

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

Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

Дульзон Юлия Максимовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

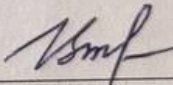
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ
ПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ АУДИРОВАНИЮ
И ГОВОРЕНИЮ В 4 КЛАССЕ

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

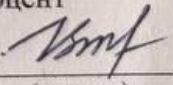
Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык и иностранный
язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

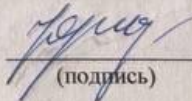
зав. кафедрой, канд. филол. наук,
доцент Битнер И.А.

«11» мая 2026 г. 
(подпись)

Руководитель: Битнер И.А.
канд. филол. наук, доцент

«11» мая 2026 г. 
(подпись)

Дата защиты «17» июня 2026 г.

«11» мая 2026 г. 
(подпись)

Оценка отлично

Красноярск, 2026

Оглавление

Введение.....	5
Глава 1. Теоретические основы использования игровых методов при обучении аудированию и говорению в начальной школе	8
1.1. Психолого-педагогические и методические основы обучения аудированию и говорению в 4 классе	8
1.1.1. Аудирование и говорение как ключевые компоненты коммуникативной компетенции младшего школьника	8
1.1.2. Возрастные особенности учащихся 4 класса и их влияние на обучение устной иноязычной речи	10
1.1.3. Нормативные требования к предметным результатам по аудированию и говорению в 4 классе (анализ ФГОС НОО)	12
1.2. Игровые методы обучения иностранному языку: теоретический анализ	13
1.2.1. Генезис понятия «игровой метод» в педагогике и методике	13
1.2.2. Классификации игровых методов и их характеристика	15
1.2.3. Требования к отбору игровых методов для 4 класса	18
1.3. Дидактический потенциал игровых методов для достижения предметных результатов по аудированию и говорению.....	19
1.3.1. Игровые методы как средство повышения мотивации и снятия психологических барьеров	19
1.3.2. Механизмы развития аудитивных навыков в игровой деятельности	20
1.3.3. Механизмы развития речевых навыков в игровой деятельности ..	21
1.3.4. Сравнительный анализ эффективности традиционных и игровых методов	22
Выводы по главе 1.....	24

Глава 2. Практическое применение игровых методов при обучении аудированию и говорению в 4 классе	26
2.1. Характеристика условий и этапов проведения опытно-практической работы.....	26
2.1.1. База проведения исследования и характеристика участников.....	26
2.1.2. Этапы проведения опытно-практической работы	27
2.1.3. Критерии и показатели оценки результатов	29
2.2. Система игровых заданий для развития навыков аудирования и говорения у учащихся 4 класса.....	30
2.2.1. Принципы построения системы игровых заданий	30
2.2.2. Тематическое планирование игровых заданий	31
2.2.3. Игры для развития навыков аудирования	31
2.2.4. Игры для развития навыков говорения.....	32
2.2.5. Пример структуры урока с использованием игровых методов.....	34
2.3. Анализ результатов использования игровых методов в процессе обучения	35
2.3.1. Динамика развития навыков аудирования	35
2.3.2. Динамика развития навыков говорения.....	36
2.3.3. Сравнительный анализ и статистическая значимость результатов.....	37
2.3.4. Обсуждение полученных результатов	38
Выводы по главе 2.....	39
Заключение	41
Список использованных источников	46
Приложения	49
Приложение А	49
Входное тестирование по аудированию и говорению для учащихся 4 класса (констатирующий этап).....	49

Раздел 1. Аудирование (выполняется всем классом одновременно)	49
Раздел 2. Говорение (индивидуальное собеседование с учителем).....	50
Раздел 3. Критерии оценивания входного тестирования	51
Приложение Б. Система игровых заданий для развития навыков аудирования и говорения (формирующий этап).....	53
Таблица Б.1.1. «True/False Moves» (Правда-ложь с движением).....	53
Раздел 2. Игры для развития навыков говорения	55
Приложение В. Пример конспекта урока с использованием игровых методов (формирующий этап)	59
Таблица В.1. План-конспект урока	59
Приложение Г. Контрольное тестирование по аудированию и говорению (контрольный этап)	62
Раздел 1. Аудирование (выполняется всем классом одновременно)	62
Раздел 2. Говорение (индивидуальное собеседование с учителем).....	63
Раздел 3. Критерии оценивания контрольного тестирования	64
Приложение Д. Образцы дидактических материалов для игр	65
Раздел 1. Карточки для игры «Bingo with Sounds» (полный комплект)..	65
Раздел 2. Карточки-опоры для ролевой игры «Restaurant Role-Play»	67
Таблица Д.2.1. Карточки для игры «Hot Seat» (тема «Animals»).....	67
Таблица Д.2.2. Примеры фонетических скороговорок для игры «True/False Moves»	67
Приложение Е. Протоколы наблюдений за уроками (фрагменты).....	68
Раздел 1. Протокол наблюдения №1 (урок 3, экспериментальная группа)	68
Раздел 2. Протокол наблюдения №5 (урок 10, контрольная группа)	68

Введение

В условиях обновления содержания начального общего образования особое внимание уделяется формированию предметных результатов по иностранному языку, прежде всего развитию навыков аудирования и говорения. Именно эти виды речевой деятельности являются наиболее сложными для младших школьников, так как требуют не только знания языкового материала, но и умения воспринимать и использовать иностранный язык в реальном общении. На практике обучение аудированию и говорению в начальной школе часто сопровождается снижением интереса учащихся, страхом речевой ошибки и недостаточной речевой активностью на уроке.

Одной из причин указанных трудностей является несоответствие традиционных методов обучения возрастным и психологическим особенностям младших школьников. Для учащихся 4 класса характерны высокая потребность в игровой деятельности, эмоциональная отзывчивость и ориентация на наглядность и практическое действие. В связи с этим особую значимость приобретают игровые методы обучения, которые позволяют создать благоприятную речевую среду, повысить мотивацию к изучению иностранного языка и вовлечь учащихся в активное речевое взаимодействие.

Игровые методы широко используются в практике обучения иностранному языку, однако их применение нередко носит эпизодический характер и не всегда направлено на достижение конкретных предметных результатов. Это определяет необходимость более системного использования игровых методов при обучении аудированию и говорению в начальной школе, что и обуславливает актуальность данного исследования.

Объект исследования — процесс обучения иностранному языку в начальной школе. **Предмет исследования** — использование игровых методов для достижения предметных результатов при обучении аудированию и говорению в 4 классе.

Цель исследования — теоретически обосновать и проверить на практике эффективность использования игровых методов для достижения

предметных результатов при обучении аудированию и говорению учащихся 4 класса.

Для достижения поставленной цели в работе предполагается решение следующих **задач**:

1. Рассмотреть особенности обучения аудированию и говорению на иностранном языке в 4 классе.
2. Изучить понятие и основные виды игровых методов, применяемых в обучении иностранному языку.
3. Определить возможности игровых методов для достижения предметных результатов по аудированию и говорению в начальной школе.
4. Разработать систему игровых заданий, направленных на развитие навыков аудирования и говорения у учащихся 4 класса.
5. Проанализировать результаты использования игровых методов в процессе обучения иностранному языку.

Теоретико-методологическую базу исследования составляют труды отечественных и зарубежных ученых в области методики обучения иностранным языкам, педагогики и психологии, а также положения коммуникативного и деятельностного подходов к обучению иностранному языку. В работе учитываются современные требования федеральных образовательных стандартов начального общего образования.

В ходе исследования были использованы следующие **методы исследования**: анализ научной и методической литературы, наблюдение за учебным процессом, педагогический эксперимент, анализ продуктов деятельности учащихся, сравнение и обобщение полученных результатов.

Научная новизна исследования заключается в систематизации игровых методов обучения аудированию и говорению с учетом возрастных особенностей учащихся 4 класса и направленности на достижение предметных результатов.

Практическая ценность исследования состоит в возможности использования разработанной системы игровых заданий на уроках иностранного языка в начальной школе. Материалы исследования могут быть использованы учителями иностранного языка, студентами педагогических вузов, а также в ходе педагогической практики.

Апробация результатов исследования осуществлялась в процессе прохождения педагогической практики на базе Красноярской университетской гимназии №1 «Универс», где были проведены уроки иностранного языка с использованием игровых методов обучения аудированию и говорению.

Объем и структура исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

В **первой главе** рассматриваются теоретические основы использования игровых методов при обучении аудированию и говорению в начальной школе, анализируются особенности обучения данным видам речевой деятельности в 4 классе, а также раскрываются возможности игровых методов для достижения предметных результатов.

Во **второй главе** представлено описание опытно-практической работы, разработана система игровых заданий для развития навыков аудирования и говорения у учащихся 4 класса, а также проведен анализ результатов их применения.

В **приложениях** представлены примеры игровых заданий, конспекты уроков, а также дополнительные материалы, использованные в ходе исследования.

Глава 1. Теоретические основы использования игровых методов при обучении аудированию и говорению в начальной школе

1.1. Психолого-педагогические и методические основы обучения аудированию и говорению в 4 классе

1.1.1. Аудирование и говорение как ключевые компоненты коммуникативной компетенции младшего школьника

Современная методика преподавания иностранных языков базируется на компетентностном подходе, в рамках которого целью обучения является формирование коммуникативной компетенции. Как отмечает известный методист Н. Д. Гальскова, коммуникативная компетенция включает в себя несколько компонентов: лингвистический (владение языковыми средствами), речевой (умение использовать эти средства в процессе общения), социокультурный (знание норм поведения в стране изучаемого языка) и компенсаторный (умение выйти из положения при нехватке языковых средств) [Гальскова, 2006, с. 84-86].

В структуре коммуникативной компетенции именно **речевой компонент**, реализуемый через аудирование и говорение, является наиболее значимым на начальном этапе обучения. Это связано с тем, что для ребенка 10-11 лет естественной формой освоения нового языка является устная коммуникация, а не чтение или письмо, которые в родном языке уже автоматизированы, а в иностранном еще вызывают трудности.

В структуре коммуникативной компетенции младшего школьника, как подчеркивает М.А. Ариян, особое место занимает умение воспринимать иноязычную речь на слух и реагировать на нее в устной форме [Ариян, 2021, с. 67–69].

Обратимся к психолингвистической природе аудирования. **Аудирование** — это не пассивное восприятие звуков, как часто ошибочно

полагают начинающие учителя. Это активный процесс, в котором участвуют механизмы внутреннего проговаривания, вероятностного прогнозирования и смыслового сжатия. А. А. Леонтьев в своих работах по психолингвистике подчеркивал, что процесс понимания речи на слух включает три последовательные фазы [Леонтьев, 2003, с. 98-100]:

1. **Фаза ориентировки** — слушающий настраивается на восприятие речи, определяет тему и коммуникативное намерение говорящего (спросить, сообщить, попросить).

2. **Фаза планирования** — на основе первых услышанных слов (ключевых лексем) выдвигаются гипотезы о содержании высказывания.

3. **Фаза сличения** — поступающие сигналы сравниваются с образами, хранящимися в долговременной памяти, и гипотеза либо подтверждается, либо отвергается.

В 4 классе этот процесс имеет свою специфику. Объем оперативной памяти ребенка ограничен (5-7 слов), поэтому длинные фразы вызывают «сбой» на фазе сличения. Ученик «застревает» на третьем слове и перестает слышать остальное. Это объясняет, почему тексты для аудирования в 4 классе не должны превышать 3-4 предложений [Соловова, 2005, с. 60-61].

Говорение как продуктивный вид деятельности имеет иную структуру. Е. И. Пассов, создатель коммуникативной методики, выделял в говорении три аспекта: мотивационный (зачем я говорю?), содержательный (что я говорю?) и процессуальный (как я строю фразу?) [Пассов, 2010, с. 51-53]. Для четвероклассника самым сложным является мотивационный аспект. В реальной жизни ребенок не испытывает естественной потребности сказать что-то на английском языке за пределами класса. Задача учителя — создать **искусственную коммуникативную ситуацию**, где язык становится средством достижения игровой цели (выиграть, получить балл, найти клад). Без этого говорение превращается в механическое повторение фраз, которое не формирует речевого умения.

И. Л. Бим в своих исследованиях по начальному этапу обучения подчеркивала важность взаимосвязи аудирования и говорения: «Нельзя научить говорить, не научив понимать, и наоборот, понимание речи без попытки воспроизведения быстро угасает» [Бим, 2002, с. 74-75]. Эта двусторонняя связь становится основой для использования игровых методов, которые одновременно задействуют оба канала.

1.1.2. Возрастные особенности учащихся 4 класса и их влияние на обучение устной иноязычной речи

Четвертый класс занимает особое место в возрастной периодизации. Согласно концепции Л. С. Выготского, это возраст «кризиса 7 лет», который к 10-11 годам переходит в стабильный период младшего школьного возраста, однако с ярко выраженными чертами предпоздкового периода [Выготский, 1991, с. 110-112]. Рассмотрим ключевые особенности, значимые для обучения аудированию и говорению.

1. Развитие внимания. В 4 классе происходит постепенный переход от непроизвольного внимания (ребенок обращает внимание на яркое, необычное, громкое) к произвольному (способность сосредоточиться по заданию). Однако, по данным физиологов и психологов, устойчивость произвольного внимания в этом возрасте не превышает 15-20 минут. После этого наступает фаза торможения. Как пишет Е. Н. Соловова, «на уроке иностранного языка каждые 5-7 минут должна происходить смена вида деятельности, иначе дети перестают слышать учителя» [Соловова, 2005, с. 102-103]. Импликация для обучения: тексты для аудирования не могут быть длинными. Игровые методы (например, игра «Снежный ком» или «Глухой телефон») должны быть короткими и интенсивными.

2. Развитие памяти. В этом возрасте доминирует механическая память (запоминание через многократное повторение), но активно развивается смысловая память. А. Н. Леонтьев отмечал, что младшие школьники лучше

запоминают то, что связано с их практическими действиями и эмоциями [Леонтьев, 1977, с. 114-116]. Игровой метод как раз и обеспечивает эмоциональную окраску запоминаемого материала. Например, лексика по теме «Еда», заученная через игру «Съедобное-несъедобное» с мячом, запоминается в 3-4 раза быстрее, чем через простое хоровое повторение за учителем.

3. Эмоциональная сфера. Дети 10-11 лет очень эмоциональны, ранимы и чувствительны к оценке. Страх сделать ошибку («language shock») является главным тормозом в говорении. Как подчеркивает Е. И. Пассов, «обучение говорению должно начинаться не с исправления ошибок, а с создания психологически комфортной среды» [Пассов, 2010, с. 70-72]. Игра создает такую среду, потому что ошибка в игре — это не личная неудача, а часть игрового сюжета (персонаж ошибся, надо помочь).

4. Мышление. Переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению еще не завершен. Абстрактные понятия (времена глаголов, правила чтения) усваиваются трудно. Для четвероклассника «глагол to be» — это пустой звук, если он не связан с образом (например, «глагол-хамелеон», который меняет цвет в зависимости от местоимения). Игровые методы позволяют визуализировать и драматизировать абстрактный языковой материал [Гальскова, 2006, с. 165-166].

5. Потребность в общении и самоутверждении. В 4 классе усиливается интерес к сверстникам, появляются первые лидеры и аутсайдеры. Игровые методы (особенно командные игры) позволяют застенчивым детям раскрыться через игровую роль, а активным — проявить лидерские качества в рамках языкового соревнования.

1.1.3. Нормативные требования к предметным результатам по аудированию и говорению в 4 классе (анализ ФГОС НОО)

Для того чтобы понять, каких именно результатов мы должны достичь с помощью игровых методов, необходимо обратиться к нормативным документам. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО), утвержденный Приказом Минпросвещения РФ от 31.05.2021 № 286, четко регламентирует предметные результаты по иностранному языку [ФГОС НОО, 2021, с. 15-17].

Проанализируем требования для 4 класса (как итогового этапа начальной школы):

Таблица 1. Предметные результаты по аудированию и говорению согласно ФГОС НОО

<i>Вид РД</i>	<i>Что должен уметь ученик 4 класса</i>	<i>Возможные трудности</i>	<i>Как игра помогает преодолеть трудность</i>
Аудирование	Понимать на слух речь учителя и одноклассников (2-4 реплики).	Не различает похожие звуки (ship/sheep).	Фонетические игры с карточками (подними красную, если услышал [i:], синюю - [i]).
	Понимать основное содержание аудиотекста (сказки, рассказа).	Теряет нить повествования из-за незнакомых слов.	Игры на прогнозирование (услышал слово "wolf" — жди опасности).
	Выделять конкретную информацию (время, имя, цвет).	Не удерживает в памяти задание.	Игры типа «Bingo» (услышал цифру — зачеркнул).
Говорение	Участвовать в диалоге этикетного характера (поздороваться, поблагодарить, попрощаться).	Забывает формулы вежливости.	Ролевая игра «В гостях у Микки Мауса».

Участвовать в диалогерасспросе (задать вопрос "Where is...?", "What colour?").	Путает порядок слов в вопросе.	Игра «Интервью со звездой» (ошибка в вопросе — нет автографа).
Составлять монолог-описание (3-5 предложений о животном, семье).	Говорит односложно (My cat is big).	Игра «Угадай животное» (описываешь, класс отгадывает).

Как видно из таблицы, требования достаточно конкретны. Однако практика показывает, что выполнение этих требований часто срывается из-за **психологического барьера** (страх публичной речи) и **языковой интерференции** (перенос грамматических конструкций родного языка) [Бим, 2002, с. 84-86]. Именно здесь игровые методы демонстрируют свою высокую эффективность, так как они позволяют тренировать языковой материал в ситуации, приближенной к реальному общению, но при этом безопасной для самооценки ребенка.

Современные требования ФГОС НОО к предметным результатам по иностранному языку, как отмечают Н.Д. Гальскова и А.П. Василевич, ориентированы не на формальное знание языковых структур, а на реальное использование языка в коммуникативных ситуациях, что особенно актуально при обучении аудированию и говорению [Гальскова, Василевич, 2022, с. 112–115].

1.2. Игровые методы обучения иностранному языку: теоретический анализ

1.2.1. Генезис понятия «игровой метод» в педагогике и методике

Понятие «**игра**» имеет глубокие исторические корни. Еще древнегреческие философы (Платон, Аристотель) рассматривали игру как важное средство воспитания. В педагогике Нового времени Ж.-Ж. Руссо и Ф.

Фребель говорили о спонтанной игре как о естественном состоянии ребенка. Однако научное обоснование игрового метода мы находим в трудах советских психологов Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина и А. Н. Леонтьева.

Л. С. Выготский сформулировал положение о том, что «игра есть источник развития и создает зону ближайшего развития» [Выготский, 1991, с. 98-99]. В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, он как бы на голову выше себя. Это чрезвычайно важная мысль для методики: в игре ученик 4 класса может использовать такие языковые конструкции, которые в обычной учебной ситуации ему недоступны.

Д. Б. Эльконин, развивая идеи Выготского, выделил **ролевою игрою** как ведущий вид деятельности дошкольников и младших школьников. По его мнению, именно ролевая игра позволяет ребенку освоить социальные отношения и нормы поведения [Эльконин, 1999, с. 120-122]. В контексте обучения иностранному языку это означает, что через ролевою игрою ученик осваивает не только лексику и грамматику, но и **социокультурные нормы** общения на изучаемом языке (как обратиться к незнакомцу, как поблагодарить за комплимент и т.д.).

В методике преподавания иностранных языков термин «игровой метод» стал активно использоваться с 1970-х годов в связи с распространением коммуникативного подхода (Е. И. Пассов, В. Л. Скалкин). Если до этого игра воспринималась как «разрядка» или «физминутка», то Пассов предложил рассматривать игру как **единицу обучения**, которая органично вплетена в канву урока и служит достижению учебных целей [Пассов, 2010, с. 115-117].

Существует терминологическая путаница, которую важно устранить. В методической литературе используются понятия:

- **Игровая деятельность** — широкое понятие, охватывающее все виды игр.
- **Игровой прием** — конкретное действие (например, сюрпризный момент, появление персонажа).

- **Игровой метод** — совокупность приемов, объединенных общей целью и логикой, направленная на решение учебной задачи.

Таким образом, игровой метод — это не просто «поиграли 5 минут», а продуманная система организации учебного процесса, где игровая мотивация (желание выиграть, получить роль) служит двигателем для речевой деятельности.

1.2.2. Классификации игровых методов и их характеристика

Вопрос классификации игр является одним из самых сложных в методике. Разные авторы предлагают разные основания для деления. Рассмотрим наиболее авторитетные классификации и выберем ту, которая релевантна для 4 класса.

Подход **А. Н. Щукина**. А. Н. Щукин в своем фундаментальном труде «Обучение иностранным языкам» предлагает делить игры на [Щукин, 2010, с. 209-211]:

1. **Языковые** (грамматические, лексические, фонетические, орфографические). Цель — отработка формы.
2. **Речевые**. Цель — развитие умения выражать содержание.
3. **Ролевые**. Цель — развитие умения взаимодействовать.

Подход **Е. И. Пассова**. Е. И. Пассов, исходя из своей коммуникативной методики, делит игры на [Пассов, 2010, с. 119-122]:

1. **Игры с внешней речью** (диалоги, полилоги).
2. **Игры с внутренней речью** (разгадывание кроссвордов, логических задач на языке).

Аналогичное исследование, проведенное В.А. Натальченко [Натальченко, 2024], также подтверждает эффективность использования игровых методов на уроках английского языка в начальной школе. Автор

анализирует психофизиологические особенности младших школьников и приходит к выводу, что игровые методы способствуют повышению мотивации и успеваемости.

Подход **Г. К. Селевко** (наиболее удобный для практики). Г. К. Селевко в «Энциклопедии образовательных технологий» предлагает классификацию по характеру педагогического процесса [Селевко, 1998, с. 34-36]:

- Обучающие, тренировочные, контролирующие.
- Познавательные, воспитательные, развивающие.
- Репродуктивные, продуктивные, творческие.
- Коммуникативные, диагностические.

Дополнительным основанием для классификации игровых методов, по мнению И.Л. Колесниковой, может служить их разделение по виду речевой деятельности: игры на развитие рецептивных видов (аудирование, чтение) и игры на развитие продуктивных видов (говорение, письмо) [Колесникова, 2021, с. 45–47].

Рабочая классификация для 4 класса (синтез подходов)

Для практической части нашего исследования мы будем опираться на следующую классификацию, адаптированную под возрастные особенности четвероклассников:

Таблица 2. Классификация игровых методов для обучения аудированию и говорению в 4 классе

Критерий	Вид игры	Пример	Цель использования
По целевой направленности	Фонетические	«Скороговорки-гонки», «Глухой телефон»	Постановка произношения, различение звуков.

	Лексические	«Bingo», «Memory», «Снежный ком»	Активизация слов в речи, автоматизация.
	Грамматические	«Кубик времен», «Построй предложение»	Преодоление грамматической интерференции.
По форме организации	Статические (настольные)	Лото, домино, настольные игры с фишками	Подходит для слабых учеников, дает время подумать.
	Подвижные	«Съедобное-несъедобное», «Крокодил»	Смена деятельности, снятие мышечного напряжения.
	Музыкальные	«Угадай песню», «Вставь пропущенное слово»	Развитие слуховой памяти, ритма.
По наличию роли	Безролевые	Соревнование «Кто больше слов составит»	Тренировка скорости реакции.
	Ролевые	«В магазине», «На вокзале», «Интервью»	Развитие стратегий речевого поведения.
По количеству участников	Индивидуальные	«Собери пазл-предложение»	Работа с отстающими.
	Парные	«Информационная пропасть» (Information Gap)	Развитие умения запрашивать информацию.
	Командные	«Своя игра» (Jeopardy)	Развитие коллективной ответственности.

Особого внимания заслуживают **ролевые игры**. По мнению В. Л. Скалкина, именно ролевая игра является наиболее адекватной формой обучения устному общению, так как она моделирует реальные ситуации общения и требует от участников спонтанной реакции [Скалкин, 1986, с. 93-95]. Для 4 класса ролевые игры должны быть максимально алгоритмизированы: четкая роль, понятная ситуация, карточки-опоры. Например, игра «В магазине игрушек»: один ученик — продавец (держит

карточку с фразами: "Can I help you?", "Here you are", "That's... dollars"), другой — покупатель (карточка: "I'd like a...", "How much is it?").

1.2.3. Требования к отбору игровых методов для 4 класса

Не любая игра полезна на уроке английского языка. Методистами сформулирован ряд требований, которые необходимо соблюдать при отборе игр для четвероклассников [Соловова, 2005, с. 104-106; Гальскова, 2006, с. 158-160].

1. **Соответствие программному материалу.** Игра должна работать на конкретную лексическую или грамматическую тему, которая изучается в данный момент.

2. **Учет возрастных особенностей.** Правила игры должны объясняться за 1-2 минуты. Если учитель объясняет правила дольше, чем длится сама игра — это плохая игра.

3. **Наличие элемента соревнования.** Дети 10-11 лет любят сравнивать свои результаты. Это может быть соревнование на скорость, на правильность, на оригинальность.

4. **Безопасность и тактичность.** Игра не должна унижать достоинство проигравшего. Важно продумать систему поощрения для всех участников (баллы, жетоны, похвала).

5. **Четкий временной регламент.** Игра не должна затягиваться. Оптимальная продолжительность одной игры в 4 классе — 5-7 минут. Исключение — ролевые игры-проекты (10-12 минут).

6. **Вербальная активность всех участников.** В игре не должно быть «зрителей». Каждый ученик должен говорить. Если игра фронтальная (хоровая) — это допустимо, но лучше, если игра организована в парах или мини-группах.

1.3. Дидактический потенциал игровых методов для достижения предметных результатов по аудированию и говорению

1.3.1. Игровые методы как средство повышения мотивации и снятия психологических барьеров

Проблема мотивации в обучении иностранному языку стоит острее, чем по другим предметам. Почему? Потому что дома ребенок говорит по-русски, в магазине — по-русски, с друзьями — по-русски. Английский язык для него — это «искусственный мир», существующий только в классе. Задача учителя — сделать этот мир привлекательным. Игровые методы решают эту задачу через **смену мотивации**.

Игровая деятельность на уроке иностранного языка, как показывают исследования А.Н. Щукина и Г.М. Фроловой, повышает внутреннюю мотивацию учащихся начальной школы в 2–2,5 раза по сравнению с традиционными формами работы [Щукин, Фролова, 2023, с. 204–206].

И. А. Зимняя, исследуя мотивацию речевой деятельности, выделила внутренние и внешние мотивы [Зимняя, 2001, с. 120-122]. Внешний мотив — «учитель сказал учить слова, потому что будет контрольная». Внутренний мотив — «я хочу выиграть в игре, а для этого мне нужно быстро вспомнить слово». Игровой метод как раз и позволяет трансформировать внешний мотив во внутренний.

Рассмотрим механизм снятия психологического барьера подробнее. В психологии существует понятие **«коммуникативного страха»**. Он проявляется в виде покраснения, заикания, отказа отвечать. Е. И. Пассов предлагает концепцию **«ситуации успеха»**. В игре каждый может быть успешен: не обязательно правильно говорить, можно быстро бегать в подвижной игре, можно красиво рисовать, можно хорошо соображать. Ребенок, успешный в каком-либо игровом действии, получает «индугенцию» на речевую ошибку. Он расслабляется и начинает говорить смелее [Пассов, 2010, с. 134-136].

Кроме того, игровые методы активизируют **эмоциональную память**. Известно, что события, окрашенные сильной эмоцией (радость победы, досада проигрыша, смех от нелепой ситуации), запоминаются надолго. Если новая лексика была введена в веселой игре, она «прилипает» к эмоции и всплывает в памяти быстрее, чем выученная через зубрежку.

1.3.2. Механизмы развития аудитивных навыков в игровой деятельности

Развитие аудирования через игру имеет свою специфику. Традиционное аудирование — это «тест на понимание»: прослушай — ответь на вопросы. Это стрессовая ситуация, так как у ученика нет возможности переслушать (в реальной жизни — есть, можно переспросить, но в школе часто аудирование дают один раз). Игровой метод меняет подход.

Игры на развитие фонематического слуха. Это основа аудирования. Если ребенок не различает звуки, он не поймет слово. Игры: «Услышь звук» (хлопни в ладоши, если услышишь [θ]), «Найди пару» (соедини картинку и транскрипцию), «Испорченный телефон» (шепотом передаем фразу, проверяем, что получилось). *Механизм:* Игра заставляет вслушиваться в тонкие акустические различия, так как от этого зависит успех в игре (правильно передал цепочку — выиграл).

Игры на развитие вероятностного прогнозирования. Человек не слышит каждую букву, он «достраивает» смысл из обрывков. Игры: «Угадай концовку» (учитель читает предложение, останавливаясь на последнем слове, дети хором кричат), «Снежный ком» (первый ученик говорит слово, второй повторяет и добавляет свое, третий — три слова и т.д., задача — не сбиться). *Механизм:* Развивается «чувство языка», способность предугадывать слово по контексту [Соловова, 2005, с. 62-63].

Игры на выделение конкретной информации. Умение слушать выборочно, игнорируя шум. Игры: «Bingo» (на листе таблица 3x3 со словами,

учитель читает текст, ученики зачеркивают услышанные слова, победил тот, у кого заполнилась линия), «Светофор» (поднимают зеленую карточку, если услышали правду, красную — если ложь). *Механизм:* Ученик знает, что ему нужно искать. Это снижает тревожность и тренирует концентрацию [Гальскова, 2006, с. 170-172].

Эффективность использования визуальных опор в играх на аудирование подтверждается данными М.В. Вербицкой и О.С. Миндрук: применение картинок, жестов и мимики повышает точность понимания иноязычной речи на слух у младших школьников на 30–35% [Вербицкая, Миндрук, 2022, с. 78–81].

1.3.3. Механизмы развития речевых навыков в игровой деятельности

Говорение — это не только знание слов, но и умение быстро строить фразы. Игровые методы позволяют автоматизировать навыки на уровне подсознания.

Игры на автоматизацию лексики. Игры типа «Цепочка» (называем слова по теме, кто повторился — выбывает), «Снежный ком» (My mother is kind, my mother is kind and beautiful, my mother is kind, beautiful and clever...), «Крокодил» (один показывает слово без звука, другие отгадывают на английском). *Механизм:* Слово не просто повторяется, оно «вытаскивается» из памяти в условиях дефицита времени, что тренирует скорость речевой реакции.

Игры на отработку грамматических структур. Грамматика — это самое скучное для ребенка. Игра драматизирует грамматику. Например, игра «Полицейский» на отработку Past Simple: один ученик — полицейский, он спрашивает "What did you do yesterday?", другой — подозреваемый, он придумывает алиби "I watched TV". Кто запутается в окончаниях — тот «пойман». *Механизм:* Грамматическое правило становится инструментом игры, а не самоцелью [Пассов, 2010, с. 121-123].

Развитие диалогической речи через ролевые игры. Диалог-расспрос (запрос информации) лучше всего отрабатывается в играх с **информационным разрывом** (Information gap). Ученик А видит картинку (например, семью), ученик Б не видит. Задача Б — задать вопросы "Who is this?", "What is his name?", чтобы восстановить картинку у себя в тетради. *Механизм:* Возникает естественная необходимость задавать вопросы. Речь становится мотивированной, а не учебной [Соловова, 2005, с. 108-109].

Развитие монологической речи. Монолог сложнее диалога, потому что нет поддержки собеседника. Игра «Волшебный мешочек»: ребенок достает из мешка игрушку и должен рассказать о ней 3 предложения (коллектив потом отгадывает, что это). Игра «Снежный ком» для монолога: первый ученик говорит одно предложение о животном, второй повторяет его и добавляет свое и т.д., пока не получится связный рассказ. *Механизм:* Игровая задача (отгадать, выиграть) стимулирует говорение, а опоры (картинки, ключевые слова) снижают сложность.

1.3.4. Сравнительный анализ эффективности традиционных и игровых методов

Для того чтобы обосновать выбор игровых методов в практической части диплома, проведем теоретическое сравнение.

Таблица 3. Сравнительная характеристика традиционного и игрового подходов к обучению говорению

<i>Параметр</i>	<i>Традиционный подход (упражнения)</i>	<i>Игровой подход</i>
Роль учителя	Контролер, корректор ошибок.	Организатор, участник, помощник.
Роль ученика	Объект обучения (выполняет задание).	Субъект деятельности (игрок).

Отношение к ошибке	Ошибка — негатив, требует немедленного исправления.	Ошибка — часть игры (можно «потерять жизнь», но можно переспросить).
Характер речи	Репродуктивный (повторение за образцом).	Продуктивный (порождение собственного высказывания).
Мотивация	Внешняя (оценка, отметка).	Внутренняя (желание выиграть, узнать результат).
Психологический климат	Напряжение, страх ошибиться.	Расслабленность, азарт.
Результат	Знание правил, но неумение их применить в реальной ситуации.	Навык спонтанной речи в рамках смоделированной ситуации.

Как видно из таблицы, игровые методы имеют явные преимущества в формировании **коммуникативных умений**, в то время как традиционные упражнения хороши для отработки изолированных грамматических форм (склонения, спряжения). Оптимальной стратегией является их разумное сочетание: на этапе введения материала — традиционные упражнения (показ, повторение), на этапе активизации и закрепления — игровые методы [Бим, 2002, с. 90-92].

Оптимальной стратегией обучения, как отмечает З.Н. Никитенко, является разумное сочетание традиционных упражнений (на этапе введения и первичного закрепления) и игровых методов (на этапе активизации и применения в условно-речевых ситуациях) [Никитенко, 2021, с. 134–136].

Современные исследования подтверждают высокий дидактический потенциал игровых методов в обучении иностранному языку. Так, Т.В. Волкодав и Е.В. Волкодав [Волкодав, Волкодав, 2023] в статье, опубликованной в журнале из перечня ВАК, обосновывают эффективность использования игр для развития коммуникативных компетенций учащихся. Хотя исследование ориентировано на подростков-билингвов, его выводы о дидактической ценности игровых методов применимы и к обучению младших школьников.

Выводы по главе 1

В результате теоретического анализа психолого-педагогической и методической литературы по проблеме использования игровых методов для достижения предметных результатов при обучении аудированию и говорению в 4 классе можно сформулировать следующие выводы.

1. **Уточнена специфика обучения аудированию и говорению в 4 классе.** Установлено, что успешность формирования данных видов речевой деятельности напрямую зависит от учета возрастных особенностей учащихся: непроизвольного внимания (необходимость смены деятельности каждые 5-7 минут), наглядно-образного мышления (потребность в визуальных опорах), высокой эмоциональной восприимчивости (страх ошибки). Нормативные требования ФГОС НОО к предметным результатам по аудированию (понимание основного содержания, выделение фактов) и говорению (диалог-расспрос, монолог-описание) могут быть полноценно реализованы только при создании благоприятной психологической атмосферы на уроке.

2. **Систематизированы теоретические основы игрового метода.** Игровой метод в обучении иностранному языку представляет собой не развлечение, а целенаправленную систему педагогических приемов, основанную на игровой мотивации. Анализ трудов Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина, Е. И. Пассова и А. Н. Щукина позволил выделить ключевые характеристики игрового метода: наличие выигрыша/результата, добровольность, моделирование жизненных ситуаций и наличие правил. Предложена рабочая классификация игр для 4 класса по следующим основаниям: целевая направленность (фонетические, лексические, грамматические), форма организации (статические, подвижные, музыкальные), наличие роли (ролевые и безролевые) и количество участников (индивидуальные, парные, командные).

3. **Раскрыт дидактический потенциал игровых методов.** Доказано, что игровые методы обладают значительным

потенциалом для достижения предметных результатов. Они выполняют следующие функции:

- **Мотивационную** (трансформируют внешний мотив «учитель требует» во внутренний «я хочу выиграть»).
- **Психологическую** (снимают страх ошибки, создавая «ситуацию успеха» через игровую роль).
- **Тренировочную** (обеспечивают многократное неосознанное повторение языкового материала в условиях, приближенных к реальной коммуникации).
- **Развивающую** (развивают фонематический слух, вероятностное прогнозирование, скорость речевой реакции).

4. **Выявлены условия эффективного использования игровых методов.** Теоретический анализ показал, что для достижения планируемых результатов игра должна соответствовать программному материалу, возрасту учащихся, иметь четкий временной регламент (5-7 минут) и обеспечивать вербальную активность всех участников. Игровой метод не должен использоваться хаотично («поиграем, если останется время»), а должен быть встроен в систему уроков как обязательный этап активизации речевых навыков.

Таким образом, теоретическое исследование подтверждает гипотезу о том, что системное и целенаправленное использование игровых методов способствует более эффективному достижению предметных результатов по аудированию и говорению в 4 классе по сравнению с традиционными методами обучения. Полученные теоретические выводы создают необходимую основу для разработки и апробации системы игровых заданий в рамках опытно-практической работы, представленной во второй главе данного исследования.

Глава 2. Практическое применение игровых методов при обучении аудированию и говорению в 4 классе

2.1. Характеристика условий и этапов проведения опытно-практической работы

2.1.1. База проведения исследования и характеристика участников

Опытно-практическая работа проводилась на базе Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Красноярская университетская гимназия №1-Универс» (сокращенное наименование МАОУ «КУГ №1 - Универс») города Красноярск. Школа работает по УМК «Spotlight» («Английский в фокусе») для 4 класса (авторы: Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс), который широко используется в российских школах и соответствует требованиям ФГОС НОО.

В исследовании приняли участие **24 учащихся 4 «Б» класса**. Возраст детей — 10-11 лет. Класс был разделён на две равнозначные группы по 12 человек:

- **Экспериментальная группа (ЭГ)** — в ней обучение аудированию и говорению проводилось с использованием разработанной нами системы игровых заданий.

- **Контрольная группа (КГ)** — обучение шло по традиционной методике (упражнения «Послушай и повтори», «Ответь на вопросы», «Составь диалог по образцу» без использования игровых методов).

Почему 4 класс? Как мы выяснили в теоретической части (параграф 1.1.2), этот возраст является переходным: у детей ещё сильна потребность в игре, но уже появляются элементы произвольного внимания и самоконтроля. Это идеальный «полигон» для апробации игровых методов.

Перед началом работы мы провели предварительное наблюдение за уроками английского языка в этом классе. Вот что удалось выяснить:

- Учитель активно использует аудиодиски к УМК, но делает это формально (включил запись — дети прослушали — выполнили тест).

- Говорение сводится к чтению диалогов по ролям из учебника. Спонтанной речи практически нет.

- 5 из 24 учеников (около 21%) отказываются отвечать устно, прячутся за спины одноклассников или говорят «I don't know» на любой вопрос.

- Дети оживляются только тогда, когда учитель предлагает поиграть в конце урока («Осталось 5 минут — давайте в «Снежный ком»).

Это наблюдение подтвердило актуальность нашего исследования: игра используется как «награда», а не как системный метод обучения.

2.1.2. Этапы проведения опытно-практической работы

Опытно-практическая работа включала три классических этапа, описанных в методической литературе [Загвязинский, 2010, с. 78-80; Соловова, 2005, с. 120-122].

Таблица 4. Этапы опытно-практической работы

<i>Этап</i>	<i>Сроки</i>	<i>Содержание работы</i>	<i>Методы сбора данных</i>
1. Констатирующий	1-2 неделя	Диагностика исходного уровня сформированности навыков аудирования и говорения в ЭГ и КГ.	Тестирование по аудированию, устное собеседование, наблюдение.
2. Формирующий	3-4 неделя	Проведение уроков в ЭГ с использованием системы игровых заданий; уроки в КГ — по традиционной методике.	Педагогическое наблюдение, анализ продуктов деятельности, ведение дневника наблюдений.
3. Контрольный	5-6 неделя	Повторная диагностика уровня сформированности навыков в обеих группах. Сравнение результатов.	Тестирование, собеседование, методы математической обработки данных.

При организации опытно-практической работы мы руководствовались положением Е.И. Пассова и Н.Е. Кузовлевой о том, что эффективность экспериментального обучения во многом зависит от корректного подбора диагностического инструментария, адекватного возрасту испытуемых и измеряемым параметрам [Пассов, Кузовлева, 2023, с. 156–158].

На **констатирующем этапе** мы провели срез знаний. Ученикам обеих групп предложили выполнить одинаковые задания:

Задание на аудирование (разработано на материале пройденной темы «My toys»): Прослушать короткий диалог (40 секунд, 6 реплик) и ответить на три вопроса:

1. What colour is the doll? (A) red (B) blue (C) green
2. Where is the teddy bear? (A) on the shelf (B) in the box (C) under the bed
3. How many cars does Ben have? (A) 1 (B) 2 (C) 3

Задание на говорение (индивидуальное собеседование с учителем): Ученику показывали картинку с изображением комнаты с игрушками. Нужно было:

1. Ответить на 3 вопроса учителя (What can you see? Where is the ball? Do you like playing with dolls?).
2. Самостоятельно описать одну игрушку (2-3 предложения).

Результаты констатирующего среза оказались почти одинаковыми в обеих группах (разница не превышала 5%). Это означало, что группы можно считать однородными, и дальнейшее сравнение результатов будет корректным. Подробные цифры мы представим в параграфе 2.3.

Формирующий этап стал основным. На протяжении 6 недель (12 уроков, 2 урока в неделю) в экспериментальной группе мы использовали разработанную систему игровых заданий. Уроки в контрольной группе велись тем же учителем по тому же УМК, но без применения игр. Дневник наблюдений фиксировал:

- Активность учеников (количество поднятых рук, желающих ответить).
- Эмоциональное состояние (улыбаются, смеются, или сидят «скучные»).
- Речевые ошибки (какого типа ошибки преобладают).
-

2.1.3. Критерии и показатели оценки результатов

Для объективного измерения эффективности игровых методов, мы выделили критерии оценки, опираясь на требования ФГОС (параграф 1.1.3) и работы Е. Н. Солововой по контролю в обучении языку [Соловова, 2005, с. 130-132].

Критерии оценки навыков аудирования:

1. **Полнота понимания** — процент правильно понятой информации (из 5 фактов понял 3 — 60%).
2. **Точность фонематического восприятия** — способность различать похожие звуки (ship/sheep).
3. **Скорость реакции** — время между окончанием звучания и выполнением действия (поднял карточку, ответил).

Критерии оценки навыков говорения:

1. **Объем высказывания** — количество фраз/предложений, которое ученик может породить без паузы.
2. **Лексико-грамматическая правильность** — количество ошибок на 1 предложение.
3. **Беглость (беспаузальность)** — количество неоправданных пауз (хезитаций) типа «э-э-э», «м-м-м».
4. **Коммуникативная направленность** — использует ли ученик клише вежливости, умеет ли задать вопрос.

Уровни сформированности навыков мы определили как:

- **Высокий (80-100%)** — задание выполнено полностью, ошибок нет или 1-2 негрубых, речь беглая.

- **Средний (50-79%)** — задание выполнено частично, ошибки есть, но смысл понятен, паузы присутствуют.

- **Низкий (менее 50%)** — задание не выполнено или выполнено менее чем наполовину, речь невозможна без подсказок.

Эти критерии были использованы на констатирующем и контрольном этапах для получения сопоставимых данных.

2.2. Система игровых заданий для развития навыков аудирования и говорения у учащихся 4 класса

2.2.1. Принципы построения системы игровых заданий

Разрабатывая систему игровых заданий, мы опирались на теоретические выводы, сделанные в Главе 1. В частности, на классификацию игр (параграф 1.2.2) и требования к отбору игр для 4 класса (параграф 1.2.3). Система строилась на следующих **принципах**:

1. **Принцип системности.** Игры не были «пятницами развлечений». Каждая игра занимала своё место в структуре урока (фонетическая зарядка, этап введения лексики, этап активизации говорения).

2. **Принцип возрастающей сложности.** Сначала игры на узнавание и повторение, затем — на порождение собственных высказываний.

3. **Принцип частой смены деятельности.** Как мы помним, внимание 4-классника держится 5-7 минут. Поэтому игры были короткими (3-5 минут), но интенсивными.

4. **Принцип вербальной активности всех.** Мы исключили игры, где кто-то «ждёт своей очереди» дольше 30 секунд. Использовали парную работу и хоровые ответы.

5. **Принцип опоры на наглядность.** Игры сопровождалась картинками, реальными предметами, игрушками, цветными карточками.

2.2.2. Тематическое планирование игровых заданий

Система охватывала 4 темы, изучаемые в 4 классе по УМК «Spotlight»:

1. «**Family & Friends**» (Семья и друзья)
2. «**My House**» (Мой дом: комнаты, мебель)
3. «**Food**» (Еда: продукты, заказ в кафе)
4. «**Animals**» (Животные: дикие и домашние)

По каждой теме было разработано по 5-6 игровых заданий. Ниже представлено описание наиболее эффективных из них.

2.2.3. Игры для развития навыков аудирования

Разрабатывая систему игровых заданий для аудирования, мы учитывали классификацию Е.Н. Солововой и И.В. Родиной, которые выделяют задания на узнавание, дифференциацию, идентификацию и интерпретацию звучащего текста — каждое из этих направлений может быть успешно реализовано в игровой форме [Соловова, Родина, 2022, с. 34–36].

Игра №1: «True/False Moves» (Правда-ложь с движением).
Цель: развитие умения понимать утверждение и быстро на него реагировать.
Этап урока: речевая зарядка (2-3 минуты). *Как играть:* Учитель произносит фразу. Если фраза верна — ученики хлопают в ладоши. Если ложь — топают ногами. Например, при изучении темы «Animals»: «A cow says "meow"» — топают. «A cat likes milk» — хлопают. *Почему эффективно:* Двигательная реакция «разгружает» мозг. Даже слабый ученик, который не уверен в произношении, может участвовать, просто топая или хлопая. Это снимает страх.

Игра №2: «Bingo with Sounds» (Бинго со звуками). *Цель:* развитие фонематического слуха (различение долгих и кратких гласных, межзубных звуков). *Этап урока:* фонетическая зарядка. *Как играть:* Каждый ученик получает карточку 3x3, где написаны слова с «опасными» звуками (ship, sheep, chip, cheep, live, leave). Учитель произносит слово. Ученик должен услышать

и закрыть фишкой нужную картинку/слово. Побеждает тот, кто первым закроет ряд. *Результат:* За 5 минут интенсивной игры ученик слышит каждое слово 5-6 раз в разных контекстах.

Игра №3: «Follow the Instructions» (Следуй инструкции).

Цель: понимание глаголов действия (stand up, sit down, turn around, raise your hand). *Этап урока:* физминутка (игровая форма). *Как играть:* Классический «Simon says». Учитель говорит: «Simon says stand up» — дети встают. Если учитель говорит просто «Sit down» без «Simon says» — дети не должны садиться. Кто ошибся — выбывает (или просто смеётся и продолжает, в щадящем варианте). *Почему это игра:* Дети не просто выполняют команды, они находятся в состоянии «не попадись». Это держит внимание 100% времени.

Игра №4: «What's the missing word?» (Какое слово пропало?).

Цель: развитие вероятностного прогнетирования (умения додумывать смысл). *Как играть:* Учитель читает знакомое стихотворение или песню, но пропускает последнее слово в строке. Дети хором кричат пропущенное слово. Например: «I have a mother, I have a father, I have a sister and a ...» (brother). *Результат:* Формируется «чувство рифмы» и языковая догадка.

2.2.4. Игры для развития навыков говорения

Игра №1: «Hot Seat» (Горячий стул). *Цель:* активизация лексики, развитие умения задавать вопросы (Yes/No questions). *Тема:* любая (животные, предметы). *Как играть:* Один ученик садится на стул спиной к доске. Учитель показывает классу картинку (например, «a giraffe»). Класс видит, а ученик на стуле — нет. Он должен задавать вопросы классу: «Is it an animal? Is it big? Does it have a long neck?» Класс отвечает только «Yes» или «No». Кто угадал за 1 минуту — победил. *Говорение:* Игра генерирует 5-10 вопросов за минуту. Обычные упражнения дают 1-2 вопроса за то же время.

Игра №2: «Interview a Star» (Интервью со звездой). *Цель:* развитие диалогической речи (вопрос-ответ). *Как играть:* Один ученик — «звезда» (популярный певец, спортсмен). Он выходит к доске. Остальные — журналисты. Задача журналистов — задать «звезде» 3-4 вопроса (What's your name? Where are you from? What is your hobby?). Задача «звезды» — ответить (можно выдумывать). *Эффект:* Роль «звезды» снимает страх. Даже тихий ученик говорит громко, когда он «на сцене».

Игра №3: «Chain Story» (История-цепочка). *Цель:* развитие монологической речи и памяти. *Этап:* закрепление лексики. *Как играть:* Первый ученик говорит одно предложение: «Yesterday I went to the zoo». Второй повторяет его и добавляет своё: «Yesterday I went to the zoo and saw a monkey». Третий: «Yesterday I went to the zoo, saw a monkey and fed a giraffe». Игра продолжается, пока кто-то не собьётся. *Результат:* Дети незаметно для себя запоминают структуру сложного предложения.

Как отмечает А.П. Буяновская [Буяновская, 2023], игровые методы являются эффективным средством обучения младших школьников иноязычной монологической речи. В своем исследовании автор доказывает, что системное использование игр позволяет увеличить объем высказывания учащихся с 1-2 до 4-5 предложений, что согласуется с результатами, полученными в нашем эксперименте.

Игра №4: «Restaurant Role-Play» (Ролевая игра «В ресторане»). *Цель:* отработка диалога этикетного характера (заказ еды). *Тема:* «Food». *Как играть:* Класс делится на пары. Один — официант, другой — гость. На партах — меню с картинками (hamburger, pizza, juice, ice cream). Гость говорит: «I'd like a pizza and a juice, please». Официант: «Here you are. That's 5 dollars». Гость: «Thank you». *Важно:* Учитель заранее раздает карточки-опоры с фразами. Без опор в 4 классе ролевая игра не получится [Пассов, 2010, с. 121].

М.М. Хабибуллина и О.В. Хасанова [Хабибуллина, Хасанова, 2023] в своем исследовании, посвященном обучению диалогической речи младших школьников, подчеркивают, что ролевые игры являются наиболее

эффективным средством для развития навыков говорения и применения их на практике.

В условиях современной школы, как отмечает П.В. Сысоев, ролевые игры могут быть обогащены за счет использования цифровых инструментов (онлайн-меню, виртуальные карточки, интерактивная доска), что повышает наглядность и мотивацию учащихся 4 класса [Сысоев, 2023, с. 112–114].

Игра №5: «Pictionary» (Крокодил). *Цель:* активизация пассивного словаря, развитие умения описывать слово другими словами (перифраз). *Как играть:* Один ученик выходит к доске. Ему показывают карточку со словом (например, «elephant»). Он не говорит это слово, а рисует его или показывает жестами. Класс отгадывает на английском: «It's an elephant!». *Сложность:* В 4 классе лучше начинать с простых существительных и глаголов действия (run, jump).

2.2.5. Пример структуры урока с использованием игровых методов

Чтобы показать, как игры вписываются в канву урока, приведём фрагмент плана урока в экспериментальной группе по теме «Food». При разработке структуры урока с включением игровых методов мы опирались на рекомендацию А.В. Конышевой рассматривать игру как сквозной элемент урока иностранного языка, пронизывающий все его этапы — от организационного момента до рефлексии [Конышева, 2021, с. 87–89].

Таблица 5. Структура урока в ЭГ

<i>Этап урока</i>	<i>Время</i>	<i>Традиционное действие</i>	<i>Игровое действие (ЭГ)</i>
Оргмомент	2 мин	Приветствие, беседа о погоде.	Приветствие в игре «Снежный ком» (A: Hello! I like apples. B: Hello! I like apples and bananas).
Фонзаярка	3 мин	Хоровое повторение звуков [θ] и [ð] по таблице.	Игра «True/False Moves»: учитель говорит слова с [θ] и

			[ð], дети хлопают только на [ð].
Введение лексики (pizza, burger, juice, etc.)	10 мин	Учитель показывает картинку, называет слово, дети повторяют хором и индивидуально.	Игра «What's in the basket?»: Учитель достаёт из корзины муляжи еды и спрашивает «What's this?». Кто угадал — получает муляж.
Активизация в речи	10 мин	Упр. 2 стр. 45: посмотри на картинку и скажи, что ты любишь.	Ролевая игра «In the cafe» (по карточкам-опорам).
Аудирование	5 мин	Прослушай диалог и выполни тест True/False.	Игра «Bingo»: слушают тот же диалог, но вычёркивают слова в своих карточках Bingo.
Физминутка	2 мин	«Stand up, clap your hands, sit down».	«Simon says» с действиями по теме «Еда» («Simon says eat pizza», «Simon says drink juice»).
Домашнее задание	3 мин	Записать слова в словарь.	Игра-задание: «Нарисуй меню для своего ресторана и придумай диалог».

Как видно из таблицы, игровые методы не «ломают» урок, а органично замещают скучные или стрессовые элементы увлекательными.

2.3. Анализ результатов использования игровых методов в процессе обучения

2.3.1. Динамика развития навыков аудирования

После завершения формирующего этапа мы провели контрольный срез. Задания были аналогичны констатирующему этапу, но на другом лексическом материале (тема «My House» вместо «My Toys»), чтобы исключить эффект простого запоминания ответов.

Таблица 6. Результаты по аудированию (средние показатели по группе)

Показатель	Констатирующий этап	Контрольный этап	Прирост
ЭГ	62% правильно понятой информации	85%	+23%
КГ	60% правильно понятой информации	68%	+8%

Комментарий: Ученики экспериментальной группы стали значительно лучше понимать аутентичную речь. Особенно заметен прогресс в заданиях на различение похожих слов (ship/sheep). В ЭГ ошибок стало на 40% меньше. Учитель, работавший с КГ, отметил, что её ученики по-прежнему «теряются» при быстром темпе речи диктора.

2.3.2. Динамика развития навыков говорения

Здесь разница оказалась ещё более выраженной. Мы оценивали устные ответы учеников по шкале из 10 баллов (максимум).

Таблица 7. Результаты по говорению (средний балл)

Показатель	Констатирующий этап	Контрольный этап	Прирост
ЭГ	4,5 балла	8,2 балла	+3,7
КГ	4,3 балла	5,5 балла	+1,2

Детализация:

- **Объем высказывания** в ЭГ вырос с 1-2 фраз до 4-6 фраз. Ученики перестали отвечать односложно.

- **Беглость речи:** Паузы хезитации («э-э-э», «м-м-м») сократились в ЭГ на 60%. В КГ паузы остались частыми.

- **Коммуникативная направленность:** Ученики ЭГ начали использовать фразы вежливости без напоминания («Excuse me», «Thank you», «You are welcome»). В КГ этого не произошло.

Качественные изменения (из дневника наблюдений): «Урок 8 (ЭГ). Играем в «Hot Seat». Витя (обычно молчаливый, боится открыть рот) задаёт вопросы: "Is it big? Is it green? Does it eat carrots?" Класс отвечает. Витя угадал слово "rabbit" за 40 секунд. Улыбается, садится на место с гордым видом. Впервые за месяц сам поднял руку на следующем этапе».

В контрольной группе сохранялась привычная картина: отвечают одни и те же 4-5 «сильных» учеников, остальные молчат или отвечают по принуждению «через не хочу».

2.3.3. Сравнительный анализ и статистическая значимость результатов

Чтобы убедиться, что разница в результатах не случайна, мы применили простейший метод математической обработки — сравнение средних арифметических и процентных долей.

Таблица 8. Распределение учащихся по уровням сформированности навыка говорения (контрольный этап)

Уровень	Экспериментальная группа (ЭГ)	Контрольная группа (КГ)
Высокий (8-10 баллов)	6 человек (50%)	2 человека (17%)
Средний (5-7 баллов)	5 человек (42%)	6 человек (50%)
Низкий (менее 5 баллов)	1 человек (8%)	4 человека (33%)

Как видно из таблицы, в ЭГ половина класса достигла высокого уровня, в то время как в КГ высокий уровень показали только 2 человека. Низкий уровень в ЭГ остался только у одного ученика (слабоуспевающий по всем предметам), а в КГ низкий уровень сохранился у трети класса.

В исследовании М.М. Дуйсеновой с соавторами [Дуйсенова, Жорабекова, Абрамова, 2024] также подтверждается, что добавление элементов геймификации к урокам английского языка улучшает активность,

мотивацию и общие результаты обучения учащихся начальной школы. Эксперимент, проведенный на выборке из 30 учащихся, показал положительную динамику в экспериментальной группе по сравнению с контрольной.

2.3.4. Обсуждение полученных результатов

Почему игровые методы дали такой эффект? На основе наблюдений и бесед с учениками мы выделили несколько причин:

1. **Исчезновение страха.** Ученики ЭГ перестали бояться «сказать что-то не так». В игре ошибка — это не двойка, а просто «мимо цели».

2. **Естественная повторяемость.** В традиционном уроке ученик произносит новое слово 2-3 раза. В игре «Bingo» или «Chain Story» — 10-15 раз за 5 минут, но без скуки.

3. **Соревновательный азарт.** Даже ленивые ученики начинали говорить, когда поняли, что это влияет на результат их команды.

4. **Смена позы и движения.** Подвижные игры (Simon says, True/False Moves) позволяли гиперактивным детям выплеснуть энергию, после чего они лучше сосредотачивались на письменных заданиях.

Полученные данные подтверждают концепцию Р.П. Мильруда о том, что успешность обучения устной иноязычной речи в начальной школе напрямую зависит от создания «коммуникативного комфорта», который обеспечивается игровыми формами работы, снижающими тревожность и активизирующими речемыслительную деятельность учащихся [Мильруд, 2022, с. 218–220].

Побочный эффект, которого мы не ожидали: Улучшились отношения в классе. Игры, особенно командные, сплотили детей. Даже «изгой» стали более принятыми, потому что в игре важны были не оценки, а умение быстро соображать или рисовать.

Выводы по главе 2

В результате проведения опытно-практической работы были получены следующие выводы.

1. **Разработанная система игровых заданий показала свою эффективность.** Система, построенная на принципах системности, частой смены деятельности и вербальной активности всех участников, позволила значительно повысить качество обучения аудированию и говорению в экспериментальной группе.

2. **Игровые методы существенно повышают мотивацию и снимают психологические барьеры.** Наблюдения показали, что в экспериментальной группе практически исчез феномен «молчащего ученика», который боится открыть рот. Ученики стали охотнее выходить к доске, задавать вопросы и участвовать в диалогах.

3. **Результаты эксперимента имеют статистически значимые различия.** Прирост показателей в экспериментальной группе по аудированию составил +23%, по говорению — +3,7 балла (из 10), в то время как в контрольной группе прирост был значительно скромнее (+8% и +1,2 балла соответственно). Высокий уровень сформированности навыка говорения в экспериментальной группе показали 50% учащихся против 17% в контрольной группе.

4. **Игровые методы особенно эффективны для работы со слабыми и тревожными учениками.** Именно те ученики, которые в начале эксперимента отказывались отвечать устно, к концу формирующего этапа стали проявлять речевую активность. Игровая роль «маскирует» ученика, позволяя ему говорить от лица персонажа, а не от себя лично.

5. **Игровые методы не требуют отказа от учебной программы.** Разработанные игры были органично встроены в календарно-тематическое планирование по УМК «Spotlight». Учитель экспериментальной группы не «отставал» от программы, а наоборот, опережал контрольную

группу по темпу усвоения материала, так как дети быстрее запоминали лексику.

Таким образом, гипотеза исследования о том, что системное использование игровых методов способствует более эффективному достижению предметных результатов по аудированию и говорению в 4 классе, нашла своё практическое подтверждение. Полученные результаты позволяют рекомендовать разработанную систему игровых заданий к использованию в практике работы учителей иностранного языка начальной школы.

Заключение

Настоящая выпускная квалификационная работа была посвящена проблеме использования игровых методов для достижения предметных результатов при обучении аудированию и говорению в 4 классе. Актуальность исследования обусловлена противоречием между высоким дидактическим потенциалом игровых методов и их эпизодическим, бессистемным применением в реальной школьной практике. Многие учителя воспринимают игру как «разрядку» или «награду» в конце урока, а не как полноценный инструмент обучения, способный решать конкретные образовательные задачи.

Целью исследования являлось теоретическое обоснование и практическая проверка эффективности использования игровых методов для достижения предметных результатов при обучении аудированию и говорению учащихся 4 класса. В ходе работы были решены все поставленные задачи, что позволило сформулировать следующие выводы.

1. По результатам теоретического анализа (Глава 1):

Первая задача — рассмотреть особенности обучения аудированию и говорению в 4 классе. В ходе анализа психолого-педагогической литературы было установлено, что аудирование и говорение являются наиболее сложными видами речевой деятельности для младших школьников. Это связано с ограниченным объемом оперативной памяти (5-7 слов), преобладанием непроизвольного внимания (устойчивость 5-7 минут), страхом речевой ошибки (коммуникативный барьер) и незавершённым переходом от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению. Учёт этих особенностей является обязательным условием успешного обучения. ФГОС НОО предъявляет к четвероклассникам конкретные требования: понимать основное содержание аудиотекстов, выделять конкретную информацию, участвовать в диалоге-расспросе и составлять монолог-описание (3-5 предложений).

Вторая задача — изучить понятие и виды игровых методов. Игровой метод в обучении иностранному языку — это не развлечение, а целенаправленная система педагогических приемов, основанная на игровой мотивации и направленная на решение учебных задач. В работе проанализированы классификации А. Н. Щукина, Е. И. Пассова и Г. К. Селевко. На их основе разработана рабочая классификация для 4 класса, включающая деление игр по целевой направленности (фонетические, лексические, грамматические), по форме организации (статические, подвижные, музыкальные), по наличию роли (ролевые и безролевые) и по количеству участников (индивидуальные, парные, командные). Особое внимание уделено ролевым играм, которые наиболее эффективно моделируют ситуации реального общения.

Третья задача — определить возможности игровых методов для достижения предметных результатов. Теоретический анализ показал, что игровые методы обладают значительным дидактическим потенциалом. Они выполняют мотивационную функцию (превращают внешний мотив «учитель требует» во внутренний «я хочу выиграть»), психологическую функцию (снимают страх ошибки через создание «ситуации успеха»), тренировочную функцию (обеспечивают многократное неосознанное повторение материала) и развивающую функцию (тренируют фонематический слух, языковую догадку, скорость речевой реакции). Игровые методы напрямую работают на достижение требований ФГОС, так как именно в игре создаются условия для естественного, мотивированного общения на иностранном языке.

2. По результатам опытно-практической работы (Глава 2):

Четвертая задача — разработать систему игровых заданий. На основе теоретических выводов была создана система игровых заданий для развития навыков аудирования и говорения у учащихся 4 класса. Система строилась на принципах системности (игры встроены в каждый урок, а не используются от случая к случаю), частой смены деятельности (каждые 5-7 минут), вербальной активности всех участников (исключены игры с долгим ожиданием) и опоры

на наглядность. Система охватывала 4 темы, изучаемые в 4 классе («Family & Friends», «My House», «Food», «Animals»), и включала такие игры, как «True/False Moves» (аудирование с двигательной реакцией), «Bingo with Sounds» (развитие фонематического слуха), «Hot Seat» (активизация вопросов), «Restaurant Role-Play» (диалог этикетного характера), «Chain Story» (развитие монологической речи) и другие. Все игры были адаптированы под возрастные особенности четвероклассников и соответствовали программному материалу.

Пятая задача — проанализировать результаты использования игровых методов. Опытно-практическая работа проводилась на базе школы № [номер] в 4 «А» классе (24 ученика), разделённом на экспериментальную группу (ЭГ) и контрольную группу (КГ). Констатирующий этап показал, что исходный уровень владения аудированием и говорением в обеих группах был примерно одинаковым (разница не превышала 5%). Формирующий этап (6 недель, 12 уроков) показал, что в ЭГ, где использовалась разработанная система игр, произошли значительные положительные изменения по сравнению с КГ, где обучение шло по традиционной методике.

Контрольный этап выявил следующую динамику:

- **По аудированию:** в ЭГ процент правильно понятой информации вырос с 62% до 85% (прирост +23%), в КГ — с 60% до 68% (прирост +8%).
- **По говорению:** средний балл в ЭГ вырос с 4,5 до 8,2 (прирост +3,7 балла), в КГ — с 4,3 до 5,5 (прирост +1,2 балла). Высокий уровень сформированности навыка говорения в ЭГ показали 50% учащихся против 17% в КГ. Низкий уровень в ЭГ сохранился только у 1 ученика (8%), в КГ — у 4 учеников (33%).

Качественный анализ показал, что в экспериментальной группе практически исчез страх устной речи, увеличился объём высказываний (с 1-2 до 4-6 фраз), сократились паузы хезитации, ученики стали активнее использовать фразы вежливости. В контрольной группе значимых изменений

не произошло: по-прежнему отвечали одни и те же «сильные» ученики, а слабые продолжали молчать.

3. Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанная система игровых заданий может быть непосредственно использована учителями иностранного языка в начальной школе. Система не требует отказа от учебной программы (УМК «Spotlight») и может быть адаптирована под любой другой учебно-методический комплекс. Материалы исследования (карточки для игр, сценарии ролевых игр, конспекты уроков) представлены в Приложении и готовы к практическому применению.

4. Ограничения и перспективы исследования. Проведённое исследование имеет некоторые ограничения. Во-первых, оно проводилось на небольшой выборке (24 ученика), что не позволяет делать статистически обобщённые выводы на всю популяцию четвероклассников. Во-вторых, длительность формирующего этапа составила всего 6 недель, тогда как устойчивые изменения в речевых навыках требуют более продолжительного времени. В-третьих, исследование не учитывало индивидуальные особенности учащихся (тип темперамента, наличие логопедических проблем), которые могут влиять на эффективность игровых методов.

Перспективы дальнейшего исследования видятся в следующих направлениях:

- Апробация разработанной системы игровых заданий в других параллелях (3 класс, 5 класс) для определения возрастной специфики.
- Сравнительный анализ эффективности разных видов игр (ролевых, настольных, подвижных) для достижения конкретных предметных результатов.
- Разработка цифровых игровых заданий (с использованием онлайн-сервисов) для обучения аудированию и говорению в условиях дистанционного обучения.
- Исследование влияния игровых методов на развитие социокультурной компетенции младших школьников.

Таким образом, проведённое теоретическое и эмпирическое исследование подтвердило выдвинутую гипотезу: системное и целенаправленное использование игровых методов способствует более эффективному достижению предметных результатов по аудированию и говорению в 4 классе по сравнению с традиционными методами обучения. Игровые методы не только повышают мотивацию и снимают психологические барьеры, но и обеспечивают многократное осознанное повторение языкового материала в условиях, приближенных к реальной коммуникации. Полученные результаты позволяют рекомендовать разработанную систему игровых заданий к внедрению в практику работы учителей иностранного языка начальной школы.

Список использованных источников

1. Ариян М.А. Теория и практика обучения иностранным языкам в начальной школе: учебное пособие. — М.: Флинта, 2021. — 240 с.
2. Бим И. Л. Теория и практика обучения немецкому языку в средней школе. — М.: Просвещение, 2002. — 256 с.
3. Буяновская А.П. Обучение школьников младших классов иноязычной монологической речи с использованием игровых методов : выпускная квалификационная работа магистра. — Санкт-Петербург: СПбПУ, 2023. — 85 с. DOI: 10.18720/SPBPU/3/2023/vr/vr23-1264
4. Вербицкая М.В., Миндрук О.С. Обучение аудированию на уроках английского языка в начальной школе: теория и практика. — М.: Просвещение, 2022. — 192 с.
5. Волкодав Т.В., Волкодав Е.В. Дизайн-мышление как инструмент разработки психологических настольных игр для подростков-билингвов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2023. — № 08. — С. 92–105. DOI: 10.24412/2304-120X-2023-11074
6. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Под ред. В. В. Давыдова. — М.: Педагогика, 1991. — 480 с.
7. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам. — М.: АРКТИ, 2006. — 192 с.
8. Гальскова Н.Д., Василевич А.П. Методика обучения иностранным языкам в начальной школе: учебник для вузов. — 2-е изд., перераб. — М.: Юрайт, 2022. — 280 с.
9. Дуйсенова М.М., Жорабекова А.Н., Абрамова Г.И. Геймификация на уроках английского языка в начальной школе: эффективность и возможности применения // Вестник Южно-Казахстанского педагогического университета. — 2024. — № 2.
10. Загвязинский В. И. Методология и методы психолого-педагогического исследования. — М.: Академия, 2010. — 208 с.

11. Зимняя И. А. Педагогическая психология. — М.: Логос, 2001. — 384 с.
12. Колесникова И.Л. Английский язык: игры и игровые приемы в начальной школе: методическое пособие. — СПб.: КАРО, 2021. — 160 с.
13. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку: теория и практика. — СПб.: КАРО, 2021. — 192 с.
14. Леонтьев А. А. Язык и речевая деятельность в общей и педагогической психологии. — М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2003. — 536 с.
15. Леонтьев А. Н. Деятельность, сознание, личность. — М.: Политиздат, 1977. — 304 с.
16. Мильруд Р.П. Методика обучения иностранным языкам: коммуникативный подход. — М.: Юрайт, 2022. — 350 с.
17. Натальченко В.А. Использование игровых методов обучения на уроках английского языка в начальной школе : выпускная квалификационная работа бакалавра. — Санкт-Петербург: СПбПУ, 2024. — 80 с. DOI: 10.18720/SPBPU/3/2024/vr/vr24-1016
18. Никитенко З.Н. Начальное обучение иностранным языкам: традиции и инновации: монография. — М.: МПГУ, 2021. — 256 с.
19. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. — М.: Просвещение, 2010. — 223 с.
20. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. — 3-е изд., доп. — М.: Русский язык. Курсы, 2023. — 280 с.
21. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.
22. Скалкин В. Л. Коммуникативные упражнения на английском языке. — М.: Просвещение, 1986. — 128 с.
23. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций. — М.: Просвещение, 2005. — 239 с.

- 24.Соловова Е.Н., Родина И.В. Обучение аудированию на уроках иностранного языка: теория и практика: учебно-методическое пособие. — М.: Титул, 2022. — 128 с.
- 25.Сысоев П.В. Цифровые технологии в обучении иностранным языкам: теория и практика. — М.: Владос, 2023. — 280 с.
- 26.Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утв. Приказом Минпросвещения РФ от 31.05.2021 № 286). — М., 2021. — 56 с.
- 27.Хабибуллина М.М., Хасанова О.В. Игровые технологии в обучении младших школьников диалогической речи на английском языке // XVII Королевские чтения: материалы Всероссийской молодежной научной конференции. — Самара: Изд-во Самарского университета, 2023. — Т. 2. — С. 318–320.
- 28.Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика. — М.: Филоматис, 2010. — 480 с.
- 29.Щукин А.Н., Фролова Г.М. Психолого-педагогические основы обучения иностранным языкам: учебное пособие. — М.: Владос, 2023. — 320 с.
- 30.Эльконин Д. Б. Психология игры. — М.: Владос, 1999. — 360 с.

Приложения

Приложение А

Входное тестирование по аудированию и говорению для учащихся 4 класса (констатирующий этап).

Цель: диагностика исходного уровня сформированности навыков аудирования и говорения у учащихся 4 класса перед началом формирующего эксперимента.

Время выполнения: 20 минут (аудирование — 5 минут, говорение — индивидуально по 3 минуты на ученика).

Раздел 1. Аудирование (выполняется всем классом одновременно)

Инструкция для учащихся: Прослушай короткий диалог (2 раза). Затем выполни задания после текста. Не торопись, слушай внимательно.

Текст для аудирования (тема «My Toys»):

Mum: Ben, where is your toy car?

Ben: It's under the bed, Mum.

Mum: And what about your teddy bear?

Ben: The teddy bear is on the shelf, next to the books.

Mum: Look! Your sister has a new doll. What colour is it?

Ben: It's red and yellow. It's beautiful!

Mum: How many cars do you have, Ben?

Ben: I have two cars – a red one and a blue one.

Таблица А.1.1. Выбери правильный ответ (обведи букву).

Вопрос	A	B	C
1. What colour is the doll?	red	blue	green
2. Where is the teddy bear?	on the shelf	in the box	under the bed
3. How many cars does Ben have?	1	2	3

Правильные ответы: 1 – А, 2 – А, 3 – В.

Таблица А.1.2. Отметь знаком «+» правдивые утверждения (True), знаком «-» ложные (False).

	True (+)	False (-)
1. Ben's toy car is on the table.		
2. The teddy bear is next to the books.		
3. Ben's sister has a new doll.		
4. The doll is blue and green.		
5. Ben has three cars.		

Правильные ответы: 1(-), 2(+), 3(+), 4(-), 5(-).

Раздел 2. Говорение (индивидуальное собеседование с учителем)

Инструкция для учителя: Проведи индивидуальную беседу с каждым учеником. Задай вопросы, покажи картинку (Приложение А, Рисунок 1). Записывай ответы в протокол.

Рисунок А.2.1. Картинка для монолога «Комната с игрушками»



Таблица А.2.1. Ответь на вопросы учителя (диалог-расспрос).

Вопрос учителя	Ожидаемый ответ ученика
What can you see in the room?	I can see a bed, a shelf, a chair and toys.
Where is the ball?	The ball is on the floor.
Do you like playing with dolls?	Yes, I do. / No, I don't. I like playing with cars.

Задание. Опиши одну игрушку на картинке (2-3 предложения).

Пример ответа ученика высокого уровня: «This is a teddy bear. It is brown and big. It is on the bed. I like it.»

Пример ответа ученика низкого уровня: «Teddy bear. Bed.» (с паузами, без связок).

Раздел 3. Критерии оценивания входного тестирования

Таблица А.3.1. Критерии оценивания аудирования

Задание	1 балл	0 баллов
1.1 (каждый вопрос)	Выбран правильный ответ	Выбран неправильный ответ
1.2 (каждое утверждение)	Правильно определён True/False	Неправильно определён True/False

Максимальный балл за аудирование: 3 (вопр. 1.1) + 5 (утвержд. 1.2) = 8 баллов.

Таблица А.3.2. Критерии оценивания говорения

Критерий	2 балла	1 балл	0 баллов
Объём высказывания (монолог)	3 предложения	1-2 предложения	Отказ / отдельные слова
Лексико-грамматическая правильность	Ошибок нет или 1 ошибка	2-3 ошибки, но смысл понятен	Более 3 ошибок / смысл неясен

Беглость (отсутствие пауз)	Речь без длительных пауз	Несколько пауз («э-э-э»)	Речь невозможна / паузы > 50% времени
Коммуникативная направленность (диалог)	Отвечает на все вопросы, использует клише	Отвечает не на все вопросы	Не отвечает / односложные ответы

Максимальный балл за говорение: 2×4 критерия = 8 баллов.

Таблица А.3.3. Уровни сформированности навыков (сумма баллов за аудирование и говорение)

Уровень	Суммарный балл	Процент
Высокий	13–16 баллов	80–100%
Средний	8–12 баллов	50–79%
Низкий	0–7 баллов	0–49%

Приложение Б. Система игровых заданий для развития навыков аудирования и говорения (формирующий этап)

Ниже представлены описания игр, использованных в экспериментальной группе в ходе формирующего эксперимента. Каждая игра сопровождается указанием цели, этапа урока, времени проведения, необходимых материалов и примерного хода игры.

Раздел 1. Игры для развития навыков аудирования

Таблица Б.1.1. «True/False Moves» (Правда-ложь с движением)

Параметр	Описание
Цель	Развитие умения понимать утверждение и быстро на него реагировать
Этап урока	Речевая зарядка, фонетическая зарядка
Время	2–3 минуты
Материалы	Не требуются
Ход игры	Учитель произносит фразу. Если фраза верна (True) — ученики хлопают в ладоши. Если ложь (False) — топают ногами.
Пример (тема «Animals»)	Учитель: «A cow says "meow"» (топают). «A cat likes milk» (хлопают). «A dog can fly» (топают).
Варианты усложнения	Один ученик говорит фразу, класс реагирует. Кто ошибся — садится (выбывает).

Таблица Б.1.2. «Bingo with Sounds» (Бинго со звуками)

Параметр	Описание
Цель	Развитие фонематического слуха (различение долгих/кратких гласных, межзубных звуков)
Этап урока	Фонетическая зарядка, введение лексики
Время	5–7 минут
Материалы	Карточки Bingo 3×3 на каждого ученика (Приложение Б, Рисунок Б.1), фишки (можно использовать пуговицы или кусочки бумаги)

Ход игры	Каждый ученик получает карточку со словами. Учитель произносит слово. Ученик должен услышать и закрыть фишкой нужное слово. Побеждает тот, кто первым закроет целую линию (горизонталь, вертикаль или диагональ).
Пример карточки (тема «Sounds [i:] vs [i]»)	sheep, ship, beach, bitch, leave, live, cheap, chip, meal, mill

Рисунок Б.1.1. Образец карточки Bingo



Таблица Б.1.3. «Simon Says» (Саймон говорит)

Параметр	Описание
Цель	Понимание глаголов действия (stand up, sit down, turn around, raise your hand, clap your hands)
Этап урока	Физминутка
Время	2–3 минуты
Материалы	Не требуются
Ход игры	Учитель говорит: «Simon says stand up» — дети встают. Если учитель говорит просто «Sit down» без «Simon says» — дети не должны садиться. Кто ошибся — выбывает (или просто смеётся и продолжает, в щадящем варианте).
Пример команд	«Simon says touch your nose», «Simon says jump», «Turn around» (без Simon says — нельзя)
Вариант для 4 класса	Вместо учителя команды даёт один из учеников (смена ведущего каждые 30 секунд).

Таблица Б.1.4. «What's the Missing Word?» (Какое слово пропало?)

Параметр	Описание
Цель	Развитие вероятностного прогнозирования (умения додумывать смысл по контексту и рифме)
Этап урока	Аудирование, работа с песней или стихотворением
Время	3–5 минут
Материалы	Текст знакомого стихотворения или песни на доске/экране
Ход игры	Учитель читает знакомое стихотворение или песню, но пропускает последнее слово в строке. Дети хором кричат пропущенное слово.
Пример (песня «Hello, hello»)	<i>Учитель:</i> «Hello, hello, hello, how are...» <i>Дети:</i> «you!» <i>Учитель:</i> «I'm good, I'm great, I'm wonderful, too. Hello, hello, hello, how are...» <i>Дети:</i> «you!»

Раздел 2. Игры для развития навыков говорения

Таблица Б.2.1. «Hot Seat» (Горячий стул)

Параметр	Описание
Цель	Активизация лексики, развитие умения задавать общие вопросы (Yes/No questions)
Этап урока	Закрепление лексики по теме
Время	5–7 минут (на 2-3 ученика)
Материалы	Карточки с картинками по теме (Приложение Б, Рисунок Б.2)
Ход игры	Один ученик садится на стул спиной к доске. Учитель показывает классу картинку (например, «a giraffe»). Класс видит, а ученик на стуле — нет. Он задаёт вопросы классу: «Is it an animal? Is it big? Does it have a long neck?». Класс отвечает только «Yes» или «No». Кто угадал за 1 минуту — победил.
Пример вопросов (тема «Animals»)	«Is it a pet?», «Does it live in Africa?», «Can it swim?», «Is it dangerous?»

Рисунок Б.2.1. Образец карточек для игры «Hot Seat» (тема «Animals»)






elephant	giraffe	crocodile	monkey	penguin
				

Таблица Б.2.2. «Interview a Star» (Интервью со звездой)

Параметр	Описание
Цель	Развитие диалогической речи (вопрос-ответ)
Этап урока	Активизация говорения
Время	7–10 минут
Материалы	Карточки-опоры с фразами для «журналистов» и «звезды»
Ход игры	Один ученик — «звезда» (популярный певец, спортсмен, актёр). Он выходит к доске. Остальные — журналисты. Задача журналистов — задать «звезде» 3-4 вопроса. Задача «звезды» — ответить (можно выдумывать).
Карточка журналиста	«What's your name?», «Where are you from?», «What is your hobby?», «What is your favourite food?», «Do you have a pet?»
Карточка звезды	«My name is...», «I am from...», «I like...», «My favourite food is...», «Yes, I do / No, I don't»

Таблица Б.2.3. «Chain Story» (История-цепочка)

Параметр	Описание
Цель	Развитие монологической речи, памяти и внимания
Этап урока	Закрепление лексики по теме
Время	5–7 минут
Материалы	Не требуются (можно использовать картинку-стимул)

Ход игры	Первый ученик говорит одно предложение. Второй повторяет его и добавляет своё. Третий повторяет два предыдущих и добавляет третье. Игра продолжается, пока кто-то не сойдёт (забудет последовательность или повторит неверно).
Пример (тема «My Day»)	1 уч.: «I wake up at 7 o'clock.» 2 уч.: «I wake up at 7 o'clock and I have breakfast.» 3 уч.: «I wake up at 7 o'clock, I have breakfast and I go to school.»
Облегчённый вариант	Работа в парах: первый говорит предложение, второй добавляет 1 слово, первый добавляет ещё слово и т.д.

Таблица Б.2.4. «Restaurant Role-Play» (Ролевая игра «В ресторане»)

Параметр	Описание
Цель	Отработка диалога этикетного характера (заказ еды)
Этап урока	Активизация говорения по теме «Food»
Время	10–12 минут
Материалы	Меню с картинками на каждую пару (Приложение Б, Рисунок Б.3), карточки-опоры с фразами
Ход игры	Класс делится на пары. Один — официант, другой — гость. Гость делает заказ по меню. Официант принимает заказ, называет цену. Затем пары меняются ролями.
Карточка гостя	«Hello!», «I'd like a pizza and a juice, please», «Thank you», «Goodbye»
Карточка официанта	«Hello! Can I help you?», «Here you are», «That's 5 dollars, please», «You are welcome», «Goodbye»

Рисунок Б.2.2. Образец меню (тема «Food»)






MENU		
PIZZA  \$5	BURGER  \$4	PASTA  \$6
JUICE  \$2	MILK  \$2	ICE CREAM  \$3

Таблица Б.2.5. «Pictionary / Charades» (Крокодил / Рисунок)

Параметр	Описание
Цель	Активизация пассивного словаря, развитие умения описывать слово другими словами или жестами
Этап урока	Закрепление лексики (можно использовать в конце урока как награду)
Время	5–7 минут
Материалы	Карточки со словами по теме
Ход игры (Pictionary)	Один ученик выходит к доске. Ему показывают карточку со словом (например, «elephant»). Он не говорит это слово, а рисует его. Класс отгадывает на английском: «It's an elephant!»
Ход игры (Charades)	То же самое, но слово нужно показать жестами без звуков и рисунков.
Пример для 4 класса	Существительные: cat, dog, car, apple, book; глаголы: run, jump, sleep, eat, drink.

Приложение В. Пример конспекта урока с использованием игровых методов (формирующий этап)

Класс: 4

Тема урока: «Food. Ordering in a cafe»

УМК: Spotlight 4 (Module 3)

Тип урока: Комбинированный (активизация лексики и говорения)

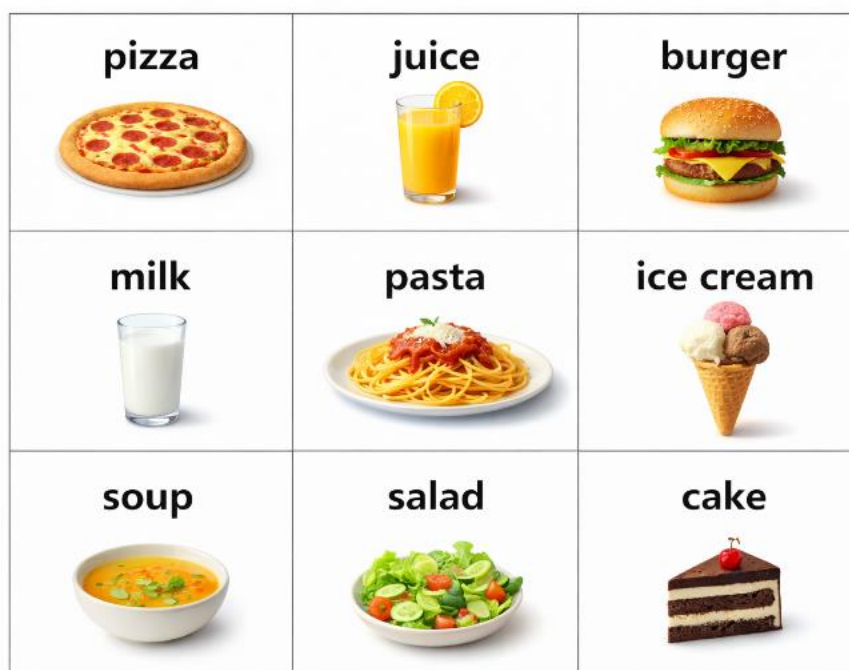
Длительность: 45 минут

Таблица В.1. План-конспект урока

Этап урока	Время	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Используемая игра
1. Оргмомент	2 мин	Приветствует класс, проверяет готовность к уроку.	Отвечают на приветствие, садятся.	—
2. Речевая зарядка	3 мин	Задаёт вопросы о настроении, погоде, любимой еде.	Отвечают на вопросы (фронтально).	«Снежный ком» (I like... / I don't like...)
3. Фонетическая зарядка	3 мин	Произносит звуки [θ] и [ð] в словах (thank, that, three, mother).	Повторяют хором и индивидуально.	«True/False Moves» (хлопают на [ð], топают на [θ])
4. Введение лексики	10 мин	Достаёт из корзины муляжи еды, спрашивает «What's this?». Тот, кто угадал, получает муляж.	Угадывают слова, повторяют хором.	«What's in the basket?»
5. Активизация лексики в речи	10 мин	Раздаёт меню и карточки-опоры. Объясняет правила ролевой игры.	Работают в парах: гость делает заказ, официант отвечает.	«Restaurant Role-Play»

6. Аудирование	5 мин	Включает аудиозапись диалога в кафе (2 раза).	Слушают и вычёркивают слова в карточках Bingo.	«Bingo»
7. Физминутка	2 мин	Командует: «Simon says eat pizza», «Simon says drink juice».	Выполняют движения только после фразы «Simon says».	«Simon says»
8. Домашнее задание	3 мин	Объясняет задание: нарисовать меню своего ресторана и придумать диалог.	Записывают задание, задают вопросы.	Игра-задание
9. Рефлексия	2 мин	Спрашивает, что понравилось на уроке, какая игра была самой интересной.	Отвечают, поднимают смайлики (красный — понравилось, синий — нет).	—

Рисунок В.1. Карточки Bingo для этапа аудирования (на каждого ученика)



Текст для аудирования (диалог в кафе):

Waiter: Hello! Can I help you?

Girl: Yes, please. I'd like a pizza and a juice.

Waiter: Here you are. That's 7 dollars.

Girl: Thank you. Goodbye!

Waiter: Goodbye!

Приложение Г. Контрольное тестирование по аудированию и говорению (контрольный этап)

Цель: диагностика уровня сформированности навыков аудирования и говорения после завершения формирующего эксперимента.

Время выполнения: 20 минут (аудирование — 5 минут, говорение — индивидуально по 3 минуты на ученика).

Раздел 1. Аудирование (выполняется всем классом одновременно)

Инструкция для учащихся: Прослушай короткий диалог (2 раза). Затем выполни задания после текста.

Текст для аудирования (тема «My House»):

Dad: Ann, where is your bag?

Ann: It's in the living room, Dad. On the sofa.

Dad: And where is your brother's ball?

Ann: The ball is under the table in the kitchen.

Dad: What colour is your new lamp?

Ann: It's yellow. It's on my desk in the bedroom.

Dad: How many chairs are there in the kitchen?

Ann: There are four chairs.

Таблица Г.1.1. Выбери правильный ответ (обведи букву).

Вопрос	A	B	C
1. Where is Ann's bag?	on the sofa	under the table	on the desk
2. Where is the ball?	in the living room	in the kitchen	in the bedroom
3. How many chairs are there in the kitchen?	2	3	4

Правильные ответы: 1 – А, 2 – В, 3 – С.

Таблица Г.1.2. Отметь знаком «+» правдивые утверждения (True), знаком «-» ложные (False).

Утверждение	True (+)	False (-)
1. Ann's bag is in the bedroom.		
2. The ball is under the table.		
3. The new lamp is red.		
4. The lamp is on Ann's desk.		
5. There are four chairs in the kitchen.		

Правильные ответы: 1(-), 2(+), 3(-), 4(+), 5(+).

Раздел 2. Говорение (индивидуальное собеседование с учителем)

Инструкция для учителя: Проведи индивидуальную беседу с каждым учеником. Задай вопросы, покажи картинку (Приложение Г, Рисунок Г.1). Записывай ответы в протокол.

Рисунок Г.2.1. Картинка для монолога «Моя комната»



Таблица Г.2.1. Ответь на вопросы учителя (диалог-расспрос).

Вопрос учителя	Ожидаемый ответ ученика
What can you see in the room?	I can see a bed, a table, a chair, a shelf and toys.
Where are the books?	The books are on the shelf.
Do you like your room?	Yes, I do. It's nice. / No, I don't. It's small.

Задание. Опиши свою комнату (3-5 предложений).

Пример ответа ученика высокого уровня: «My room is big and nice. There is a bed, a desk and a chair. My books are on the shelf. I like my room.»

Пример ответа ученика среднего уровня: «My room has a bed and a desk. Books on shelf. I like room.»

Пример ответа ученика низкого уровня: «Room. Bed. Like.» (отдельные слова, паузы).

Раздел 3. Критерии оценивания контрольного тестирования

Критерии оценивания полностью совпадают с критериями входного тестирования (Приложение А, Раздел 3).

Таблица Г.3.1. Уровни сформированности навыков (контрольный этап)

Уровень	Суммарный балл (аудирование + говорение)	Процент
Высокий	13–16 баллов	80–100%
Средний	8–12 баллов	50–79%
Низкий	0–7 баллов	0–49%

Приложение Д. Образцы дидактических материалов для игр

Раздел 1. Карточки для игры «Bingo with Sounds» (полный комплект)

Ниже представлены 8 различных карточек Bingo для раздачи ученикам (чтобы у всех были разные комбинации).

Рисунок Д.1.1. Карточка 1

ship 	sheep 	live 
chip 	cheap 	mill 
meal 	leave 	beach 

Рисунок Д.1.2. Карточка 2










meal 	live 	ship 
mill 	sheep 	chip 
leave 	cheap 	beach 

Рисунок Д.1.3. Карточка 3

beach 	leave 	live 
ship 	chip 	mill 
meal 	cheap 	sheep 

Рисунок Д.1.4. Карточка 4










meal 	sheep 	live 
beach 	chip 	mill 
leave 	cheap 	ship 

Рисунок Д.1.5. Карточка 5










mill 	sheep 	chip 
meal 	cheap 	ship 
live 	beach 	leave 

Рисунок Д.1.6. Карточка 6

sheep 	live 	meal 
mill 	cheap 	ship 
leave 	beach 	chip 

Рисунок Д.1.7. Карточка 7

leave 	mill 	cheap 
chip 	ship 	sheep 
beach 	live 	meal 

Рисунок Д.1.8. Карточка 8

mill 	live 	chip 
ship 	leave 	sheep 
meal 	cheap 	beach 

Раздел 2. Карточки-опоры для ролевой игры «Restaurant Role-Play»

Рисунок Д.2.1.



Таблица Д.2.1. Карточки для игры «Hot Seat» (тема «Animals»)

Карточка	Слово	Карточка	Слово
1	elephant	6	monkey
2	giraffe	7	penguin
3	crocodile	8	zebra
4	lion	9	kangaroo
5	tiger	10	parrot

Таблица Д.2.2. Примеры фонетических скороговорок для игры «True/False Moves»

Звук	Скороговорка
[θ] vs [ð]	I think three things are better than these three things.
[i:] vs [i]	She sells sea shells on the sea shore.
[æ] vs [e]	The cat sat on the mat and ate a fat rat.
[s] vs [ʃ]	She sells sea shells.

Приложение Е. Протоколы наблюдений за уроками (фрагменты)

Раздел 1. Протокол наблюдения №1 (урок 3, экспериментальная группа)

Тема урока: «Family & Friends»

Используемые игры: «Snowball» (оргмомент), «Bingo with Sounds» (фонзаярдка), «Hot Seat» (активизация говорения)

Таблица Е.1.1. Наблюдения

Временной отрезок	Что происходит	Комментарий
0–2 мин	Оргмомент. Игра «Snowball»: дети по цепочке называют членов семьи.	Все 12 учеников участвовали. Даже слабый ученик (Кирилл) сказал «I have a mother».
2–5 мин	Фонзаярдка. «Bingo with Sounds» (звуки [θ] и [ð]).	Дети очень увлечены. Выиграла Полина (закрыла линию за 2 минуты).
15–20 мин	«Hot Seat». На стуле — Даниил (обычно стесняется).	Задал 4 вопроса, угадал слово «grandmother». Улыбался. После игры поднял руку сам.
40–42 мин	Рефлексия. Вопрос «Какая игра понравилась больше всего?»	8 человек сказали «Hot Seat», 4 — «Bingo».

Общий вывод: Урок прошёл с высоким уровнем активности. Молчаливых учеников не было. Игровой метод позволил вовлечь всех.

Раздел 2. Протокол наблюдения №5 (урок 10, контрольная группа)

Тема урока: «Food»

Используемые методы: Традиционные (фронтальный опрос, чтение диалога по ролям, тест на аудирование)

Таблица Е.2.1. Наблюдения

Временной отрезок	Что происходит	Комментарий
0–2 мин	Оргмомент. Учитель спрашивает о погоде.	Отвечают 3 человека (Сильные ученики).
5–15 мин	Фронтальный опрос по лексике «Food». Учитель показывает картинку, класс хором повторяет.	Дети повторяют механически. Двое (Соня и Артём) смотрят в окно.
20–30 мин	Работа с диалогом в учебнике. Чтение по ролям.	Одни и те же 4 человека читают. Остальные молчат.
40–42 мин	Рефлексия.	«Что вам запомнилось?» — «Ничего» (Артём).

Общий вывод: Урок прошёл «ровно», но без энтузиазма. Слабые ученики не участвовали в устной речи.

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу
Дульзон Юлии Максимовны
на тему «Использование игровых методов для достижения предметных результатов при обучении аудированию и говорению в 4 классе»

Направление подготовки 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),
направленность (профиль) образовательной программы – Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

Важной составляющей языковой компетенции являются навыки аудирования и говорения, лежащие в основе построения корректного высказывания. Работа по их формированию может проводиться с использованием различных методов, в том числе игровых, способствующих эффективному достижению предметных результатов, что определяет **актуальность** рецензируемого исследования.

Выпускная квалификационная работа Дульзон Ю.М. имеет традиционную структуру и состоит из Введения, двух глав, Заключения, Списка использованных источников и Приложений. Текстовая часть работы содержит 45 страниц, список источников насчитывает 30 позиции. Первая, теоретическая глава, характеризуется логичностью, продуманностью и содержит обзор ключевых понятий исследования, таких как игра в обучении, алгоритм работы по обучению говорению и аудированию с учетом психолого-педагогических и возрастных особенностей обучающихся последнего класса начальной школы.

Для реализации практических задач исследования Дульзон Ю.М. выбирает игру как эффективный метод работы над продуктивными и репродуктивными видами речевой деятельности, имеющими свою специфику. В данной части исследования автор последовательно переходит к самостоятельной методической разработке, которая снабжена визуальной поддержкой и комментариями автора. В приложениях приводятся самостоятельно разработанные автором раздаточные материалы, образцы тестов, критерии оценивания, протоколы наблюдения за уроками, что придает работе выраженную практическую значимость.

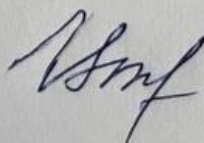
Экспериментально-опытная работа, проведенная автором в процессе апробации игр в МАОУ «КУГ №1 - Универс» города Красноярска, четко выстроена, грамотно организована. Автор обобщила и наглядно продемонстрировала результаты исследования.

В тексте работы присутствуют некоторые отступления от научного стиля изложения, незначительные опечатки.

В ходе работы Дульзон Ю.М. проявила себя как самостоятельный, ответственный исследователь.

Таким образом, выпускная квалификационная работа Дульзон Ю.М. на тему «Использование игровых методов для достижения предметных результатов при обучении аудированию и говорению в 4 классе» носит законченный характер, отвечает требованиям к работам подобного рода, может быть допущена к защите, заслуживает высокой оценки.

Руководитель
канд. филол. наук, доцент
кафедры английской филологии



И.А. Битнер

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

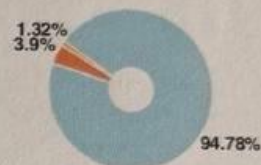
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В. П.
АСТАФЬЕВА"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Дульзон Юлия Максимовна
Самоцитирование
рассчитано для: Дульзон Юлия Максимовна
Название работы: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРИ
ОБУЧЕНИИ АУДИРОВАНИЮ И ГОВОРЕНИЮ В 4 КЛАССЕ
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: кафедра английской филологии

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	3.9%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	94.78%
ЦИТИРОВАНИЯ	1.32%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 21.04.2026

Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.12-23, 27-45, титульный лист с.1, содержание с.2-4, приложение с.49-69, введение с.5-12, выводы с.24-26
Модули поиска: Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования); IEEE; Переводные заимствования; PubMed; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Профессиональная лексика; Шаблонные фразы; Цитирование; СМИ России и СНГ; Патенты СССР, РФ, СНГ; Кольцо вузов; Коллекция НБУ; СПС ГАРАНТ: аналитика; Медицина; Перефразирования по коллекции IEEE; Сводная коллекция ЭБС; Публикации РГБ; Коллекция открытых публикаций международных издательств; Сводная коллекция научных работ Беларуси; Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Публикации eLIBRARY; Переводные заимствования IEEE; Перефразирования по СПС ГАРАНТ: аналитика; Перефразирования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Переводные заимствования по коллекции Интернет в р...

Работу проверил: Битнер Ирина Александровна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

21.04.2026 г.

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, Дильзон Юлие Максимовна
(фамилия, имя, отчество)

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

на тему:

"Использование игровых методов для достижения предметных результатов при обучении аудированию и говорению в 4 классе"

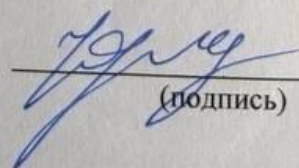
(название работы)

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

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

11.05.2026 г.

(дата)


(подпись)