмоционально окрашено, то к 9–10 годам активно развивается произвольное внимание – способность сосредоточиваться на задании даже при отсутствии внешнего интереса, благодаря волевому усилию. Объем внимания увеличивается до 3–4 объектов одновременно, а его устойчивость возрастает настолько, что дети способны удерживать внимание на одном виде деятельности в течение 20–25 минут при условии, что задание им понятно и посильно [Зимняя, 1991, с. 85]. Однако распределение внимания, то есть способность одновременно выполнять несколько действий, развито еще недостаточно, поэтому переключение между разными видами деятельности требует от учителя четкой организации и временных пауз.

Память в этом возрасте также претерпевает качественные изменения. На первый план начинает выходить смысловая, или логическая, память, тогда как в более раннем возрасте доминировала механическая память, основанная на многократном повторении. Дети 9–10 лет уже способны запоминать материал осмысленно, выделяя главное и устанавливая логические связи между элементами. Однако механическое запоминание по-прежнему сохраняет свою силу и часто используется детьми как защитный механизм при столкновении с материалом, который они не понимают. Это напрямую касается изучения грамматики: если ребенок не понимает логики грамматического правила, он будет пытаться заучить его механически, что приводит к быстрому забыванию и невозможности применить правило на практике. Исследователи подчеркивают, что в младшем школьном возрасте непроизвольное запоминание сохраняет свою продуктивность, но постепенно уступает место

произвольному, целенаправленному запоминанию, что необходимо учитывать при организации тренировки грамматического материала [Зимняя, 1991, с. 87]. Объем памяти в этом возрасте увеличивается, но продуктивность запоминания сильно зависит от наличия интереса и понимания смысла изучаемого материала [Выготский, 1982, с. 245].

Наиболее важное изменение, определяющее готовность к изучению систематического курса грамматики, происходит в сфере мышления. Согласно концепции Л.С. Выготского, в период 9–10 лет совершается переход от наглядно-образного мышления к словесно-логическому, или абстрактному, мышлению [Выготский, 1966, с. 82]. Если первоклассник мыслит преимущественно образами и конкретными предметами, то четвероклассник уже способен выполнять мыслительные операции в уме, оперируя понятиями, выделять существенные признаки, делать выводы и обобщения. Однако этот переход только начинается: абстрактное мышление еще неустойчиво, и детям требуется опора на наглядность, конкретные примеры, схемы и модели. Например, изучая грамматические категории времени или числа, ребенок легче усвоит их, если они будут представлены не только в виде абстрактных правил, но и в виде зрительных опор, таблиц, цветовых маркеров и графических схем. Как отмечает А.Н. Щукин, использование наглядности при обучении грамматике помогает сделать абстрактные понятия более доступными для восприятия младших школьников [Щукин, 2006, с. 234]. Именно здесь особенно важна идея Л.С. Выготского о «зоне ближайшего развития»: то, что сегодня ребенок делает с помощью учителя и специально организованных форм работы, завтра он сможет делать самостоятельно. В контексте обучения грамматике это означает, что игра и другие виды направляемой активности могут выступать тем мостиком, который помогает ребенку подняться от конкретного употребления языковой формы к осознанию абстрактного грамматического правила [Выготский, 1966, с. 87].

Мотивационная сфера четвероклассника также претерпевает заметные изменения. Сохраняется высокая значимость социальных мотивов – желание

получить одобрение учителя и родителей, быть хорошим учеником, соответствовать ожиданиям. Однако все большее значение приобретают познавательные мотивы – интерес к новым знаниям, к способам их получения, к процессу решения интеллектуальных задач. В этом возрасте дети начинают осознавать смысл учения для своего будущего, хотя это осознание еще не всегда устойчиво. Вместе с тем, для многих четвероклассников характерно некоторое снижение интереса к учебе к концу начальной школы, что связано с привыканием к школьной жизни и утратой новизны [Кулагина, 1999, с. 102]. Поддержать мотивацию помогают ситуации успеха, элементы соревновательности, возможность проявить себя и получить признание сверстников, что напрямую связано с использованием адекватных возрасту игровых форм. По наблюдению С.В. Беляковой, именно игра позволяет создать на уроке атмосферу увлеченности, снять психологическое напряжение и активизировать познавательную деятельность обучающихся [Белякова, 2013, с. 26].

Понимание трансформации игровой деятельности в 4 классе имеет ключевое значение для данного исследования. В 1–2 классах игра на уроке часто носит характер сюжетно-ролевой или близка к игровым приемам дошкольного детства с развернутыми сказочными сюжетами и персонажами. В 4 классе характер игры меняется, подчиняясь логике учебной деятельности. Как отмечал Д.Б. Эльконин, игра не исчезает, но становится более интеллектуализированной, подчиненной решению познавательных задач [Эльконин, 1999, с. 178]. Детям этого возраста интересны прежде всего игры с четкими правилами, игры-соревнования, игры-головоломки, турниры, требующие применения логики, эрудиции и имеющихся знаний. Простая манипуляция с предметами или примитивное разыгрывание ролей уже не захватывает их так, как в 7–8 лет. Им важно проверить свои силы, проявить себя на фоне сверстников, посоревноваться в скорости и правильности выполнения заданий, получить объективное подтверждение своей успешности. Современные исследователи, такие как Ю.А. Комарова,

отмечают, что игровые технологии в обучении грамматике должны соответствовать возрастным интересам обучающихся и включать элементы соревновательности, что повышает их эффективность [Комарова, 2020, с. 48]. Применительно к обучению грамматике это означает, что эффективными будут не столько развернутые сказочные сюжеты, сколько грамматические турниры, командные игры на построение предложений, «аукционы» знаний, игры на нахождение и исправление ошибок, а также различные формы интеллектуальных состязаний, где задействуется развивающееся логическое мышление и формируется чувство языка [Гальскова, Гез, 2006, с. 187].

Анализ современных УМК по английскому языку для начальной школы подтверждает эту тенденцию. Так, в учебнике «Английский в фокусе» для 4 класса значительное место отводится игровым заданиям, которые носят не столько развлекательный, сколько тренировочный и соревновательный характер: командные игры, викторины, задания на скорость выполнения, что полностью соответствует возрастным особенностям обучающихся. Это свидетельствует о том, что авторы современных учебно-методических комплексов учитывают психологические изменения, происходящие с детьми к четвертому классу.

Учитывая все описанные особенности, можно сделать вывод о том, что организация обучения грамматике английского языка в 4 классе должна строиться с опорой на развивающееся логическое мышление, но при обязательном сохранении наглядности и эмоциональной привлекательности учебного процесса. Абстрактный характер грамматических правил требует их тщательной визуализации через схемы, таблицы и цветовое кодирование. Возрастающая роль произвольного внимания и смысловой памяти позволяет вводить более сложные грамматические конструкции, но требует их постоянной тренировки в значимых для ребенка контекстах. Игровые формы на данном этапе должны быть направлены не просто на эмоциональную разрядку, а на организацию активной мыслительной деятельности с языковым материалом в условиях соревновательности и коллективного взаимодействия,

что соответствует возрастной потребности в самоутверждении и признании со стороны сверстников [Соловова, 2006, с. 112]. Только при таком подходе игра становится не отвлечением от серьезной учебной работы, а эффективным инструментом, помогающим детям преодолеть объективные трудности усвоения грамматического материала.

1.4. Специфика обучения грамматике английского языка в начальной школе: трудности и пути их преодоления

Обучение грамматике является одним из ключевых компонентов формирования иноязычной коммуникативной компетенции. Без владения грамматической структурой языка невозможно полноценное общение, поскольку именно грамматика организует лексику в осмысленные высказывания, позволяя выражать разнообразные мысли и отношения между предметами и явлениями действительности. Как образно отмечает Е.И. Пассов, грамматика представляет собой «скелет» языка, на который нанизывается лексический материал, и без этого скелета любое высказывание рискует остаться бесформенным набором слов [Пассов, Кузовлева, 2010, с. 215]. В начальной школе, и особенно в 4 классе, изучение грамматики приобретает особую значимость, поскольку именно на этом этапе закладывается фундамент для дальнейшего освоения языка в средней школе. Обучающиеся впервые сталкиваются с системным представлением грамматических явлений, что требует от них не только запоминания, но и осмысления языковых закономерностей [Гальскова, Никитенко, 2004, с. 112]. Однако обучение грамматике младших школьников сопряжено с рядом специфических трудностей, обусловленных как особенностями самого языкового материала, так и возрастными психологическими характеристиками обучающихся. Понимание этих трудностей и владение методами их преодоления является необходимым условием эффективной работы учителя.

Прежде чем перейти к анализу трудностей, необходимо определить круг грамматических явлений, которые осваиваются обучающимися 4 класса. Анализ современных учебно-методических комплексов по английскому языку, рекомендованных Министерством просвещения РФ (в частности, УМК «Английский в фокусе», «Spotlight», «Starlight» и других), позволяет выделить основные грамматические темы, составляющие содержание обучения на данном этапе. Центральное место занимает система видо-временных форм английского глагола: обучающиеся изучают настоящее простое время (Present Simple) для выражения регулярных, повторяющихся действий, настоящее длительное время (Present Continuous) для описания действий, происходящих в момент речи, и учатся различать эти две формы в речи и на письме. Кроме того, в программу входит прошедшее простое время (Past Simple), включающее как правильные, так и неправильные глаголы, что требует от детей запоминания значительного количества исключений. Важное место отводится модальным глаголам (can, must, may), которые выражают отношение говорящего к действию, а также степеням сравнения прилагательных (положительная, сравнительная, превосходная), что предполагает как знание правил образования, так и запоминание особых случаев (good – better – the best). Завершают перечень основные типы вопросительных предложений (общие, специальные, альтернативные вопросы) и система личных и притяжательных местоимений [Быкова, Дули, Поспелова, Эванс, 2023, с. 10–12]. Как видно из перечня, грамматический материал 4 класса достаточно объемен и включает как новые для обучающихся явления, так и дальнейшее углубление уже знакомых тем, что создает определенную познавательную нагрузку на психику ребенка.

Практика обучения и анализ методической литературы позволяют выделить несколько групп трудностей, с которыми сталкиваются обучающиеся 4 класса при освоении грамматики английского языка. Первую и наиболее значительную группу составляют трудности, связанные с интерференцией родного языка. Русский и английский языки принадлежат к

разным языковым группам и имеют существенные грамматические различия. Как отмечает Н.Д. Гальскова, явление интерференции проявляется в том, что обучающиеся неосознанно переносят особенности родного языка на изучаемый, что приводит к появлению типичных, устойчивых ошибок [Гальскова, Гез, 2006, с. 187]. Например, отсутствие в русском языке глагола-связки *to be* в настоящем времени приводит к тому, что ученики строят предложения по типу «*He student*» вместо правильного «*He is a student*». Различие в порядке слов (в английском языке твердый порядок слов, тогда как в русском он относительно свободный) вызывает серьезные трудности при построении вопросительных предложений: обучающиеся часто сохраняют прямой порядок слов, добавляя лишь вопросительную интонацию, либо переносят русскую модель вопросительного предложения на английскую почву. Отсутствие в русском языке категории артикля порождает многочисленные ошибки в их употреблении, поскольку для русскоязычных детей сама идея выражения определенности или неопределенности с помощью служебного слова является непривычной и трудной для осознания [Щукин, 2006, с. 234].

Вторая группа трудностей связана с абстрактностью грамматических понятий. Как было подробно показано в предыдущем параграфе, мышление обучающихся 4 класса находится в стадии перехода от наглядно-образного к абстрактно-логическому. Грамматические категории времени, вида, модальности, залога являются абстракциями высокого уровня, которые ребенок не может увидеть, потрогать или представить в виде конкретного образа. Л.С. Выготский подчеркивал, что осознание языковых категорий требует достаточно высокого уровня развития понятийного мышления, которое только начинает формироваться в младшем школьном возрасте [Выготский, 1982, с. 245]. Например, различие между *Present Simple* (действие как факт, регулярное действие) и *Present Continuous* (действие в момент речи, процесс) требует от ребенка способности к более детальному различению оттенков временных отношений и осознания того, с какой точки зрения

говорящий оценивает ситуацию. Для многих девятилетних детей такое различие представляет весомую сложность, особенно если оно не подкреплено и необусловлено наглядными опорами [Гальскова, Гез, 2006, с. 190].

Третья группа трудностей связана с исчерпывающим объемом правил и исключений, которые необходимо усвоить и проанализировать. Английская грамматика, особенно в области глагольных форм, содержит множество исключений, которые невозможно логически структурировать, их нужно просто запомнить. Таблица неправильных глаголов, особенности образования степеней сравнения у некоторых прилагательных (good – better – best, bad – worse – worst), особенности употребления модальных глаголов, не имеющих полной парадигмы форм, – все это требует от ребенка мнемических усилий и хорошо развитой логикой и механической памяти. И.А. Зимняя указывает, что объем и характер запоминаемого материала должны строго соответствовать возрастным возможностям памяти и особенностям человека, в противном случае неизбежно наступает перегрузка, которая ведет к отсутствию мотивации и интереса к предмету [Зимняя, 1991, с. 96].

Четвертая группа трудностей носит психологический характер. Боязнь сделать ошибку, неуверенность в своих силах, страх правил, которые кажутся непосильными и непреодолимыми, могут блокировать адаптирующую и познавательную активность ребенка и создавать устойчивое негативное отношение к предмету. Д.Б. Эльконин отмечал, что в младшем возрасте особенно важен успех, который поддерживает положительное отношение к обучению и формирует адекватную самооценку [Эльконин, 1999, с. 203]. Если правила грамматики начинает ассоциироваться у ребенка исключительно с ошибками и трудностями, это может привести к негативизму по отношению к английскому языку в целом, который в дальнейшем будет крайне сложно изучать [Рогова, Рабинович, Сахарова, 1991, с. 112].

Учитывая описанные выше трудности, необходимо определить базовые и фундаментальные пути их преодоления, опираясь на данные методической

науки и учитывая возрастные особенности обучающихся. Важно подчеркнуть, что предлагаемые ниже рекомендации носят общий характер и будут конкретизированы во второй главе применительно к использованию игровых форм обучения.

Первое направление – максимальное использование наглядности в обучении грамматике. Поскольку абстрактное мышление четвероклассников еще не достигло полной зрелости и находится в стадии становления, им необходима постоянная опора на зрительные образы. Использование грамматических схем, таблиц, цветового кодирования (например, зеленый цвет для обозначения глагола-связки *to be*, красный для смыслового глагола, синий для вспомогательного) помогает материализовать абстрактные грамматические отношения, сделать их видимыми и доступными для анализа. Как справедливо указывает Е.Н. Соловова, грамматические схемы выполняют функцию внешней опоры, которая постепенно, в процессе тренировки, интериоризируется, то есть переходит во внутренний план и становится основой для самостоятельного построения высказывания [Соловова, 2006, с. 112].

Второе направление – широкое использование вербальных опор: стихов, рифмовок, песен, считалок. Ритмизованная речь легче запоминается детьми благодаря своей эмоциональной окрашенности, ритмической организации и нередко – наличию простой мелодии. Например, короткие стихи-правила помогают запомнить порядок слов в вопросительном предложении или основные формы неправильных глаголов. М.Ф. Стронин в своих работах неоднократно подчеркивал высокую эффективность использования рифмовок для автоматизации грамматических структур, поскольку они создают дополнительные мнемические опоры и снижают утомляемость при выполнении однотипных тренировочных упражнений [Стронин, 1984, с. 45].

Третье направление – применение сопоставительного подхода. Для успешного преодоления интерференции полезно не просто многократно отрабатывать английские структуры, но и сознательно сопоставлять их с

аналогичными или отсутствующими явлениями в родном языке. Осознание сходств и различий помогает обучающимся лучше контролировать свою речь, предупреждать появление типичных ошибок и понимать логику английской грамматики. Как отмечает Р.П. Мильруд, контрастивный анализ, проводимый на доступном для детей уровне с использованием простых и понятных примеров, позволяет сформировать более точное и глубокое понимание грамматических явлений, а не просто механически заучить правила [Мильруд, 2005, с. 267].

Четвертое направление – ситуативная обусловленность введения и тренировки грамматического материала. Грамматические структуры должны вводиться не изолированно, не как абстрактные формулы, а в конкретных речевых ситуациях, значимых и понятных для ребенка. Это полностью соответствует принципу коммуникативной направленности обучения, который является ведущим в современной отечественной и зарубежной методике. А.А. Леонтьев подчеркивал, что только в ситуации реального или моделируемого общения грамматическая форма обретает для ученика свой подлинный смысл и свою коммуникативную функцию, переставая быть просто абстрактным правилом из учебника [Леонтьев, 2009, с. 31].

Пятое направление – строгая постепенность и дозированность введения нового грамматического материала. Недопустимо вводить сразу большое количество новых правил, форм и исключений, поскольку это неизбежно приведет к перегрузке памяти и снижению качества усвоения. Грамматический материал должен осваиваться поэтапно, небольшими порциями, с обязательным выделением достаточного количества времени на тренировку и закрепление на каждом этапе [Зимняя, 1991, с. 98]. Это требование напрямую связано с учетом возрастных особенностей внимания и памяти, о которых говорилось выше, и является одним из базовых принципов развивающего обучения.

Предложенные пути преодоления трудностей находятся в тесной связи с возрастными особенностями обучающихся 4 класса и полностью

соответствуют требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО). Использование наглядности и рифмовок опирается на сохраняющуюся в этом возрасте значимость наглядно-образных компонентов мышления и произвольного запоминания. Сопоставительный подход и ситуативность введения грамматики способствуют развитию абстрактного мышления, работая в «зоне ближайшего развития» по Л.С. Выготскому. Дозированность материала и постепенность его введения учитывают реальные возможности произвольного внимания и смысловой памяти четвероклассников. Что касается требований ФГОС НОО, стандарт предполагает, что выпускник начальной школы научится оперировать основными грамматическими конструкциями в коммуникативно-значимых контекстах, то есть не просто знать правила, но и уметь применять их в речи [ФГОС, 2021, с. 8]. Достижение этого результата невозможно без целенаправленной работы по преодолению описанных трудностей. Кроме того, предложенные методы (работа со схемами, сравнение языковых явлений, использование рифмовок) способствуют формированию познавательных и регулятивных универсальных учебных действий, что также является важнейшей задачей начального образования согласно ФГОС [ФГОС, 2021, с. 12].

Формирование грамматических навыков можно выделить как неотъемлемую часть обучения грамматическому аспекту письменной и устной речи. Грамматические навыки являются ключевым условием выполнения речевой деятельности. Азимов Э. и Щукин А. предлагают понятие грамматический навык, как автоматизированный компонент осознанной речевой деятельности, который обеспечивает безошибочное использование грамматической формы в письме и речи [Азимов, Щукин, 1999, с. 62]. Можно выделить следующие навыки: синтаксические, морфологические, графические и орфографические. Е. И. Пассов выделяет этапы формирования грамматического навыка:

- восприятие модели;

- имитация модели;
- подстановка;
- трансформация;
- репродукция;
- комбинирование [Пассов, 1989].

Таким образом, обучение грамматике английского языка в 4 классе имеет ярко выраженную специфику, обусловленную как сложностью самого языкового материала (обилие новых форм, правил и исключений), так и психологическими особенностями младших школьников (переходный характер мышления, незрелость произвольных процессов, подверженность интерференции). Эффективное преодоление трудностей интерференции, абстрактности грамматических понятий, большого объема правил требует от учителя применения специальных методов и приемов: наглядности, вербальных опор, сопоставительного анализа, ситуативной подачи материала, строгой дозированной [Гальскова, Никитенко, 2004, с. 115]. Осознание этой специфики является необходимым условием для перехода к рассмотрению конкретных технологий обучения, и в частности, игровых форм, которые способны органично соединить увлекательность, свойственную детской деятельности, с серьезной и систематической работой по овладению грамматическим строем английского языка.

Выводы по главе 1

Теоретический анализ, проведенный в первой главе, позволяет заключить, что игра является фундаментальным педагогическим феноменом, который в работах Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина и А.Н. Леонтьева получил обоснование как деятельность, создающая «зону ближайшего развития» и обеспечивающая эффективное формирование учебных навыков. В младшем школьном возрасте игра не исчезает, а трансформируется, приобретая черты интеллектуального соревнования, что позволяет

рассматривать ее как строгий образовательный инструмент, соответствующий требованиям системно-деятельностного подхода и ФГОС НОО.

Анализ классификаций игровых форм показал, что наиболее значимым для обучения иностранному языку является разделение игр на языковые (тренировочные) и речевые (коммуникативные). Понимание обучающей, развивающей, мотивирующей и коммуникативной функций игры позволяет использовать ее как системную технологию, способствующую формированию универсальных учебных действий.

Учет возрастных особенностей обучающихся 4 класса является обязательным условием эффективности обучения. Возраст 9–10 лет характеризуется переходом от наглядно-образного к абстрактному мышлению, развитием произвольного внимания и смысловой памяти, а также усилением познавательных мотивов и интереса к соревновательности. В связи с этим предпочтительными становятся игры с четкими правилами, турниры и викторины, требующие применения логики и имеющихся знаний.

Обучение грамматике в 4 классе сопряжено с объективными трудностями: интерференцией родного языка, абстрактностью грамматических понятий, необходимостью запоминания большого количества правил и исключений, а также психологическим барьером боязни ошибок. Преодоление этих трудностей требует использования наглядности, вербальных опор, сопоставительного подхода, ситуативной подачи материала и строгой дозированной грамматики явлений.

Таким образом, теоретический анализ подтверждает, что игровые формы обучения обладают высоким потенциалом для преодоления выявленных трудностей, поскольку они органично сочетают учет возрастных особенностей с возможностью многократной тренировки грамматических структур в значимом контексте. Данные выводы создают необходимую научную базу для проведения опытно-экспериментальной работы по применению игровых форм при обучении грамматике на материале УМК «Spotlight 4».

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ФОРМ ПРИ ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 4 КЛАССЕ

2.1. Разработка игр

Для достижения поставленной цели были разработаны материалы, предусматривающие использование игровых форм обучения, что позволило создать условия для активного вовлечения обучающихся в процесс обучения и обеспечить практическое применение изучаемых грамматических конструкций в речи.

Всего было разработано и апробировано 6 игровых форм к грамматическим темам УМК Spotlight 4:

- «Magic box» [Приложение А];
- «Tic-Tac-Toe» [Приложение Б];
- «Hot potato»;
- « Sentence race» [Приложение В];
- « Grammar detective » [Приложение Г];
- «Snakes and Ladders» [Приложение Д];
- « Class survey» [Приложение Е];
- «My busy day».

Ниже представлено подробное описание разработанных игр.

Игра «Magic box».

Тема: Present Continuous.

Тип игры: тренировочная [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: языковая.

Этап формирования грамматического навыка: подстановка

Форма работы: фронтальная.

Ход игры: учитель готовит коробку с карточками действий. На доске продемонстрирована грамматическая модель «He/She is V+ing».

Обучающиеся по очереди вытягивают карточку и показывают действие по одному. Один человек из класса угадывает действие и отвечает согласно грамматической модели на доске, далее этот обучающийся вытягивает карточку-действие и выходит к доске. Таким образом, обучающиеся сменяют друг друга, пока каждый не ответит.

Критерии оценивания: правильное произношение; правильность употребления конструкции Present Continuous; отсутствие грамматических ошибок; соблюдение порядка слов в предложении.

Благодаря использованию наглядности, движений и предметных карточек обучающиеся легче понимают структуру грамматической модели и связывают её с конкретным действием.

Игра «Tic-Tac-Toe» («Крестики-нолики»).

Тема: Present Simple.

Тип игры: тренировочная [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: языковая.

Этап формирования грамматического навыка: подстановка.

Форма работы: парная.

Ход игры: обучающиеся работают в парах. Каждая пара получает игровое поле «Крестики-нолики», в клетках которого размещены знакомые обучающимся глаголы. Участники по очереди выбирают клетку, в которой хотят поставить крестик или нолик. Перед тем как сделать ход, обучающийся должен составить предложение с глаголом из выбранной клетки, используя время Present Simple. Если предложение составлено правильно, обучающийся ставит свой знак в выбранную клетку. При наличии грамматической ошибки право хода переходит сопернику. Побеждает игрок, который первым выстроит три своих знака в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали.

Критерии оценивания: правильность употребления формы глагола в Present Simple; соблюдение порядка слов в предложении; отсутствие грамматических ошибок; правильное произношение.

Необходимость составлять предложения перед каждым ходом обеспечивает многократное повторение грамматической модели в коммуникативной ситуации и поддерживает мотивацию обучающихся.

Игра «Hot potato».

Тема: Present Simple.

Тип игры: тренировочная [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: языковая.

Этап формирования грамматического навыка: имитация (в вопросе), репродукция (в ответе).

Форма работы: фронтальная.

Ход игры: учитель фронтально задает вопрос одному обучающемуся: «What do you usually do in the evening?» и бросает мяч, обучающийся отвечает на вопрос в Present Simple с любым действием, изученным ранее. Далее этот обучающийся задает тот же самый вопрос выбранному однокласснику и бросает ему мяч, одноклассник отвечает в соответствии с грамматическими нормами.

Критерии оценивания: правильность употребления конструкции Present Simple; правильное употребление окончания -s, правильность произношения, соблюдение порядка слов в предложении.

Использование данной игры способствует развитию автоматизированного употребления конструкций Present Simple в устной речи. Быстрая смена участников и необходимость оперативно отвечать на вопрос позволяют закрепить грамматические структуры на уровне речевого навыка. Постоянное повторение модели предложения помогает обучающимся лучше запомнить порядок слов и уменьшить количество ошибок при употреблении формы глагола. Дополнительно игровой элемент способствует поддержанию внимания и активному вовлечению всего класса в работу.

Игра «Sentence race».

Тема: Present Simple, Present Continuous.

Тип игры: тренировочная [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: языковая.

Этап формирования грамматического навыка: трансформация.

Форма работы: командная.

Ход игры: учитель готовит карточки с разрезанными предложениями для двух команд, делит класс на 2 команды по 6 человек. Каждая команда получает набор карточек для составления 6 предложений, за каждое верно составленное предложение дается 2 балла. Задачей обучающихся является поиск нужных карточек для составления логически правильного предложения. Составив первое предложение, участники команды должны взять по одной карточке и выстроиться в правильном порядке. Далее, учитель проверяет правильность составленного предложения обеих команд, дает балл за скорость первой команде при условии правильно составленного предложения. После, обучающиеся возвращаются на места и составляют следующее предложение, после этого снова встают и строятся в правильном порядке. Побеждает команда, заработавшая максимальный балл.

Критерии оценивания: правильность составления грамматической конструкции, логически верно составленные предложения, скорость выполнения задания.

Работа с карточками позволяет обучающимся на практике освоить структуру английского предложения. В процессе составления предложений школьники учатся правильно располагать слова, использовать вспомогательные глаголы и различать грамматические формы двух времен. Командный формат игры развивает навыки совместной деятельности и стимулирует познавательный интерес за счёт соревновательного элемента.

Игра «Grammar detective».

Тема: Present Continuous.

Тип игры: тренировочная, контролирующая (самоконтроль) [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: языковая.

Этап формирования грамматического навыка: трансформация, рецептивно-репродуктивное упражнение, анализ и контроль/самоконтроль.

Форма работы: групповая.

Ход игры: учитель делит класс на 3 команды по 4 человека. Каждая команда получает картинку, где изображены ребята, выполняющие различные действия, и карточку с предложениями по картинке, в которых допущены ошибки как грамматические, так и логические. Задачей команд является обсуждение и поиск ошибок в предложениях (для этого они сверяются с картинкой), запись верных предложений, их чтение и объяснение правила.

Критерии оценивания: правильность нахождения ошибок; правильность исправления ошибок; правильный выбор грамматической конструкции; умение объяснить грамматическое правило; грамотность устной речи; правильность соотнесения картинки с предложением.

Анализ ошибочных предложений способствует формированию у обучающихся навыков самоконтроля и языкового анализа. В ходе обсуждения школьники учатся замечать несоответствие между грамматической конструкцией и изображенным действием, что помогает глубже понять особенности употребления Present Continuous. Необходимость объяснить найденную ошибку развивает осознанное отношение к изучению грамматики и закрепляет знания о структуре английского предложения.

Игра «Snakes and Ladders».

Тема: Present Simple, Present Continuous.

Тип игры: тренировочная [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: языковая.

Этап формирования грамматического навыка: трансформация.

Форма работы: групповая.

Ход игры: учитель делит класс на группы по 3 человека. Каждая группа получает игровое поле, фишки и кубик. Участники по очереди бросают кубик и передвигают фишку на соответствующее количество клеток. На каждой клетке размещено словосочетание, содержащее глагол и обстоятельство

времени. В зависимости от выпавшего на кубике числа обучающийся использует одно из местоимений и составляет предложение в соответствующем времени. Выбор времени определяется маркерами времени, представленными на игровой клетке. Если предложение составлено верно, игрок остаётся на клетке. При попадании на лестницу игрок перемещается вверх, при попадании на змею — спускается вниз. Побеждает участник, первым достигший финиша.

Критерии оценивания: правильность выбора грамматического времени; правильность образования формы глагола; соблюдение порядка слов в предложении; правильное употребление местоимения; отсутствие грамматических ошибок.

Игра способствует закреплению различий между временами Present Simple и Present Continuous, формирует навык выбора грамматической конструкции в зависимости от контекста и временных маркеров. Повторяющееся использование грамматических моделей в игровой ситуации повышает автоматизированность навыка и поддерживает мотивацию обучающихся к речевой деятельности.

Игра «Class survey».

Тема: Present Simple.

Тип игры: тренировочная, ролевая, коммуникативная [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: речевая.

Этап формирования грамматического навыка: репродукция.

Форма работы: коллективная.

Ход игры: учитель делит класс на журналистов и участников опроса. 4 человека - журналисты, 8 человек - участники опроса. Игра проводится в 2 этапа для того, чтобы каждый участник игры побывал в обеих ролях. На первом этапе журналистам выдается карточка с двумя темами каждого вопроса, их задача опросить всех участников опроса, корректно составив вопросы по темам и записав ответы участников опроса (Do you play football on

Saturdays?). Задача участников опроса ответить на вопросы журналистов положительно или отрицательно, верно составив предложения (No, I don't. I play volleyball on Saturdays). В конце первого этапа журналисты рассказывают итоги опроса (Masha plays volleyball on Saturdays). На втором этапе обучающиеся меняются ролями, журналисты получают новые карточки для опроса.

Критерии оценивания: правильность построения предложений; правильность употребления Present Simple; правильность заполнения ответов; грамотность устной речи.

Организация опроса в форме интервью помогает обучающимся преодолеть трудности использования грамматики в условиях реального общения. Во время взаимодействия школьники самостоятельно формулируют вопросы и ответы, что способствует развитию речевой самостоятельности и коммуникативных навыков. Дополнительное представление результатов опроса позволяет закрепить навык построения повествовательных предложений в Present Simple. Подвижный формат работы снижает страх ошибки и делает процесс обучения более естественным и эмоционально комфортным.

Игра «My busy day».

Тема: Present Simple, Present Continuous.

Тип игры: коммуникативная, творческая, сюжетная [Селевко, 2005, с. 88].

Вид игры: речевая.

Этап формирования грамматического навыка: комбинирование.

Форма работы: групповая.

Ход игры: учитель делит обучающихся на две команды. Работа состоит из двух этапов. На первом этапе каждой команде коллективно совещаясь нужно нарисовать картинку распорядка дня, состоящую из 8 действий, и описать её письменно. После того, как команды закончили описывать картинку, начинается второй этап: они меняются картинкой с другой

командой, обеим командам нужно описать, что человек на картинках делает в данный момент.

Критерии оценивания: правильность употребление Present Simple при описании распорядка дня; правильность употребление Present Continuous при описании действий в данный момент; логичность и связность предложений; грамотность письменной и устной речи; правильность употребления временных маркеров.

Создание и описание распорядка дня позволяет обучающимся научиться разграничивать случаи употребления Present Simple и Present Continuous. При сравнении привычных действий и действий, происходящих в данный момент, школьники начинают осознанно выбирать нужную грамматическую конструкцию. Работа с собственными рисунками повышает вовлеченность обучающихся. Кроме того, групповое обсуждение способствует развитию связной речи и умения использовать изученную грамматику в развернутом высказывании.

2.2. Применение игровых методов в процессе изучения грамматических тем учебно-методического комплекса Spotlight 4

С целью проверки влияния использования игровых форм обучения на уровень усвоения грамматического материала была организована опытно-экспериментальная работа на базе МБОУ СШ №62 среди обучающихся 4 «А» класса. В исследовании приняли участие 12 обучающихся в возрасте 10–11 лет.

Опыт проводился на материале учебно-методического комплекса «Английский в фокусе 4» (Spotlight 4), который содержит грамматические темы, соответствующие возрастным особенностям младших школьников и направленные на формирование базовых грамматических навыков в процессе изучения английского языка.

Для достижения поставленной цели были разработаны технологические карты уроков, предусматривающие использование игровых форм обучения, что позволило создать условия для активного вовлечения обучающихся в процесс обучения и обеспечить практическое применение изучаемых грамматических конструкций в речи.

В рамках опытно-экспериментальной работы были поставлены следующие задачи:

1. выявить исходный уровень сформированности грамматических навыков обучающихся;
2. разработать и апробировать систему уроков с использованием игровых методов;
3. провести сравнительный анализ результатов до и после обучения;
4. определить эффективность применения игровых форм при обучении грамматике английского языка.

Организация опытной работы включала три этапа:

- констатирующий;
- формирующий;
- контрольный.

На каждом этапе применялись различные игры, направленные на формирование, закрепление и активизацию грамматических навыков обучающихся.

С целью определения исходного уровня сформированности грамматических навыков обучающихся 4 «А» класса МБОУ СШ №62 и последующей оценки эффективности использования игровых форм обучения был организован констатирующий этап исследования.

Он проводился в начале изучения следующих грамматических тем: Present Simple; Present Continuous.

На данном этапе обучающимся было предложено входное тестирование, включающее задания на:

- выбор правильной грамматической формы;

- составление предложений;
- исправление грамматических ошибок;
- использование грамматических конструкций в контексте.

Тест представлен в Приложении Ж. В соответствии с количеством правильно выполненных заданий обучающимся выставялась оценка. Зависимость оценок от процента выполнения задания представлена в таблице 1.

Таблица 1. Критерии оценивания результатов входного тестирования

Кол-во баллов	Процент	Оценка
9-10	90-100%	Отлично (5)
7-8	70-89%	Хорошо (4)
5-6	50-69%	Удовлетворительно (3)
Менее 5	<50%	Неудовлетворительно (2)

Результаты данного этапа позволили выявить уровень сформированности грамматических навыков обучающихся 4 «А» класса, а также определить основные трудности, возникающие в процессе изучения грамматики английского языка.

Результаты диагностики грамматических навыков обучающихся 4 «А» класса МБОУ СШ №62 (12 человек) представлены в таблице 2.

Таблица 2. Результаты оценивания грамматических навыков обучающихся 4 «А» класса на начало опытной работы

Процент	Оценка
25%	Отлично
33,3%	Хорошо
33,3%	Удовлетворительно
8,3%	Неудовлетворительно

Анализ результатов входного тестирования показал, что уровень сформированности грамматических навыков у обучающихся 4 «А» класса в целом можно охарактеризовать как средний. Высокий уровень владения грамматическим материалом продемонстрировали 3 обучающихся (25%),

успешно справившиеся с большинством заданий. Наибольшая часть обучающихся — 4 человек (33,3%) — показала хороший уровень сформированности грамматических навыков, что свидетельствует о наличии базовых знаний, однако при выполнении заданий обучающиеся испытывали отдельные затруднения. Средний уровень показали 4 обучающихся (33,3%), которые испытывали отдельные затруднения при выборе лексических единиц в контексте. Низкий уровень был выявлен у 1 обучающегося (8,3%), что указывает на недостаточное усвоение грамматических конструкций и наличие трудностей при их практическом использовании.

В ходе выполнения теста были выявлены следующие типичные трудности:

- неправильное употребление вспомогательных глаголов;
- ошибки в построении вопросительных и отрицательных предложений;
- трудности при использовании формы глагола с окончанием -ing;
- смешение конструкций Present Simple и Present Continuous;

Были выделены следующие критерии оценки уровня сформированности грамматических навыков:

- правильность написания грамматических конструкций;
- построение утвердительных, вопросительных и отрицательных предложений;
- способность правильно использовать грамматические формы в контексте.

Таким образом, результаты входного тестирования показали необходимость использования дополнительных методов обучения, направленных на повышение уровня усвоения грамматического материала и активизацию познавательной деятельности обучающихся.

Полученные данные подтвердили целесообразность использования игровых форм обучения на последующих этапах опытной работы.

На формирующем этапе была проведена серия уроков, в которую был включён специально разработанный комплекс грамматических игр и игровых упражнений.

После проведения игр, направленных на развитие грамматического навыка с целью определения эффективности использования игровых форм обучения была проведена контролирующая игра «Grammar Tournament», критерии которой соответствовали входному тесту.

Игра «Grammar Tournament» [Приложение 3].

Тема: Present Simple, Present Continuous.

Тип игры: контролирующая [Селевко, 2005, с. 88].

Вид: языковая, речевая.

Форма работы: командная.

Ход игры: учитель делит класс на 2 команды по 6 человек. Игра проводится фронтально и состоит из 4 раундов.

Раунд 1:

Каждая команда получает набор слов для составления 6 предложений в Present Simple, Present Continuous. Задачей обучающихся является составление грамматически правильных предложений и запись этих предложений на бланк ответа команды. Учитель проверяет ответы команд, за каждое предложение 1 балл.

Раунд 2:

Команды получают по 4 утвердительных предложения, предложения у обеих команд разные. Учитель показывает карточку «Question» или «Negative». Обучающиеся из двух команд должны составить негативное или вопросительное предложения из предложенных утвердительных предложений, в зависимости от показанной карточки учителем. Предложения записывает один из участников команды на доске, запрещено выходить к доске больше одного раза. Команда получает 2 балла за каждое верное предложение и 1 балл за скорость (при условии верно составленного предложения).

Раунд 3:

Учитель раздает командам карточки с 4 предложениями с ошибками. Цель команд найти ошибки в предложениях и исправить ошибки. За каждое верно составленное предложение команда получает 2 балла.

Раунд 4:

Учитель демонстрирует 2 одинаковые картинки обеим командам. Команды должны составить по 4 предложения, одно в Present Simple, второе в Present Continuous с действием с картинки.

Технологическая карта игры «Grammar Tournament» представлена в приложении И. Критерии оценивания результатов были аналогичны критериям входного тестирования. Результаты контролирующей игры представлены на таблице 3.

Таблица 3. Результаты оценивания грамматических навыков обучающихся 4 «А» класса на конец опытной работы

Процент	Оценка
41,7%	Отлично
41,7%	Хорошо
16,7%	Удовлетворительно

Анализ результатов итогового тестирования показал положительную динамику уровня сформированности грамматических навыков обучающихся.

Высокий уровень продемонстрировали 5 обучающихся (41,7%), что значительно превышает результаты входного тестирования. Хороший уровень был выявлен у 5 обучающихся (41,7%). На средний балл написали 2 обучающихся (16,7%) Важно отметить, что по итогам опытной работы обучающихся с низким уровнем сформированности грамматических навыков выявлено не было.

На рисунке 1 приведен сравнительный график результатов входного тестирования и итоговой игры.

Рисунок 1. Сравнительные результаты входного тестирования и итоговой игры.

В ходе итогового тестирования обучающиеся значительно увереннее использовали грамматические конструкции в речи, реже допускали ошибки и проявляли большую активность при выполнении заданий.

Снижение количества обучающихся со средним и низким уровнями является положительной тенденцией, поскольку связано с переходом части обучающихся в группу с высоким уровнем сформированности грамматических навыков. Более того, по результатам проведения опытной работы, никто из обучающихся не написал работу на «неудовлетворительно».

Стоит отметить, что на начальном этапе один обучающийся испытывал серьёзные трудности при выполнении грамматических заданий, но после проведения серии уроков с использованием игровых методов таких обучающихся выявлено не было. Эта ситуация демонстрирует эффективность



использования игровых форм обучения при изучении грамматики английского языка в 4 «А» классе.

В соответствии с вышеизложенным, разработанная система уроков с использованием игровых методов доказала свою эффективность в процессе формирования грамматических навыков у обучающихся младшего школьного возраста. Полученные результаты подтверждают целесообразность практического применения игровых форм обучения на уроках английского языка в начальной школе.

Выводы по главе 2

В ходе проведения опытно-экспериментальной работы, направленной на исследование эффективности использования игровых форм при обучении грамматике английского языка в 4 классе, были получены значимые теоретические и практические результаты.

Результаты входного тестирования позволили определить исходный уровень сформированности грамматических навыков как средний. У обучающихся были выявлены затруднения при употреблении грамматических конструкций в речи, построении вопросительных и отрицательных предложений, а также при различении времён Present Simple и Present Continuous.

В ходе опытно-экспериментальной работы были внедрены различные игровые формы при изучении грамматики английского языка. Наблюдение за учебным процессом показало, что использование игр способствует повышению познавательной активности, развитию коммуникативных навыков и более прочному усвоению грамматического материала.

Проведение контрольного этапа исследования (контролирующей игры) продемонстрировало положительные изменения в уровне подготовки обучающихся. Увеличилось количество обучающихся, успешно справляющихся с грамматическими заданиями, при этом обучающихся с низким уровнем сформированности грамматических навыков по итогам опытной работы выявлено не было.

Сопоставление результатов входного и итогового тестирования позволило выявить устойчивую положительную динамику, подтверждающую эффективность применения игровых форм при обучении грамматике английского языка в 4 классе.

Таким образом, результаты исследования подтвердили эффективность игровых форм обучения и доказали, что их использование способствует повышению качества усвоения грамматики и формированию устойчивой мотивации к изучению иностранного языка.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения выпускной квалификационной работы была достигнута поставленная цель – теоретически обоснованы и практически апробированы игровые формы обучения грамматике английского языка в 4 классе на материале «Spotlight 4».

В процессе исследования была рассмотрена сущность понятия «игра» и определена её роль в педагогическом процессе. Анализ психолого-педагогической литературы показал, что игра является эффективным средством организации учебной деятельности младших школьников, способствует повышению мотивации к обучению, развитию познавательной активности и формированию устойчивого интереса к изучению иностранного языка.

Игровые формы обучения могут классифицироваться по разным основаниям. К ним относятся классификация по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой среде, по предметной области и по игровой методике. Ценность данных классификаций подтверждается тем, что она охватывает все аспекты учебного процесса и открывает большой простор выбора игр для учителя.

Относительно преподавания иностранных языков выделяются языковые и речевые игры. Языковые игры направлены на тренировку языкового материала, их целью является запоминание структуры, формы, правил. Речевые игры помогают смоделировать ситуацию реального общения, тем самым участники могут решить коммуникативную задачу, пользуясь ранее изученным языковым материалом.

Особое значение в образовательном процессе имеют функции игры, благодаря которым она выступает эффективным средством обучения и развития обучающихся. Обучающая функция способствует усвоению знаний, формированию умений и навыков. Развивающая – совершенствованию познавательных процессов и речевых способностей. Воспитывающая функция обеспечивает повышение интереса к учебной деятельности и создание

благоприятной эмоциональной атмосферы на уроке. Коммуникативная функция создает условия для развития навыков общения на иностранном языке, а компенсаторная функция помогает преодолевать языковые и психологические трудности. Кроме того, игра выполняет диагностическую функцию, позволяя выявлять уровень подготовки обучающихся и особенности их учебной деятельности.

В ходе исследования были охарактеризованы возрастные особенности обучающихся 4 класса. Для младших школьников характерны высокая потребность в игровой деятельности, эмоциональность, преобладание наглядно-образного мышления, недостаточная устойчивость внимания. Данные условия обуславливают необходимость использования игровых методов обучения на уроках английского языка.

Анализ методической литературы позволил выявить специфику обучения грамматике английского языка в начальной школе. Это позволило сделать вывод о том, что наиболее распространенными трудностями являются усвоение грамматических структур английского языка, построение утвердительных, отрицательных и вопросительных предложений, соблюдение порядка слов в предложении и правильное использование грамматических форм в речи.

В ходе констатирующего этапа практической части исследования была проведена диагностика исходного уровня сформированности грамматических навыков обучающихся 4 «А» класса МБОУ СШ №62. Результаты входного тестирования показали наличие затруднений при использовании времен Present Simple и Present Continuous, а так же при построении различных типов предложений.

На формирующем этапе исследования был разработан и апробирован комплекс игровых упражнений по темам Present Simple и Present Continuous. Игры были организованы с этапами формирования грамматического навыка и включали в себя задания на восприятие, имитацию, подстановку, трансформацию, репродукцию и комбинирование грамматических

конструкций. В процессе работы использовались игры «Magic Box», «Hot Potato», «Sentence Race», «Grammar Detective», «Class Survey», «My Busy Day» и итоговая контролирующая игра «Grammar Tournament».

Результаты контрольного этапа показали положительную динамику уровня сформированности грамматических навыков младших школьников. Увеличилось количество обучающихся, успешно справляющихся с заданиями на построение грамматических конструкций, снизилось количество ошибок при использовании времен Present Simple и Present Continuous, а так же улучшилась способность обучающихся применять изученные грамматические формы в различных речевых ситуациях.

Проведенная опытно-экспериментальная работа показала, что использование игровых форм обучения способствует эффективному усвоению грамматического материала, повышению познавательной активности обучающихся и созданию благоприятной атмосферы на уроках английского языка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Словарь методических терминов. – СПб., 1999.
2. Белякова, С. В. Игра как эффективное средство обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста / С. В. Белякова // Иностранные языки в школе. – 2013. – № 6. – С. 25–28.
3. Бочарова, Л. Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / Л. Н. Бочарова // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 3. – С. 66–68.
3. Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д., Эванс В. Английский язык: 4 класс: учебник в 2 частях. – 18-е изд. – М.: Просвещение, 2023. – (Английский в фокусе).
4. Выготский Л.С. Мышление и речь // Собрание сочинений: В 6 т. – М.: Педагогика, 1982. – Т. 2.
5. Выготский Л.С. Психология игры. – М., 1966.
6. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. – 3-е изд. – М.: Академия, 2006.
7. Гальскова, Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам : пособие для учителей / Н. Д. Гальскова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : АРКТИ, 2003. – 192 с.
8. Гальскова, Н. Д. Теория и практика обучения иностранным языкам. Начальная школа : методическое пособие / Н. Д. Гальскова, З. Н. Никитенко. – М. : Айрис-пресс, 2004. – 240 с.
9. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика : учебное пособие для студентов лингвистических университетов и факультетов иностранных языков высших педагогических учебных заведений / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – 3-е изд., стер. – М. : Академия, 2006. – 336 с.

10. Гез, Н. И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе : учебник / Н. И. Гез, М. В. Ляховицкий, А. А. Миролубов [и др.]. – М. : Высшая школа, 1982. – 373 с.
11. Григорьева, М. Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка / М. Б. Григорьева // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 10. – С. 47–50.
12. Денисова, Л. Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку / Л. Г. Денисова // Иностранные языки в школе. – 2007. – № 4. – С. 26–27.
13. Зимняя, И. А. Педагогическая психология : учебник для вузов / И. А. Зимняя. – 2-е изд., доп., испр. и перераб. – М. : Логос, 2003. – 384 с.
14. Зимняя, И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И. А. Зимняя. – М. : Просвещение, 1991. – 219 с. – (Библиотека учителя иностранного языка).
15. Иванцова, Т. Ю. Игры на английском языке / Т. Ю. Иванцова // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 4. – С. 52–57.
16. Комарова, Ю. А. Использование игровых технологий в обучении грамматике английского языка младших школьников / Ю. А. Комарова // Иностранные языки в школе. – 2020. – № 5. – С. 45–50.
17. Копытко, В. Н. Обучение грамматической стороне иноязычной устной речи / В. Н. Копытко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2017. – № 11 (77). – С. 208–212.
18. Кулагина, И. Ю. Возрастная психология: развитие ребенка от рождения до 17 лет : учебное пособие / И. Ю. Кулагина. – 5-е изд. – М. : Издательство УРАО, 1999. – 176 с.
19. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1981.
20. Леонтьев, А. А. Общая методика обучения иностранным языкам : хрестоматия / А. А. Леонтьев. – М. : Просвещение, 2011. – 360 с.

21. Леонтьев, А. А. Принцип коммуникативности сегодня / А. А. Леонтьев // Иностранные языки в школе. – 2009. – № 2. – С. 30–32.
22. Мильруд, Р. П. Методика преподавания английского языка. English Teaching Methodology : учебное пособие для вузов / Р. П. Мильруд. – М. : Дрофа, 2005. – 400 с.
23. Миньяр-Белоручев, Р. К. Методический словарь. Толковый словарь терминов методики обучения языкам / Р. К. Миньяр-Белоручев. – М. : Стелла, 1996. – 144 с.
24. Миролубов, А. А. Общая методика преподавания иностранных языков в средних учебных заведениях / А. А. Миролубов. – М. : Академия, 2003. – 373 с.
25. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 (162). – С. 60–63.
26. Пассов Е. И. Основы коммуникативного метода обучения иноязычному общению. – М., 1989.
27. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в школе / Е.И. Пассов. – М., 2008.
27. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка. – Ростов-на-Дону: Феникс; М.: Глосса-Пресс, 2010.
28. Пассов, Е. И. Урок иностранного языка / Е. И. Пассов, Н. Е. Кузовлева. – Ростов-на-Дону : Феникс ; М. : Глосса-Пресс, 2010. – 640 с.
29. Пассов, Е. И. Формирование лексических навыков : учебное пособие / под редакцией Е. И. Пассова, Е. С. Кузнецовой. – Воронеж : Альтернатива, 2002. – 142 с. – (Серия «Методика обучения иностранным языкам», № 7).
30. Петричук, И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 2. – С. 37–42.
31. Рогова, Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г. В. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т. Е. Сахарова. – М. : Просвещение, 1991. – 287 с.

32. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 2005.
33. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 томах. Т. 1 / Г. К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.
34. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций : пособие для студентов педагогических вузов и учителей / Е. Н. Соловова. – 4-е изд. – М. : Просвещение, 2006. – 239 с.
35. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы) : пособие для учителя / М. Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 1984. – 112 с.
36. Татарницева, С. Н. Методика преподавания иностранных языков: теория и практика : учебно-методическое пособие / С. Н. Татарницева. – Тольятти : Тольяттинский государственный университет, 2008. – 246 с.
37. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования : утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 286 // Министерство просвещения Российской Федерации : URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/> (дата обращения: 11.03.2026).
38. Фрейд З. Психология бессознательного. – М., 1990.
39. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. – М., 1991.
40. Щукин, А. Н. Обучение иностранным языкам: теория и практика : учебное пособие для преподавателей и студентов / А. Н. Щукин. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Филоматис, 2006. – 480 с.
41. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
42. Harmer, J. The Practice of English Language Teaching / J. Harmer. – 3rd ed. – Harlow : Longman, 2001. – 384 p.
43. Rogova, G. V. Methods of Teaching English / G. V. Rogova. – Moscow : Prosveshchenie, 1983. – 365 p.

44. Thornbury, S. How to Teach Grammar / S. Thornbury. – Harlow : Longman, 2002. – 182 p.

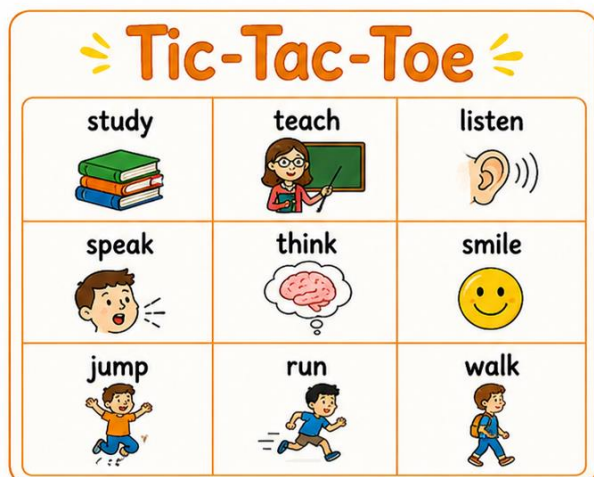
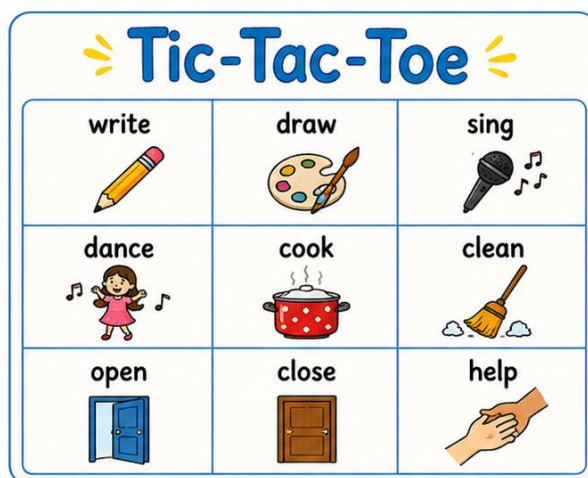
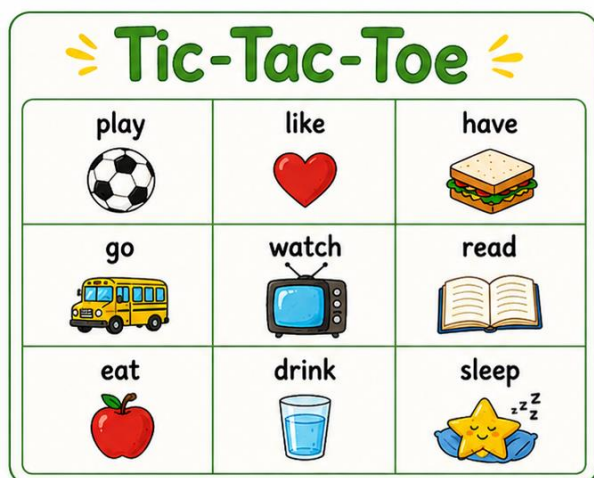
Приложение А

Раздаточный материал к игре «Magic box»

		
flying	running	reading
		
dancing	sleeping	playing the piano
		
playing football	writing	jumping
		
eating	watching TV	riding the bike

Приложение Б

Раздаточный материал к игре «Tic-Tac-Toe»



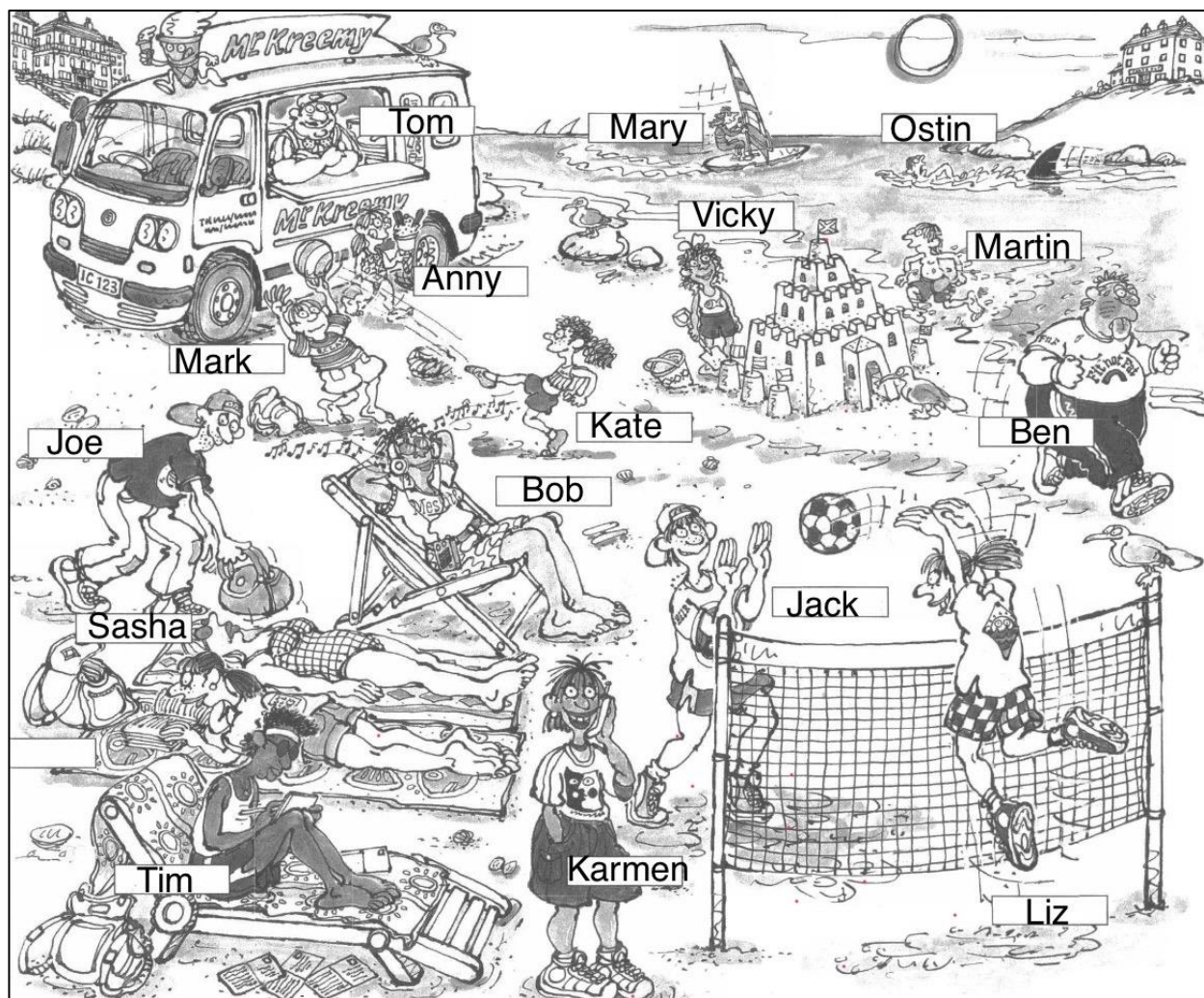
Приложение В

Раздаточный материал к игре «Sentence race»

I	am	watching	TV	now
Tom	visits	grandparents	every	Sunday
We	play	computer games	every	evening
She	is	eating	breakfast	now
They	are	playing	football	at the moment
Kate	cooks	dinner	every	day

Приложение Г

Раздаточный материал к игре « Grammar detective »



Посмотрите на картинку. Чем занимаются ребята сейчас на пляже?

Исправьте все ошибки в предложениях и объясните:

1. Tom sells ice cream.
2. Liz and Jack are play football.
3. Vicky and Martin is making a sandcastle
4. Tim write a story.
5. Sasha are writing a book.
6. Karmen eats.
7. Bob are watching TV.
8. Ben runs.

9. Ostin are playing.
10. Anny is eat ice cream.
11. Mary are sailing.
12. Mark and Kate paly football.

Приложение Д

Раздаточный материал к игре «Snakes and Ladders»

Snakes and Ladders

Present Simple and Present Continuous

like to win games 100	watch TV every day 99		listen to Jazz now ? 98	eat pizza now 97	like bananas very much 96		sleep late never 95	cook dinner at the moment 94	relax at the moment ? 93
	Eat noodles often 81	dance at the moment 82	practice English every day 83		like to wear sandals ? 84	play golf every Sunday 85	eat rice every day 86	be late never 87	watch TV seldom 88
eat spicy never 80	go to the market ? 79	drink coffee never 78	drink alcohol never 77	draw a picture at the moment 76	dream every night ? 75	work every Saturday 74		eat slowly usually 73	like Thai food ? 72
study hard always 61	go now 62	drink coffee now 63		hide behind a tree now 64	come late usually 65	practice English now ? 66	browse the web at the moment 67	love to play football 68	
listen to the teacher now 60	work right now 59	watch football every weekend 58	like pizza ? 57	go to bed early usually 56	drive to work usually 55	speak English 54	lose at poker seldom 53	send emails to friends often 52	learn English every day 51
like to cook 41	like bananas ? 42	go to the cinema often 43	sell cars 44		speak English ? 45	drink water every day 46	write email often 47	love to play games 48	win the lottery never 49
		read a book at the moment 38	be late often ? 37	watch TV right now 36	cook rice every day 35		eat dinner now 34	play football right now 33	live in a house 32
wear black shoes 21	cook dinner at home usually 22	eat breakfast every day 23	stay at a hotel now ? 24	work now ? 25	listen to the radio often 26	run in the park usually 27	sit on the sofa currently 28	write an email at the moment 29	teach Math 30
run in the park usually 20	drink coffee often ? 19	eat pizza every day 18	get a haircut at the moment 17	study English now ? 16	eat pizza never 15		wear new shirt 14	play at home now 13	
START 1	play a game now 2	sleep 8 hours each night 3	go dancing on Fridays 4	listen to music at the moment 5	work every weekend ? 6	learn English now 7	like to dance 8	go to bed late seldom 9	be late never 10

1. Roll the dice and move your marker the number of fields you have rolled.
2. Make a sentence using the proper verb tense (present simple/present continuous) with the words in the field. Use the following pronouns for the number on your dice:

1 = I 4 = she
 2 = you 5 = we
 3 = he 6 = they

Приложение Е

Раздаточный материал к игре «Class survey»

Journalist

You need to ask about **free time**.

- Play computer games
- Watch TV
- Ride a bike
- Read books

Journalist

You need to ask about **pets**.

- Dog
- Cat
- Parrot
- Hamster

Приложение Ж

Test

1. Выбери правильный вариант

1. She ____ to school every day.
 - a) go
 - b) goes
 - c) going
2. They ____ football now.
 - a) play
 - b) are playing
 - c) plays
3. There ____ a book on the table.
 - a) are
 - b) is
 - c) am
4. I ____ TV every evening.
 - a) watch
 - b) watches
 - c) am watching
5. We ____ dinner now.
 - a) are having
 - b) have
 - c) has

2. Составь предложения

1. every day / plays / he / football

2. reading / she / is / now

3. now / eating / they / are

4. every day / reads / she / books

3. Зачеркни ошибки и напиши исправленные предложения

1. They is playing tennis.

2. She go to school every day.

3. He don't like apples.

4. There is two chairs in the room.

Приложение 3

Раздаточный материал к игре «Grammar Tournament»

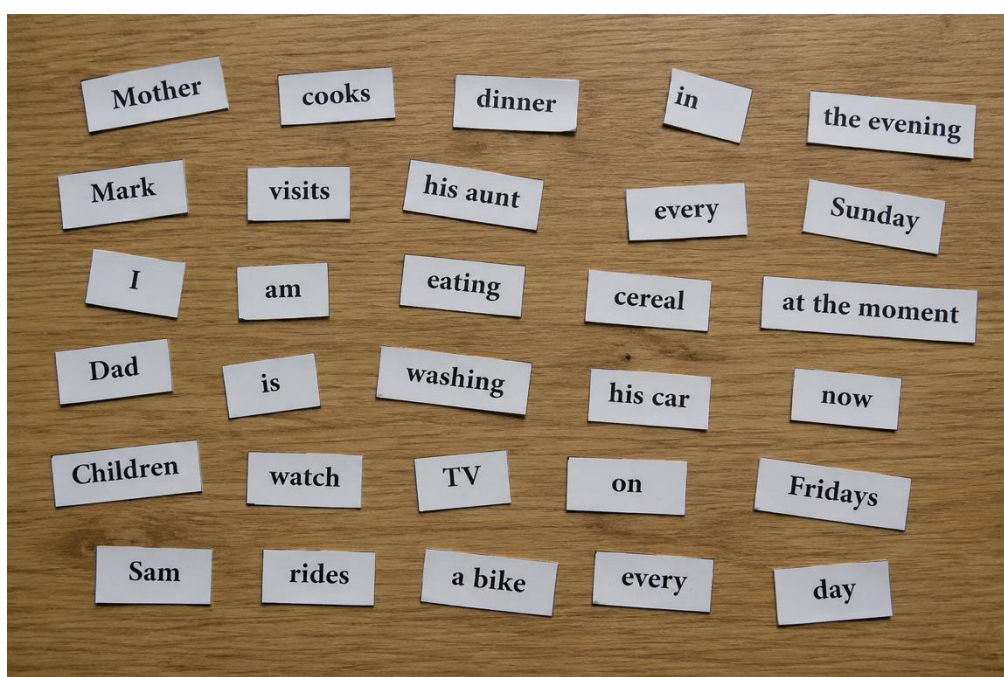
Задание для раунда 1.

Составьте предложения из слов.

Mother	cooks	dinner	in	the evening
Mark	visits	his aunt	every	Sunday
I	am	eating	cereal	at the moment
Dad	is	washing	his car	now
Children	watch	TV	on	Fridays
Sam	rides	a bike	every	day

Составьте предложения из слов.

Kate	likes	ice cream		
They	watch	cartoons	every	evening
Teacher	gives	homework	every	day
The dog	is	running	in the park	now
We	are	making	a cake	now
Sally	is	listening	to music	at the moment



Задание для раунда 2.

Составьте из этих предложений отрицательные/вопросительные предложения.

1. I play football after school.
2. We are watching a film now.
3. We eat lunch at school.
4. My mother is cooking dinner now.

Составьте из этих предложений отрицательные/вопросительные предложения.

1. The children are playing in the garden now.
2. Tom walks his dog in the park.
3. Kate is drawing a picture now.
4. My sister reads books every day.

Задание для раунда 3.

Исправьте ошибки в предложениях.

1. She plays football now.
2. I am reading books every evening.
3. They watch TV at the moment.
4. My brother is riding his bike every day.
5. We are doing homework after school.
6. Kate draws a picture now.
7. The children play in the garden at the moment.
8. Tom is listening to music every weekend.

Задание для раунда 4.



Приложение И

Технологическая карта урока.

Общая часть		
Предмет	английский язык	Класс: 4
Тема урока	«Grammar Tournament».	
Планируемые образовательные результаты		
Предметные	Метапредметные	Личностные
1. Обобщить и систематизировать знания по темам Present Simple, Present Continuous. 2. Совершенствовать навыки построения утвердительных, отрицательных и вопросительных предложений. 3. Совершенствовать навыки употребления Present Simple, Present Continuous в письменной речи. 4. Развивать умение находить и исправлять грамматические ошибки. 5. Развивать умение использовать изученные грамматические конструкции в соответствии с коммуникативной задачей.	<u>Познавательные:</u> 1. Развивать умение анализировать языковой материал. 2. Развивать умение применять изученные грамматические правила при выполнении практических заданий. <u>Регулятивные:</u> 1. Формировать умение планировать деятельность команды при выполнении совместной деятельности 2. Развить навыки самоконтроля и взаимоконтроля, соблюдать правила игры 3. Совершенствовать навыки работы в команде. <u>Коммуникативные:</u> 1. Уметь работать в группе, и принимать совместные решения. 2. уметь аргументировать свою точку зрения. 3. Осознанно использовать речевые средства в соответствии с	1. Сформировать мотивацию изучения английского языка и стремление к совершенствованию. 2. Сформировать навыки сотрудничества и взаимопомощи. 3. Сформировать ответственное отношение к учению. 4. Развить такие качества, как целеустремленность, инициативность, трудолюбие, дисциплинированность.

	ситуацией и коммуникативной задачей.	
Цель урока	Продemonстрировать умение использовать Present Simple и Present Continuous в различных грамматических заданиях.	
Основные понятия, изучаемые на уроке	Present Simple, Present Continuous.	
Ресурсы, используемые на уроке	Карточки с заданиями, доска и маркер, картинки для раунда «Picture Challenge»	
Организационная структура урока		
1. Организационный этап	Основные формы работы учителя и обучающихся	Формируемые УУД
8 минут	<u>1.Организационный момент (2 мин)</u> Учитель приветствует учеников. <u>2.Постановка учебной задачи (6 мин)</u> Учитель сообщает тему и цель урока, объясняет правила игры и систему начисления баллов. Делит класс на 2 команды. Обучающиеся слушают правила игры, задают уточняющие вопросы.	Регулятивные: формирование умения определения последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, формирование умений составления плана и последовательности действий

2. Основной этап	Основные формы работы учителя и обучающихся	Формируемые УУД
32 минут	<u>1. Раунд «Sentence Builder» (8 мин)</u> Учитель раздает командам наборы слов для составления предложений. Обучающиеся составляют 6 грамматически правильных предложений и записывают их на бланк команды. Учитель проверяет ответы и начисляет баллы. <u>2. Раунд «Question or Negative?» (8 мин)</u> Учитель раздает карточки с утвердительными предложениями и показывает карточку «Question» или «Negative». Обучающиеся преобразуют предложения в вопросительные или отрицательные формы. Один участник записывает ответы на доске. Учитель оценивает правильность и скорость выполнения задания. <u>3. Раунд «Grammar Police» (8 мин)</u> Учитель выдает карточки с предложениями, содержащими ошибки. Обучающиеся находят и исправляют ошибки. После выполнения команды представляют свои ответы. <u>4. Раунд «Picture Challenge» (8 мин)</u> Учитель демонстрирует изображение. Команды составляют по четыре предложения на основе	<i>Познавательные:</i> формирование анализ языкового материала, применение грамматических правил. <i>Коммуникативные:</i> совместное принятие решений. <i>Познавательные:</i> преобразование языковых структур. <i>Регулятивные:</i> контроль времени и последовательности действий. <i>Коммуникативные:</i> взаимодействие в команде. <i>Познавательные:</i> анализ и коррекция языковых ошибок. <i>Регулятивные:</i> самоконтроль и взаимопроверка. <i>Познавательные:</i> применение грамматических знаний в речевой ситуации

	картинки, используя Present Simple и Present Continuous. Учитель проверяет правильность предложений и начисляет баллы.	
3. Рефлексия, домашнее задание	Основные формы работы учителя и обучающихся	Формируемые УУД
5 минут	<u>1. Подведение итогов (2 мин)</u> Учитель подсчитывает баллы, объявляет результаты турнира, анализирует типичные ошибки. Обучающиеся оценивают свою работу и работу команды, отвечают на вопросы рефлексии («Что получилось лучше всего?», «Что вызвало затруднения?»).	<i>Познавательные:</i> формирование умений участия в беседе по обсуждению достижений, открытости обучающихся в осмыслении своих действий и самооценке, саморегуляции. <i>Коммуникативные:</i> умение выражать мнение и слушать других. <i>Личностные:</i> осознание собственного прогресса.

ОТЗЫВ
о выпускной квалификационной работе
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ В РАЗВИТИИ
ГРАММАТИЧЕСКОГО НАВЫКА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА В 4 КЛАССЕ

студента факультета иностранных языков, обучающегося по очной форме
ФГБОУ ВО КГПУ им. В.П. Астафьева по направлению 44.03.05
«Педагогическое образование, направленность (профиль) – Иностранный
язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

Добровольской Евы Андреевны

Для обучающихся 4-х классов ведущим способом удержания внимания и мотивации остается игра. Абстрактное мышление еще формируется. Грамматический навык формируется только через многократное повторение. Игра позволяет организовать эту необходимую повторяемость в скрытой, увлекательной форме. В игре грамматика перестает быть самоцелью и становится естественным средством для достижения игрового результата. Выпускная работа Е.А. Добровольской посвящена вопросу обучения грамматике с помощью игр.

Ева Андреевна проявила высокий уровень общей теоретической и практической подготовки к написанию ВКР. Степень вхождения в проблематику исследования достаточная. Теоретическая часть соответствует практическим задачам исследования.

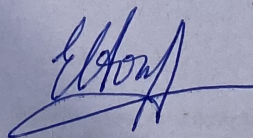
Заслуживает внимания подборка разнообразных игр для разных этапов развития грамматического навыка. Описание каждой игры сопровождается полным методическим комментарием. Задания составлены с учетом возрастных особенностей учащихся в соответствии с образовательной программой.

Ева Андреевна осознает социальную значимость своей профессии и обладает мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности.

Работа выполнялась полностью самостоятельно.

Выпускная квалификационная работа соответствует требованиям, предъявляемым к работам подобного рода. Её автор, Е.А. Добровольская, заслуживает высокой оценки.

Научный руководитель,
к.ф.н., доц. каф. англ. филологии
КГПУ им. В.П. Астафьева



Штейнгарт Е.А.



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

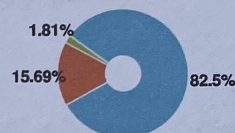
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.
АСТАФЬЕВА"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ ANTIPLAGIAT.VUZ

Автор работы: Добровольская Ева Андреевна
Самоцитирование
рассчитано для: Добровольская Ева Андреевна
Название работы: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ В РАЗВИТИИ ГРАММАТИЧЕСКОГО НАВЫКА НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 4 КЛАССЕ
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра английской филологии

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	15.69%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	82.5%
ЦИТИРОВАНИЯ	1.81%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 07.06.2026

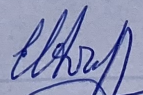
Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.6-28, 30-42, титульный лист с.1, содержание с.2, приложение с.52-65, введение с.3-5, выводы с.28-29, 42-46
Модули поиска: Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Патенты СССР, РФ, СНГ; Переводные заимствования; Профессиональная лексика. Медицина; IEEE; Цитирование; Профессиональная лексика. АПК и биотех; Перефразирования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Публикации РГБ; Профессиональная лексика. Юриспруденция; Перефразирования по коллекции IEEE; Шаблонные фразы; PubMed; СМИ России и СНГ; СПС ГАРАНТ: аналитика; Коллекция НБУ; Переводные заимствования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Сводная коллекция научных работ Беларуси; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Кольцо вузов; Публикации eLIBRARY; Коллекция открытых публикац...

Работу проверил: Штейнгарт Елена Анатольевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

05.05.2026


Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

СОГЛАСИЕ

на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Добровольская Ева Андреевна
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

на тему:

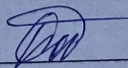
Использование игровых форм в развитии коммуникативного навыка на уроках английского языка в 4 классе

(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу [http:// elib.kspu.ru](http://elib.kspu.ru), таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

« 11 » мая 2026 г.
(дата)


(подпись)