

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 английского языка

Банадысева Мария Викторовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
РАЗВИТИЕ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ
СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

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

Лефлер Н.О.

«17» мая 2026 г.

(подпись)

Руководитель: Колесова Наталья Васильевна
канд. филол. наук, доцент

«11» мая 2026 г.

(подпись)

Дата защиты «18» мая 2026 г.

Обучающийся Банадысева Мария Викторовна

«17» мая 2026 г.

(подпись)

Оценка отлично

Красноярск, 2026

Оглавление

Введение	3
1. Теоретические основы развития грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий	8
1.1. Грамматический навык в системе обучения иностранному языку	8
1.2. Особенности развития грамматических навыков у обучающихся средней школы.....	15
1.3. Игровые технологии как средство для развития грамматических навыков в средней школе	20
Выводы по главе 1	23
2. Опытнo-экспериментальная работа по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий	25
2.1. Разработка и проведение уроков по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий.....	25
2.2. Результаты опытнo-экспериментальной работы по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий.....	52
Выводы по главе 2	57
Заключение	59
Список использованных источников	62
Приложение А	66
Приложение Б.....	70
Приложение В.....	72
Приложение Г	76
Приложение Д.....	80

Введение

Актуальность исследования. В современном образовательном процессе особое внимание уделяется формированию у обучающихся как предметных знаний, так и ключевых компетенций, необходимых для успешной социализации и адаптации в быстро меняющемся мире. Грамотность, как одна из подобных компетенций, включает в себя не только лексические, но и грамматические навыки. Грамматические навыки представляют собой основу для успешной коммуникации, что делает их архиважными для учащихся средней школы. В условиях технологического прогресса, когда общение с людьми разных национальностей и разных языков становится повсеместным, умение правильно говорить, используя подходящие грамматические конструкции, чтобы выразить свои мысли, становится особенно актуальным.

Также, в соответствии с ФГОС основного общего образования обучающиеся должны «...уметь выявлять признаки изученных грамматических явлений по заданным существенным основаниям; знать и понимать особенности структуры простых и сложных предложений и различных коммуникативных типов предложений изучаемого иностранного языка; овладеть навыками распознавания и употребления в устной и письменной речи изученных морфологических форм и синтаксических конструкций изучаемого иностранного языка в рамках тематического содержания речи в соответствии с решаемой коммуникативной задачей...» [ФГОС, 2021], чего можно достичь с помощью правильного формирования грамматических навыков.

На сегодняшний день традиционные методы обучения, основанные на выполнении упражнений в учебнике, не приносят желаемых результатов, так как учащиеся в силу своих возрастных особенностей и цифровой реальности

быстро сменяющегося контента быстро теряют интерес к обучению. В связи с этим возникает потребность в новых подходах и технологиях, которые могут сделать процесс обучения увлекательным и результативным. Таким образом, внедрение игровых технологий в уроки иностранного языка способствует не только повышению мотивации обучающихся, но и более успешному освоению необходимых грамматических навыков, требующихся для овладения коммуникативной способности.

Углубление в грамматическую составляющую иностранного языка и абсолютно иная система грамматических структур, отличная от родного языка обучающихся, определяют критическую природу проблемы формирования грамматического навыка, которая приобретает особую остроту именно на среднем этапе обучения, когда учащиеся, переходя от бытового общения к обсуждению сложных социально-культурно маркированных тем, нуждаются в более сложных грамматических структурах, необходимых для выражения мыслей, соответствующих их возрасту и языковому уровню.

В то же время традиционная методика обучения, характеризующаяся достаточной монотонностью учебного процесса, приводит к упадку мотивации учащихся 5-9 классов, что приводит к последующему упадку успешного освоения грамматических навыков.

Преодоление данной трудности в обучении грамматике становится возможным с помощью игровых технологий: уникальный дидактический потенциал игры как естественной для учащихся формы деятельности способствует повышению мотивации учащихся, их заинтересованности в изучении иностранного языка и возможности дополнить и разнообразить материал учебно-методического комплекса, что позитивно сказывается на вовлеченности обучающихся в процесс обучения.

Таким образом, необходимость теоретического обоснования и практического внедрения игровых технологий, способствующих развитию грамматических навыков, в образовательный процесс определила выбор темы

нашей выпускной квалификационной работы: «Развитие грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий».

Объектом исследования является процесс развития грамматических навыков у обучающихся средней школы.

Предметом исследования являются игровые технологии как средство для развития грамматических навыков у обучающихся средней школы.

Цель исследования – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность использования игровых технологий для развития грамматических навыков у обучающихся средней школы.

В соответствии с поставленной целью были определены следующие **задачи**:

1. Охарактеризовать возрастную специфику учащихся средней школы, выявить их особенности при развитии грамматических навыков.
2. Раскрыть сущность понятия грамматического навыка, его структурные особенности и этапы формирования.
3. Проанализировать методический потенциал игровых технологий, подходящих для развития грамматических навыков.
4. Разработать и апробировать комплекс игровых заданий, направленных на развитие грамматических навыков у обучающихся средней школы.

Теоретико-методологическую базу исследования составили работы Э.Г. Азимова, А.Н. Щукина [Азимов, Щукин, 2010], О.С. Ахмановой [Ахманова, 2005], А.А. Реана [Психология подростка, 2007], Н.П. Локаловой [Локалова, 2009], Я.М. Колкера, Е.С. Устиновой, Т.М. Еналиевой [Колкер, Устинова, Еналиева, 2000], Е.И. Пассова [Пассов, 1991], [Пассов, 1977], О.В. Афанасьевой, И.В. Михеевой, К.М. Барановой [Афанасьева, Михеева, Баранова, 2014], М.П. Манаенковой [Манаенкова, 2014], Е.А. Рублевой [Рублева, 2006], Н.Д. Гальсковой, Н.И. Гез [Гальскова, Гез, 2013], Н.М. Муминовой [Муминова, 2020], И.И. Филипович [Филипович, 2014], Т.П. Оглуздиной [Оглуздина, 2012], В.С. Цетлина [Цетлин, 1969], Л.Г. Копревой

[Копрева, 2011], Л.Ю. Хафизовой [Хафизова, 2025], О.И. Вагановой, Е.А. Алешугиной [Ваганова, Алешугина, 2020], А.Д. Комовой [Комова, 2019], К.М. Викторовой, М.А. Ткачук [Викторова, Ткачук, 2016], А.В. Конышевой [Конышева, 2008], Е.В. Душина [Душина, 2014], Р.И. Жуковской [Жуковская, 1975], Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Федеральный государственный, 2021], L.F. Bachman [Bachman, 1990], R. Hellstorm [Hellstorm, 2015], R. Criado [Criado, 2013], A.M.A. Rahman, R.A. Rashid [Rahman, Rashid, 2017], M.H. Al-Khresheh, S.D. Orak [Al-Khresheh, Orak, 2021], A. Kholili [Kholili, 2023], A. Qablan, A.M. Alkaabi, M. Aljanahi [Qablan, Alkaabi, Aljanahi, 2024], Ch.J. Lin, G.J. Hwang, Q.K. Fu, Ya.H. Cao [Lin, Hwang, Fu, Cao, 2020], M. Rinvoluceri [Rinvoluceri, 1984]. F.I. Craik и R.S. Lockhart [Craik, Lockhart, 1972], Y. Hoshino [Hoshino, 2010].

Теоретическая значимость исследования состоит в систематизации групп грамматических упражнений в рамках коммуникативного подхода к проблеме развития грамматических навыков в средней школе посредством интеграции игровых технологий в учебную деятельность.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования разработанного комплекса игр и игровых заданий на уроках английского языка с целью развития грамматических навыков у обучающихся средней школы.

Методы исследования: теоретические (анализ психолого-педагогической и методической литературы); эмпирические (педагогическое наблюдение, педагогический эксперимент); статистические (количественный и качественный анализ результатов педагогического наблюдения и эксперимента).

Практическая база исследования: МАОУ «Средняя школа № 157» г. Красноярск, 8Я и 8Ю классы, подгруппы А в составе 13 и 14 человек соответственно.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений.

Во введении обозначается актуальность, объект, предмет, цель и задачи исследования, раскрываются его теоретическая и практическая значимость.

В первой главе рассматриваются возрастные особенности учащихся средней школы, описывается сущность грамматического навыка и этапы его формирования, раскрывается методический потенциал игровых технологий.

Во второй главе излагаются организация и ход эксперимента, представлен разработанный комплекс различных игровых технологий, анализируются результаты экспериментальной работы.

В заключении подводятся итоги исследования, обобщаются выводы по теоретической и практической частям работы.

Список используемых источников включает 35 работы.

В Приложении А представлена технологическая карта урока по теме «Употребление определённого артикля с названиями театров, музеев, кинотеатров, картинных галерей».

В Приложении Б представлены разработанные карточки для игры в лото.

В Приложении В представлены задания проведенного входного тестирования.

В Приложении Г представлены задания проведенного итогового тестирования.

В Приложении Д представлены разработанные вопросы для игры в «Jeopardy».

1. Теоретические основы развития грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий

1.1. Грамматический навык в системе обучения иностранному языку

Грамматика – это основа языка, без которой речь невозможна. При этом, современные исследователи говорят о том, что именно грамматический аспект языка доставляет наибольшее количество проблем для обучающихся. Основная причина этого заключается в том, что грамматические системы русского и английского языка сильно отличаются, и требуется немалое количество времени и усиленного обучения для того, чтобы учащиеся смогли не только понять, но и научиться применять в своей речи грамматические конструкции другого языка. Так как грамматика изучает основные свойства строя не только предложения, но и слова, а также словосочетания, которые существуют как в человеческом языке, так и всеобщие, она занимает фундаментальное место в системе языковых средств [Ахманова, 2005].

Грамматика – это система правил языка, и чтобы научиться верно использовать эти правила в речи, нужно овладеть грамматическим навыком. Под грамматическим навыком понимается автоматизированный компонент сознательно выполняемой речевой деятельности, обеспечивающий правильное (безошибочное) употребление грамматической формы в речи [Азимов, 2010].

Одна из главных задач при обучении грамматическому аспекту иностранного языка – это развитие у обучающихся грамматических навыков двух видов речевой деятельности: рецептивного и продуктивного. Первый направлен на восприятие и понимание речи своего собеседника, умение вычленять нужную информацию в разговоре. Продуктивный вид речевой деятельности нацелен на развитие умения воспроизводить собственные мысли на другом языке.

Овладение грамматическими навыками является необходимым условием для успешной коммуникации. Методист Я.М. Колкер определяет грамматический навык как использование на автомате грамматических средств, необходимых для общения, путем извлечения из долговременной памяти. Он также упоминает, что грамматические навыки подразделяются на языковые и речевые. Так, с детства у ребенка сначала формируются речевые навыки, и только в школе вырабатываются языковые навыки, когда ученик начинает выполнять различные задания и упражнения. Колкер говорит о том, что, не изучая грамоту языка, человек не способен владеть языковыми навыками [Колкер, 2000].

Таким образом, Колкер приходит к выводу, что сформированный речевой грамматический навык подразумевает способность как понимать услышанное (рецептивный навык), так и воспроизводить свои собственные мысли (продуктивный навык) [Колкер, 2000].

Для того, чтобы грамматический навык развивался последовательно и правильно, нужно пройти несколько этапов. Так, Е.И. Пассов считает, что при развитии и формировании грамматического навыка обучающийся преодолевает несколько стадий:

1. Восприятие (впервые встретив некое грамматическое явление обучающийся осознает его и запоминает).
2. Имитация (обучающийся стремится воссоздать услышанное или увиденное грамматическое явление, репродуцировать его в своей речи).
3. Подстановка (обучающийся выполняет упражнения на подстановку грамматического явления, которое изучает, что помогает ему осознать, как применять это на практике).
4. Трансформация (на этой стадии учащийся изучает разные способы применения грамматического явления, учится его трансформировать в соответствии с речевой задачей)

5. Репродукция (на этой последней стадии обучающийся полностью понимает, как, когда и в каких случаях употребляется грамматическое явление и умеет его употреблять) [Пассов, 1991].

Важно завершать каждую стадию формирования грамматического навыка контролем уровня сформированности.

В результате, грамматика является базисом любого языка, выступает в качестве одного из основных элементов речевого общения, гарантируя возможность осуществления всех видов речевой деятельности: аудирования, чтения, письма и говорения, что позволяет воспринимать речь на слух, осознавать написанное в тексте, воспроизводить собственные высказывания как в письменном, так и в устном виде.

ФГОС ООО указывает следующие требования к уровню сформированности грамматического навыка к концу среднего этапа обучения:

«К концу обучения в 9 классе обучающийся получит следующие предметные результаты:

...рассматривать несколько вариантов решения коммуникативной задачи в продуктивных видах речевой деятельности (говорении и письменной речи);

владеть компенсаторными умениями: использовать при говорении переспрос, использовать при говорении и письме перифраз (толкование);

понимать особенности структуры простых и сложных предложений и различных коммуникативных типов предложений английского языка; распознавать и употреблять в устной и письменной речи: предложения со сложным дополнением (Complex Object) (I want to have my hair cut.); предложения с I wish; условные предложения нереального характера (Conditional II); конструкцию для выражения предпочтения I prefer .../I'd prefer .../I'd rather...; предложения с конструкцией either ... or, neither ... nor; формы страдательного залога Present Perfect Passive...» [Федеральная рабочая программа, 2023].

В современной методике обучение иностранному языку рассматривается как процесс формирования коммуникативной компетенции, то есть способности осуществлять иноязычное общение с носителями языка в различных ситуациях. Одним из компонентов коммуникативной компетенции является лингвистическая компетенция, которая предполагает овладение определенной суммой знаний и соответствующих им навыков и умений, связанных с различными аспектами языка: фонетикой, лексикой и грамматикой [Bachman, 1990].

Роль грамматического навыка влияет также и на речевую компетенцию, которую Манаенкова М.П. рассматривает, как свободное практическое владение речью на данном языке, умение говорить правильно, бегло и динамично как в диалоге, так и в виде монолога, хорошо понимать слышимую и читаемую речь, включая умение производить и понимать речь в любом функциональном стиле [Манаенкова, 2014]. Соответственно, овладение грамматическим навыком является ключевым условием для осуществления речевой деятельности.

Сама грамматическая компетенция, также входящая в структуру коммуникативной компетенции, подразумевает не только связи и закономерности, которые устанавливаются между грамматическими феноменами, но и возможность взаимодействия родного и изучаемого иностранного языков, при которых грамматические отношения обозначают когнитивно, концептуальную мировосприятие представителей этих языковых социумов [Рублева, 2006].

Таким образом, в рамках коммуникативной компетенции грамматическая компетенция осваивается обучающимися не только в качестве изучения правил построения предложений другого языка, но и в качестве средства общения, например, когда человек выражает чувство раздражения, употребляя Present Continuous, или когда говорит о том, что делал в прошлом, но не делает сейчас, используя конструкцию 'used to'.

Овладение грамматической компетенцией требует последовательной работы по формированию грамматического навыка. Одним из наиболее устоявшихся и хорошо работающих методов является метод “PPP” [Hellstorm, 2015], который подразумевает под собой три этапа, через которые должен пройти обучающийся: ознакомление (presentation), тренировка (practice), продукция или речевая практика (production).

На первом этапе учащийся впервые видит грамматическое явление, которое ему представляет учитель, узнает правило, запоминает, как оно работает. Введение грамматического материала может быть сделано двумя методами объяснения нового материала: индуктивным и дедуктивным. Индуктивный способ является более затратным по времени, так как он подразумевает самостоятельно открытие правила обучающимися путем рассмотрения и сравнения различных примеров. Дедуктивный способ предлагает сначала изучить правила, а затем тренировать его в различных заданиях и упражнениях. Оба этих метода имеют как преимущества, так и недостатки. Например, индуктивный метод развивает мышление и аналитические способности, но может отнять лишнее время, если учащиеся долго не могут сформулировать правило, в то время как дедуктивный метод экономит время, но снижает активное участие учащихся в процессе обучения [Гальскова, 2013].

На этапе тренировки учащийся под контролем учителя делает различные упражнения, чтобы закрепить изученное грамматическое явление. Такие упражнения могут быть имитативными, подстановочными, трансформационными и репродуктивными. Цель имитативных упражнений заключается в многократном повторении готовых образцов. Учащиеся не производят собственных высказываний, а лишь запоминают способы и случаи употребления изучаемого правила. Выполняя подстановочные упражнения, учащиеся вставляют разные лексические единицы в готовую грамматическую структуру. Это помогает обучающимся увидеть вариативность изучаемого правила, его применение в различных коммуникативных ситуациях.

Трансформационные упражнения обычно предполагают изменения структуры предложения: преобразовать утвердительное предложение в отрицательное, переписать предложения из Present Simple в Past Simple и т.д. Репродуктивные упражнения предполагают использование уже изученной грамматической конструкции в различных упражнениях и ситуациях для развития автоматизации навыка [Муминова, 2020].

На последнем этапе обучающиеся самостоятельно применяют пройденное грамматическое явление в свободной форме (дебаты, ролевые игры, творческие задания и т.п.). Такие упражнения направлены на имитацию реальной жизненной ситуации в рамках класса для того, чтобы показать учащимся, как грамматические конструкции используются в коммуникации между людьми [Criado, 2013].

В современной методике основной проблемой при обучении грамматике является необходимость интегрирования грамматики в живое общение, что вызывает затруднения у обучающихся и зачастую остается лишь теоретическим знанием. Чтобы помочь учащимся как можно легче преодолеть эту преграду и научить их применять грамматические конструкции в коммуникативных ситуациях, существуют следующие понятия, о которых не стоит забывать при планировании учебного процесса: практика, формирование сознательности, эксплицитное и имплицитное знание. Разберем каждое из понятий подробнее [Филипович, 2014].

Самым важным принципом, который необходимо применять в обучении, является практика. Именно она помогает достичь правильности использования грамматического правила и беглости в его использовании. На этапе практики важно снисходительно относиться к ошибкам, так как их нельзя избежать. Однако важно привить учащимся способность самостоятельно распознавать и исправлять свои ошибки [Филипович, 2014].

Принцип сознательности направлен на развитие познавательных способностей учащихся. Данный принцип способствует целенаправленному восприятию и осмыслению изучаемого грамматического явления, а также

стимулирует автоматизированное использование этого грамматического явления. Осознание, осмысление изучаемого явления должно обеспечиваться: через правило-инструкцию, указывающее на функцию усваиваемого явления, его форму и значение; выделение характерных признаков в усваиваемом материале в целях ориентировочной основы для правильного выполнения действий с ним; наглядность, позволяющую соотнести слышимое, видимое и вывести значение, иными словами, связать предмет, действие, явление с его смысловым выражением [Оглуздина, 2012].

Эксплицитное знание рассматривается как практика, направленная на запоминание и закрепление знаний. Для этого учащимся необходимы четкие правила, которые объясняет учитель. Цель эксплицитного подхода заключается в том, чтобы способствовать учащимся в их грамматически правильной речи.

Имплицитное знание представлено как более гибкая, свободная и динамичная грамматическая инструкция, в которой ученики самостоятельно приходит к выводу, не заикливаясь на изучении правила. Обучение с имплицитным подходом проходит более естественно, что помогает учащимся овладеть вторым языком и грамматической компетенцией, а также развивает интуитивное чувство языка, что является преимуществом при обучении коммуникативному подходу [Rahman, 2017].

Таким образом, грамматический навык, представляет собой сложное многокомпонентное образование, включающее операции вызова, адекватного использования грамматических единиц в различных видах речевой деятельности. Следует соблюдать ряд этапов для его формирования: восприятие, имитация, подстановка, трансформация и репродукция, причем эффективность процесса формирования грамматического навыка может быть увеличена за счет соблюдения принципов практики в обучении, осознанного обучения, имплицитного или эксплицитного подходов, хорошим инструментом содействия которых могут выступать игровые технологии.

1.2. Особенности развития грамматических навыков у обучающихся средней школы

Успешность формирования грамматических навыков зависит не только от выбора методов и средств обучения, но и от возрастных особенностей обучающихся. Одним из главных факторов, влияющих на формирование грамматического навыка у обучающихся возраста средней школы, является психологический фактор, который необходимо учитывать при выборе методов и средств обучения грамматике. Так, учащимся свойственны следующие психологические изменения:

Во-первых, обучающиеся 5-9 классов находятся в переходном возрасте, который характеризуется развитием абстрактного мышления, которое обеспечивает возможность для осознанного усвоения грамматических правил, которые являются абстрактными обобщениями языковых явлений. В то же время потребность в наглядности и эмоциональной окрашенности учебной деятельности сохраняется: для достижения хороших результатов формирования грамматических навыков, необходимо соблюдать баланс между теорией и практикой [Al-Khresheh, 2021]. Игровая деятельность продолжает оставаться существенной в процессе обучения, хотя её суть меняется: в начальной школе преобладали сюжетно ролевые игры, в средней школе преобладают соревновательные и интеллектуальные игры [Психология подростка, 2007].

Одним из ключевых признаков развития когнитивной сферы подростка является формирование избирательной концентрации и умение управлять ею. Однако, Ахмад Кхолили пишет о том, что при монотонной и однообразной деятельности сосредоточенность обучающихся падает, что важно учитывать при выборе методов и средств обучения грамматике, ведь традиционные методы могут привести к потере интереса [Kholili, 2023]. Более того, уровень концентрации и устойчивости внимания, который с каждым годом падает всё

сильнее из-за влияния интернета и социальных сетей, где контент быстро сменяется. Это приводит к неспособности долго заниматься каким-либо одним делом, что значительно влияет на процесс обучения [Локалова, 2009].

Во-вторых, учащиеся этого возраста достигают той фазы, когда их представления о своей самооценке претерпевают изменения. Кроме того, самооценка учащегося начинает зависеть от мнения окружающих, что также необходимо учитывать при обучении в школе. Обучающиеся 5-9 классов характеризуются появлением тревожности и страха, особенно страха самовыражения, который затрагивает все сферы жизни, в том числе и учебную деятельность. В этом возрасте любые ошибки могут восприниматься достаточно болезненно, что может привести к формированию языкового барьера и снижению готовности к живому общению.

В-третьих, меняются причины мотивации. Если в начальной школе обучающийся стремится к знаниям ради хорошей отметки, похвалы или одобрения родители и учителя, то в средней школе внутренняя мотивация начинает играть большую роль: теперь обучающийся мотивируется исходя из личных интересов, а также из стремления к самоутверждению в обществе, окружающим его.

Помимо психологических аспектов, обучение грамматическим навыкам в средней школе следует соотносить с возрастными особенностями подростков. Такие особенности связаны не только с возрастными изменениями когнитивной сферы, но и с уже имеющимся опытом изучения языка.

Таким образом, например, в начальной школе дети обучаются в основном с помощью имитативного метода, повторяя конструкции за учителем, проигрывая те же конструкции в диалогах или монологах. В средней школе учащиеся требуют сознательного изучения материала: они хотят понимать, как, когда и почему используется то или иное правило. Именно поэтому некоторые исследователи рекомендуют применять такие подходы, с помощью которых обучающиеся самостоятельно смогут найти ответ.

Например, исследовательский подход в обучении (inquiry-based learning), который позволяет обучающимся развивать критическое мышление, умение решать проблемы, а также коммуникативные навыки [Qablan, 2024].

Также, кроме учитывания потребности обучающихся в сознательном изучении материала, нужно принимать во внимание то, что у обучающихся уже сформирована определенная грамматическая база, что может иметь как преимущество, так и недостатки. С одной стороны, изучения языка позволяет устанавливать аналогии и переносить усвоенные модели на новые языковые явления. С другой стороны, обучающиеся подсознательно переносят грамматические модели из родного языка на изучаемый иностранный язык. Особенную проблему вызывают такие грамматические явления, которые не существуют в родном языке [Цетлин, 1969].

Учитывая все вышеперечисленные факторы, мы можем с уверенностью считать, что внедрение игровых технологий в процесс обучения может значительно повлиять на успешность освоения грамматическими навыками, так как игровой процесс заставляет обучающихся концентрироваться не на результате, а на самом процессе игры. Это позволяет учащимся 5-9 классов не фокусироваться на ошибках, что может восприниматься ими болезненно, от чего они могут замыкаться на уроках, а наоборот, формирует интерес и развивает коммуникативные навыки. Кроме того, игровые технологии способствуют устойчивости внимания подростков, повышению их мотивации и возможности увидеть разные примеры употребления грамматического явления, что содействует обучению по имплицитному подходу.

В обучении грамматическому навыку можно выделить следующие составляющие: выбор структуры, адекватно речевому замыслу говорящего; оформление речевых единиц, которыми заполняется структура в соответствии с нормами данного языка и определенным временным параметром; оценка правильности и адекватности этих действий [Копрева, 2011].

Существует три группы грамматических упражнений, способствующих развитию всех вышеперечисленных составляющих. Рассмотрим эти группы ниже.

Подготовительные или языковые упражнения направлены на формирование первичных грамматических явлений, которые в процессе тренировки должны перерасти в навыки употребления грамматических явлений строго в условиях выполнения данного типа упражнений [Хафизова, 2025]. Подобные упражнения способствуют развитию умения правильно узнавать и употреблять формы, обеспечивая переход от осознанного понимания к автоматическому использованию. Е.И. Пассов выделяет следующие наиболее используемые типы языковых упражнений [Пассов, 1977]:

1. упражнения в идентификации и дифференциации (например, найти в тексте все неправильные глаголы или раскрыть скобки, выбрав Past Simple или Present Perfect);
2. упражнения в субституции (например, переписать предложения из Present Simple в Past Simple или составить предложения из данных слов);
3. упражнения в трансформации (например, изменить предложения, переписав их из прямой речи в косвенную или объединить два простых предложения, сделав одно более сложное);
4. конструктивные упражнения (например, нужно дополнить диалог своими фразами, подходящими по смыслу);
5. переводные упражнения (например, перевести предложения с русского на английский или наоборот с английского на русский).

Условно-речевые упражнения – это те упражнения, которые объединяют механическую тренировку форм с реальным общением. Для условно-речевых упражнений также характерно следование строгому плану ведения коммуникации, предварительно обозначенному преподавателем. При этом план или тренируемое грамматическое явление выступают в виде

визуальной или аудиальной опоры. Здесь Е.И. Пассов выделяет такие типы упражнений [Пассов, 1977]:

1. имитативные упражнения (например, перепишите предложения, подставив конструкции to be going to);
2. подстановочные упражнения (например, вставьте нужный артикль в предложение);
3. трансформационные упражнения (например, перепишите текст в форме диалога).

Наконец, третью группу составляют речевые упражнения, которые характеризуются отсутствием четких опор. Учитель обозначает тему и задачу обучающимся, однако последние самостоятельно определяют способ выполнения упражнения. Так, учащиеся используют не только последние изученные грамматические конструкции, но и те, которые они уже давно знают. Также Е.И. Пассовым были выделены следующие типы упражнений [там же]:

1. вопросно-ответные упражнения (составьте пять вопросов по теме «книги», задайте их другому ученику и запишите его ответы);
2. ситуативные упражнения (представьте, что вы официант, и предложите блюда вашему собеседнику, используя конструкцию would you like);
3. репродуктивные упражнения (например, напишите пять предложений, которые кратко передают смысл текста);
4. дескриптивные упражнения (например, опишите свою семью, используя предыдущий текст в качестве примера);
5. дискуссионные упражнения (например, приведите как можно больше аргументов «за» и «против» к следующему утверждению: «Now books are out-dated»);
6. композиционные упражнения (например, составьте рассказ по теме «My day»).

Ключевая функция данных грамматических упражнений состоит в том, чтобы сформировать у обучающихся компетенции по работе с грамматическим материалом, охватывающих как продуктивные, так и рецептивные аспекты его применения.

В результате, учитывая различные виды грамматических упражнений, а также психофизиологические особенности подростков 5-9 классов, мы можем сказать, что игровые технологии выступают в качестве инструмента, который способен решить некоторые педагогические задачи, с которыми сталкивается учитель, работая с подростками (потребность в наглядности и эмоциональной окрашенности учебной деятельности, сохранение сосредоточенности и удержание внимания). При этом, интеграция игровых технологий в образовательный процесс помогает сделать традиционные грамматические упражнения интереснее и увлекательнее, что способствует формированию грамматических навыков.

1.3. Игровые технологии как средство для развития грамматических навыков в средней школе

Утрата эффективности традиционных методов преподавания обуславливает актуальность обращения к игровым формам работы как полноценному педагогическому инструменту со значительным дидактическим потенциалом, который способствует развитию коммуникативных навыков, а также усвоению материала в реальных ситуациях.

В педагогической науке под игровыми технологиями понимается группа приёмов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр [Комова, 2019]. Педагогическая игра отличается от обычной игры тем, что предполагает определённую цель обучения, которой должны достичь обучающиеся. Игровая форма занятий создается на уроках

при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности [Викторова, 2016].

Игре присущи не только развлекательная и коммуникативная, но и обучающая, развивающая и воспитательная функции. Так, игра активно увлекает учащихся в учебную деятельность с помощью аспектов соревновательности и сотрудничества, что способствует развитию сознательного обучения и речевой активности обучающихся.

Разнообразие видов игр определяет наличие множества подходов к их классификации. Так, А.В. Конышева предлагает делить игры на языковые и речевые: языковые игры проводятся для работы над фонетическим, лексическим, грамматическим, синтаксическим или стилистическим аспектами языка; речевые направлены на формирование навыков говорения, аудирования, письма и чтения [Конышева, 2006].

Е.В. Душина говорит о лингвистических играх и делит на некоммунитивные, предкоммуникативные и коммуникативные, в зависимости от формируемых компетенций [Душина, 2014].

Игры могут различаться по количеству участников и проводиться в индивидуальном, парном, групповом и фронтальном формате [Жуковская, 1975].

М. Ринволукри, беря во внимание характер взаимодействия между участниками игры и способ работы с языковым материалом, выделяет кооперативные (коллоративные) и соревновательные игры, игры с элементом драматизации, деятельности по осознанию [Rinvolucrí, 1984].

Вариативность игр позволяет адаптировать игровые технологии под цели урока, уровень владения языком, изучаемые грамматические конструкции и психологические особенности учащихся.

Эмпирические исследования, проведенные в различных образовательных контекстах, демонстрируют следующие преимущества интеграции игровых технологий в процесс обучения грамматике:

- Включение игр в урок способствует более вероятному удержанию грамматических конструкций в памяти.
- Игры положительно влияют на мотивацию учащихся за счет поддержки интереса, создания осмысленных и полезных языковых контекстов в развлекательной форме [Lin, 2020].
- Игры благоприятно воздействуют на психологическое состояние учащихся, в том числе снижают уровень тревожности, снимают языковой барьер и создают ситуацию успеха [Ваганова, 2020].

Однако, в то же время исследователи отмечают такие недостатки игровых технологий, как временные и когнитивные затраты со стороны педагога на подготовку материалов, оборудования, инструктаж и разрешение конфликтов во время игровой деятельности [Jaaska, 2023].

Для того чтобы игровые технологии способствовали формированию и развитию грамматических навыков, педагогу нужно уметь подбирать правильные игры и игровые задания, соответствующие уровню обучающихся, а также переходить от более лёгких к более сложным играм. Кроме того, в рамках класса предпочтительнее выбирать игры с соревновательной направленностью и игры, способствующие сотрудничеству между обучающимися. Именно такие игры содействуют развитию коммуникативной компетенции и усвоению новых грамматических конструкций в ситуации, приближенной к живому общению.

Таким образом, дидактический потенциал игровых технологий при обучении грамматике, обусловленный их способностью создавать мотивирующую среду, обеспечивать многократное вариативное повторение грамматического материала, снижать уровень тревожности и формировать положительное отношение к учебной деятельности, может быть реализован при должной адаптации игр и игровых упражнений к возрастным и психологическим особенностям учащихся.

Выводы по главе 1

Проведенное в первой главе теоретическое исследование позволило выделить ряд ключевых аспектов, определяющих процесс развития грамматических навыков английского языка в средней школе с использованием игровых технологий в учебной деятельности.

Изучение понятия грамматического навыка и его места в системе обучения иностранному языку позволило определить его как использование на автомате грамматических средств, необходимых для общения, путем извлечения из долговременной памяти, что соответственно раскрывает следующие составляющие грамматического навыка: выбор структуры, адекватно речевому замыслу говорящего; оформление речевых единиц, которыми заполняется структура в соответствии с нормами данного языка и определенным временным параметром; оценка правильности и адекватности этих действий. Нами было установлено, что многоаспектность грамматического навыка требует длительной и последовательной работы по его формированию, что включает в себя пять основных стадий: восприятие грамматического явления, его имитация обучающимся, подстановка грамматического явления в различных упражнениях, трансформация грамматического явления и его репродукция, в рамках которой учащийся уже умеет употреблять грамматическое явление в необходимых случаях. Развитие грамматического навыка на всех этих этапах можно существенно ускорить, соблюдая учет уровня когнитивной нагрузки; обеспечение когнитивной глубины взаимодействия с грамматическим явлением; принципы реорганизации информации о грамматических явлениях в рамках когнитивных стратегий.

Анализ особенностей развития грамматических навыков у обучающихся средней школы показал, что основными их особенностями являются психологические и возрастные характеристики, сниженный уровень

мотивации, обусловленный широкой распространенностью социальных сетей и игр, изменение представления о своей самооценке, формирование избирательной концентрации, переход с имитативного метода в качестве основного метода обучения в начальной школе на сознательное обучение, а также уже имеющийся опыт изучения иностранного языка, который может выступать как в виде преимущества, так и в виде недостатка. Соответственно были обнаружены некоторые особенности, влияние которых на процесс обучения может быть перенаправлено в положительную сторону с помощью включения игровых технологий в процессе развития грамматических навыков.

Анализ педагогической и методической литературы, посвященной вопросу использования игровых технологий при обучении иностранному языку, продемонстрировал значительный дидактический потенциал игровых технологий. Так, данные эмпирических исследований позволяют утверждать, что моделирование реальных ситуаций общения в условиях соревновательности, сотрудничества и коммуникативности обеспечивает улучшение показателей удержания грамматических явлений в памяти наравне с активным вовлечением учащихся в учебную деятельность, повышением их мотивации, интереса и снижением уровня тревожности.

Таким образом, выявленные в рамках теоретического анализа особенности развития грамматических навыков у обучающихся средней школы, грамматического навыка как объекта обучения и игровых технологий как средства для развития грамматических навыков в своей совокупности образуют три взаимосвязанных вектора, определяющих логику построения эффективного обучения: особенности обучающихся обуславливают выбор средств обучения, грамматический навык диктует содержание и этапы работы, которая в свою очередь может быть реализована с помощью игровых технологий.

2. Опытнo-экспериментальная работа по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий

2.1. Разработка и проведение уроков по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий

С целью исследования эффективности применения игровых технологий для формирования грамматического навыка по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы была организована опытнo-экспериментальная работа, проводимая на базе МАОУ «Средняя школа № 157» г. Красноярска в 8Я и 8Ю классах в количестве 13 и 14 человек соответственно.

В рамках обзора дидактических материалов, применяемых в общеобразовательных школах, был произведён методический анализ грамматического компонента образовательнo-методического комплекса (УМК) «Rainbow English» для учащихся 8 классов под редакцией О. В. Афанасьевой, И. В. Михеевой и К. М. Барановой. В ходе анализа УМК было обнаружено, что в основе презентации грамматического навыка лежит дедуктивный эксплицитный подход с сформулированным объяснением правила на русском языке и последующей тренировкой грамматического навыка на языковых упражнениях. Применяемая в УМК «Rainbow English» методика обеспечивает системность, высокую степень осознанности при овладении грамматической формой и исключение двусмысленности в интерпретации правил.

Нами были рассмотрены материалы грамматического практикума и контрольно-измерительных материалов, входящих в состав УМК «Rainbow English» 8, в ходе чего было выявлено доминирование языковых упражнений, в частности трансформационных и подстановочных; кроме языковых упражнений, в учебнике представлены условно-речевые и коммуникативные упражнения по темам разделов. Выходит, что использование инструментария

УМК «Rainbow English» эффективно для репродуктивного этапа формирования грамматического навыка за счёт акцента в заданиях на доведение грамматического навыка до автоматизма на уровне узнавания и воспроизведения по образцу. Таким образом, можно утверждать, что учебник «Rainbow English» 8 способствует формированию прочного фундамента грамматической компетенции [Английский язык. 8 кл., 2014].

Тем не менее, был отмечен и потенциал для расширения дидактического инструментария УМК «Rainbow English» 8: так, игровые технологии могут быть использованы для обеспечения перехода от декларативного знания к процедурному, стимуляции становления личностной мотивации учащихся и развития навыка автоматического грамматического выбора в условиях дефицита времени или конкуренции форм для решения реальных коммуникативных ситуаций.

Для исследования возможностей синтеза традиционного УМК и целенаправленной геймификации, где игровые технологии выступают как функциональное дополнение классической методики, нами было проведено 5 уроков с применением игровых упражнений и игр по материалам модуля 3 «Performing Arts: Cinema».

Опытно-экспериментальная работа проводилась в двух подгруппах: экспериментальной и контрольной. В экспериментальной подгруппе в ход урока были включены игровые технологии, в контрольной обучение велось только на материале УМК «Rainbow English» 8.

Ниже представлено описание урока, проведённого в экспериментальной подгруппе. ТКУ урока см. в Приложении А.

План урока по формированию грамматического навыка в рамках изучения грамматического явления «Употребление определённого артикля с названиями театров, музеев, кинотеатров, картинных галерей».

Оснащение урока: УМК «Rainbow English» (8 класс), компьютер, проектор, карточки для игровых заданий.

Цель урока: сформировать грамматический навык употребления определённого артикля с названиями учреждений культуры (театров, музеев, кинотеатров, картинных галерей).

Задачи урока:

1. Ознакомить учащихся с правилом употребления определённого артикля перед названиями театров, музеев, кинотеатров и галерей.

2. Автоматизировать грамматический навык в ходе выполнения подстановочных и условно-речевых упражнений.

3. Активизировать грамматический навык в продуктивной речи посредством коммуникативной игры с элементами ролевого взаимодействия.

Ожидаемые результаты: учащиеся научатся корректно использовать определённый артикль с названиями культурных институций.

Ход урока.

Введение в тему урока осуществляется путём демонстрации на экране изображений нескольких всемирно известных культурных объектов – Большого театра, Британского музея, Третьяковской галереи, Колизея – с целью инициации фронтальной беседы по распознаванию представленных учреждений. После успешной идентификации объектов на экране учитель показывает их официальные названия на английском языке: the Bolshoi Theatre, the British Museum, the Tretyakov Gallery, the Coliseum, акцентируя внимание на графическом выделении артикля в каждом названии, тем самым способствуя формулировке цели урока: «Today we'll learn to talk about culture objects using definite article THE».

Презентация грамматического материала осуществляется эксплицитно-индуктивно: учитель предлагает учащимся самостоятельно пронаблюдать за серией примеров, выведенных на экран, задавая наводящие вопросы: «What do the names in the left column have in common?», «Which article precedes these names?», «Can you formulate a rule: what types of nouns do we put a definite article before?». Таким образом, учащиеся самостоятельно выводят правило

употребления определённого артикля перед названиями театров, музеев, галерей и кинотеатров.

Первичная автоматизация грамматического навыка реализуется в игровой форме с помощью проведения игрового упражнения на узнавание и дифференциацию «Артикль-детектив».

Вид упражнения: фронтальная игровая активность на узнавание и дифференциацию.

Место на этапе урока: этап восприятия грамматической единицы.

Методическая цель: обеспечить первичное узнавание грамматического явления в рецептивном режиме.

Игровая цель: найти всех «преступников» – названия культурных мест, требующих определённого артикля.

Сюжет игры: банда грамматических преступников держит в страхе весь город – они крадут определённый артикль the перед названиями культурных мест. Вам нужно раскрыть преступление и опознать всех подозреваемых.

Оснащение игры: проектор с презентацией, где на каждом слайде представлен ряд из 5-6 названий.

Ход игры:

Перед проведением игры учитель объясняет сюжет и правила игры учащимся: «Attention, detectives! A crime has been committed in our city. Unknown criminals are stealing the definite article the before the names of theatres, museums and cinemas. If we don't catch them, people will forget how to say the Bolshoi Theatre and the British Museum correctly. On the screen, you will see lists of places. Among them, there are "criminals" – those names that need the article the. And there are "innocent" ones – names that live without an article (cities, parks, squares, streets). Your task is to identify all the "criminals". When I read the criminal's name, you clap your hands and say "Caught you!" with the true name of the "criminal" with the definite article».

После объяснения правил и отработки режима работы учитель запускает слайды презентации с названиями различных мест, включая культурные

объекты, читает их названия, в то время как учащиеся хлопают в ладоши и исправляют неверные наименования.


Результаты наблюдения: учащиеся демонстрируют высокую степень вовлечённости в выполнение задания. Диагностический характер задания позволяет учителю скорректировать понимание правила при необходимости.

Методические рекомендации: на начальных раундах необходимо просить учащихся сопровождать кратким проговариванием правила выбор каждого правильного ответа.

Последующая автоматизация грамматического навыка организуется через выполнение подстановочного упражнения на заполнение пропусков артиклями. Для этого учащиеся обращаются к учебнику «Rainbow English» (см. рис. 1). Чередование игровой активности с традиционной тренировкой грамматического навыка создаёт баланс между аффективной вовлечённостью и строго учебной активностью.

2 Complete the sentences. Use the articles *a* or *the* where necessary.


A



The Royal Opera House

The centre of theatre life in Britain is London but in most (1) ... cities and (2) ... towns of (3) ... country there are (4) ... theatres too. There are about (5) ... hundred theatres in London, half of them are situated in (6) ... West End. Probably (7) ... most famous theatre is (8) ... Royal Opera House at Covent Garden which is in (9) ... central London. There you can listen to operas and also watch ballets by the Royal Ballet, which has become very successful. There are many theatres and (10) ... theatre companies for young people. (11) ... National Youth Theatre and (12) ... Young Vic Company in London are among them.

B



The National Air and Space Museum

This guidebook gives you information about Washington, D.C. Here you can find (1) ... texts about all the museums of (2) ... city. For example, on (3) ... page 56 you can read about (4) ... National Museum of American History and (5) ... some other museums as well. Children often go to (6) ... Natural History Museum where they spend hours learning about how life developed on (7) ... planet. Another must for (8) ... visitor to Washington, D.C. is (9) ... National Air and Space Museum, possibly (10) ... most popular of Washington's museums and (11) ... most visited museum of (12) ... world.

Рисунок 1 – Упражнение на подстановку, представленное в УМК
Rainbow English 8

Для первичной активизации употребления грамматической модели в диалогической речи с опорой на письменный текст учащимся предлагается вопросно-ответное условно-речевое упражнение на основе текста из

предыдущего задания. Задание выполняется в парах, где один из партнёров задаёт вопросы о культурных местах другого партнёра, а тот отвечает, сознательно употребляя определённый артикль. Затем партнёры меняются ролями. После этапа подготовки несколько пар заслушиваются.

Активизация грамматического навыка в продуктивной речи осуществляется с помощью проведения коммуникативной ролевой игры «Культурный гид».

Вид упражнения: коммуникативная ролевая игра.

Место на этапе урока: этап продуктивной речи.

Методическая цель: обеспечить использование сформированного грамматического навыка в ситуации, приближенной к реальной коммуникации.

Игровая цель: помочь потерянным туристам посетить культурные места в вашем городе.

Сюжет игры: группа туристов, приехавшая в ваш город, заблудилась в незнакомом городе и не знает, какие достопримечательности посетить. Ваша задача — провести для туристов запоминающуюся экскурсию по основным культурным объектам города: музеям, театрам, кинотеатрам и галереям.

Оснащение игры: карточки с названиями городов.

Ход игры:

Перед проведением игры учитель объясняет сюжет и правила игры учащимся: «Attention, friends! A group of tourists has arrived in an unfamiliar city, but their guide is sick and their map got wet in the rain. The tourists are completely lost. They cannot find any theatres, museums, or famous galleries. They need your help! Each team will receive one city. Your task is to become rescue guides. You must prepare a short guided tour (5-7 sentences) in which you tell the tourists about the cultural attractions of your city. It is very important to use the definite article the correctly before the names of theatres, museums, galleries and cinemas – otherwise the tourists will not understand which place you are talking about. Then you will give the tour to the other teams. The other teams will play the role of lost tourists:

they will listen carefully and write down in their notebooks all the names with articles they hear. The more names they remember, the better they will be able to find their way around the city».

После объяснения правил и отработки режима работы учитель делит учащихся на три команды, каждая из которых получает карточку с определённым городом: Нью-Йорк, Бирмингем, Красноярск. Задача каждой команды – подготовить краткое устное описание (5-7 предложений) культурных достопримечательностей своего города, обязательно используя определённый артикль перед названиями театров, музеев, галерей и кинотеатров. После подготовительного группового этапа команды презентуют свои экскурсии, в то время как другие учащиеся фиксируют названия культурных объектов. За каждое верно названное культурное учреждение потерянными туристами команда получает 1 балл. В конце игры объявляется команда-победитель, сумевшая успешно провести туристов по своему городу.

Результаты наблюдения: был отмечен высокий уровень речевой активности в ходе подготовки, непосредственной презентации и рефлексии ответов. Наличие элемента соревнования между группами стимулирует внимательное слушание и самокоррекцию без включения учителя.

Методические рекомендации: для классов с низким уровнем подготовки допустимо предоставить опорные фразы: «In our city you can visit the...», «The most famous museum is the...», «Don't miss the...».

Ошибки по употреблению определённых артиклей могут исправляться самими учащимися после заслушивания ответов потерянными туристами.

Учащимся разрешается использовать дополнительный материал для поиска достопримечательностей в указанных городах. При отсутствии доступа к справочникам или сети Интернет стоит заменить Нью-Йорк и Бирмингем на Вашингтон и Лондон ввиду наличия информации о них в учебнике в текстах, с которыми учащиеся работали на уроке ранее.

Ниже представлен комплекс игровых упражнений и игр, которые могут быть использованы для проведения грамматических уроков по теме Модуля 3

УМК «Rainbow English» 8 на разных этапах формирования грамматического навыка.

Комплекс игровых упражнений по формированию грамматического навыка по теме: «Past perfect and past perfect progressive in the reported speech»

Игровое упражнение №1 (Этап восприятия) – «Бюро сыщиков»

Вид упражнения: на узнавание и дифференциацию грамматического явления.

Место на этапе урока: этап восприятия грамматической единицы.

Методическая цель: сформировать первичное узнавание конструкции *had been + V-ing* как маркера трансформации из *have/has been + V-ing* в косвенной речи.

Игровая цель: определить верные показания.

Сюжет игры: в бюро сыщиков поступили показания трёх разных свидетелей, которые описывали одно и то же событие – съёмки фильма на киностудии. Известно, что только один свидетель говорит правду. Задача сыщиков – определить искреннего свидетеля на основе анализа полученных показаний.

Оснащение игры: карточки с показаниями трёх свидетелей.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на три команды и объясняет цель и правила игры: определить верные показания из трёх свидетелей на основе поиска грамматических ошибок по переводу прямой речи в косвенную. В рамках внутригруппового взаимодействия учащиеся находят грамматическую карточку с верной трансформацией времён. По истечении времени команды объявляют честного свидетеля и самостоятельно выводят правило по изменению времён при переводе в косвенную речь.

Карточка №1 – Свидетель А (ложные показания)

The director said: "I have been rehearsing the scene for three hours."
The director said that he has been rehearsing the scene for three hours.

Карточка №2 – Свидетель Б (ложные показания)

The director said: "The actors have been preparing for this moment since morning."

The director explained that the actors have been preparing for this moment since morning.

Карточка №3 – Свидетель В (правдивые показания)

The director said: "I have been waiting for the perfect shot for two weeks."

The director admitted that he had been waiting for the perfect shot for two weeks.

Результаты наблюдения: использование командной игры на этапе восприятия грамматической единицы позволяет осуществить эксплицитно-индуктивную презентацию грамматического материала.

Групповое осмысление грамматических конструкций через сравнение грамматических явлений позволяет перевести этап восприятия грамматического навыка в непосредственное его осмысление. Преобразование фронтальной активности в групповую позволяет включить большинство учащихся в когнитивную работу по формулированию правила.

Методические рекомендации: в случае слабой грамматической подготовки учащихся перед проведением игры необходимо фронтально вспомнить правила образования времён английского языка и правило перевода прямой речи в косвенную.

После проведения игры и фиксации правила следует попросить учащихся исправить показания свидетелей А и Б, записав правильные варианты косвенной речи, добавляя трансформационное упражнение в процесс игры.

Игровое упражнение №2 (Этап имитации) – игра «Сломанный телефон»

Вид упражнения: имитационное.

Место на этапе урока: этап имитации грамматической единицы.

Методическая цель: отработать произносительную и морфологическую сторону грамматической модели через многократное проговаривание за образцом.

Игровая цель: сохранить реплики знаменитых актёров из известных фильмов и донести их до режиссёра в неизменном виде.

Сюжет игры: на съёмочной площадке сломались наушники, которые связывают режиссёра с актёрами на удалённой локации – теперь режиссёру и актёрам нужно передавать свои указания и реплики через цепочку помощников. Задача помощников – донести сообщение от режиссёра (учителя) до актёра (последнего учащегося в ряду) без искажений.

Оснащение игры: отсутствует.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на три команды – три ряда – и объясняет цель и правила игры: нужно верно передать указание учителя-режиссёра актёру на последней парте. Далее учитель шёпотом диктует реплику в косвенной речи первому ученику каждого ряда, который шёпотом передаёт фразу второму, второй – третьему, и так до последнего ученика в ряду. По завершении передачи сообщений последний ученик в ряду громко и отчётливо произносит ту фразу, которую он услышал, а учитель фиксирует на доске результат каждого ряда и после произносит оригинальную фразу. В ходе фронтального обсуждения учащиеся сравнивают полученные сообщения с фразой-исходником, анализируют ошибки и исправляют свои варианты.

Результаты наблюдения: игра обеспечивает многократное повторение конструкции всеми учащимися внутри цепочки. Контекст игры мотивирует учащихся проговаривать фразы с косвенной речью максимально точно. Наблюдается снижение аффективного фильтра за счёт отсутствия индивидуализации ошибок при игре в «Сломанный телефон».

Методические рекомендации: не стоит позволять учащимся повторять фразы – передача реплики должна осуществляться только один раз для стимуляции внимательного слушания.

Необходимо следить за дисциплиной и контролировать внешний шум.

Для усиления вовлечённости учащихся в урок следует составлять реплики для «Сломанного телефона» на материале известных фильмов.

Реплики для имитации

Harry Potter said that he had been waiting for this moment his whole life.

Aragorn said that he had been fighting for freedom since he was a boy.

Captain Jack Sparrow said that he had been sailing those seas for more than ten years.

Forrest Gump said that he had been running for three years, two months, fourteen days.

Tony Stark said that he had been working on that suit for five years.

Simba said that he had been waiting to become king since he was a cub.

Neo said that he had been training for that fight for months.

Katniss Everdeen said that she had been preparing for the Games all year.

Игровое упражнение №3 (Этап автоматизации) – игра «Дублёр»

Вид упражнения: на конструирование предложений с грамматической единицей.

Место на этапе урока: этап автоматизации.

Методическая цель: отработать конструирование предложений в грамматическую модель said that + had been + (V-ing).

Игровая цель: собрать сцену фильма из реплик персонажей.

Сюжет игры: на монтажной студии оператор рассыпал все карточки с репликами актёров, которые нужно было смонтировать в финальную сцену фильма. Задача монтажёра – восстановить реплики персонажей.

Оснащение игры: карточки со словами.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на четыре команды и объясняет цель и правила игры: командам монтажёров нужно первыми восстановить две реплики персонажей в косвенной речи из набора слов. Каждая команда получает перемешанный набор карточек целевых реплик и собирает предложения на скорость. По истечении времени учитель останавливает игру, команды зачитывают составленные предложения, которые фиксируются на доске. После этого происходит фронтальное обсуждение полученных ответов, совместно анализируются ошибки.

Результаты наблюдения: соревновательный элемент стимулирует скорость принятия решений и командную работу. Трансформация традиционного тренировочного упражнения в сюжетный карточный конструктор повышает когнитивную активность и вовлечённость учащихся по сравнению с традиционным «раскрытием скобок».

Методические рекомендации: для слабых учащихся можно оставить на доске схему-подсказку с примерами предложений в косвенной речи на всё время игры.

Примеры реплик

Terminator said that he had never been programmed to fail.

Hermione Granger admitted that she had been studying the spell for weeks.

James Bond noted that he had never missed a target before.

Indiana Jones said that he had been searching for the lost ark for years.

Darth Vader said that he had been waiting for Obi-Wan.

Marty McFly admitted that he had never seen anything like that before.

The Joker explained that he had been trying to prove a point.

John Wick said that he had never left a job unfinished.

Вид упражнения: трансформационное.

Место на этапе урока: этап автоматизации грамматической единицы.

Методическая цель: отработать навык перевода прямой речи в косвенную с использованием Past Perfect и Past Perfect Progressive.

Игровая цель: восстановить утерянные реплики режиссёра.

Сюжет игры: на киностудии звукорежиссёр случайно стёр плёнку с замечаниями режиссёра фильма. Задача команды дублёров – восстановить английскую косвенную речь.

Оснащение игры: отсутствует.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на три команды и объясняет цель и правила игры: командам дублёров нужно первыми восстановить в косвенной речи утерянные реплики. После инструктажа учитель произносит фразу в прямой речи, и первая поднявшая руку команда даёт ответ в косвенной речи. Если ответ верен – команда получает 1 очко, если неверен – 0 баллов. Игра проводится до полного восстановления реплик фильма.

Результаты наблюдения: наличие соревновательного элемента стимулирует скорость реакции и автоматизма перевода в косвенной речи. Командное взаимодействие позволяет формировать навыки самоанализа и саморефлексии ошибок.

Методические рекомендации:

Рекомендуется начинать с коротких фраз, затем постепенно увеличивать длину и добавлять обстоятельства времени.

Для слабых учащихся можно оставить на доске схему-подсказку на всё время игры.

Фразы для перевода

<i>№</i>	<i>Фраза в прямой речи</i>	<i>Правильная косвенная речь</i>
<i>1</i>	<i>"I have been working."</i>	<i>He said that he had been working.</i>
<i>2</i>	<i>"She has been rehearsing."</i>	<i>He said that she had been rehearsing.</i>

3	<i>"We have been shooting the scene."</i>	<i>They said that they had been shooting the scene.</i>
4	<i>"I have been waiting for the director."</i>	<i>He said that he had been waiting for the director.</i>
5	<i>"The actor has been learning his lines."</i>	<i>She said that the actor had been learning his lines.</i>
6	<i>"We have been filming since 6 AM."</i>	<i>They said that they had been filming since 6 AM.</i>
7	<i>"I have been directing this film for six months."</i>	<i>He said that he had been directing this film for six months.</i>
8	<i>"The crew has been preparing the equipment for two hours."</i>	<i>She said that the crew had been preparing the equipment for two hours.</i>
9	<i>"The actresses have been rehearsing the dialogue all morning."</i>	<i>He said that the actresses had been rehearsing the dialogue all morning.</i>
10	<i>"I have been trying to get this shot perfect since yesterday."</i>	<i>He said that he had been trying to get this shot perfect since yesterday.</i>

Игровое упражнение №5 (этап продуктивной речи) – игра «Интервью со звездой»

Вид упражнения: ролевая игра в паре.

Место на этапе урока: этап продуктивной речи.

Методическая цель: активизировать употребление трансформированной грамматической модели по переводу прямой речи в косвенную в связной устной речи с опорой на ролевую игру.

Игровая цель: взять эксклюзивное интервью у голливудской звезды и пересказать его строгому редактору без грамматических ошибок.

Сюжет игры: завтра в печать сдаётся новый выпуск киножурнала. Задача журналистов – взять интервью у голливудской звезды и пересказать его строгому редактору в косвенной речи, правильно трансформируя время. Если журналист допустит ошибку в согласовании времён, интервью не примут, и выпуск журнала не выйдет.

Оснащение игры: карточки с ролями для «звёзд».

Ход игры:

Учитель делит учащихся на пары и объясняет цель и правила игры: учащимся необходимо на основе двух карточек с фактами из жизни известных голливудских звёзд воссоздать интервью в косвенной речи. Один в паре выступает в роли звезды, второй – в роли журналиста, пересказывающего интервью в косвенной речи, верно трансформируя время. Пары должны проиграть обе роли. После этапа подготовки учитель из-за сюжета вызывает несколько пар к доске для имитации интервью со звездой, в то время как остальные учащиеся выступают в роли строгих редакторов, следящих за чистотой речи выступающих.

Результаты наблюдения: ролевая игра создаёт естественный коммуникативный контекст использования прошедших времён в косвенной речи.

Методические рекомендации: при хорошей лингвистической подготовке можно убрать время на подготовку к интервью, стимулируя учащихся к спонтанной коммуникации.

Пример карточек с ролями и пересказа в косвенной речи

<i>Роль</i>	<i>Факты из жизни</i>	<i>Пересказ в косвенной речи</i>
<i>Tom Holland</i>	<i>I have been playing Spider-Man for over five years. (Present Perfect Progressive) I have never used a stunt double in my action scenes. (Present Perfect) I started dancing when I was a child. (Past Simple)</i>	<i>Tom Holland said that he had been playing Spider-Man for over five years. He explained that he had never used a stunt double in his action scenes. He also said that he had started dancing when he was a child.</i>
<i>Zendaya</i>	<i>I have been acting since I was a child on Disney Channel. (Present Perfect Progressive)</i>	<i>Zendaya said that she had been acting since she was a child on Disney Channel. She explained that she had never stopped learning from her co-</i>

	<p><i>I have never stopped learning from my co-stars. (Present Perfect)</i></p> <p><i>I won my first Emmy award for Euphoria in 2020. (Past Simple)</i></p>	<p><i>stars. She also said that she had won her first Emmy award for Euphoria in 2020.</i></p>
--	---	--

Комплекс игровых упражнений по формированию грамматического навыка по теме: «Future in the Past»

Игровое упражнение №1 (Этап восприятия) – игра «Кинокритик»

Вид упражнения: на узнавание и дифференциацию грамматического явления.

Место на этапе урока: этап восприятия грамматической единицы.

Методическая цель: сформировать первичное узнавание конструкции would / should как маркера трансформации из will / shall в косвенной речи после глагола в прошедшем времени.

Игровая цель: спасти рецензию на фильм, выполненную стажёром, от публикации с ошибками.

Сюжет игры: в редакцию журнала поступила рецензия на фильм, написанная стажёром, плохо владеющим английским языком. Ваша задача как редактора – помочь стажёру исправить ошибки в языке перед публикацией.

Оснащение игры: карточки с рецензией стажёра.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на 4 команды и объясняет цель и правила игры: учащимся необходимо выступить в роли редактора киножурнала и отредактировать рецензию стажёра-журналиста, заменив will и shall на would и should в косвенной речи. Статья команды, содержащая наименьшее количество ошибок после редактирования, будет напечатана в журнале. Учащиеся делятся на команды и работают с текстом, подчёркивают ошибочные формы и надписывают сверху правильные. По истечении времени

учитель как главный редактор журнала заслушивает ответы групп, отмечая самую успешную группу.

Результаты наблюдения: командная работа повышает вовлечённость учащихся в процесс знакомства с новым грамматическим явлением.

Методические рекомендации: рекомендуется включить несколько правильных примеров наравне с ошибочными формами для тренировки распознавания корректных временных форм.

Текст рецензии не должен превышать 100 слов и содержать сложные для восприятия лексические единицы и грамматические конструкции во избежание возникновения дополнительных трудностей при восприятии нового грамматического явления.

Примеры рецензии:

*The director of the film said that the movie **should** be a huge success. He explained that the premiere **shall** take place in Hollywood next month. The main actor promised that he **would** attend all the interviews. The producer said that they **shall** spend \$10 million on special effects.*

*The film critic wrote that the audience **would** love the story. The actress noted that she **shall** work hard on her character. The director also said that the film **will** win at least three Oscars. The producer explained that they **shall not** release the film in Europe until next year.*

*The director of the film said that the movie **would** be a huge success. He explained that the premiere **should** take place in Hollywood next month. The main actor promised that he **would** attend all the interviews. The producer said that they **should** spend \$10 million on special effects.*

*The film critic wrote that the audience **would** love the story. The actress noted that she **should** work hard on her character. The director also said that the*

film would win at least three Oscars. The producer explained that they should not release the film in Europe until next year.

Игровое упражнение №2 (Этап автоматизации) – игра «Канны»

Вид упражнения: настольная игра в виде трансформационных заданий.

Место на этапе урока: этап автоматизации грамматической единицы.

Методическая цель: отработать подстановку грамматической модели в вариативных контекстах через механику настольной игры.

Игровая цель: снять «фильм», собрав сцены первого дубля до финальной сцены.

Сюжет игры: вы выступаете в роли начинающего режиссёра, планирующего снять свой фильм. Ваша задача как режиссёра – переводить реплики актёров в прямую речь, постепенно собирая сцены в фильме. Если реплика произведена неправильно – сцену нужно переснять, отправившись на три хода назад.

Оснащение игры: игровое поле, карточки, кубики, фишки.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на команды по 3-4 человека и объясняет цель и правила игры: учащимся необходимо первыми добраться до финиша, переводя предложения из прямой речи в косвенные. Учитель раздаёт игровые поля, карточки, кубики и фишки. Учащийся, которого определили, как первого, ставит фишку на старт – «FIRST TAKE», бросает кубик, передвигается на выпавшее число шагов и берёт карточку с репликой из фильма, которую нужно перевести в косвенную речь. Победителем считается игрок, первым добравшимся до финиша «CUT!». В случае неправильного перевода учащийся откатывается на три хода назад. Ошибки анализируются и исправляются самими учащимися во время игры, учитель выступает в роли наблюдателя и фасилитатора.

Результаты наблюдения: соревновательный элемент создаёт высокую степень вовлечённости учащихся в процесс выполнения языковых грамматических упражнений.

Знакомый формат настольных игр-бродилок упрощает процесс объяснения правил и исключает возможности их неправильной интерпретации.

Настольная механика обеспечивает равномерное участие всех учащихся: даже слабые игроки получают право хода и обязаны ответить на вопрос.

Методические рекомендации: необходимо перемешать карточки с *will* и *shall*. В случае со слабо подготовленными учащимися их можно разделить на две колонки.

Игру можно проводить всем классом в командном фронтальном формате, где в роли режиссёра выступает не один человек, а группа.

Карточки для настольной игры

Карточка с репликой	Пример верного перевода
<i>"I will be back," said the Terminator.</i>	<i>The Terminator said that he would be back.</i>
<i>"The Force will be with you, always," said Obi-Wan Kenobi.</i>	<i>Obi-Wan Kenobi said that the Force would be with me always.</i>
<i>"You will be a Jedi," said Yoda.</i>	<i>Yoda said that I would be a Jedi.</i>
<i>"I will never let go, Jack," said Rose.</i>	<i>Rose said that she would never let go.</i>
<i>"I will show you the way," said Morpheus.</i>	<i>Morpheus said that he would show me the way.</i>
<i>"You will die trying," said the villain.</i>	<i>The villain said that I would die trying.</i>
<i>"I will go with you," said Sam to Frodo.</i>	<i>Sam told Frodo that he would go with him.</i>
<i>"We will win the Cup," said the team captain.</i>	<i>The team captain said that they would win the Cup.</i>
<i>"I shall avenge my family," said Maximus.</i>	<i>Maximus said that he should avenge his family.</i>

<i>"I shall return to this island," said the castaway.</i>	<i>The castaway said that he should return to that island.</i>
<i>"We shall meet again," said the spy.</i>	<i>The spy said that they should meet again.</i>
<i>"I shall always remember you," said Wall- E</i>	<i>Wall-E said that he should always remember her.</i>

Комплекс игровых упражнений по формированию грамматического навыка по теме: «Verbs with two forms of comparative and superlative degrees (late, old, far, near)»

Игровое упражнение № 1 (Этап автоматизации) – игра «Телевикторина»

Вид упражнения: подстановочное в виде онлайн-телевикторины Jeopardy!

Место на этапе урока: этап автоматизации.

Методическая цель: отработать выбор правильной формы особых степеней сравнения (late, old, far, near) в зависимости от контекста через механику командной викторины.

Игровая цель: победить в телевикторине.

Сюжет игры: вы – команды киноведа, участвующие в телевикторине на знание трёх категорий: «КИНО», «АКТЁРЫ», «РЕЖИССЁРЫ». Ваша задача – набрать больше всех очков и выиграть телевикторину, выбирая правильную форму прилагательного (later/latter/latest/last, older/elder/oldest/eldest, farther/further/farthest/furthest, nearest/next).

Оснащение игры: компьютер, проектор, доступ в интернет, платформа JeopardyLabs.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на 3 команды и объясняет цель и правила игры: учащимся необходимо по очереди выбирать категорию и стоимость вопроса, на который нужно ответить. На командное обсуждение команде даётся 10 секунд, далее команда должна дать ответ, за правильность которого начисляется указанное командой количество очков (от 100 до 500). В случае

неправильного ответа ход передаётся другой команде. После подсчёта баллов объявляется победитель телевикторины (см. рис. 2). Варианты вопросов см. в приложении Д.

	MOVIES	ACTORS	DIRECTORS
	100	100	100
	200	200	200
	300	300	300
	400	400	400
	500	500	500
M E N U	Team 1 0 + -	Team 2 0 + -	Team 3 0 + -

Рисунок 2 – Интерфейс платформы JeopardyLabs

Результаты наблюдения: соревновательный элемент в условиях ограниченного времени создаёт высокую степень вовлечённости учащихся в процесс выполнения языковых грамматических упражнений.

Методические рекомендации: следует засекают время по таймеру с громким звуковым сигналом, чтобы обеспечивать честность проведения телевикторины.

Игровое упражнение № 2 (Этап продуктивной речи) – игра «Звёздная визитка»

Вид упражнения: коммуникативная ролевая игра.

Место на этапе урока: этап продуктивной речи.

Методическая цель: обеспечить развитие навыков употребления особых степеней сравнения в монологической речи в ситуации «представления себя».

Игровая цель: зарекомендовать себя как актёра для будущего фильма с помощью самопредставления.

Сюжет игры: в Голливуде проходит кастинг для нового фильма. Ваша задача как актёра или актрисы на главную роль – представить себя и свою актёрскую карьеру, рассказав о своём возрасте (old/elder), о своих последних ролях (late/latest), о том, как далеко вы зашли в карьере (far/further), о том, кто из ваших родственников-актёров старше (elder/older), какой проект у вас следующий (next), какая награда была самой последней (latest) и т.д.

Оснащение игры: карточки с именами актёров.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на 3 команды и объясняет цель и правила игры: учащимся необходимо в группе создать самопредставление себя как актёра/актрисы с полученной карточки по образцу, используя особые степени сравнения. После следует этап самопредставления, фронтальное обсуждение, в ходе которого другие группы угадывают актёра по представленным данным, а учитель в виде режиссёра ставит баллы за верно оформленные и использованные степени сравнения. Команда, получившая наибольшее количество баллов, отбирается на главную роль в фильме.

Результаты наблюдения: потребность в самопредставлении создаёт естественный коммуникативный контекст для использования особых форм сравнения прилагательных.

Типичные ошибки самими учащимися исправляются в процессе групповой подготовки выступления.

Презентация любимой знаменитости повышает мотивацию обучающихся.

Методические рекомендации:

На экран следует вывести пример самопредставления. Если класс со слабым уровнем подготовки, пример следует предварительно изучить в ходе фронтальной работы, ребятам дополнительно выдать фразы-клише для заполнения.

Роль режиссёра можно передать сильному учащемуся.

Ребятам можно предложить выбрать актёров самостоятельно или выдать карточки с именами популярных в настоящее время актёров. При отсутствии доступа к сети интернет учителю стоит подготовить карточки с фактами об актёрах, которые должны быть использованы для самопредставления.

Пример самопредставления:

Hi! I am Alex Star, a young actor. I am the youngest in my acting family. My elder sister is a famous director. My latest role was in a horror film. It was not my last role – I have many plans. My next project is a comedy. In the near future, I want to win an Oscar. For further details, watch the news. I have come far, but I will go further. Thank you for listening

Дополнительные карточки:

<i>Фраза на русском</i>	<i>Фраза на английском</i>
<i>Мне ___ лет. Я самый возрастной / самый молодой</i>	<i>I am ___ years old. I am the oldest / the youngest</i>
<i>Мой старший брат / моя старшая сестра – тоже актёр</i>	<i>My elder brother / elder sister is also an actor</i>
<i>Мой последний фильм –</i>	<i>My latest film is</i>
<i>Это мой последний фильм (больше не будет)</i>	<i>This is my last film</i>
<i>Мой следующий проект –</i>	<i>My next project is</i>
<i>Для дальнейшей информации...</i>	<i>For further information...</i>
<i>Я зашёл далеко в своей карьере</i>	<i>I have come far in my career</i>
<i>Я хочу пойти дальше</i>	<i>I want to go further</i>
<i>В ближайшем будущем...</i>	<i>In the near future...</i>
<i>Моя самая последняя награда –</i>	<i>My latest award is</i>
<i>Я получил её в прошлом году</i>	<i>I got it last year</i>

Комплекс игровых упражнений по формированию грамматического навыка по теме: «Rules of the sequence of tenses not observed»

Игровое упражнение №1 (Этап восприятия) – игра «Сортировщик»

Вид упражнения: физическая активность на выполнение сортировочного упражнения.

Место на этапе урока: этап восприятия грамматической единицы.

Методическая цель: сформировать первичное различие трёх типов исключений (общеизвестные истины, конкретные даты, модальные глаголы) через активности на сортировку.

Игровая цель: собрать рассыпанные фрагменты киноплёнки и правильно распределить их по трём залам кинотеатра до начала сеанса.

Сюжет игры: в кинотеатре сломался механизм, который распределял фрагменты плёнки по трём залам, и все кинокартинки надо пересортировать вручную. В Зале №1 показывают фильмы, где герои рассказывают общеизвестные истины (факты, которые не меняются). В Зале №2 – фильмы о реальных событиях с конкретными датами. В Зале №3 – фильмы, где персонажи дают советы с модальными глаголами (must, should, ought to). Сотрудникам кинотеатра нужно рассортировать данные перед началом сеанса во избежание его отмены.

Оснащение игры: карточки с предложениями.

Ход игры:

Учитель делит учащихся на 3 команды и объясняет цель и правила игры: учащимся необходимо в группе распределить перемешанный набор из 12 карточек-фрагментов плёнки за 3 минуты по категориям-кинозалам TRUTH, DATE, MODAL. Побеждает команда, быстрее и правильнее всех распределившая фрагменты по кинозалам. После осуществления фронтальной проверки учащиеся выводят правила несогласования времён в английском языке на основе примеров из карточек.

Результаты наблюдения: соревновательный элемент усиливает вовлечённость учащихся в учебный процесс.

Самостоятельная когнитивная работа с примерами позволяет осмыслить грамматическое явление, упрочняя степень его понимания.

Методические рекомендации: перед проведением игры нужно непосредственно разобрать несколько примеров предложений с истинами, датами и модальностью во избежание непонимания цели активности.

Примеры карточек для сортировки

№	Предложение в косвенной речи	Правильная категория
1	<i>The teacher said that the Earth is round.</i>	HALL 1: TRUTH
2	<i>The actor said that he started his career in 2010.</i>	HALL 2: DATE
3	<i>The director said that I must see this film.</i>	HALL 3: MODAL
4	<i>The scientist explained that water freezes at 0 degrees.</i>	HALL 1: TRUTH
5	<i>The producer announced that the film won an Oscar in 2020.</i>	HALL 2: DATE
6	<i>The coach said that I should practice every day.</i>	HALL 3: MODAL
7	<i>The guide said that the sun rises in the east.</i>	HALL 1: TRUTH
8	<i>The actress said that she graduated from drama school in 2015.</i>	HALL 2: DATE
9	<i>The manager said that I ought to apologize.</i>	HALL 3: MODAL
10	<i>The historian said that the Great Wall is visible from space.</i>	HALL 1: TRUTH
11	<i>The young actor said that he finished school in 2015.</i>	HALL 2: DATE
12	<i>The acting coach said that you must believe in yourself.</i>	HALL 3: MODAL

Игровое упражнение №2 (Этап автоматизации) – игра «Лото»

Вид упражнения: настольное лото в виде трансформационных упражнений.

Место на этапе урока: этап автоматизации грамматической единицы.

Методическая цель: отработать выбор правильной формы (менять время или нет) через механику игры «лото».

Игровая цель: заполнить кинозал посетителями, закрыв все клетки на карточке.

Сюжет игры: в кинотеатре проходит показ нового кинофильма. Ваша задача как администратора кинотеатра – продать все 9 билетов на сеанс.

Оснащение игры: игровое поле для игры в лото, карточки с предложениями (см. Приложение Б).

Ход игры:

Учитель делит учащихся на 3 команды и объясняет цель и правила игры: учащимся необходимо брать карточки с предложениями и верно переводить их в косвенную речь, соблюдая или НЕ соблюдая правила согласования времён. Команда, быстрее всех закрывшая 9 слотов на игровом поле своей группы, побеждает. За правильный перевод времени из прямой в косвенную команда получает «место» для кино зрителя и закрывает участок лото, при неправильном – право переходит к следующей команде.

Результаты наблюдения: соревновательный элемент усиливает вовлечённость учащихся в учебный процесс.

Методические рекомендации: игру можно адаптировать под индивидуальную, парную, фронтальную работу.

Таким образом, проведение опытно-экспериментальной работы по развитию грамматического навыка в средней школе позволило сделать следующие выводы об организационно-методических условиях успешного внедрения игровых технологий:

1. Игровые упражнения не могут быть самоцелью урока: они должны выполнять роль обучающего инструмента, который занимает не больше 50 процентов от общего времени, отведённого на формирование грамматического навыка. Переизбыток игровых форм активности может привести к обратному эффекту: снижению учебной мотивации учащихся из-за преобладания развлекательной цели над учебной и когнитивной перегрузкой.

2. Перед проведением игры обязательно стоит организовать фронтальную апробацию механики на примере во избежание непонимания правил игры.

3. На разных этапах формирования грамматического навыка целесообразно использование следующих форм работы:

- А) На этапе восприятия грамматической единицы можно привлекать сортировочные и поисковые упражнения на классификацию и дифференциацию. Предпочтительная работа в группах или фронтально для

опоры на мнение большинства. На первом этапе осмысления грамматического явления желательно использовать простую и понятную метафору для объяснения сюжета.

Б) На этапе имитации грамматической единицы применимы фронтальные игры с отсутствием наказания за неправильное воспроизведение образца.

В) Этап автоматизации может осуществляться с помощью индивидуальных, командных, парных настольных игр, электронных квестов. На данном этапе возможно введение санкций за ошибку и дополнительных баллов за объяснение выбора ответа.

Г) На этапе продуктивной речи эффективно использовать коммуникативные ролевые игры для имитации естественных контекстов использования речевых моделей. После проведения игры необходимо организовать саморефлексию учащихся, обратив внимание на грамматический компонент игры. В ходе подготовки к проведению ролевой игры учителю необходимо перемещаться по классу и следить за обсуждением и соблюдением сюжета и правил игры. При отторжения каких-то участников от командной работы целесообразно назначить роли в команде для вовлечения каждого учащегося.

4. Игровые задания необходимо дифференцировать в зависимости от уровня подготовленности учащихся, в частности, предварительно подготовить карточки-опоры, давать повышенные задания и роли для сильных учащихся.

5. После проведения командных игр учителю необходимо отмечать активных учащихся и проигравшие команды для создания ситуации успеха и дальнейшей мотивации ребят.

2.2. Результаты опытно-экспериментальной работы по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий

С целью оценки результатов опытно-экспериментальной работы по развитию грамматических навыков у обучающихся средней школы было организовано проведение входного и итогового тестирования в экспериментальной и контрольной подгруппах. Содержание входного тестирования и критерии его оценивания, разработанные на материалах ФИПИ по подготовке к ОГЭ, см. в Приложении В, итогового – в Приложении Г [ФИПИ; Критерии оценивания...].

По результатам входного тестирования у обеих подгрупп нами был зафиксирован низкий уровень сформированности грамматического навыка по изучаемым в рамках опытно-экспериментальной работы грамматическим темам – средний балл за выполненную работу составил 2,7 и 2,65 соответственно (см. рис. 3).

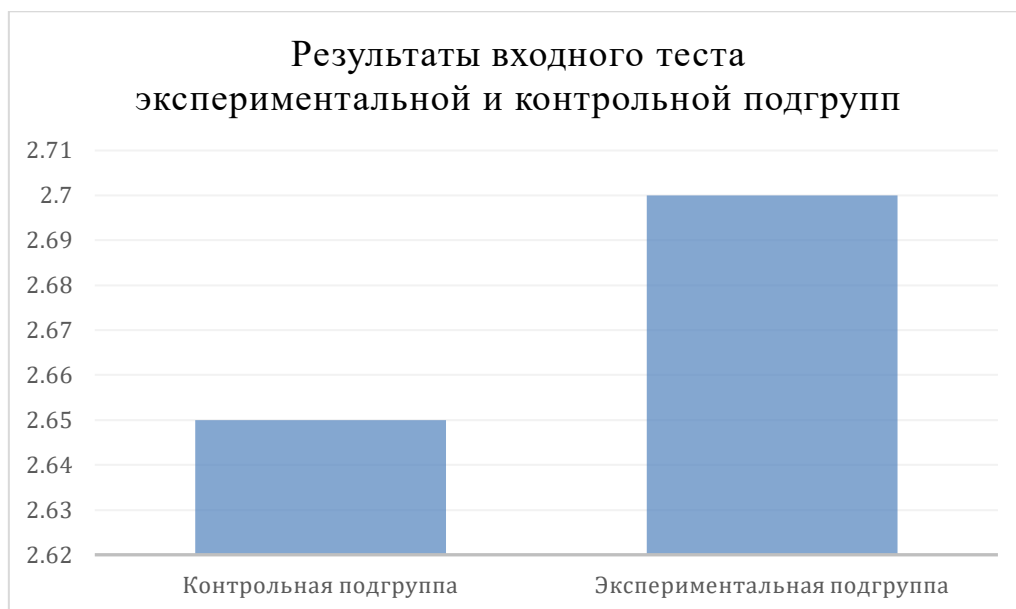


Рисунок 3 – Результаты входного теста экспериментальной и контрольной подгрупп

По окончании серии уроков было проведено контрольное тестирование. Результаты итогового тестирования экспериментальной группы показали высокий процент усвоенности грамматического материала учащимися: более 85% учащихся справились с тестированием, набрав баллы, достаточные для получения оценки «удовлетворительно» и выше. В то же время стоит отметить высокий процент учащихся, сдавших тест на «хорошо» и «отлично» – 31% от общего количества (см. рис. 4).

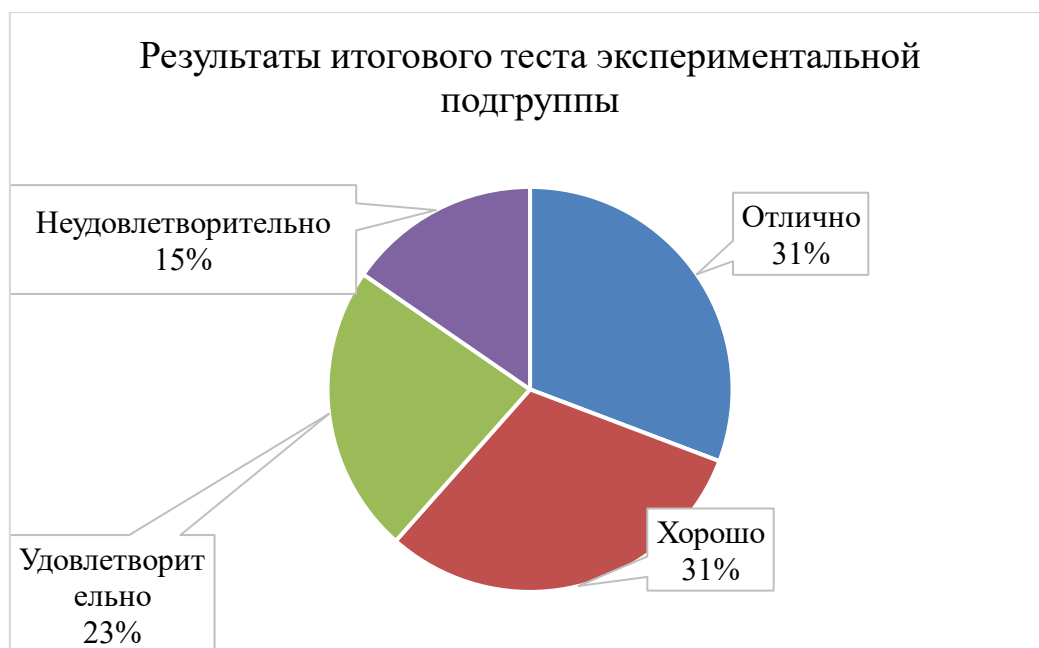


Рисунок 4 – Результаты итогового теста экспериментальной подгруппы

Учащиеся контрольной подгруппы также показали достаточно высокий уровень сформированности грамматического навыка: 79% ребят получили отметку «3» и выше. Тем не менее, было зафиксировано понижение процента учащихся с отличной отметкой по сравнению с результатами экспериментальной подгруппы (см. рис. 5).

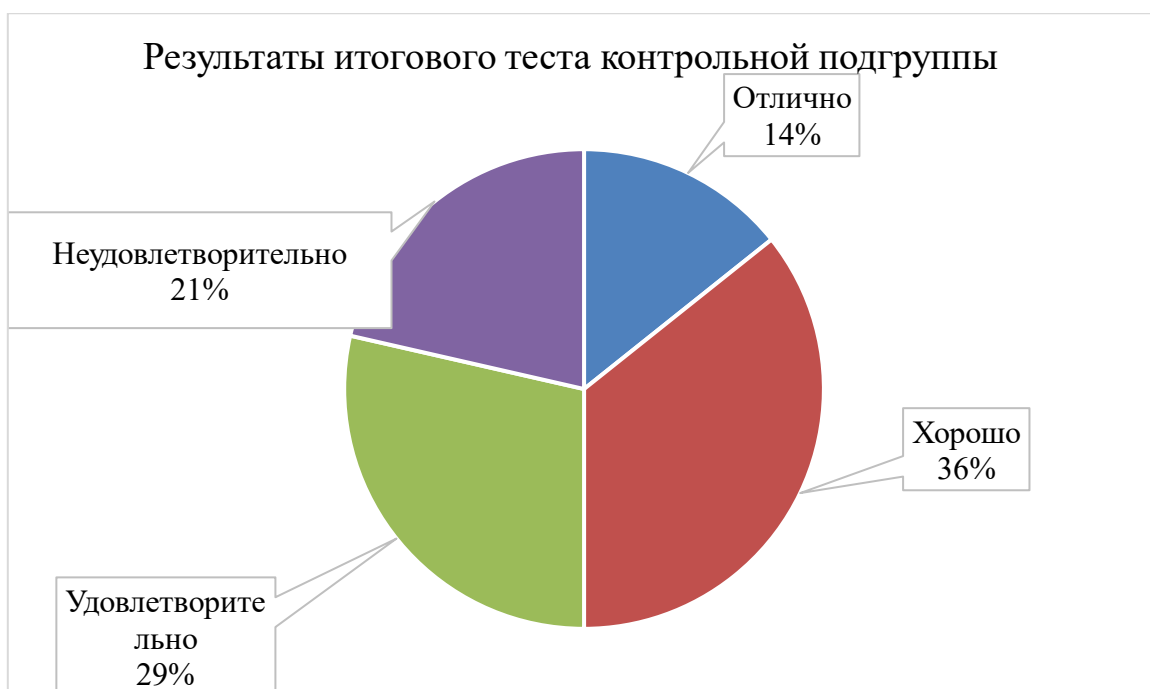


Рисунок 5 – Результаты итогового теста контрольной подгруппы

Количественный сравнительный анализ результатов входного и итогового тестирования экспериментальной и контрольной групп выявил положительную динамику в экспериментальной группе, где обучение велось с применением разработанного комплекса игровых упражнений: средний балл учащихся возрос с 2,7 до 3,8, таким образом абсолютный прирост составил 1,1 балла против 0,75 балла в контрольной группе, что показало 40,7% в относительном выражении улучшение результатов по сравнению с 28,3% в контрольной (см. рис. 6). Полученные данные свидетельствуют о положительном влиянии внедрения игровых технологий в процесс развития грамматического навыка у обучающихся средней школы.

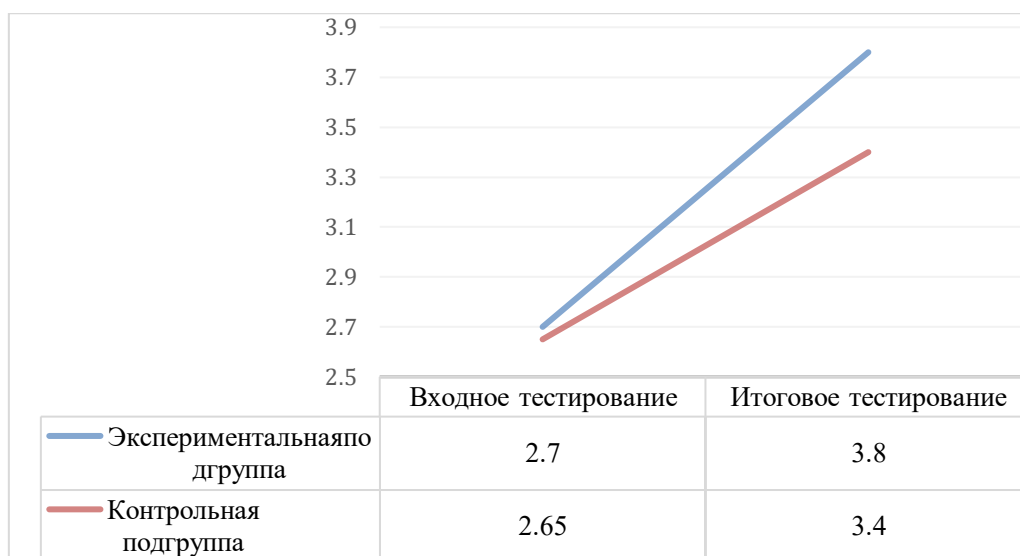


Рисунок 6 – Результаты входного и итогового тестов экспериментальной и контрольной подгрупп

Эффективность разработанного комплекса игровых упражнений объясняется рядом факторов:

1. Создание игровых ситуаций, где роль грамматического явления смещается с самоцели на инструмент решения экстралингвистической задачи, позволяет организовать употребление грамматической формы в коммуникативно значимом контексте, что способствует переходу декларативного знания в знание процедурное.

2. Жанровое разнообразие игр способствует предотвращению монотонности, которая характерна для классической методики преподавания английского языка с применением только упражнений, представленных в УМК, что благоприятно сказывается на учебной мотивации учащихся.

3. Игровой формат существенно снижает аффективный фильтр благодаря интеграции языковых ошибок в механику игры.

4. Использование одной тематической линии создаёт эффект нарративного погружения, что в свою очередь придаёт личностный смысл учебной деятельности и соответственно способствует формированию устойчивой внутренней мотивации.

5. Наличие соревновательного элемента в большинстве игр требует умения осуществлять контроль, коррекцию и оценку как собственных действий, так и действий членов команды, что ведёт к формированию рефлексивных умений и стимулирует когнитивную активность, способствуя развитию метакогнитивных стратегий.

Таким образом, дополнение УМК «Rainbow English» упражнениями на основе игровых технологий как методического катализатора активности учащихся позволило сохранить системность и преемственность обучения, повысив при этом эффективность процесса формирования грамматического навыка.

Выводы по главе 2

Опытно-экспериментальная работа, проведённая в рамках настоящего исследования эффективности внедрения игровых технологий в процесс развития грамматического навыка у обучающихся средней школы, включала в себя методический анализ УМК «Rainbow English» для 8 класса; разработку и апробацию серии из пяти уроков с включением комплекса игровых упражнений; количественный и качественный анализ результатов проведённой работы.

Анализ УМК «Rainbow English» для 8 класса показал преобладание дедуктивно-эксплицитного подхода к формированию грамматического навыка, что обеспечивает высокую степень осознанности при овладении грамматической формой, но создаёт предпосылки для обогащения существующего методического аппарата путём интеграции дидактических средств, способных повысить коммуникативный, мотивационный и когнитивный компоненты образовательного процесса.

В качестве одного из способов оптимизации процесса формирования грамматического навыка нами был исследован и апробирован широкий спектр игровых механик, реализованных в рамках разработанного комплекса упражнений, которые могут быть применены на различных этапах урока: восприятия, имитации, автоматизации и репродукции грамматического явления. Многообразие существующих форм игровых технологий позволяет обеспечить системность работы над формированием грамматического навыка на всех этапах учебного процесса.

Для оценки эффективности разработанного комплекса нами было проведено пять уроков, объединённых сквозной тематической линией «Киноиндустрия», и после организован количественный и качественный сравнительный анализ результатов входного и итогового тестирования. Так, экспериментальная подгруппа, обучение в которой шло с применением

игровых технологий, показала абсолютный прирост в 1,1 балла и относительный прирост 40,7% по сравнению с 0,75 балла и 28,3% в контрольной подгруппе. Кроме того, было отмечено более уверенное распознавание контекстов, высокая скорость выполнения заданий и более активное использование изученных грамматических конструкций в спонтанной речи со стороны учащихся экспериментальной подгруппы в ходе выполнения непосредственных игровых упражнений.

Прослеживаемая положительная динамика результатов позволяет сделать вывод об эффективности применения игровых технологий в рамках формирования грамматических навыков у учащихся 8 классов по сравнению с классической методикой, основанной исключительно на дедуктивно-эксплицитном подходе и выполнении подстановочных и трансформационных упражнений.

Заключение

Современная образовательная парадигма диктует новые условия к организации иноязычного образовательного процесса, в том числе необходимость активного внедрения игровых технологий, что ставит перед учителем дополнительные задачи, касающиеся адаптации традиционных учебных материалов к цифровой среде.

В рамках теоретического анализа, проведенного в первой главе, было установлено, что особенности развития грамматических навыков обучающихся, включая формирование избирательной концентрации, необходимость поддержки мотивации и вовлеченности учащихся, обеспечения сознательного изучения материала обучающимися, требуют разработки новых материалов, учитывающих специфику психофизиологических особенностей участников образовательного процесса, в том числе при обучении грамматической стороне речи.

Изучение сущности грамматического навыка и его места в системе обучения иностранному языку позволило определить его как использование на автомате грамматических средств, необходимых для общения, путем извлечения из долговременной памяти, что соответственно раскрывает составляющие грамматического навыка: выбор структуры, адекватно речевому замыслу говорящего; оформление речевых единиц, которыми заполняется структура в соответствии с нормами данного языка и определенным временным параметром; оценка правильности и адекватности этих действий. Для эффективного формирования грамматического навыка необходимо последовательное прохождение этапов восприятия грамматического явления, его имитации, подстановки, трансформации и репродукции, а также необходимость учета уровня когнитивной нагрузки, обеспечения когнитивной глубины взаимодействия с грамматическим

явлением, принципы реорганизации информации о грамматических явлениях в рамках когнитивных стратегий.

Инструментом, способным решить противоречие между традиционным методическим аппаратом учебников и реальными потребностями учащихся в коммуникативно-направленном обучении за счет органичного сочетания систематической работы над языковым материалом с естественной для учащихся среднего этапа потребностью в общении, соревновании, творческом самовыражении и совместной деятельности, выступают игровые технологии – многофункциональный педагогический инструмент, реализующий обучающую, развивающую, воспитательную, коммуникативную и психологическую функции. Существующее многообразие форм игровых активностей позволяет адаптировать игры и игровые упражнения под конкретные методические задачи каждого этапа формирования грамматического навыка.

С целью оценки эффективности применения игровых технологий в контексте развития грамматического навыка у обучающихся нами была организована опытно-экспериментальная работа на базе МАОУ «Средняя школа № 157» г. Красноярска, которая включала проведение 5 грамматических уроков по темам Модуля 3 УМК «Rainbow English» 8 на основе разработанного нами комплекса игровых упражнений, охватывающего все этапы формирования грамматического навыка: восприятия, имитации, автоматизации и продуктивной речи.

По результатам сравнительного анализа входного и итогового тестирования экспериментальной и контрольной подгрупп нами был выявлен более высокий коэффициент абсолютного и относительного прироста в экспериментальной группе по сравнению с контрольной подгруппой: в экспериментальной группе средний балл возрос с 2,7 до 3,8 против прироста в 0,75 балла в контрольной подгруппе. Положительная динамика уровня сформированности грамматического навыка в группе, обучение в которой проходило с применением игровых технологий, объясняется снижением

аффективного фильтра благодаря включению ошибки в игровую механику; созданием коммуникативно значимых контекстов, где грамматическая форма становится инструментом решения игровой задачи; многократной повторяемостью моделей в варьирующихся контекстах; повышением мотивации через соревновательность, персонализацию и нарративное погружение.

Таким образом, можно утверждать, что интеграция игровых форм работы в процесс развития грамматического навыка у обучающихся средней школы является эффективным способом дополнения существующих УМК.

Список использованных источников

1. Азимов Э.Г., Шукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий. М.: ИКАР, 2010. 446 с.
2. Английский язык. 8 кл.: в 2 ч. Ч. 2: учебник / О. В. Афанасьева, И. В. Михеева, К. М. Баранова. М. : Дрофа, 2014. 126 с.
3. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: URSS, 2005. 422 с.
4. Ваганова О.И., Алешугина Е.А. Психологические аспекты реализации игровых технологий // Scientific Vector of the Balkans. 2020. Т. 4. №2 (8). С. 21-24. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3SvtGB> (дата обращения: 01. 03. 2026).
5. Викторова К. М., Ткачук М. А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование, карьера, общество. 2016. №4 (1). С. 80-85.
6. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие для студ. Учреждений высш.проф. образования. 7-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2013. 336 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3SvtKR> (дата обращения: 04.03.2026).
7. Душина Е.В. Лингвистические игры на уроках русского иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетентности учащихся // Филологический класс. СПб, 2014. №4 (38). С. 54-58.
8. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. Москва: Педагогика, 1975. 192 с.
9. Колкер Я.М., Устинова Е.С., Еналиева Т.М. Практическая методика обучения иностранному языку: учеб. пособие. М.: Академия, 2000. 264 с.

10. Комова А.Д. Сущность игровой технологии // Теория и практика современной науки. 2019. №5 (47). С. 748-750. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3SvtqG> (дата обращения: 06. 03. 2026).
11. Конышева А.В. Игра в обучении иностранному языку: теория и практика. Мн., 2008. 288 с.
12. Копрева Л.Г. Проблема формирования грамматических навыков английского языка // Общество: социология, психология, педагогика. 2011. № 1-2. С. 149-152. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-formirovaniya-grammaticeskikh-navykov-angliyskogo-yazyka/viewer> (дата обращения: 06. 03. 2026).
13. Критерии оценивания по предмету английский язык. 5-11 класс. Единые требования к оцениванию по английскому языку. Формы контроля и критериев выставления оценки [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3T9rjZ> (дата обращения 03.04.2026)
14. Локалова Н.П., Школьная неуспеваемость: причины, психокоррекция, психопрофилактика: Уч. пособ. СПб.: Питер, 2009. 368 с.
15. Манаенкова М.П. Речевая компетенция в контексте личностно-профессиональных компетенций студента // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. 2014. №1 (23). С. 28-32.
16. Муминова Н.М. Виды упражнений с грамматической направленностью // Экономика и социум. 2020. №6 (73). С. 916-919. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3SvtJs> (дата обращения: 05.03.2026)
17. Оглуздина Т.П. К вопросу о принципах обучения иноязычной языковой компетенции в рамках современной методики обучения иностранным языкам // Вестник РУДН, сер. Русский и иностранные языки и методика их преподавания. 2012. №1. С. 77-83.
18. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М.: Просвещение, 1991. 324 с.
19. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам. М.: Русский язык, 1977. 216 с.

20. Психология подростка / под ред. А.А. Реана. – М.; СПб., 2007.
21. Рублева Е.А. Совершенствование иноязычной грамматической компетенции с использованием тестовой композиции (на материале испанского языка): дис. канд. пед. наук. Пятигорск, 2006. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3SvtNB> (дата обращения: 02.03.2026).
22. Филипович И.И. Подходы к обучению грамматике иностранного языка // Научный вестник ЮИМ. 2014. №4. С 84-87. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/podhody-k-obucheniyyu-grammatike-inostrannogo-yazyka/viewer> (дата обращения: 04.03.2026).
23. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: приказ Минобрнауки России от 31.05.2021 № 287 / Министерство просвещения РФ. Москва: Просвещение, 2021. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3T9asL> (дата обращения: 24.02.2026).
24. Федеральный институт педагогических измерений. Открытый банк тестовых заданий. Открытый банк заданий ОГЭ. Английский язык. [Электронный ресурс]. URL: <https://oge.fipi.ru/bank/index.php> (дата обращения: 07.04.2026).
25. Хафизова Л.Ю. Комплекс упражнений по обучению иноязычной коммуникативной грамматике студентов технических направлений подготовки (на примере английского языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2025. №18 (1). С. 16-22.
26. Цетлин В.С. Знания, умения и навыки в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 1969. №5. С. 62-67.
27. Al-Khresheh M.H., Orak S.D. The place of grammar instruction in the 21st century: exploring global perspectives of English teachers towards the role of teaching grammar in EFL/ESL classrooms // World Journal of English Language. 2021. Vol. 11 (1). P. 9-23.
28. Bachman L.F. Fundamental Considerations in Language Testing. Oxford: Oxford University Press, 1990. 408 p.

29. Criado R. A critical review of the Presentation-Practice-Production Model (PPP) in Foreign Language Teaching // Homenaje a Francisco Gutiérrez Díez, 2013. P. 97-115. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3SvtMN> (дата обращения: 04.03.2026).
30. Hellstorm R. Task based language teaching versus Presentation Practice Production // Linköping University Journal. 2015. P. 1-36.
31. Kholili A. Investigating factors underlying boredom in learning English: the case of secondary school // Al-Lisan: Jurnal Bahasa. 2023. Vol 13 (2). P. 1-12.
32. Lin Ch.J., Hwang G.J., Fu Q.K., Cao Ya.H. Facilitating EFL students' English grammar learning performance and behaviors: A contextual gaming approach // Computers and Education. 2020. Vol. 152 (2). P. 17-21. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3SvtHH> (дата обращения: 01. 03. 2026).
33. Qablan A., Alkaabi A.M., Aljanahi M. Inquiry-Based Learning: Encouraging Exploration and Curiosity in the Classroom // Advances in Educational Technologies and Instructional Design, 2024. P. 1-12.
34. Rahman A.M.A., Rashid R.A. Explicit and Implicit Grammar Instructions in Higher Learning Institutions // English Language Teaching. 2017. Vol. 10 (10). P. 92-101.
35. Rinvolucri M. Grammar games: cognitive, effective and drama activities for EFL students. Cambridge University Press, 1984. 148 p.

Приложение А

Технологическая карта урока по теме «Употребление определённого артикля с названиями театров, музеев, кинотеатров, картинных галерей»

Учитель: Сагова Юлия Викторовна	Класс: 8Я
Тема: Performing Arts: Cinema	Подтема: Articles with the names of cinemas, theatres, museums, galleries
Тип и вид урока: урок формирования грамматического навыка	
Дата: 03.10.2026	
Образовательные ресурсы: УМК «Rainbow English» (8 класс), компьютер, проектор, презентация, карточки для игровых заданий	
Цель: сформировать грамматический навык употребления определённого артикля the с названиями учреждений культуры (театров, музеев, кинотеатров, картинных галерей)	
Формы обучения: фронтальная, индивидуальная, парная, групповая Метод(ы) обучения: словесные (инструктаж, беседа, объяснение), наглядные (презентация, демонстрация), практические (подстановочные и трансформационные упражнения), игровые (игровое упражнения, ролевая игра)	
Планируемые образовательные результаты: Личностные: смыслообразование, формирование уважения к культурному наследию разных стран Метапредметные: целеполагание, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция; построение речевого высказывания; рефлексия деятельности; планирование сотрудничества в группе; умение излагать свои мысли с опорой на грамматическую модель Предметные: формирование и расширение грамматического навыка употребления определённого артикля с названиями культурных учреждений; развитие умений распознавать и корректно использовать артикль the в устной и письменной речи; формирование навыков составления кратких экскурсионных текстов.	

<i>Этап занятия, его цель, время</i>	<i>Деятельность учителя</i>	<i>Деятельность обучающихся</i>	<i>УУД</i>
1. Мотивационно-побудительный этап (5 минут) Цель: ввести учащихся в тему урока, активизировать фоновые знания, создать положительный эмоциональный настрой	1. Приветствует учащихся, организует организационный момент. 2. Демонстрирует на экране изображения культурных объектов (Большой театр, Британский музей, Третьяковская галерея, «Колизей»). 3. Проводит фронтальную беседу: «What places can you see on the screen?», «What do these places have in common?», «What grammatical phenomenon	1. Приветствуют учителя, настраиваются на работу. 2. Рассматривают изображения, узнают культурные объекты. 3. Отвечают на вопросы учителя, высказывают предположения о теме урока. 4. Формулируют тему и цель урока совместно с учителем. 5. Записывают тему в	Целеполагание; построение речевого высказывания; смыслообразование

	<p>will we study today?».</p> <p>4. Подводит учащихся к формулировке темы и цели урока.</p> <p>5. Фиксирует тему на доске и на экране.</p>	тетрадь.	
<p>2. Этап презентации грамматического материала (эксплицитно-индуктивный) (5 минут)</p> <p>Цель: познакомить учащихся с правилом употребления определённого артикля перед названиями культурных учреждений через самостоятельный анализ примеров</p>	<p>1. Выводит на экран таблицу с примерами (левая колонка – названия с the, правая – без артикля).</p> <p>2. Задаёт наводящие вопросы: «What do the names in the left column have in common?», «Which article precedes these names?», «Can you formulate a rule: what types of nouns do we put a definite article before?».</p> <p>3. Корректирует и дополняет формулировки, предложенные учащимися.</p> <p>4. Предъявляет эксплицитное правило.</p>	<p>1. Анализируют примеры на экране, сравнивают левую и правую колонки.</p> <p>2. Отвечают на вопросы учителя, предлагают свои формулировки правила.</p> <p>3. Вместе с учителем выводят правило.</p> <p>4. Записывают правило в тетрадь (в виде схемы или таблицы).</p>	<p>Анализ, синтез, обобщение; построение логической цепи рассуждений; контроль и коррекция</p>
<p>3. Этап первичной автоматизации: игровое упражнение «Артикль-детектив» (7 минут)</p> <p>Цель: обеспечить первичное узнавание грамматического явления в рецептивном режиме через игровую деятельность</p>	<p>1. Объясняет сюжет и правила игры: «Attention, detectives! Criminals are stealing the definite article the... Your task is to identify all the "criminals" – names that need the article the...».</p> <p>2. Демонстрирует на экране слайды со списками названий (3-4 раунда, от простого к сложному).</p> <p>3. Читает названия вслух.</p> <p>4. После каждого раунда комментирует правильные ответы, проговаривая правило.</p>	<p>1. Слушают инструкцию, задают уточняющие вопросы.</p> <p>2. Внимательно следят за слайдами.</p> <p>3. При чтении учителем «преступника» (названия, требующего артикля) хлопают в ладоши и называют правильное название с артиклем the.</p> <p>4. Обосновывают свой выбор (проговаривают правило).</p>	<p>Узнавание и дифференциация грамматического явления; контроль, коррекция; саморегуляция</p>
<p>4. Этап автоматизации: выполнение упражнения из УМК (5 минут)</p> <p>Цель:</p>	<p>1. Даёт установку на выполнение упражнения из учебника (тексты о Лондоне и Вашингтоне, задание на заполнение пропусков артиклем the).</p>	<p>1. Открывают учебник, знакомятся с заданием.</p> <p>2. Индивидуально выполняют упражнение в</p>	<p>Подстановка грамматической единицы; контроль, коррекция, оценка;</p>

автоматизировать употребление определённого артикля в письменной форме на материале связных текстов	<p>2. Устанавливает временной лимит (5-6 минут).</p> <p>3. Контролирует выполнение, оказывает индивидуальную помощь.</p> <p>4. Организует фронтальную проверку с комментированием каждого случая.</p>	<p>тетрадах (вставляют артикль the там, где необходимо).</p> <p>3. Участвуют во фронтальной проверке: зачитывают предложения, объясняют выбор артикля.</p> <p>4. Корректируют свои ответы при необходимости.</p>	саморегуляция
<p>5. Этап репродукции: условно-речевое вопросно-ответное упражнение в парах (5 минут)</p> <p>Цель: активизировать употребление грамматической модели в диалогической речи с опорой на текст</p>	<p>1. Делит класс на пары.</p> <p>2. Раздаёт учащимся тексты (один получает текст о Лондоне, другой – о Вашингтоне).</p> <p>3. Даёт установку: «Student A, ask your partner 3 questions about cultural places in his/her city. Student B, answer using the definite article. Then switch roles».</p> <p>4. Контролирует работу в парах, при необходимости помогает.</p> <p>5. Заслушивает 2-3 пары, комментирует ответы.</p>	<p>1. Работают в парах.</p> <p>2. Student A задаёт вопросы (например, «Is there the National Air and Space Museum in Washington?»).</p> <p>3. Student B отвечает, сознательно употребляя артикль the.</p> <p>4. Затем меняются ролями.</p> <p>5. Некоторые пары представляют свои диалоги классу.</p>	Репродукция грамматической модели; построение речевого высказывания; планирование сотрудничества; контроль и коррекция
<p>6. Этап репродукции: коммуникативная ролевая игра «Культурный гид» (10 минут)</p> <p>Цель: обеспечить перенос сформированного грамматического навыка в ситуацию, приближённую к реальной коммуникации</p>	<p>1. Объясняет сюжет и правила игры (билингвально): «A group of tourists is lost in an unfamiliar city. They need your help... Your task is to become rescue guides...».</p> <p>2. Делит класс на 3-4 команды.</p> <p>3. Раздаёт карточки с названиями городов (Нью-Йорк, Бирмингем, Красноярск – либо Лондон, Москва, Вашингтон, если нет доступа к дополнительным материалам).</p> <p>4. Даёт 3 минуты на подготовку экскурсии.</p> <p>5. Организует презентацию экскурсий (каждая команда назначает гида,</p>	<p>1. Слушают инструкцию, уточняют правила.</p> <p>2. Объединяются в команды, получают карточки с городами.</p> <p>3. В течение 3 минут готовят краткую экскурсию (5-7 предложений), обязательно используя артикль the перед названиями культурных мест.</p> <p>4. Назначают гида.</p> <p>5. По очереди представляют свои экскурсии (гид выступает перед классом).</p> <p>6. «Туристы»</p>	Комбинирование грамматической модели с другими лексико-грамматическими единицами; построение связного речевого высказывания; планирование сотрудничества; разрешение конфликтов; саморегуляция; оценка

	<p>выступление – до 2 минут).</p> <p>6. Фиксирует баллы на доске.</p> <p>7. Подводит итоги, объявляет победителя.</p>	<p>(остальные команды) слушают и фиксируют в блокнотах все названия с артиклями.</p> <p>7. После всех выступлений «туристы» называют услышанные места. Команды получают баллы.</p> <p>8. Подсчитывают баллы, поздравляют победителей.</p>	
<p>7. Этап рефлексии и подведения итогов (3 минуты) Цель: оценить результаты работы, зафиксировать домашнее задание, осуществить самоконтроль</p>	<p>1. Организует рефлексию: «What grammatical rule did we learn today?», «What types of places require the definite article?», «Which task was the most interesting? Which was the most difficult?», «Evaluate your work today using the traffic light system (green – I understand everything, yellow – I have questions, red – I need help)».</p> <p>2. Объявляет оценки</p> <p>3. Объясняет домашнее задание: составить 5 предложений о культурных местах своего родного города (или вымышленного), правильно используя определённый артикль перед названиями театров, музеев, кинотеатров и галерей.</p> <p>4. Благодарит учащихся за работу, прощается.</p>	<p>1. Отвечают на вопросы учителя, формулируют правило.</p> <p>2. Оценивают свою работу с помощью сигнальных карточек (или устно).</p> <p>3. Записывают домашнее задание в дневник.</p> <p>4. Прощаются с учителем.</p>	<p>Рефлексия деятельности; самооценка; контроль и коррекция; целеполагание (домашнее зад</p>

Приложение Б

Карточки для игры в «Лото»

№	Прямая речь	Правильная косвенная речь	Правило
1	"The Earth is round," said the teacher.	The teacher said that the Earth is round.	TRUTH
2	"I started acting in 2010," said the actor.	The actor said that he started acting in 2010.	DATE
3	"You must see this film," said the director.	The director said that I must see that film.	MODAL
4	"I am tired," said Tom.	Tom said that he was tired.	ORDINARY
5	"Water freezes at 0 degrees," explained the scientist.	The scientist explained that water freezes at 0 degrees.	TRUTH
6	"You should call your agent," said the manager.	The manager said that I should call my agent.	MODAL
7	"I graduated in 2015," said the actress.	The actress said that she graduated in 2015.	DATE
8	"I love this film," said Mary.	Mary said that she loved that film.	ORDINARY
9	"We are watching a movie," said the children.	The children said that they were watching a movie.	ORDINARY
10	"She is working on a new project," said the producer.	The producer said that she was working on a new project.	ORDINARY
11	"The sun sets in the west," said the guide.	The guide said that the sun sets in the west.	TRUTH
12	"I won my first Oscar in 2016," said the actor.	The actor said that he won his first Oscar in 2016.	DATE
13	"You ought to apologize," said the director.	The director said that I ought to apologize .	MODAL
14	"I am reading a script," said the actress.	The actress said that she was reading a script.	ORDINARY
15	"The Great Wall is visible from space," said the historian.	The historian said that the Great Wall is visible from space.	TRUTH
16	"I met my wife in 2008," said the producer.	The producer said that he met his wife in 2008.	DATE
17	"You must practice every day," said the coach.	The coach said that I must practice every day.	MODAL

18	"I have finished the script," said the screenwriter.	The screenwriter said that he had finished the script.	ORDINARY
19	"The moon orbits the Earth," said the astronaut.	The astronaut said that the moon orbits the Earth.	TRUTH
20	"I was born in 2005," said the young star.	The young star said that she was born in 2005.	DATE
21	"You should take a break," said the agent.	The agent said that I should take a break.	MODAL
22	"I am going to the premiere," said the celebrity.	The celebrity said that he was going to the premiere.	ORDINARY
23	"Birds fly south in winter," said the narrator.	The narrator said that birds fly south in winter.	TRUTH
24	"The film was released in 1999," said the critic.	The critic said that the film was released in 1999.	DATE
25	"You must be on time," said the director.	The director said that I must be on time.	MODAL
26	"I have never been to Paris," said the actress.	The actress said that she had never been to Paris.	ORDINARY
27	"Honey never spoils," said the scientist.	The scientist said that honey never spoils .	TRUTH
28	"I will call you tomorrow," said the agent.	The agent said that he would call me the next day.	ORDINARY

Приложение В

Входное тестирование

Task 1. Articles with names of cinemas, theatres, museums, galleries

*Insert the definite article **the** where necessary. If no article is needed, put «-».*

1. ___ Bolshoi Theatre is one of the most famous opera houses in the world.
2. Have you ever visited ___ British Museum in London?
3. Let's meet in front of ___ Odeon cinema at 7 pm.
4. ___ Tretyakov Gallery has an amazing collection of Russian art.
5. I want to see a film at ___ Saturn cinema tonight.

Task 2. Past Perfect and Past Perfect Progressive in Reported Speech

Rewrite the sentences from direct speech into reported speech. Begin with the introductory verb given.

1. *Kevin said: "I have been writing a play for a week."* → Kevin explained that _____.
2. *Alice asked Bob: "How long have you been directing the film?"* → Alice wondered _____.
3. *The actor said: "I have never performed on such a big stage before."* → The actor admitted that _____.
4. *The director said: "The crew has been preparing the set since morning."* → The director said that _____.
5. *She asked: "What have you been doing all day?"* → She asked me _____.

Task 3. Future in the Past in Reported Speech

Rewrite the sentences from direct speech into reported speech. Change **will / shall** to **would / should**.

1. John said: "I will have an advantage over Bob." → John said that _____.
2. We said: "We shall go to the cinema tomorrow." → We said that _____.
3. The producer promised: "The film will be a huge success." → The producer promised that _____.
4. The actress said: "I shall never forget this moment." → The actress said that _____.
5. The director announced: "The sequel will be released next year." → The director announced that _____.

Task 4. Exceptions to the Sequence of Tenses

Choose the correct verb form in reported speech. Circle the correct option.

1. The teacher said: "The Earth is round." → The teacher said that the Earth **is / was** round.
2. The actor said: "I started my career in 2010." → The actor said that he **started / had started** his career in 2010.
3. The director said: "You must see this film." → The director said that I **must / had to** see that film.
4. Tom said: "I am tired." → Tom said that he **is / was** tired.
5. The guide said: "The sun rises in the east." → The guide said that the sun **rises / rose** in the east.

Task 5. Special Comparative and Superlative Forms (late, old, far, near)

Choose the correct adjective form. Circle the correct option.

1. This is the ___ film by this director. It came out last week. (**latest / last**)
2. My ___ sister is a famous actress. She is five years older than me. (**older / elder**)
3. For ___ information, please visit our website. (**farther / further**)
4. Where is the ___ cinema? I don't want to walk too far. (**nearest / next**)
5. I liked both actors, but the ___ was more talented than the former. (**later / latter**)

ОТВЕТЫ:

Task 1. Articles

- 1 – The
- 2 – the
- 3 – the
- 4 – The
- 5 – the

Task 2. Past Perfect / Past Perfect Progressive

- 1 – he had been writing a play for a week
- 2 – how long Bob had been directing the film
- 3 – he had never performed on such a big stage before
- 4 – the crew had been preparing the set since morning
- 5 – what I had been doing all day

Task 3. Future in the Past

- 1 – he would have an advantage over Bob
- 2 – we should go to the cinema tomorrow
- 3 – the film would be a huge success
- 4 – she should never forget this moment
- 5 – the sequel would be released next year

Task 4. Exceptions to the Sequence of Tenses

1 – is

2 – started

3 – must

4 – was

5 – rises

Task 5. Special Comparative and Superlative Forms

1 – latest

2 – elder

3 – further

4 – nearest

5 – latter

Критерии оценивания

Оценка	Процент выполнения	Баллы
5 (отлично)	90% – 100%	23 – 25 баллов
4 (хорошо)	75% – 89%	19 – 22 балла
3 (удовлетворительно)	60% – 74%	15 – 18 баллов
2 (неудовлетворительно)	менее 60%	менее 15 баллов

Приложение Г

Итоговое тестирование

Task 1.

Rewrite the sentences from direct speech into reported speech. Pay attention to different rules (sequence of tenses, future in the past, exceptions).

1. Tom said: "I am watching a new film." → *Tom said that*
_____.
2. The teacher said: "The Earth goes around the Sun." → *The teacher said that* _____.
3. The actress said: "I shall never forget this award." → *The actress said that* _____.
4. John asked: "Where have you been all day?" → *John asked me*
_____.
5. The director said: "The film will be released in December." → *The director said that* _____.
6. The actor said: "I started my career in 2010." → *The actor said that*
_____.
7. Mary said: "I have never been to Paris." → *Mary said that*
_____.
8. The coach said: "You must practice every day." → *The coach said that*
_____.
9. The guide said: "The sun rises in the east." → *The guide said that*
_____.
10. The producer said: "We are working on a sequel now." → *The producer said that* _____.
11. The critic said: "The film won an Oscar in 2020." → *The critic said that*
_____.

12. The manager said: "You should call your agent." → *The manager said that* _____.

13. The actor said: "I have been rehearsing this scene for two hours." → *The actor said that* _____.

14. The director announced: "The sequel will be even better." → *The director announced that* _____.

15. The screenwriter said: "I finished the script last week." → *The screenwriter said that* _____.

Task 2.

Read the text below. For each gap, choose the correct option (A, B, or C).

A Day at the Cinema

Last Sunday, my family and I went to (1) ___ Odeon cinema in our city. It is (2) ___ oldest cinema in town, but it has recently been renovated.

First, we visited (3) ___ National Gallery, which is located next to the cinema. My elder sister, who is an art student, said that (4) ___ Tretyakov Gallery in Moscow is even bigger, but she loves our local gallery.

We decided to watch a new film by Christopher Nolan. My father said: (5) ___ is the latest film by this director." He explained that (6) ___ film would be a masterpiece. My mother asked how long we (7) ___ been waiting for this premiere. I said that I (8) ___ been looking forward to it for months.

During the film, my little brother asked me a question. He said I (9) ___ tell me what happens next I explained that I (10) ___ not tell him because I didn't know. He also asked when the film (11) ___ been made. I told him that the director (12) ___ started working on it in 2021.

After the film, my father said that (13) ___ sun sets in the west, so we could watch the sunset on our way home. My mother added that for (14) ___ information

about the film, we should visit the official website. My sister said that she (15) _____ never forget this wonderful day.

A) a B) an C) the

A) a B) an C) the

A) a B) an C) the

A) a B) an C) the

A) "This B) "That C) "It

A) a B) an C) the

A) have B) has C) had

A) have B) has C) had

A) should B) should have C) should

A) can B) could C) will

A) have B) has C) had

A) have B) has C) had

A) a B) an C) the

A) farther B) further C) farthest

A) will B) would C) shall

OTBETI

Task 1

1 – he was watching

2 – goes

3 – she should never forget

4 – where I had been

5 – the film would be released

6 – he started

7 – she had never been

8 – I must

9 – rises

10 – they were working

11 – won

12 – I should

13 – he had been rehearsing

14 – the sequel would be

15 – he finished

Task 2

1 – C

2 – C

3 – C

4 – C

5 – A

6 – C

7 – C

8 – C

9 – A

10 – B

11 – C

12 – C

13 – C

14 – B

15 – B

Критерии оценивания

Оценка	Процент выполнения	Баллы
5 (отлично)	90% – 100%	27 – 30 баллов
4 (хорошо)	75% – 89%	23 – 26 баллов
3 (удовлетворительно)	60% – 74%	18 – 22 балла
2 (неудовлетворительно)	менее 60%	менее 18 баллов

Приложение Д

Вопросы для игры в «Jeopardy»

	MOVIES	ACTORS	DIRECTORS
100	The ___ film by this director was released last week. Everyone is talking about it. (latest / last)	Tom Hanks is the ___ actor in the cast. He has been acting longer than anyone else. (oldest / eldest)	Christopher Nolan's ___ film “Oppenheimer” won many awards. It is his most recent work. (later / latest)
200	The ___ episode of the saga was the final one. The creators said they would never make another. (latest / last)	My ___ sister is also an actress. She is ten years older than me and has always inspired me to act. (older / elder)	For ___ information about the director's new project, visit the official website. (farther / further)
300	The studio announced that ___ information about the sequel would be released next month. (farther / further)	Two actors came to the audition: Robert and James. ___ was chosen for the main role, and the ___ got a supporting part. (The former / The latter)	The director lives in the house ___ to the film studio. You can walk there in two minutes. (nearest / next)
400	The ___ train to the film festival leaves at 9 AM, but the festival itself is in the ___ future. (nearest / next; near / next)	Meryl Streep is the ___ living legend of cinema. She has won more awards than any other actress. (older / oldest)	The director made two films that year: a comedy and a drama. I enjoyed the ___ more than the ___. (former / latter)
500	The director said: “The ___ distance we need to travel is 100 miles, but for ___ details about the location, read the script.” (farther / further)	In my family, my ___ brother is a director, and my ___ sister is a screenwriter. They are both older than me. (elder / older)	For ___ notice, all screenings are cancelled. We apologise for the inconvenience. (farther / further)
ОТВЕТЫ			
	MOVIES	ACTORS	DIRECTORS
100	latest	oldest	latest
200	last	elder	further

300	further	The former / The latter	next
400	next / near	oldest	latter / former
500	farther / further	elder / older	further

Отзыв на выпускную квалификационную работу

Банадысевой Марии Викторовны

**РАЗВИТИЕ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ
СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Выпускная квалификационная работа Банадысевой Марии Викторовны представляет собой законченное, самостоятельное исследование, в котором рассматриваются возможности развития грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью игровых технологий. Актуальность темы обусловлена требованиями Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), а также психолого-педагогическими особенностями подростков, для которых мотивация и вовлечённость в учебный процесс являются определяющими факторами успеха.

В первой главе автор демонстрирует глубокое понимание сущности грамматического навыка, его структуры и этапов формирования. Работа опирается на труды ведущих отечественных и зарубежных методистов (Е. И. Пассов, Я. М. Колкер, Н. Д. Гальскова, L. F. Vachman и др.), что обеспечивает высокий теоретический уровень исследования.

В практической части исследования автор предлагает не просто набор игр, а целостную систему упражнений, чётко соотнесённую с этапами формирования навыка (восприятие, имитация, автоматизация, продукция). Игры разнообразны по жанру (ролевые, настольные, викторины), что позволяет поддерживать интерес учащихся на протяжении всего цикла уроков.

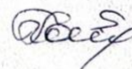
В конце каждой главы приводятся выводы: точные, логичные, соответствующие содержанию. Выпускная квалификационная работа выполнена на актуальную тему, отличается логичностью структуры, глубиной теоретического анализа и высоким качеством практической реализации.

Работа Банадысевой Марии Викторовны рекомендуется к защите и заслуживает оценки «отлично». Автор продемонстрировал высокий уровень владения методикой обучения иностранным языкам, умение анализировать научную литературу и применять теоретические знания на практике для решения конкретных педагогических задач.

Научный руководитель

Н.В. Колесова,

канд. филол. наук, доцент кафедры английского языка



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований








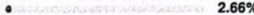

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.
АСТАФЬЕВА"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Банадысева Мария Викторовна
Самоцитирование
рассчитано для: Банадысева Мария Викторовна
Название работы: РАЗВИТИЕ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ С ПОМОЩЬЮ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение:

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ОТЧЕТ О ПРОВЕРКЕ КОРРЕКТИРОВАЛСЯ: НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ДО КОРРЕКТИРОВКИ

СОВПАДЕНИЯ		8.71%	СОВПАДЕНИЯ		8.71%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		88.63%	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		88.63%
ЦИТИРОВАНИЯ		2.66%	ЦИТИРОВАНИЯ		2.66%
САМОЦИТИРОВАНИЯ		0%	САМОЦИТИРОВАНИЯ		0%
ИИ-КОНТЕНТ		0%			

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 05.05.2026

ДАТА И ВРЕМЯ КОРРЕКТИРОВКИ: 05.05.2026 06:10

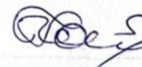
Модули поиска: Кольцо вузов; Переводные заимствования IEEE; Перефразирования по СПС ГАРАНТ: аналитика; Профессиональная лексика; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Переводные заимствования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Патенты СССР, РФ, СНГ; PubMed; Переводные заимствования; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Публикации РГБ; Перефразирования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Перефразирования по коллекции IEEE; IEEE; Сводная коллекция научных работ Беларуси; Цитирование; ИПС Адилет; СМИ России и СНГ; Шаблонные фразы; Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования); Переводные заимствования...

Работу проверил: Колесова Наталья Васильевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

5.05.26



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, Банадытсева Мария Викторовна
(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:


Развитие грамматических навыков у обучающихся средней школы с помощью мультимедийных технологий

(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)