

**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

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и  
иноязычного образования

**Бруева Татьяна Вячеславовна**

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

**Настольная игра как средство развития лексико-грамматических  
навыков обучающихся на уроке английского языка в условиях  
дополнительного образования детей**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование  
Направленность (профиль) магистерской программы: Инновационные  
технологии в иноязычном образовании

**ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ**

Заведующий кафедрой  
канд. филол. наук, доцент Стехина М.В.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 г. \_\_\_\_\_

Руководитель магистерской программы  
канд. пед. наук, доцент Селезнева И.П.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 г. \_\_\_\_\_

Руководитель  
канд. пед. наук, доцент Бедарева А.В.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 г. \_\_\_\_\_

Обучающийся Бруева Т.В.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 г. \_\_\_\_\_

Красноярск 2025

## Оглавление

<u>Введение</u> .....	4
<u>Глава I. Процесс развития лексико-грамматических навыков в условиях дополнительного образования детей</u> .....	10
<u>1.1. Роль лексико-грамматических навыков в обучении иностранному языку</u> .....	10
<u>1.2. Настольная игра как эффективный способ обучения детей</u> .....	14
<u>1.3. Дополнительное образование детей по английскому языку в России</u>	24
<u>Выводы по главе 1</u> .....	31
<u>Глава 2. Использование настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» в развитии лексико-грамматических навыков обучающихся на уроке английского языка в условиях дополнительного образования детей</u> .....	32
<u>2.1. Разработка и содержание авторской настольной игры «English Heroes: Protectors of the people»</u> .....	32
<u>2.2. Практическое использование авторской настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» на уроке английского языка в условиях дополнительного образования детей</u> .....	42
<u>2.3. Результаты и анализ опытно-экспериментальной работы по использованию настольной игры «English Heroes: Protectors of the people»</u> .....	46
<u>Выводы по главе 2</u> .....	61
<u>Заключение</u> .....	62
<u>Список использованных источников</u> .....	64
<u>Приложение А</u> .....	71
<u>Приложение Б</u> .....	72
<u>Приложение В</u> .....	74
<u>Приложение Г</u> .....	77
<u>Приложение Д</u> .....	79

<u>Приложение Е</u> .....	82
<u>Приложение Ё</u> .....	84

## Введение

Изучение иностранных языков сохраняет свою актуальность в условиях глобализации и межкультурной коммуникации. Особое значение приобретает методика преподавания иностранного языка в условиях дополнительного образования детей, поскольку создание комфортной образовательной среды способствует снижению психологических барьеров, повышению усвоения материала в небольших группах (до 8 человек) и росту продуктивности обучающихся.

**Актуальность исследования** обусловлена потребностью в разработке инновационных методик, способных сделать процесс изучения иностранного языка более доступным. Традиционные методы, такие как диктанты и шаблонные упражнения, зачастую не способствуют формированию устойчивой мотивации. В связи с этим, актуальность использования настольных игр в процессе развития лексико-грамматических навыков в условиях дополнительного образования детей представляет собой перспективное направление, поскольку настольные игры сочетают обучающую и развлекательную функции.

Понятие лексического навыка подробно представлено и описано в работах Е. И. Пассова, Ю. С. Парфеновой и Р. К. Миньяр-Белоручева, которые рассматривают структуру и содержание данного навыка. Понятие грамматического навыка рассмотрено в исследованиях А. П. Ереминой, Е. А. Соболева, Г. Н. Папоян и Е. И. Пассова, уделяющих внимание его формированию и развитию.

Особенности обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования детей рассматриваются в работах С. Б. Серяковой, Т. С. Беляковой и Л. Н. Щербатых.

Проанализировав методическую литературу, был сделан вывод о том, что тема использования настольных игр в иноязычном образовании уже освещ

аась О. И. Николаевой, С. Г. Мельниченко и А. Н. Тепляковской и другими авторами.

Таким образом была сформулирована тема: «Настольная игра как средство развития лексико-грамматических навыков обучающихся на уроке английского языка в условиях дополнительного образования детей».

**Объект исследования** – обучение иностранному языку в условиях дополнительного образования детей.

**Предмет исследования** – использование настольных игр как средства развития лексико-грамматических навыков у обучающихся на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей.

В ходе исследования проведена опытно-экспериментальная работа по проверке **гипотезы**: процесс развития лексико-грамматических навыков обучающихся будет более эффективным, если использовать настольную игру на уроке иностранного языка в условиях дополнительного образования детей, так как она может упростить понимание грамматических правил и способствовать более лучшему запоминанию новых лексических единиц.

**Цель исследования** – разработать и апробировать настольную игру как средство развития лексико-грамматических навыков у обучающихся на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие **задачи**:

1. Проанализировать понятие «лексико-грамматический навык»;
2. Изучить особенности обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования детей;
3. Рассмотреть методический потенциал настольных игр в обучении иностранному языку;
4. Разработать настольную игру для развития лексико-грамматических навыков обучающихся в дополнении к УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey) в условиях дополнительного образования детей;

5. Провести апробацию разработанной настольной игры на базе центра развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС» г. Красноярск.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования:**

- ~ теоретические методы исследования: критический анализ литературы по теме исследования и обобщение результатов исследований, касающихся использования настольных игр в процессе развития лексико-грамматических навыков обучающихся в условиях дополнительного образования детей на уроке английского языка;
- ~ эмпирические методы исследования: определения уровня сформированности лексико-грамматических навыков на английском языке обучающихся.
- ~ диагностические методы: эксперимент, диагностирование;
- ~ статистические методы: обработка и анализ данных, полученных в ходе эксперимента.

**Теоретическую базу исследования составили труды:**

Работы по исследованию лексических навыков: Т. В. Гайер, Ю. Ю. Хлыстунова, Ю. С. Парфенова, Г. Ф. Уматалиева, Р. К. Миньяр-Белоручев.

Работы по исследованию грамматических навыков: В. Ю. Мазалова, Е. И. Пассов, В. Ф. Северина, А. П. Еремина, Е. А. Соболева, Г. Н. Папоян.

Особенности обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования детей: С. Ю. Демидова, Л. П. Яцевич, А. В. Спиридонова, М. М. Курбанова.

Использование настольных игр на уроках по иностранному языку: В. С. Агапов, Т. В. Дроздова, С. Ю. Дронова, С. О. Неценко, Ю. В. Своротова, Е. А. Соболева, Г. Н. Папоян, Е. А. Тарловская.

**Научная новизна исследования** состоит в теоретическом обосновании необходимости применения настольных игр на уроках

английского языка в условия дополнительного образования детей (УМК «Family and Friends 5». (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey)).

**Практическая ценность исследования** заключается в возможности использования разработанной настольной игры на уроках английского языка в условия дополнительного образования детей.

**Апробация и этапы исследования** осуществлялась через публикацию научной статьи в сборнике «XXIV Всероссийской научно-практической конференции» СибГУ им. М. Ф. Решетнева, 2025 г. Вторая статья принята к публикации в сборнике XIV Всероссийской научно-практической конференции «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» КГПУ им. В.П. Астафьева, 2026 г.

**Опытно-экспериментальная база исследования.** Материалы исследования апробированы на базе центра развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС» г. Красноярск.

**Структура работы:** Введение, две главы, выводы по каждой главе, заключение, список использованных источников и приложение. Работа изложена на 89 страницах машинописного текста.

Во **введении** обосновываются актуальность работы, формулируются ее цель, задачи, гипотеза, теоретическая основа исследования и практическая значимость, определяются объект и предмет исследования, описываются методы исследования, структура и содержание работы.

В **первой главе** «Процесс развития лексико-грамматических навыков в условиях дополнительного образования детей» рассматривается роль лексико-грамматических навыков в обучении иностранному языку и эффективность использования настольных игр в обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей.

Во **второй главе** «Опытно-экспериментальная работа по использованию разработанной настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» как средства развития лексико-грамматических навыков обучающихся в условиях дополнительного образования детей» описана

разработка настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» и ее использование на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей; представлены результаты апробации разработанной настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» и ее использование на уроках в условиях дополнительного образования детей (УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey).

**В заключении** обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы, намечается перспектива дальнейшего изучения темы.

**Список использованных источников** включает 52 наименования работ отечественных и зарубежных авторов, а также государственные нормативные документы и учебные издания.

**Приложение А** включает документы, подтверждающие апробацию разработанной автором настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» для развития лексико-грамматических навыков обучающихся в условиях дополнительного образования детей (в дополнение к УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey) на базе центра развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС» г. Красноярск

**Приложение Б** содержит тесты УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey) по темам «Our Planet» для констатирующего этапа и «Reuse and recycle» для контрольного этапа.

**Приложение В** содержит игровой материал настольной игры «English Heroes: Protectors of the people».

**Приложение Г** содержит комплекс заданий и упражнений игры «English Heroes: Protectors of the people» легкого уровня сложности.

**Приложение Д** содержит комплекс заданий и упражнений игры «English Heroes: Protectors of the people» среднего уровня сложности.

**Приложение Е** содержит комплекс заданий и упражнений игры «English Heroes: Protectors of the people» высокого уровня сложности.

**Приложение Ё** содержит текст научной статьи, подтверждающий апробацию материалов исследования.

## **Глава I. Процесс развития лексико-грамматических навыков в условиях дополнительного образования детей**

### **1.1. Роль лексико-грамматических навыков в обучении иностранному языку**

Основная цель изучения иностранного языка как учебной дисциплины заключается в развитии коммуникативной компетенции, то есть способности к общению на иностранном языке. Зачастую, в методике преподавания делают акцент на развитии коммуникативных навыков, не уделяя должного внимания лексико-грамматическим навыкам, полагая, что даже с ограниченным словарным запасом обучающийся сможет выполнять коммуникативные задачи. Однако недостаточный словарный запас и слабое знание грамматических структур способны затруднить освоение таких видов речевой деятельности, как аудирование и чтение. Для успешной коммуникации на иностранном языке обучающимся необходимо овладеть лексическими единицами и грамматическими формами [Атутова, 2018].

Следовательно, наряду с развитием коммуникативных умений, необходимо уделять внимание совершенствованию лексико-грамматических навыков, поскольку они находятся в тесной взаимосвязи с устной и письменной речью, а также с аудированием [Атутова, 2018]. В нашей работе мы рассматриваем развитие лексико-грамматических навыков. Отсюда возникает необходимость раскрыть содержание понятия «развитие навыка».

В отечественной педагогике навыки представляют собой «автоматизированные компоненты сознательного действия человека, которые вырабатываются в процессе его выполнения. Навык возникает как сознательно автоматизируемое действие и затем функционирует как автоматизированный способ его выполнения...» [Майер, 2019].

Под развитием С. И. Дьяков, С. Ю. Добряк и К. А. Кисин понимают «процесс закономерного изменения, перехода из одного состояния в другое, более совершенное, переход от старого качественного состояния к новому, от простого к сложному, от низшего к высшему» [Дьяков, Добряк, Кисин, 2023].

Следовательно, развитие навыка – это закономерный процесс совершенствования деятельности человека, при котором навык последовательно переходит от низшего к высшему качеству.

Так как развитие иноязычных лексико-грамматических навыков является сложным, многоуровневым процессом, в первую очередь необходимо разграничить составляющие его компоненты.

Лексика является ключевым элементом всех видов речевой деятельности, поскольку именно она обеспечивает формирование и развитие коммуникативной компетенции обучающихся, что в свою очередь является основной целью при изучении иностранного языка [Гайер, Хлыстунова, 2022]. Проблеме развития лексических навыков рассматривали такие методисты как И. Л. Бим, Миньяр-Белоручев, Г. В. Рогова, Э. Г. Азимов и другие.

Согласно новому словарю методических понятий, лексический навык – это «автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи» [Азимов, Щукин, 2009].

Обратимся к интерпретациям лексического навыка в работах различных авторов. Ю. С. Парфенова под лексическим навыком понимает «умение, которое доведено до автоматизма, и которое производит отбор нужной лексики, применяя в определенных сферах общения» [Парфенова, 2020].

Р. К. Миньяр-Белоручев считает, что лексический навык – «это способность быстро вспомнить слово, словосочетание или фразу, которые необходимы для речевого общения» [Миньяр-Белоручев, 1990].

Анализ различных трактовок позволяет определить лексический навык как автоматизированную способность быстро и правильно извлекать слова из памяти, сочетать их в соответствии с языковыми нормами и использовать их в процессе речевого взаимодействия.

В научной литературе различают два типа лексических навыков: продуктивные и рецептивные. Продуктивные лексические навыки относятся к умению выбирать и использовать слова при говорении и на письме. Рецептивные лексические навыки, в свою очередь, связаны с умением узнавать и понимать слова при чтении и аудировании [Уматалиева, 2024].

Владение иностранным языком невозможно свести лишь к заучиванию отдельных лексических единиц. Несмотря на то, что лексика составляет ядро языковой системы, именно грамматика служит той базой, которая позволяет эффективно развивать лексические навыки [Горлова, Самандракова, 2021].

Отношения между словами проявляются через их грамматические значения, при этом грамматика выполняет системообразующую функцию в языке. Она организует отношения между подлежащим и сказуемым, определяемым и определяющим словами, выражает пространственные, временные и причинные связи, а также передает отношение говорящего к содержанию высказывания [Соболева, Папоян, 2019].

В. М. Филатов отмечает, что грамматика «это скелет, на котором держатся все слова. Речевые высказывания, тексты – это кровеносная система, которая питает живой язык; фундамент, на котором возводится здание под названием «иностраный язык» [Филатов, 2004].

Таким образом, грамматика служит основой для построения как устной, так и письменной речи, выступая тем самым важнейшим инструментом языкового выражения.

Согласно современному словарю методической терминологии, грамматический навык – это способность производить речевое действие по выбору модели, адекватной речевой задаче в конкретной ситуации общения,

и осуществлять правильное оформление речевой единицы с соблюдением норм языка [Азимов, Шукин, 2009].

А. П. Еремина понимает под грамматическим навыком «способность обучающихся безошибочно определять и употреблять грамматические формы в речи» [Еремина, 2022].

Е. А. Соболева и Г. Н. Папоян рассматривают грамматический навык как «автоматизированное использование грамматического материала в продуктивной и рецептивной речевой деятельности» [Соболева, Папоян, 2019].

По мнению Е. И. Пассова и Н. Е. Кузовлевой, грамматический навык – это «синтезированное действие по выбору модели, адекватной речевой задаче в данной ситуации, и по правильному оформлению речевой единицы любого уровня, совершаемое в параметрах навыков и служащее одним из условий выполнения речевой деятельности» [Пассов, Кузовлева, 2010].

Все рассмотренные определения сходятся в том, что грамматический навык можно определить как автоматизированную способность правильно и адекватно использовать грамматические структуры в речи в соответствии с коммуникативной ситуацией. Этот навык формируется в процессе речевой деятельности и предполагает бессознательное применение грамматических форм, что обеспечивает беглость и правильность как в устном, так и в письменном общении.

Авторы В. Ю. Мазалова и В. Ф. Северина выделяют рецептивные и продуктивные грамматические навыки. К рецептивным относят навыки узнавания и понимания грамматических явлений письменном тексте как при активном, так и при пассивном овладении материалом (иначе называют навыками чтения или аудирования). Данный навык формируется в процессе постоянного чтения текстов легкой ступени для того, чтоб впоследствии перейти к чтению текстов более трудной ступени [Мазалова, 2019; Северина, 2020].

Освоение грамматических структур иностранного языка играет ключевую роль не только в развитии навыков письменной и устной речи, но и в успешном восприятии языкового материала при чтении и аудировании. Как показывает практика, полноценное овладение иностранным языком возможно лишь при условии комплексного развития лексико-грамматических навыков, которые служат основой для всех видов речевой деятельности: аудирования, чтения, говорения и письма [Соболева, Папоян, 2019].

Подробно изучив понятия лексического и грамматического навыков, можно подытожить, что лексико-грамматический навык является автоматизированным репродуктивным или рецептивным действием, которое обеспечивает корректное лексическое и грамматическое оформление собственной речи и адекватное восприятие лексического и грамматического оформления речи других [Басманова, Кочеревская, Рец, 2023].

Таким образом, эффективность обучения иностранному языку напрямую зависит от системного подхода к развитию лексико-грамматических навыков, которые являются фундаментом для полноценной коммуникативной компетенции.

## **1.2. Настольная игра как эффективный способ обучения детей**

Современные образовательные реалии диктуют потребность в разработке инновационных методик, способных сделать процесс изучения иностранного языка более доступным и мотивирующим для обучающихся [Неценко, 2024]. Подростки, в отличие от младших школьников могут самостоятельно управлять своим вниманием, а значит, они способны расставить приоритеты при выборе своей деятельности. Однако во время проведения уроков необходимо поддерживать интерес обучающихся среднего школьного возраста, так как долгий учебный процесс способствует рассеянности их внимания [Дронова, 2023].

На Рисунке 1 представлен конус Эдгарда Дейла, доказывающий, что чтение и слушание являются наименее эффективными методами обучения, тогда как вовлечение обучающихся в различные виды активной деятельности располагается на высоком уровне. Это связано с тем, что получение практического опыта дает самое максимальное понимание изучаемого материала [Своротова, 2019].



Рисунок 1 – Конус Э. Дейла

Таким образом, мы определили, что эффективным средством организации активной, познавательной деятельности являются интерактивные методы обучения.

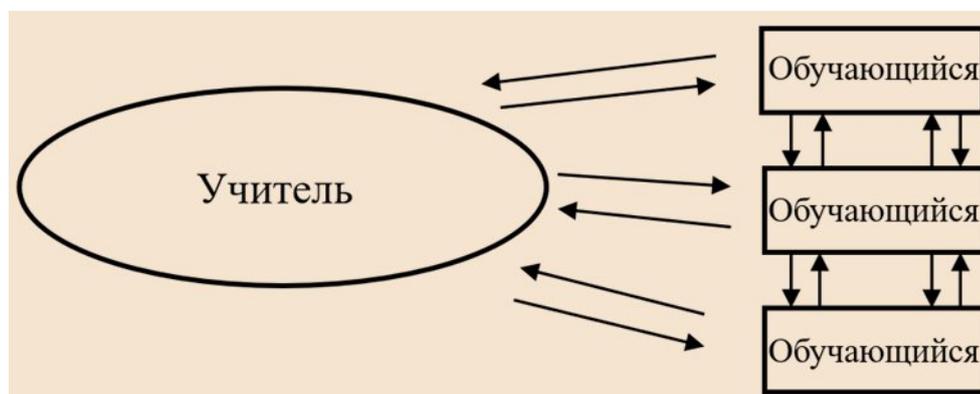


Рисунок 2 – интерактивный метод обучения

Интерактивный метод обучения (Рисунок 2) – ориентирован на более широкое взаимодействие обучающихся не только с учителем, но и друг с другом. Место учителя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение целей занятия. Игры являются одной из форм реализации интерактивных методов обучения [Кутафина, 2020].

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры рассматривали И. Е. Берлянд, Л. С. Выготский, Н. Я. Михайленко, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и другие [Михайленко, 2025].

Согласно словарю педагогических терминов А. М. Новикова, игра трактуется как «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» [Новикова, 2013].

В. А. Сухомлинский характеризует игру как «огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [Мирзорахимов, 2021].

По определению Е. И. Пассова, игра – это добровольная, внутренне мотивированная и глубоко личностная детальность, осуществляемая в коллективе и через коллектив. Она способствует развитию психических функций и способностей игрока, представляя собой «учение с увлечением» [Пассов, 1988].

Согласно Л. С. Выготскому, игры занимают важную роль в развитии детей, поэтому игры считаются лучшими инструментами для изучения языка, т. к. они одновременно обучают и веселят детей [Селевко, 1998].

Несмотря на разнообразие определений, все они сходятся в понимании игры как особой формы активности, направленной на развитие, обучение и социализацию через вовлеченность участника в игровой процесс.

Очень подробно игру рассмотрел советский ученый С. А. Шмаков:

Игры не предполагают материальных результатов, поскольку сущностью игры, в первую очередь, является наслаждение процессом. Содержание игры отражает разные стороны жизни людей или животных (в ролевых играх), сюжет игры, в свою очередь отражает воспроизводимую действительность, например, игру в дочки-матери [Шмаков, 1997].

Воображение выступает ключевым элементом, помогающим ребенку погрузиться в игровой мир. Воображение – это способность фантазировать, придумывать, мысленно представлять что-либо, делать выбор и построение образа, средств и конечного результата предметной (игровой) деятельности. Для ребенка ценность воображения заключается в том, что оно позволяет ему принимать решения при отсутствии жизненных знаний [Шмаков, 1997].

Следующим, главным компонентом игры являются правила. Положения, в которых отражается сущность игры и соотношение всех ее компонентов. Без соблюдения правил игра перестанет быть токовой, но если правила слишком просты или сложны, то она становится неинтересной. Благодаря тому, что игры не имеют каких-либо ограничений, игра дает возможность модернизировать правила [Шмаков, 1997].

Однако даже четко разработанные правила игры, не всегда могут пересказать ее результаты. Игра практически всегда построена на случайностях. Они снимают ее монотонность и заданную обязательность. Но если игра перегружена случайностями, она также может потерять интригу удовольствия [Шмаков, 1997].

Процесс игры включает в себя различные игровые действия, т.е. реальные активные проявления ребенка, которые соответствуют его представлениям о содержании игры. Действия в игре – это разнообразные двигательные реалии, приспособленные либо к целям, правилам, либо к игровому инвентарю [Шмаков, 1997].

Внешней задачей игры является непредсказуемость результата, обязательный выигрыш, личный или групповой успех, наслаждение

процессом игры. Внутренней задачей является алгоритм повторения игровых ситуаций, приносящий длительное удовлетворение и радость. Для достижения данных задач способствует игровое пространство, в котором протекают все игровые действия [Шмаков, 1997].

Важным элементом игрового опыта является риск. Он сопряжен с неопределенностью, даже возможной опасностью, угрозой неуспеха, что сопутствует многим играм. Риск в игре обычно бескорыстен и стимулирует волю к победе, честность и своеобразное мужество игрока [Шмаков, 1997].

Практически каждая игра включает в себя соревновательный элемент (даже с самим собой). Благодаря этому, участники игры стараются максимально использовать свои силы, опыт и мастерство для достижения выигрыша. Существуют различные формы выигрыша, например, наибольшее число вариантов решения задач, количество очков, баллов, голов, выигранных партий и тому подобное [Шмаков, 1997].

Таким образом, игра представляет себя многоуровневый комплекс, каждый из которых вносит свой вклад в развитие ребенка, позволяя ему самостоятельно принимать различные решения и осваивать новые навыки в безопасной и увлекательной форме.

Рассмотри ключевые функции игры, выведенные В. С. Кукушином и А. В. Болдыревой-Вараксиной, как важного педагогического феномена культуры.

Игра – сильнейшее средство социализации ребенка. Социокультурное назначение игры заключается в усвоении человеком богатства культуры, потенциалов воспитания и формирования его как личности [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

Игры национальны и в то же время интернациональны, и межнациональны. Они дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

Одной из основных функций игры является самореализации человека в игре. Участнику важен не результат игры, конкурентность или достижение какой-либо цели, а процесс игры [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

Игра – деятельность коммуникативная, она вводит участника в реальный контекст человеческих отношений. Любое игровое общество имеет множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания никакой игры между ними быть не может [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

Также игры включают в себя диагностическую функцию, так как в процессе игры участник на максимуме использует свой интеллект и творческие навыки. Кроме этого, игра сама по себе особое «поле самовыражения» [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

Игротерапевтическая функция игры заключается в использовании ее для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими и в учении [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все игроки усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь людям с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

И самая главная функция игры – это развлекательная функция. Она связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний [Кукушкин, Болдырева-Вараксина, 2005].

Таким образом, игра является универсальным и многогранным средством воспитания, обучения и развития личности.

Во время разработки практических занятий с обучающимися было выдвинуто предположение, что настольные игры универсальны и они могут эффективно развивать иноязычные лексико-грамматические навыки обучающихся в условиях дополнительного образования детей.

О. И. Николаева, С. Г. Мельниченко и А. Н. Тепляковская подтверждают универсальность настольных игр. Большая часть может быть использована одновременно обучению лексике, грамматике, и разным видам речевой деятельности [Мельниченко, Тепляковская, 2025].

Стоит определить понятие «настольная игра» и проанализировать его трактовки в научной литературе.

Настольные игры, по определению Ю. В. Своротовой, – это «игры, в которые можно играть в помещении, с помощью инвентаря, размещаемого на обычном или специально сделанном столе [Своротова, 2019].

Другие авторы, И. Е. Родиков и А. А. Бирюков, под настольной игрой понимают игры, «в которых игроки должны следовать определенным правилам и перемещать фигуры на предварительно помеченной доске определенными способами. Игры, связанные с контекстом, помогают детям изучать языки, потому что они позволяют им взаимодействовать с другими игроками и обмениваться личным опытом». Авторы отмечают, что в процессе игры участники должны использовать стратегию для достижения конкретных целей [Родиков, Бирюков, 2023].

Обратимся к иностранным авторам. К. Хуэй Тиинг Вонг и М. Мд Юнус под настольной игрой понимают «игры, в которых участникам необходимо перемещать фишки или фигуры определенным образом по заранее размеченной доске в соответствии с установленными правилами» [Hui Tiing Wong, Md Yunus, 2021].

На основе анализа приведенных определений можно сформулировать обобщенное понятие настольной игры. Настольная игра – это вид деятельности, которая осуществляется с использованием специализированного инвентаря (фигур, карт, игровых полей и других

элементов), который размещается на горизонтальной поверхности стола или его аналога. Данный вид игр характеризуется наличием формализованных правил, определяющих порядок взаимодействия участников с игровыми компонентами и между собой, и предполагает достижение игроками определенных целей в рамках заданной игровой системы.

Использование настольных игр в образовательном процессе обусловлено рядом преимуществ. Прежде всего, настольные игры выполняют функцию активизации лексического материала. Они создают естественный коммуникативный контекст, в котором лексические единицы усваиваются не как отдельные элементы, а как средство решения игровых задач. Такой формат обеспечивает многократное повторение лексики в различных ситуациях, формирует прочные ассоциативные связи между словами и их употреблением, а также способствует переходу пассивного словарного запаса в активный [Агапов, Дроздова, 2023; Неценко, 2024].

Кроме того, настольные игры характеризуются высокой методической гибкостью, что позволяет использовать их на начальных и заключительных этапах урока. На начальном этапе урока настольные игры выполняют мотивационную функцию, создавая положительный эмоциональный настрой и актуализируют фоновые знания обучающихся через проблемные игровые ситуации и постепенно вводя обучающихся в тему урока. На заключительном этапе урока настольные игры обеспечивают комплексное применение полученных знаний. На данном этапе настольные игры позволяют диагностировать уровень усвоения материала обучающимися через анализ игровых стратегий [Агапов, Дроздова, 2023; Неценко, 2024].

Значимым является и вклад настольных игр в развитие языковых компетенций обучающихся. Они способствуют совершенствованию лексико-грамматических навыков через автоматизацию использования грамматических структур, расширению синонимических рядов и развитию языковой догадки. Параллельно формируются и развиваются

коммуникативные навыки обучающихся [Агапов, Дроздова, 2023; Неценко, 2024].

Не менее важным представляется психолого-педагогические аспекты настольных игр. С когнитивной точки зрения они улучшают память и концентрацию внимания. Помимо этого, настольные игры стимулируют развитие креативного мышления и навыки стратегического планирования [Агапов, Дроздова, 2023; Неценко, 2024].

В эмоционально-личностном плане настольные игры способствуют снижению языкового барьера и учебной тревожности обучающихся, наоборот формируя позитивную мотивацию обучающихся [Агапов, Дроздова, 2023; Неценко, 2024].

Исходя из вышеизложенного, настольные игры представляют собой ценный инструмент в современном образовании, сочетающий в себе высокую эффективность, универсальность и психологическую комфортность для обучающихся [Агапов, Дроздова, 2023; Неценко, 2024].

Настольные игры можно классифицировать по разным признакам. Прежде всего, настольные игры в большинстве случаев требуют участия как минимум двух игроков или команд, что делает их «живыми» [Иванов, Иванова, Кусков, 2017].

По динамике настольные игры подразделяются на пошаговые и динамические. В пошаговых играх действия участников выполняются в строгом порядке. В свою очередь, в динамических играх участники действуют по своему усмотрению, а результат игры определяется в зависимости от стратегических решений и скорости реакции игрока [Иванов, Иванова, Кусков, 2017].

По содержанию настольные игры можно разделить на абстрактные, которые не имеют связи с реальными ситуациями, и имитационные, которые воспроизводят определенные жизненные ситуации или события, например, экономические настольные игры [Иванов, Иванова, Кусков, 2017].

В зависимости от характера игровой деятельности, настольные игры могут быть интеллектуального типа (Scrabble) и направлены на стратегию и логику. Азартные игры (бинго) основаны на случайности и удаче участника. Последний тип игры – это игры, направленные на проверку физических способностей игрока (аэрохоккей) [Иванов, Иванова, Кусков, 2017].

Особенностью настольных игр является их пространственная локализация. Это значит, что они всегда проводятся на столе или иной локально ориентированной поверхности. Кроме того, настольные игры всегда включают в себя наличие игровой атрибутики, к которой в первую очередь относятся игровое поле, фишки, карточки, правила игры и другие предметы [Иванов, Иванова, Кусков, 2017].

Завершающим элементом выступает алгоритм и правила настольных игр. Они заранее predeterminedены и внести в них изменения на любой стадии игры в большинстве случаев нельзя, но это возможно [Иванов, Иванова, Кусков, 2017].

В своей работе, С. Ю. Дронова, пишет, что настольные игры бывают двух типов в зависимости от образовательных целей. Адаптированные игры имеют фиксированную образовательную цель (например, для тренировки форм прошедших времен глаголов), простые для восприятия правила и не предполагают тесного взаимодействия между участниками игровой деятельности (например: Домино, Лото, Крестики-Нолики). Неадаптированные игры имеют более специфическую цель и правила, редко используемые на начальном этапе обучения в силу того, что они требуют лучшей подготовки к началу игровой деятельности (например, Scrabble, Alias, FunEnglish) [Дронова, 2021].

При внедрении настольных игр в образовательный процесс учителю следует учитывать языковую и психологическую готовность обучающихся к игре. Наряду с этим учитель должен убедиться, что каждый участник игры понимает цель игры. Необходимо понимать и не забывать, что основная

задача настольной игры – это применение и отработка изученного материала [Тарловская, 2016].

В конечно счете изученный материал позволяет утверждать, что использование настольных игр в учебном процессе представляет собой актуальную и эффективную образовательную технологию. Их образовательный потенциал обусловлен способностью создавать естественные условия для коммуникации, что способствует непроизвольному запоминанию материала и его последующему активному использованию. Помимо прочего, у обучающихся формируется активный словарный запас и пропадает боязнь допущения ошибок, развиваются творческие способности и возникает желание быть активным участником коммуникации [Шалабодова, 2020]. Таким образом, настольные игры выполняют не просто развлекательную функцию, они являются инструментом для внедрения или отработки образовательного материала.

### **1.3 Дополнительное образование детей по английскому языку в России**

Дополнительное образование является довольно молодым направлением в российской системе образования. Впервые термин «дополнительное образование» юридически был упомянут около 30 лет назад в Законе «Об образовании» от 10 июля 1992 № 3266-1. А в Федеральном законе от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» появилось первое определение дополнительного образования как вида образования. Дополнительное образование – это «вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования» [Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 10.07.1992 N 3266-1 (последняя

редакция); Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция)].

Как следует из самого названия, дополнительное образование «дополняет» основное, расширяет его возможности. Основными целями и задачами дополнительного образования являются [Ракитская, 2016]:

- обеспечение совершенствования личности;
- общение и передача опыта в определенной специфической сфере деятельности;
- упрощает использование возможностей окружающей социокультурной среды;
- укрепляет мотивацию личности к умственной и творческой деятельности;
- создает благоприятные условия для профессиональной ориентации;
- социально адаптирует людей с ограниченными физическими возможностями.

Важно отметить, что дополнительное образование ни в коем случае не заменяет основное. На базе основного образования оно помогает сделать учебный процесс эффективнее, расширить и углубить знания о предмете, добиться более высоких результатов.

Процесс обучения в условиях дополнительного образования, в работе Л. Н. Щербатых, базируется на следующих принципах [Щербатых, 2020]:

- принцип сотрудничества (ценность совместной деятельности детей и взрослых);
- принцип природосообразности (учет возрастных и индивидуальных особенностей школьников);
- принцип культуросообразности (адаптация обучающегося к условиям современной жизни общества, потребностям общества и личности школьника);
- принцип гуманизации (уникальность всей природы человека);

- принцип демократизации (доступность дополнительного образования для детей);
- принцип вариативности (многообразие форм собственности на дополнительное образование и учреждения);
- принцип непрерывности (преемственность различных ступеней образования);
- принцип аксиологизации (осмысление ценностей).

Представленные принципы организации образовательного процесса в системе дополнительного образования формируют целостную методологическую основу, которая ориентирована на развитие личности обучающегося.

С начала 2000-х в обществе возник активный спрос на качественные и разнообразные образовательные услуги в секторе дополнительного образования. Увеличилось количество детей младшего возраста, которые посещают различные кружки. Усилился спрос дополнительного образования подростков и их родителей в области профессиональной ориентации, развития необходимых навыков и умений в формате новых технологических изменений в современном мире. Выросли расходы населения и на платные услуги в этой сфере. Как результат – появление разнообразных видов учреждений дополнительного образования [Ковалева, 2021]. По сведениям портала Минпросвещения России, за последние годы значительно увеличилось число детей, вовлеченных в дополнительное образование с 68% в 2017 г. до 80% в 2024 г. Предоставленные данные указывают на то, что с каждым годом спрос и предложение в области дополнительного образования продолжает расти [Минпросвещения России, 2025].

Такой вид образования призван удовлетворять постоянно меняющиеся образовательные, социальные и культурные запросы и потребности нового поколения. Изменяющиеся условия жизни приводят к внедрению новых форм дополнительного образования. Появляется возможность обучаться дистанционно и в электронном формате. Расширяются возможности для

разных категорий детей: одаренных и с ограниченными физическими возможностями. Педагоги в свою очередь расширяют многообразие образовательных программ, интегрируя авторские, интегрированные, экспериментальные, модифицированные и индивидуальные программы [Ковалева, 2021].

Особого внимания требует сегмент дополнительного образования в области обучения иностранным языкам. Расширение международных связей, развитие экономики, рынка занятости, и появление новых технологий привели к тому, что иностранный язык стал одной из неотъемлемых составляющих успешности любого человека. Одним из критериев, которые предъявляются к современному специалисту, является знание по меньшей мере одного иностранного языка. Английский язык входит в список рабочих языков, наравне с китайским, русским, арабским и другими языками [Яцевич, 2021]. В России одним из самых распространенных иностранных языков является английский. С юных лет учащиеся общеобразовательной школы начинают свое знакомство с английским языком и англоязычной культурой [Демидова, Саитова, 2018].

Тем не менее, не все обучающиеся могут усвоить программу на одинаково высоком уровне. В связи с этим возросло количество учреждений дополнительного образования, которые предоставляют услуги по обучению английскому языку, по подготовке к ОГЭ, ЕГЭ и к сдаче международных экзаменов для получения сертификата о знании иностранного языка. В данных учреждениях дети и взрослые могут приступить к изучению иностранного языка «с нуля» или же совершенствовать уже имеющиеся языковые навыки и умения [Яцевич, 2021].

Следует отметить, что дополнительное образование строится на основе соблюдения базовых педагогических и психологических принципов обучения. Если говорить о методах и приемах обучения, то организация обучения в дополнительном образовании имеет личностно-ориентированный характер. Так, преподаватель иностранного языка в дополнительном

образовании всегда учитывает индивидуальные особенности обучающихся, их образовательные потребности, склонности [Яцевич, 2021].

Также к особенностям обучения иностранному языку в рамках дополнительного образования можно отнести использование на занятиях преимущественно нетрадиционных методов обучения (метод проблемных ситуаций, игровой метод, метод проектов и др.); применение элементов творчества, учет инициативы обучающихся, эмоциональное наполнение занятий [Яцевич, 2021].

По мнению А. Я. Журкиной, к основной задаче дополнительного образования относится создание и расширение ситуации развития, в которой осуществляется процесс общения и самореализации ребенка. Сфера дополнительного образования характеризуется доброжелательной атмосферой, в которой ученик находит поддержку взрослого, вследствие чего исследователь утверждает, что дополнительного образования является зоной безопасности [Журкина, 2017].

А. В. Спиридонова выделила следующие формы обучения иностранному языку в дополнительном образовании [Спиридонова, 2010]:

- по альтернативным языковым программам;
- в языковых центрах и студиях;
- с помощью индивидуального обучения ребенка;
- обучение «ребенок + мама»;
- самостоятельные занятия родителей с ребенком;
- практические занятия с родителями.

Мы подробнее остановимся на рассмотрении языковых школ, которые представляют собой специализированные центры, которые направлены на обучение иностранным языкам. На Рисунке 3 изображена классификация языковых школ [Щербатых, 2020].

Классификация языковых школ			
Сетевые (имеют филиалы в разных городах и странах)	Крупные (В них может учиться одновременно до 300-350 человек в неделю. Как правило, они открыты круглый год)	Маленькие (Основное преимущество в том, что здесь все знают всех и индивидуальные потребности каждого отдельного слушателя хорошо известны преподавателям)	Домашние курсы (обучение на дому у учителя. Занимаются индивидуально или в мини-группах. Они предшествовали созданию языковых школ)

Рисунок 3 – классификация языковых школ

На Рисунке 4 изображены основные особенности языковых школ. Принципы работы языковых школ во всем мире примерно одинаковые: расписание занятий, количество учебных часов, размер групп, длительность программ, деление на группы по исходному уровню знаний, методы преподавания, типы предлагаемых программ [Щербатых, 2020; Language travel, 2025].

Индивидуальные и групповые занятия	Группы не больше 6 человек	Учет уровня владения языком	Зарубежные учебники	Коммуникативная направленность	Общение с носителем языка и др.
------------------------------------	----------------------------	-----------------------------	---------------------	--------------------------------	---------------------------------

Рисунок 4 – особенности языковых школ

Если опираться на данную характеристику, то можно сделать вывод, что в языковых школах уже на начальном этапе создается «ситуация успеха». В языковой школе обучающийся может выбрать формат обучения в зависимости от своих возможностях и желаниях. Небольшой размер группы помогает установить более тесный контакт между учителем и обучающимся, снять скованность и застенчивость. Благодаря небольшому количеству обучающихся учитель может вести учет уровня владения языком и

применять индивидуальный подход к обучающимся. Использование зарубежных УМК способствует знакомству с аутентичными языковыми конструкциями и культурными особенностями, а общение с носителями языка еще больше усиливает погружение в языковую среду и способствует более естественному усвоению материала [Курбанова, 2022].

Кроме того, следует отметить, что в учебных заведениях данного типа, дети делают осознанный выбор, так как они занимаются тем, что им нравится. Все эти условия позволяют погрузить обучающихся в языковую среду, сформировать межкультурную коммуникативную компетенцию [Щербатых, 2020].

На основании этого, можно сделать вывод что, на сегодняшний день дополнительное образование является одной из возможностей удовлетворения образовательных потребностей граждан любого возраста и социального статуса. Дополнительное иноязычное образование является самостоятельным компонентом современной системы образования, который помогает удовлетворить интеллектуальные, творческие, культурные потребности человека.

## Выводы по главе 1

Анализ теоретических источников позволяет сформулировать следующие выводы. Лексико-грамматические навыки выступают основой формирования коммуникативной компетенции, обеспечивая развитие коммуникативной компетенции. Это помогает обучающимся не только распознавать пройденные лексико-грамматические конструкции, но и эффективно использовать их в процессе коммуникации.

Было выявлено, что использование игр обладают значительным потенциалом в процессе обучения детей. По Л. С. Выготскому, игры имеют важное значение в развитии детей, что делает их отличным средством изучения языка, сочетая обучение и развлечение. Настольные игры создают естественную коммуникативную среду, стимулируют использование иностранного языка и повышают учебную мотивацию обучающихся. Было выявлено понятие настольной игры – это вид деятельности, которая осуществляется с использованием специализированного инвентаря (фигур, карт, игровых полей и других элементов), который размещается на горизонтальной поверхности стола или его аналога.

Дополнительное образование детей по английскому языку в России обладает расширенными возможностями для индивидуализации обучения, вариативности методических подходов и применения интерактивных форм работы. Благодаря небольшим группам и возможной мобильности дополнительного образования, учитель может внедрить в образовательный процесс свои разработки.

Таким образом, проведенный теоретический анализ подтверждает, что потенциала игровых технологий и особенностей дополнительного образования формирует эффективную основу для внедрения настольных игр.

Полученные выводы служат методологической базой для дальнейшего практического исследования.

## **Глава 2. Использование настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» в развитии лексико-грамматических навыков обучающихся на уроке английского языка в условиях дополнительного образования детей**

### **2.1. Разработка и содержание авторской настольной игры «English Heroes: Protectors of the people»**

В рамках данного исследования была поставлена задача разработать настольную игру, направленную на комплексное развитие лексико-грамматических навыков у обучающихся в условиях дополнительного образования детей к дополнению УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey). Данный комплекс представляет собой современный шестиуровневый курс английского языка для школьников от Oxford University Press.

УМК состоит из 12 разделов (Units), каждый из которых посвящен ценностям семьи и дружбы, сотрудничеству, способностью делиться, помогать друг другу, и заботе об окружающей среде.

Отправной точкой для разработки настольной игры послужила необходимость усовершенствовать традиционную форму лексического диктанта, который зачастую вызывает у обучающихся трудности. Вдохновением для разработки настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» послужил английский фольклор, в том числе легенды о короле Артуре.



Рисунок 5 – первый прототип игры «English Heroes: Protectors of the people»

Анализ первого прототипа (Рисунок 5) выявил, что настольная игра была направлена исключительно на проверку лексических навыков и не предусматривала активного взаимодействия между обучающимися. В связи с этим, настольная игра «English Heroes: Protectors of the people» была улучшена до развития именно лексико-грамматических навыков через добавление новых правил и механик, которые включают в себя увеличение количества индивидуальных заданий и добавление как парных, так и групповых заданий и упражнений. Групповые и парные задание вынуждают обучающихся постоянно коммуницировать и совместно принимать решения, что является мощным стимулом для использования иностранного языка для решения спонтанных задач.

Задания в игре были переработаны. Если раньше единственным заданием было написание слова на английском, то теперь были добавлены различные лексико-грамматические задания. Например, игрок вытягивает карточку с заданием, где требуется составить вопрос с использованием грамматического правила Present Simple по теме «Мой распорядок дня».

После составления вопроса, игрок, которому выпало задание, должен задать этот вопрос другому игроку для совместного хода.

В результате «English Heroes: Protectors of the people» представляет собой кооперативную ролевую игру, в которой группа героев объединяет усилия для победы над драконом, который напал на их страну. Игра предназначена для использования на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей с группами обучающихся средней школы (5-9 классы). Ключевой особенностью игры является ее адаптивность. Учитель может легко адаптировать настольную игру под любую изучаемую тему, заменив набор карточек заданий и упражнений на соответствующую тему. Выбор настольной игры в качестве инструмента развития лексико-грамматических навыков обучающихся в условиях дополнительного образования детей обусловлен выводами, сделанными в теоретической главе.

Разработанная система персонажей с индивидуальными характеристиками здоровья (HP) и атаки (Attack) трансформирует образовательный процесс из простого выполнения заданий в тактическую игровую задачу. Персонажи обладают уникальными навыками, которые игроки могут комбинировать с навыками других персонажей в процессе игры. Такой дифференцированный подход через систему персонажей развивает стратегическое планирование и креативное мышление, так как игрокам необходимо совместно вырабатывать тактику и распределять роли.

Подробнее рассмотрим игровой инвентарь. На столе располагаются карточки персонажей и карточки HP, которые позволяют визуально отслеживать состояние каждого участника. Карточки с изображением HP (Рисунок 6) используются для отслеживания текущего здоровья игроков. Карточки с щитом (уникальный навык паладина) выдаются только персонажу с классом паладина (Рисунок 6).



Рисунок 6 – Изображение HP и щита

Каждая карточка содержит на одной стороне изображение персонажа (Воин – Warrior, Палладин – Paladin, волшебник – Mage, целитель – Healer) с его параметрами HP и Attack. На другой стороне изображена информация о уникальном навыке персонажа. Для групп больше 4 человек (до 8) предусмотрены дубликаты карточек персонажей, что позволяет нескольким участникам выбрать одинаковые роли. Изучим более детально каждого героя игры.



Рисунок 7 – Персонаж «Warrior» и его уникальный навык

Воин (Warrior) (Рисунок 7) представляет из себя молодого юношу или девушку в тяжелой броне с одноручным мечем, которым он(а) владеет в совершенстве. Благодаря своей отваге и силе, базовая атака воина составляет

3 единицы, а количество НР – 4 единицы. Уникальный навык воина увеличивает его атаку на 1 единицу, взамен 1 единицы НР в рамках одного хода. Щит паладина (уникальный навык паладина) не распространяется на навык воина.

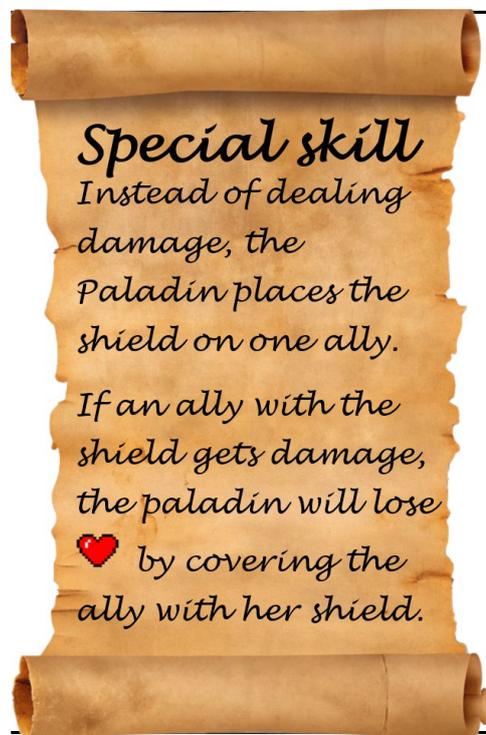
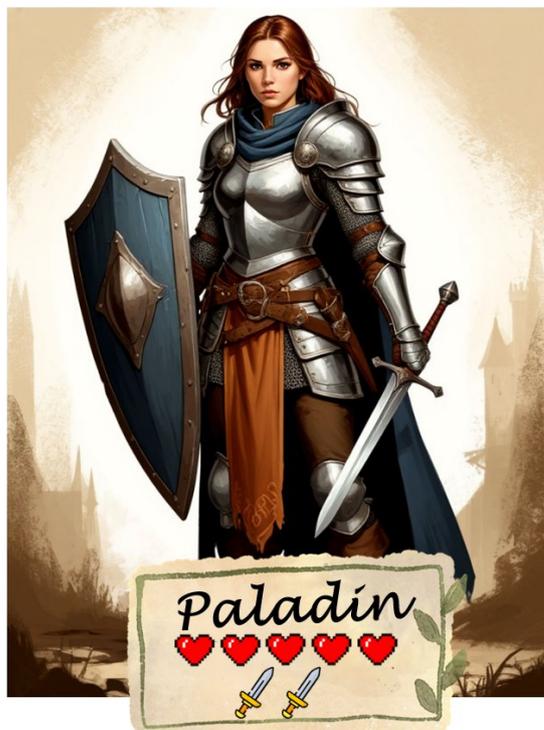


Рисунок 8 – Персонаж «Paladin» и его уникальный навык

Следующим персонажем является паладин – Paladin (рисунок 8). Благодаря тяжелой броне и мощному щиту, паладин обладает наибольшим количеством НР из всех героев (5 единиц). Из-за скованности движений, паладин наносит только 2 единицы урона, но благодаря защите, паладин может на один ход наложить щит на своего союзника. Данный щит действует до конца хода. Если персонажу с щитом нанесут урон, то паладин потеряет 1 единицу НР, прикрыв союзника своим щитом.

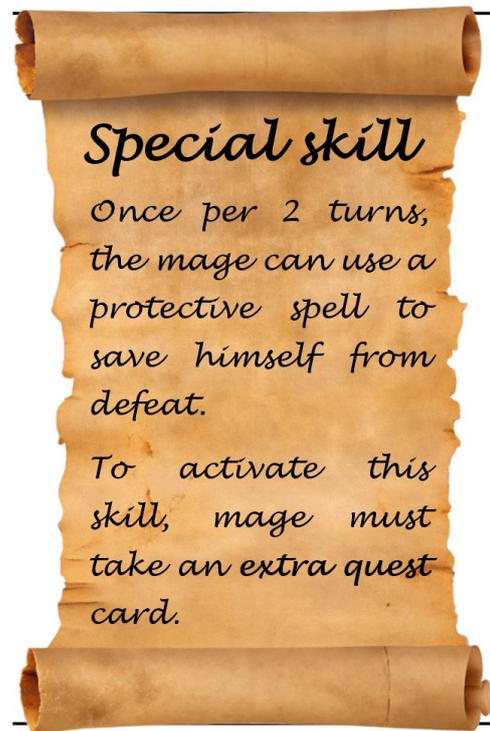


Рисунок 9 – Персонаж «Mage» и его уникальный навык

Самым сильным, но самым сложным в управлении является маг (Mage) (рисунок 9). Он наносит самый большой урон в группе – 5 единиц, однако из-за легкой брони, количество НР мага составляет 2 единицы, что требует от игрока продуманной стратегии. Уникальный навык мага может быть активирован только 1 раз в два хода. Если маг потеряет все очки здоровья, то он может воспользоваться защитным заклинанием и избежать поражения. Для активации навыка игроку необходимо взять дополнительную карточку с заданием. В случае повторного неправильного ответа, маг покидает поле битвы.



Рисунок 10 – Персонаж «Healer» и его уникальный навык

Одним из незаменимых героев команды является целитель (Healer) (Рисунок 10). Он не может похвастаться невероятной силой, однако целитель может вылечить своих союзников и спасти их поражение. Благодаря знаниям в медицине, целитель может восстановить 1 HP союзнику. Количество урона целителя составляет 1 единицу.

Наличие уникальных ролей позволяет игрокам постоянно оценивать состояние команды: кому из союзников грозит опасность, в каком порядке будут ходить персонажи, стоит ли рисковать для нанесения большего урона. Эта механика решает ключевую проблему недостатка взаимодействия в первоначальном прототипе.

Следующими, главными компонентами игры являются карточки заданий (Quests). Для реализации выбора карточки разделены на три уровня сложности. Визуально карточки обозначены тремя цветами: легкий уровень сложности – зеленый, средний уровень сложности – оранжевый, высокий уровень сложности – красный.

Задания легкого уровня при неправильном ответе наносят персонажу

только 1 единицу урона. Задания данного уровня направлены на воспроизведение и простое употребление лексико-грамматических навыков. Например, «*Finish the sentence: «We take our plastic bottles to the \_\_\_\_\_ bank.» (bottle / paper / metal)*». Данное задание, ориентированно на индивидуальное выполнение и направлено на активизацию, и закрепление лексики по теме «Reuse and recycle». Формат задания требует от обучающегося выбора лексической единицы из предложенного списка для формирования логически корректного высказывания.

На втором, среднем, уровне сложности одно из заданий нацелено на составление мини-диалога с другим игроком: «*Act out a short dialogue with a partner. One person suggests going to the park, the other refuses and explains the reason, using "will" or "won't"*».

*Pupil A: «Are you going to the park tomorrow?»*

*Pupil B: «I won't go because...»*

Игрок, которому выпало данное задание, может самостоятельно выбрать себе партнера для ответа. Основная цель этого задания – отработка и закрепление грамматической конструкции «will» и «won't». Это задание позволяет обучающимся применить изученную грамматику в условиях, близких к реальному общению, развивая навыки спонтанного диалога и умение логически аргументировать свой ответ. При неправильном ответе игроки получают 2 единицы урона.

Красные карточки, задания высокого уровня сложности, могут нанести 3 единицы урона при неправильном ответе. Например, одно из заданий предполагает командную работу по созданию рассказа на основе изображения (рисунок 11). «*Write five sentences about what the children in the picture are doing, using the Present Continuous tense*».



Рисунок 11 – дети убираются в лесу

В течение трех минут обучающиеся должны составить 5 предложений на основе изображения используя Present Continuous. Задание комплексно активизирует использование изученного материала на практике.

Не смотря на наличие трех уровней, игроки могут выбирать карточки только легкого уровня сложности, игнорируя средний или высокий уровень сложности. Для баланса игрового процесса и стимулирования игроков выбирать задания повышенной сложности введена механика «The Dragon's F угу» («Гнев Дракона»). В течении хода дракон накапливает ярость для финальной атаки по всем игрокам в конце хода (1 единица урона). Для предотвращения яростной атаки дракона, в течении хода хотя бы один игрок должен взять 1 красную карточку. Ход завершается после того, как все игроки выполняют свои действия. После завершения действия последним игроком, ход команды начинается заново. Это создает постоянное давление и делает выбор заданий высокого уровня не просто личным достижением, а тактической необходимостью для победы команды. Игроки будут вынуждены обсуждать, кто может рискнуть и взять задание высокого уровня сложности, чтобы избежать урона всей группой.

Последним компонентом игры является карточка дракона. Количество НР определяются количеством игроков. Минимальное количество НР составляет 50 единиц. Таким образом, чем больше героев вступает в бой, тем

могущественнее становится их противник. Сами игроки, в свою очередь, получают то количество НР, которое указано на карточке их персонажа. Если игроки будут слишком быстро проходить игру, то количество НР дракона может быть увеличено. Учитель может самостоятельно вести счет НР дракона, либо использовать калькулятор.

Перед началом противостояния с драконом учитель объясняет правила игры и погружает обучающихся в историю игрового мира.

Вы отважные герои, которые путешествуют по стране и помогаю попавшим в беду людей. Однажды, на вашу родину напал дракон. Вы получили официальное письмо короля (Рисунок 12).

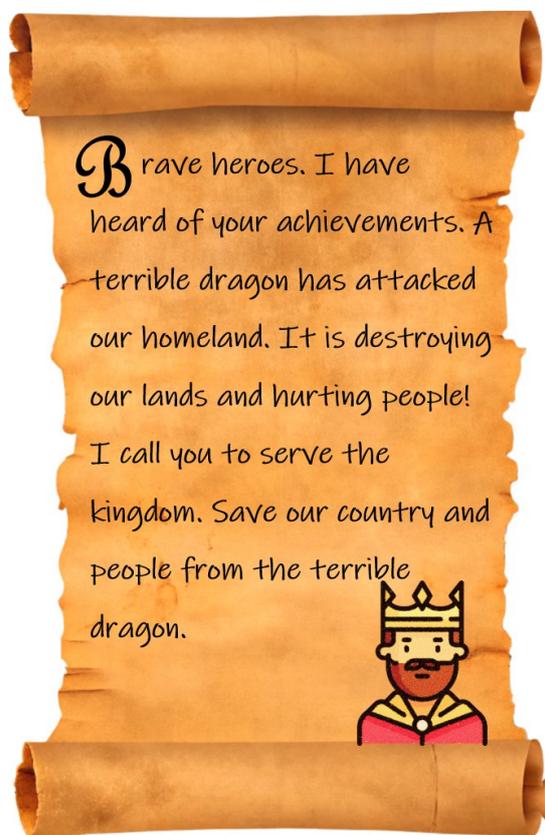


Рисунок 12 – письмо короля

Учитель рассказывает игрокам о персонажах и их навыках. Участникам необходимо провести предварительную подготовку, которая задает стратегический фундамент всей предстоящей битвы. Каждый игрок выбирает себе карточку одного из четырех персонажей.

Затем на поле раскладываются три колоды карточек с заданиями. На данном этапе учитель объясняет разницу между разными видами карточек. Завершающим шагом подготовки является определение порядка хода игроков и количество HP дракона. Игрокам предлагается совместно обсудить и утвердить последовательность своих действий, что изначально вовлекает их в процесс командного стратегического планирования и кооперации.

После обсуждений, игроки начинают игру. Для атмосферы игровой сессии, учитель может включить на фоне соответствующую музыку, например «D&D RPG Combat Music Mix» [RuTube, 2025]. Для последующих игр, обучающиеся могут выбрать экстремальный уровень сложности, где количество HP игроков будет уменьшено наполовину. После завершения игровой компании, обучающиеся и учитель обсуждают игру. Обучающиеся также могут предложить идеи для развития игры, например, создание новых персонажей.

Таким образом разработанная настольная игра «English Heroes: Protectors of the people» представляет собой готовый образовательный инструмент, направленный на развитие лексико-грамматических навыков обучающихся на уроке английского языка в условиях дополнительного образования детей. Выбор темы, на базе которой будет проходить настольная игра стоит за выбором учителя. Однако эффективность любого дидактического средства напрямую зависит от методики его применения. Рассмотрим применение разработанной настольной игры на практике.

## **2.2. Практическое использование авторской настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» на уроке английского языка в условиях дополнительного образования детей**

Использование разработанной настольной игры требует от учителя выполнения определенного алгоритма действий. Благодаря соблюдениям

рекомендаций, учитель сможет достичь конкретных целей – развития лексико-грамматических навыков и закрепления пройденной темы. Центральной задачей игры является создание образовательной среды, где учебные цели достигаются не через принуждение, а через живой интерес и осмысленные действия.

Прежде всего, игра решает ключевую проблему мотивации, формируя устойчивый интерес к предмету и значительно снижая страх совершить ошибку. Однако потенциал игры гораздо больше простого вовлечения. На предметном уровне разработанная настольная игра служит мощным инструментом для отработки и закрепления конкретной лексики и грамматических структур, которые перестают быть абстрактными правилами из учебника и превращаются в рабочий инструмент для решения игровых задач. Это естественным образом стимулирует развитие коммуникативных навыков, вынуждая обучающихся постоянно практиковаться в спонтанном говорении.

Для реализации этих целей работа с игрой выстраивается вокруг трех последовательных этапов. На подготовительном этапе учитель вводит весь необходимый лексико-грамматический материал. Мы приведем пример на основе темы «Our Planet» из УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey).

Данный курс включает в себя:

- учебник (Class Book) – основной курс, содержащий уроки, грамматические правила, лексику, упражнения на чтение и аудирование;
- интернет-ресурсы и мультимедийный диск (Student Multi-ROM) – интерактивные задания, игры и аудиоматериалы для самостоятельной работы на компьютере;
- аудиоматериалы для учебника (Class Audio CDs) – записи всех аудиоупражнений и текстов из учебника для использования на уроке;

- аудиоматериалы для домашнего прослушивания (Listen at home audio) – отдельные аудиозаписи (песни, рассказы) для прослушивания и повторения дома;
- книга для учителя (Teacher's Book) – подробные методические рекомендации, планы уроков, ответы ко всем заданиям и скрипты аудиозаписей;
- книга с дополнительным материалом (Photocopy Masters Book) – раздаточные материалы и дополнительные задания (карточки, рабочие листы) для работы в классе;
- книга тестирования (Testing and Evaluation Book) – готовые тесты, контрольные работы и материалы для проверки прогресса учащихся;
- книги для чтения (Readers) – адаптированные рассказы и тексты для развития навыков чтения и расширения словарного запаса;
- учебное пособие по грамматике (English Friends) – дополнительный курс грамматики.

Тема «Our Planet» посвящена экологии. После прохождения темы обучающиеся научатся:

- использовать целевую лексику (damage, clean up, the environment, litter, planet, pollution, rubbish bin, wildfire и др.) в устных и письменных высказываниях.
- правильно употреблять правила Past simple и Past Continuous для описания прерывающихся действий в прошлом.
- использовать конструкцию used to для описания привычек в прошлом.
- читать и понимать адаптированные тексты на тему экологии.
- писать короткие информационные тексты и составлять связанные предложения с союзами (and, or, so, because)
- задавать и отвечать на вопросы об окружающей среде.

Тема «Our Planet» включает 8 уроков (каждый урок длится 60 минут):

- story – чтение комикса.

- words – знакомство с новой лексикой.
- English 1 – изучение основанного грамматического материала.
- English 2 – изучение дополнительного грамматического материала.
- skills time (Reading) – чтение текста.
- skills time (Listening/Speaking) – выполнение заданий направленных на говорение и прослушивание аудиоматериала.
- skills time (Writing) – выполнение заданий направленных на письмо.
- unit review – анализ пройденного материала (пение песни).

Количество уроков определяется от уровня знаний обучающихся. Для продвинутых групп уроки могут быть объединены, например чтение комикса и изучение новых слов. Для слабых групп учитель может потратить больше времени на объяснение, например, грамматики и добавить материал из дополнительных источников, например из учебного пособия по грамматике (English Friends).

Затем, на исполнительном этапе, учитель отводит один урок настольной игре English Heroes: Protectors of the people» для закрепление пройденного материала. На этом этапе обучающиеся начинают использовать язык как средство для достижения игровой цели, а учитель в это время берет на себя роль наблюдателя и помощника, направляя процесс игры.

Гибкость настольной игры заключается в том, что один и тот же игровой механизм может быть легко трансформирован для работы с разными темами путем замены карточек с заданиями. Учитель составляет 15-20 заданий для каждого уровня сложности. Данные задания могут быть выбраны из дополнительных источников УМК или созданы учителем самостоятельно. Для оптимизации времени, может быть использован искусственный интеллект. Однако, учитель должен быть внимательно перепроверить такие задания, чтобы во время игры у обучающихся не было проблем с их выполнением. Количество участников должно составлять от 4

до 8 человек, а время сессии 45-60 минут в зависимости от количества игроков.

Наконец на заключительном, рефлексивном, этапе учитель помогает обучающимся проанализировать полученный опыт, подводит итоги, совместно разбирает ошибки.

### **2.3. Результаты и анализ опытно-экспериментальной работы по использованию настольной игры «English Heroes: Protectors of the people»**

Опытно-экспериментальная работа проходила на базе центра развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС» г. Красноярск. На изучение английского языка сформированным группам отводится 2 академических часа в неделю.

Обучающиеся поступают в группу после прохождения тестирования и определения их уровня согласно общей европейской системе оценки владения языком (CEFR). Основным УМК для обучающихся до 7 класса является курс учебных материалов «Family and Friends» (Авторы: Tamzin Thompson, Naomi Simmons).

Общее время эксперимента – 6 недель (11 учебных занятий по 60 минут). Особенностью исследования стало применение разработанной настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» в экспериментальной группе для развития лексико-грамматических навыков.

Для участия в эксперименте были выбраны 2 группы обучающихся пятых классов. Эксперимент включал три этапа тестирования уровня развития лексико-грамматических навыков: констатирующий, формирующий и контрольный. Для оценки использовались тестовые материалы УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Naomi Simmons), соответствующие темам «Our planet» и «Reuse and recycle».

Перед проведением формирующего этапа контрольная и экспериментальная группы занималась по традиционной методике, включающей выполнение упражнений из учебного пособия «Family and Friends 5». Во время формирующего этапа, обучающиеся экспериментальной группы поучаствовали в игровой партии.

На констатирующем этапе в обеих группах был проведен тест по пройденной теме «Our planet». Все обучающихся до выполнения тестирования, прошли данную тему.

Тест продолжительностью 15 минут включает три упражнения направленных на лексику и грамматику, что позволяет комплексно оценить лексико-грамматические навыки обучающихся по пройденной теме в условиях ограниченного времени.

Первое упражнение направлено на закрепление лексических единиц по теме «Our planet». Обучающимся предлагается рассмотреть пять картинок, иллюстрирующие экологические явления и природоохранные действия, и вписать соответствующие слова. Максимальное количество баллов за упражнение – 5.

Второе упражнение направлено на работу отработку форм глагола в Past Simple и Past Continuous в тексте. Обучающимся необходимо вставить глаголы в правильной временной форме с учетом контекста. Максимальное количество баллов за упражнение – 10.

Третье упражнение основано на употреблении грамматической конструкции used to. Обучающиеся дополняют предложения выбирая предложенные фразы и соотносят их с картинками. Максимальное количество баллов за упражнение – 5.

При оценивании ответов обучающихся мы опирались на критерии и показатели ОГЭ по английскому языку (Вербицкая, Басова, Махмурян, 2025).

Предполагается выделение трех уровней развития лексико-грамматических навыков, демонстрируемых в ходе выполнения заданий: продвинутый, базовый, пороговый.

Критерии оценивания и показатели представлены в Таблице 1.

Таблица 1 – Критерии оценивания и показатели уровней развития лексико-грамматических навыков обучающихся.

Уровень развития лексико-грамматических навыков, демонстрируемых в ходе выполнения заданий	Критерий оценивания	Показатель уровней развития лексико-грамматических навыков, демонстрируемых в ходе выполнения заданий
Продвинутый	Задание выполнено полностью: содержание ответа отражает все аспекты, указанные в задании: даны полные и точные ответы.	Используемый словарный запас и грамматические структуры соответствуют уровню сложности задания. Допускается 1 лексико-грамматическая ошибка.
Базовый	Задание выполнено частично: цель задания достигнута частично.	Используемый словарный запас и грамматические структуры не полностью соответствуют уровню сложности задания, имеются 2-3 лексико-грамматические ошибки.
Пороговый	Задание не выполнено: цель задания не достигнута.	Использованный словарный запас и грамматические структуры частично соответствуют уровню сложности задания, имеются 4 лексико-грамматические ошибки.

При выставлении отметок, мы использовали систему оценивания, предложенную в УМК «Family and Friends 5» (Таблица 2)

Таблица 2 – система оценивания теста УМК «Family and Friends 5»

Отметка	Количество баллов	Процент
«Отлично»	17-20	85-100%
«Хорошо»	12-16	60-84%
«Удовлетворительно»	8-11	30-59%
«Неудовлетворительно»	7 и ниже	29%

На первом этапе мы выявили исходный уровень лексико-грамматических навыков обучающихся двух групп по теме «Our Planet» результаты которого представлены на Рисунке 13.

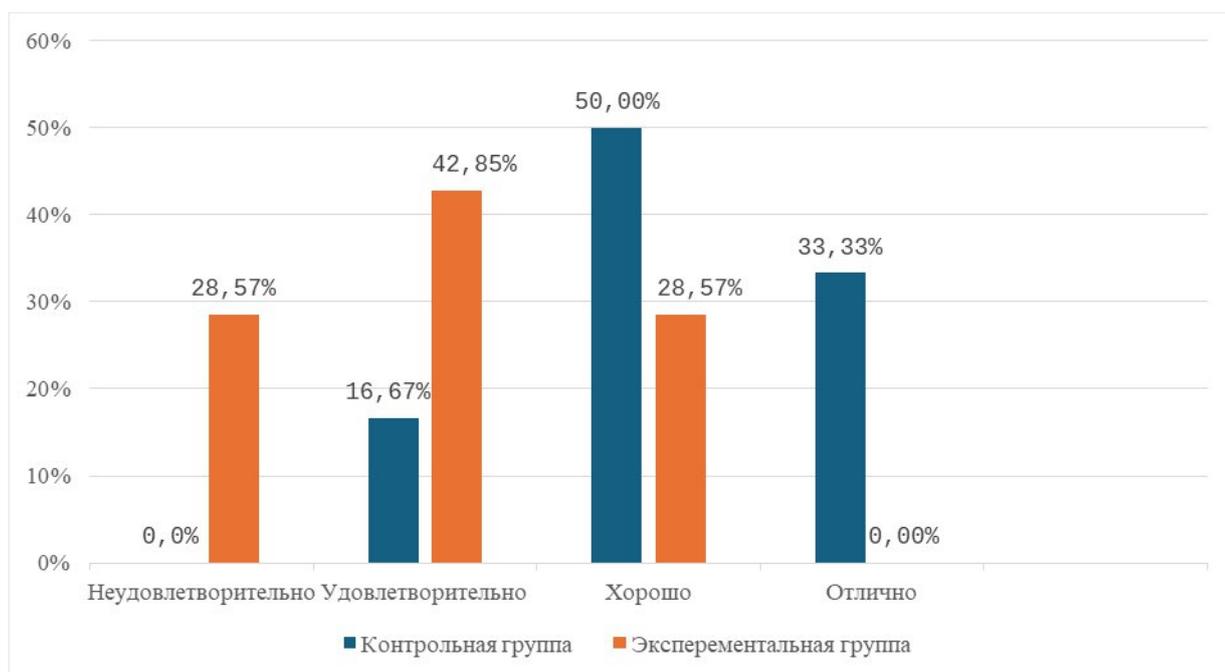


Рисунок 13 – входное тестирование экспериментальной и контрольной групп

На данном рисунке мы видим, что в контрольной группе преобладает количество отметок «отлично» 33,33% по сравнению с экспериментальной группой, где отсутствуют отметки «отлично». Обучающихся с отметкой «хорошо» в контрольной группе составляет 50%, а в экспериментальной

группе этот показатель равен 28,57%. В экспериментальной группе 42,85% обучающихся получили отметку «удовлетворительно», а в контрольной группе этот показатель равен 16,67%. Количество обучающихся в контрольной группе с оценкой «неудовлетворительно» отсутствует, а в экспериментальной этот показатель равен 28,57%.

Данные указывают на то, что на начальном этапе эксперимента уровень подготовки обучающихся в экспериментальной группе ниже, по сравнению с контрольной группой, где результаты в целом были хорошими.

После проведенного тестирования, учебный процесс в контрольной и экспериментальной группах проходил как обычно. Непосредственно перед контрольным этапом исследования в экспериментальной группе был проведен формирующий этап. Были объяснены правила настольной игры и проведена сама игра.

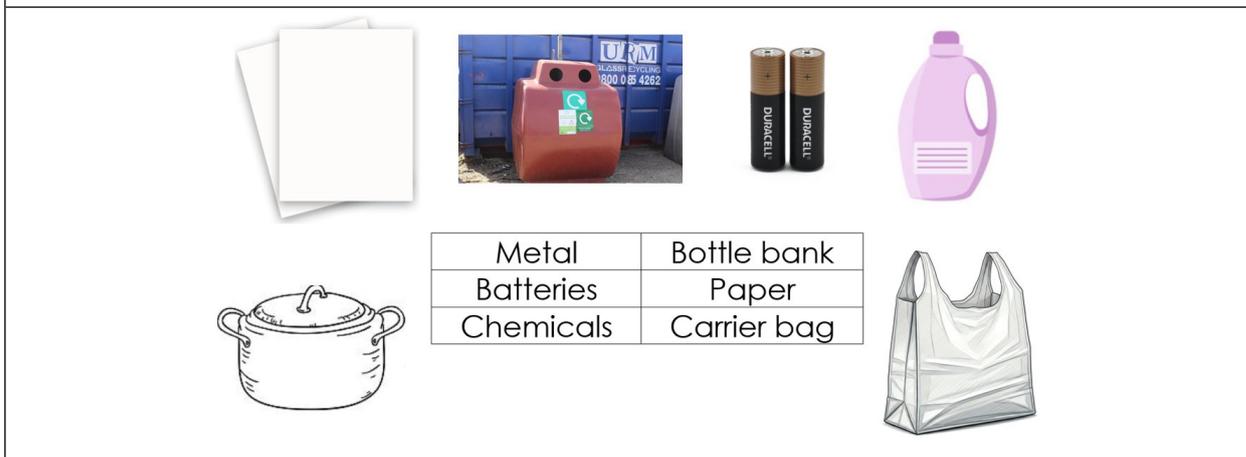
Для было разработано 49 карточек заданий, исходя из расчета 7 карточек на каждого игрока. Далее рассмотрим примеры заданий по теме «Reuse and recycle» использованных в разработанной настольной игре. Задания ориентированы на применение лексики по пройденной теме, а также грамматических структур *will/won't* и *Present Continuous* в значении будущих планов.

Разберем несколько упражнений легкого уровня сложности. В первом упражнении (Рисунок 14) обучающийся должен самостоятельно соотнести слова с соответствующими картинками. Данное упражнение направлено на закрепление тематической лексики. Время выполнения составляет 1 минуту.

Во втором упражнении (Рисунок 15) обучающийся выбирает правильное слово из предложенной пары в контексте предложения. Упражнение формирует умение соотносить слово с его контекстуальным значением, а также способствует укреплению лексических навыков. На выполнение упражнения отводится 1 минута.

Match the words to the pictures.

**Individual**



Metal	Bottle bank
Batteries	Paper
Chemicals	Carrier bag

Рисунок 14 – индивидуальное упражнение легкого уровня

Circle the correct word.

**Individual**

People take glass to the **recycling centre** / **supermarket**.

Batteries are **dangerous** / **funny**.

We can **reuse** / **eat** old boxes

Рисунок 15 – индивидуальное упражнение легкого уровня

Далее рассмотрим задания и упражнения, ориентированные на парную форму работы. Обучающемуся, которому достается соответствующая карточка, должен выбрать партнера для совместного выполнения задания. В случае успешного выполнения оба участника совершают совместный ход, и нанесенный ими урон по дракону суммируется. В случае неправильного ответа, оба игрока теряют 1 единицу НР.

В первом парном задании (Рисунок 16) игрок, вытянувший карточку, должен невербально объяснить своему партнеру слова, написанные на карточке.

Во втором упражнении (Рисунок 17) обучающимся предлагается расшифровать набор перепутанных букв и составить из них слова.

Обучающиеся обсуждают в парах возможные варианты, проверяют догадки друг друга и записывают правильные ответы.

<b>Mime and guess. Choose a partner.</b>	<b>Pair work</b>
You have to mime the words in 2 minutes.	
<b>Don't read the words out loud!</b>	
recycle / pick up litter / use a carrier bag	

Рисунок 16 – парное задание легкого уровня

<b>Choose a partner.</b>	<b>Pair work</b>
<b>Unscramble the Words.</b>	
BIOBRNS –	
CRA TRYSE –	
EGUL –	
PPEAR –	

Рисунок 17 – парное упражнение легкого уровня

Далее рассмотрим два примера командных заданий. На каждом уровне сложности предусмотрено лишь два командных упражнения. Это обусловлено тем, что при успешном выполнении задания все персонажи наносят урон дракону, в случае совершения ошибки вся команда теряет HP. Увеличение количества подобных заданий привело бы к сокращению длительности игровой сессии.

В первом командном задании (Рисунок 18) обучающиеся последовательно формируют «цепочку» предложений на тему переработки отходов. Каждый последующий игрок повторяет предыдущие слова и называет новое слово по теме. Во втором упражнении (Рисунок 19) участникам необходимо коллективно составить список предметов для каждой категории отходов: пластика, бумаги и металла. На выполнение задания отводится 3 минуты.

<b>Class Chain.</b>	<b>Team work</b>
<b>Everyone has to add one sentence to the chain.</b>	
We can recycle bottles.	
We can recycle bottles, paper.	

Рисунок 18 – командное задание легкого уровня

<b>All heroes have to list 5 things for each category. You have 3 minutes.</b>	<b>Team work</b>
Plastic:	
Paper:	
Metal:	

Рисунок 19 – командное задание легкого уровня

Далее рассмотрим карточки среднего уровня сложности. Индивидуальное задание данного уровня (Рисунок 20) направлено на описание загрязненного парка. Обучающемуся необходимо составить 3 предложения в течение 2 минут. Во втором задании (Рисунок 21) обучающемуся предлагается выбрать три предмета из указанного списка и объяснить, во что могут быть переработаны эти предметы. Задание способствует развитию умения логически обосновывать собственные высказывания с опорой на изученную тематическую лексику.

<b>Describe the picture. Write 3 sentences.</b>	<b>Individual</b>
---	-------------------



Рисунок 20 – индивидуальное задание среднего уровня

<b>Choose 3 things. What can they be recycled in to?</b>	<b>Individual</b>
--	-------------------

You can choose from: <i>newspaper, bottle, shoe, juice carton, book.</i>
--

Рисунок 21 – индивидуальное задание среднего уровня

Парное задание (Рисунок 22) направлено на составления небольшого диалога, в котором один из обучающихся задает выбранному партнеру вопросы о его планах на выходные, используя Present Continuous. Следующее задание (Рисунок 23) нацелено на применение форм will и won't. Игрок, которому достается соответствующая карточка, выбирает партнера, задает ему вопрос, указанный на карточке, после чего они совместно обсуждают возможный ответ. Задание способствует развитию навыков устной коммуникации и совершенствованию владения грамматическими структурами будущего времени.

<b>Act out a dialogue with a partner.</b>	<b>Pair work</b>
---	------------------

Ask your partner about his/her plans for the weekend using the Present Continuous.
--

Рисунок 22 – парное задание среднего уровня

<b>WILL or WON'T? Choose a partner. Ask him/her a question. Do you agree or disagree wi</b>	<b>Pair work</b>
---	------------------

<b>th his/her answer?</b>
---------------------------

Will people recycle more in 2050?
-----------------------------------

Рисунок 23 – парное задание среднего уровня

В командном задании (Рисунок 24) обучающиеся совместно формулируют четыре причины в ответ на вопрос. На выполнение задания отводится 3 минуты. В следующем задании (Рисунок 25) обучающимся предлагается провести мозговой штурм для составления двух списков в течение трех минут. Обучающимся необходимо написать по десять предметов для каждой категории. Задание направлено на активизацию словарного запаса по теме, а также на развитие умения дифференцировать понятия повторного использования и переработки.

<b>Answer to the question.</b>	<b>Team work</b>
--------------------------------	------------------

Why is important to recycle things? Write 4 reasons.
--

Рисунок 24 – командное задание среднего уровня

<b>Recycling brainstorm challenge (3 min). List 10 things for each category.</b>	<b>Team work</b>
--	------------------

Reused:
---------

Recycled:
-----------

Рисунок 25 – командное задание среднего уровня

Далее рассматриваются задания высокого уровня сложности. Первое задание (Рисунок 26) направлено на завершение предложений с использованием will или won't с последующим высказыванием своего мнения.

Во втором задании (Рисунок 27) обучающемуся необходимо составить список из пяти собственных предметов, которые можно переработать или

повторно использовать. Упражнение развивает навыки ответственного потребления, а также способствует практическому применению лексики по пройденной теме.

<b>Complete the sentences with WILL or WON'T. Give a reason.</b>	<b>Individual</b>
--	-------------------

In 2050, robots _____ replace people more, because... The oceans _____ be dirty, because...
--

Рисунок 26 – индивидуальное задание высокого уровня

<b>Write a List.</b>	<b>Individual</b>
----------------------	-------------------

Imagine you are cleaning your room. Make a list of 5 items you find and decide if they should be recycled, or reused.
---

Рисунок 27 – индивидуальное задание высокого уровня

Одно из парных заданий среднего уровня (Рисунок 28) направлено на работу с двумя изображениями. Обучающимся необходимо найти 7 различий между картинками, используя предложенную грамматическую модель «In picture A ..., but in picture B ...». Во втором задании (Рисунок 29) обучающийся задает другому игроку представленный на карточке вопрос. Обучающий, которому задали, вопрос должен ответить на него используя конструкцию «Yes, they will because...» или «No, they won't because...». Обучающийся, который задал вопрос, должен также выразить свое мнение по обсуждаемой теме.

<b>Describe seven differences between the two photos</b>	<b>Pair work</b>
--	------------------

In picture A ..., but in picture B ...
--

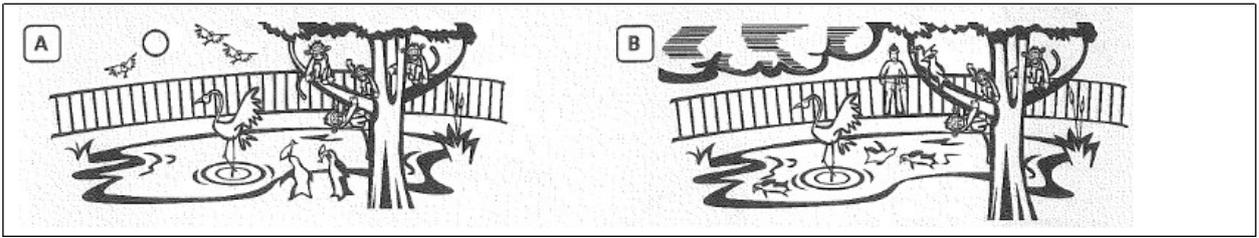


Рисунок 28 – парное задание высокого уровня

<p><b>WILL or WON'T? Choose a partner. Ask him/her a question. Do you agree or disagree with his/her answer?</b></p>	<p><b>Pair work</b></p>
<p>Will people recycle more in 2050?</p>	

Рисунок 29 – парное задание высокого уровня

В рамках данного задания (Рисунок 30) обучающимся нужно разработать новый продукт, созданный из переработанных материалов. Команда должна коллективно сформулировать концепцию изделия, выбрать для него название и подготовить 30-секундную рекламную презентацию. Упражнение способствует развитию навыков сотрудничества, творческого и дивергентного мышления, устной коммуникативной компетенции и умений аргументированно представлять результаты своей работы, одновременно укрепляя знания по теме экологии и принципам вторичного использования ресурсов. Для данного задания (Рисунок 31) отводится 5 минут. Во втором задании обучающиеся в команде читают определения и выбирают подходящее слово из предложенного списка. Задание тренирует умение понимать объяснение слова на английском языке и подбирать нужную лексическую единицу к определению.

<p><b>Design a New Product.</b></p>	<p><b>Team work</b></p>
<p>Invent a new product made from recycled materials. Name it and create a 30-second advertisement*.</p> <p>*реклама</p>	

Рисунок 30 – командное задание высокого уровня

**Read the definitions. Select the correct word from the list:** *Beam, spring, mud, solar panel, skylight, fossil flues, alternative energy* **Team work**

- 1 \_\_\_\_\_ a flat piece of glass that catches the sun's energy.
- 2 \_\_\_\_\_ materials we can burn to make electricity, for example coal and oil.
- 3 \_\_\_\_\_ a way of making electricity from, for example wind, sun or water power.
- 4 \_\_\_\_\_ a long, thick piece of wood you use to hold up a roof.
- 5 \_\_\_\_\_ a window in the roof to let light in.
- 6 \_\_\_\_\_ soft, wet earth.
- 7 \_\_\_\_\_ a place where fresh water comes out of the ground.

Рисунок 31 – командное задание высокого уровня

Таким образом на проведение игровой сессии было отведено 60 минут и обучающиеся смогли с первого раза победить дракона. Во время игры, обучающимся было разрешено использовать свои записи, во время следующих игр, использование подсказок будет ограничено.

На контрольной этапе в обеих группах было проведено тестирование по теме «Reuse and Recycle» для оценки эффективности настольной игры.

Тест «Reuse and Recycle» включает три вида заданий, направленных на проверку лексико-грамматических навыков обучающихся.

В первом упражнении обучающиеся дописывают недостающие буквы на основе изображений. В процессе выполнения упражнения обучающиеся демонстрируют навыки правильного написания слов по пройденной теме. Максимальное количество баллов за упражнение составляет 9.

Во втором упражнении обучающиеся составляют предложения с использованием форм будущего времени. Упражнение направлено на проверку грамматических навыков построения утвердительных и отрицательных предложений с опорой на ключевые слова и изображения. Максимальное количество баллов за упражнение составляет 5.

В третьем упражнении обучающиеся работают с расписанием и дополняют предложения глаголами в утвердительной или отрицательной форме Present Continuous для выражения будущих планов. Максимальное количество баллов за задание составляет 6. Общее количество баллов за тест составляет 20.

Результаты итогового тестирования экспериментальной группы отражены на Рисунке 32. Перед проведением контрольного тестирования учебный процесс в экспериментальной группе включал девять занятий, одно из которых было посвящено настольной игре, в то время как в контрольной группе состоялось восемь стандартных уроков без изменений. Наблюдение за ходом эксперимента показало высокий уровень вовлеченности обучающихся экспериментальной группы. Они проявили выраженный интерес к игре, а некоторые обучающиеся предложили собственные идеи по её усовершенствованию.

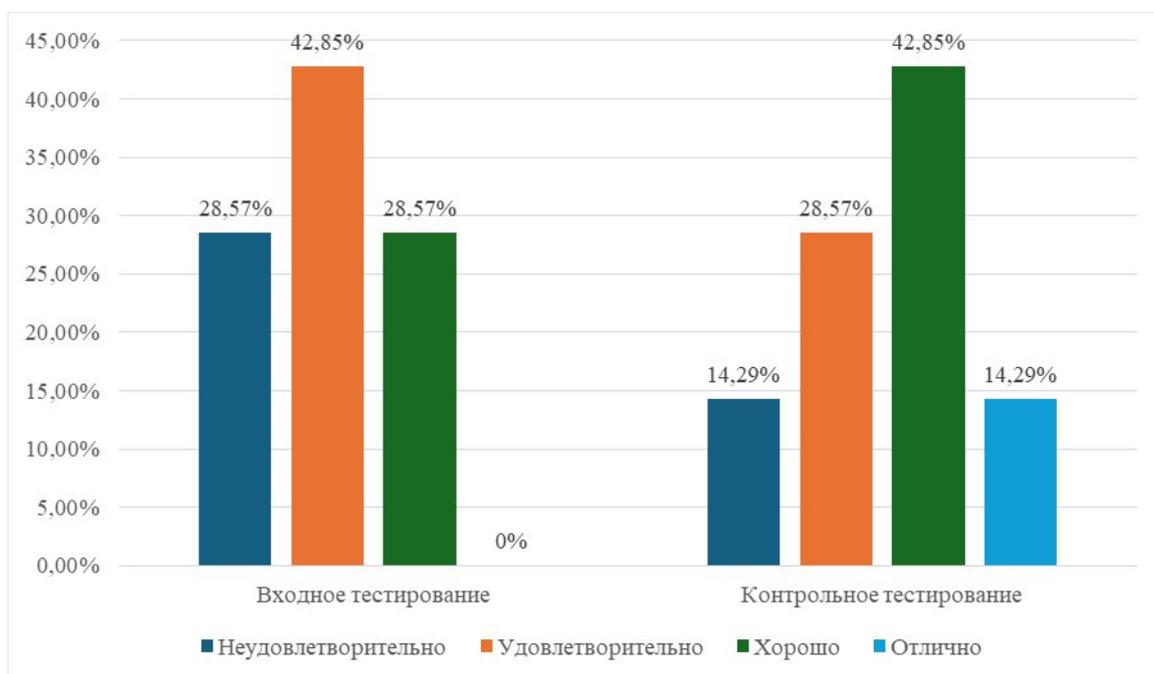


Рисунок 32 – Изменения результатов тестирования экспериментальной группы

На контрольном тестировании произошли следующие изменения. Доля обучающихся, получивших отметку «неудовлетворительно», уменьшилась на

14,28%. Количество обучающихся с отметкой «удовлетворительно» уменьшилось с 42,85%, до 28,57%. Обучающиеся с отметкой «хорошо» осталась на прежнем уровне 42,85%. При этом доля обучающихся, получивших отметку «отлично», увеличилась до 14,29%.

Результаты диагностики развития лексико-грамматических навыков подтвердили эффективность использования разработанной настольной игры «English Heroes: Protectors of the people». В экспериментальной группе прирост составил 13,6%. Наиболее значительные улучшения наблюдались по критериям лексического навыка. Также стоит отметить повышенную инициативность обучающихся во время игры.

Анализ индивидуальных результатов показал следующую динамику:

- 2 обучающихся перешли с отметки 4 на отметку 5, тоже самое произошло с обучающимися, которые во время входного тестирования получили отметку 3. На контрольном этапе они получили отметку 4. Один обучающийся остался на отметки 2, по причине болезни и отсутствия на нескольких уроках.

- Отсутствие регрессии, также является положительным результатом.

Полученные результаты позволяют сделать следующие выводы:

1. Использование настольной игры является эффективным инструментом развития лексико-грамматических навыков у обучающихся средней школы.

2. Использование игровой формы повышает мотивацию обучающихся и снижает языковой барьер при использовании иностранного языка.

3. Внедрение парной и командной работы поспособствовала развитию коллективной работы и активному использованию иностранного языка.

4. Разработанная настольная игра может быть рекомендована для использования в системе дополнительного образования детей.

## Выводы по главе 2

Практическая часть исследования, проведенная на базе центра развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС» г. Красноярск, продемонстрировала значительную эффективность использования разработанной настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» в развитии лексико-грамматических навыков у обучающихся в дополнительном образовании детей. В ходе 6-недельного эксперимента с участием двух групп (контрольной и экспериментальной, по 6 и 7 человек) были получены следующие результаты.

Результаты тесты контрольной группы, в которой обучающиеся не играли в разработанную настольную игру, показали ожидаемый, но умеренный прогресс. 1 из 6 обучающихся повысил свои результаты с отметки «хорошо», на «отлично». Обучающийся, получивший отметку удовлетворительно, увеличил количество баллов на +2, но отметка осталась на прежнем уровне. Оставшиеся 2 обучающихся получили отметку «хорошо», и остальные 2 обучающихся, соответственно отметку «отлично».

В экспериментальной группе, где на одном уроке была проведена разработанная настольная игра по теме «Reuse and recycle» количество обучающихся с низкими результатами уменьшилось, а число тех, кто показал хорошие и отличные результаты, увеличилось. Это свидетельствует об эффективности настольной игры в экспериментальной группе.

Входное тестирование показало, что большинство обучающихся было на удовлетворительном уровне (42,85%). Количество обучающихся с отметкой «хорошо» и «неудовлетворительно» составило 28,57%, при этом ни один из обучающихся не получит отметку «отлично». По итогам контрольного тестирования наблюдается положительная динамика. Снизилось количество обучающихся с отметкой «неудовлетворительно»

(14,29%), и увеличилось число обучающихся с отметкой «хорошо» (42,85%), а один обучающийся смог достичь высокого результата.

## Заключение

Целью данной работы является разработка и апробация настольной игры как средства развития лексико-грамматических навыков у обучающихся на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей.

Для достижения этой цели были сформулированы и решены следующие задачи:

1. Были проанализированы понятия «лексико-грамматического навыка»;
2. Изучены особенности обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования детей;
3. Рассмотрен методический потенциал настольных игр в обучении иностранному языку;
4. Разработана настольная игра «English Heroes: Protectors of the people» для развития лексико-грамматических навыков в дополнении к УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey) в условия дополнительного образования детей;
5. Проведена апробация разработанной настольной игры на базе центра развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС» г. Красноярск.

Использование разработанной настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» доказал свою эффективность в качестве развития лексико-грамматических навыков обучающихся. Возможность адаптации настольной игры для различных уровней, возрасту и теме позволяет использовать ее неограниченное количество раз. Таким образом, мы смогли достичь поставленной цели и задач.

Дальнейшая научная перспектива включает в себя расширения настольной игры, а именно создание новых персонажей и их навыков. Интеграция аудирования, чтения и разговорной речи.

Практическая работа подтвердила гипотезу о том, что процесс развития лексико-грамматических навыков обучающихся будет более эффективным, если использовать настольную игру на уроке иностранного языка в условиях дополнительного образования детей, так как она может упростить понимание грамматических правил и способствует более лучшему запоминанию новых лексических единиц.

Научная новизна перспективного направления заключается в использовании игровой деятельности для закрепления лексико-грамматических навыков обучающихся в условиях дополнительного образования детей. Игровая форма способствует снижению страха совершить ошибку при спонтанном использовании иностранного языка. Как показала практика, обучающиеся с удовольствием включались в деятельность, не воспринимая ее как формальную проверку знаний.

## Список использованных источников

1. Агапов, В. С. Использование настольных игр на уроках английского языка в школе / В. С. Агапов, Т. В. Дроздова // Вестник ГОУ ДПО ТО "ИПК и ППРО ТО". Тульское образовательное пространство. – 2023. – № 4-2. – С. 117-119.
2. Азимов, Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. –2-е изд., стер. – Москва : Издательство ИКАР, 2009.
3. Атутова, Е. Н. Развитие лексико-грамматических навыков для формирования коммуникативной компетенции обучающихся / Е. Н. Атутова // Вопросы науки и образования. – 2018. – №6 (18). – С. 143-145.
4. Басманова, А. А. Формирование англоязычной лексико-грамматической компетентности у студентов экономических специальностей [Текст] / А. А. Басманова, Л. Б. Кочеревская, Н. И. Рец // Современное педагогическое образование. – 2023. – №6. – С. 67–71.
5. Вербицкая, М.В. Методические материалы для предметных комиссий субъектов Российской Федерации по проверке выполнения заданий с развёрнутым ответом экзаменационных работ ОГЭ 2025 года [Текст] / М.В. Вербицкая, И.А. Басова, К.С. Махмурян. – Москва : Федеральный институт педагогических измерений, 2025. – 99 с.
6. Гайер, Т. В. Особенности формирования лексических навыков на начальном этапе обучения иностранному языку / Т. В. Гайер, Ю. Ю. Хлыстунова // Современные тенденции развития системы подготовки обучающихся по иностранному языку в неязыковом вузе: региональная практика : Материалы всероссийской (национальной) научной конференции, Красноярск, 10–11 ноября 2022 года. – Красноярск: Красноярский государственный аграрный университет, 2022. – С. 35-40.

7. Горлова, Н. А. Развитие лексико-грамматических навыков младших школьников на основе драматизации аутентичных англоязычных сказок / Н. А. Горлова, К. В. Самандракова // Современные тенденции развития начального образования и лингводидактики : Сборник научных статей Международной научно-практической интернет-конференции. В 2-х частях, Могилев, 19–26 февраля 2021 года. Том Часть 2. – Могилев: Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова, 2021. – С. 106-112.
8. Демидова, С. Ю. Особенности реализации программы дополнительного образования по иностранному языку / С. Ю. Демидова, Н. А. Саитова // Научно-методический электронный журнал "Концепт". – 2018. – № V8. – С. 34–38.
9. Дронова, Е. О. Особенности и трудности при формировании лексико-грамматических навыков у школьников среднего возраста на уроках французского языка / Е. О. Дронова // ВСЕРОССИЙСКИЙ ФОРУМ МОЛОДЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ - 2023 : Сборник статей Всероссийской научно-практической конференции, Петрозаводск, 30 марта 2023 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2023. – С. 49-53
10. Дронова, С. Ю. Настольные игры в изучении иностранных языков: теория и практика (на примере испанского языка) / С. Ю. Дронова // Современное образование. – 2021. – №1. – С. 59–70.
11. Дьяков, С.И. Взаимосвязь понятий «Формирование» и «Развитие» и их роль в педагогической теории и практике / С.И. Дьяков, С.Ю. Добряк, К.А. Кисин // Педагогический журнал. – 2023. – № 5А (13). – С. 525–536.
12. Еремина, А. П. Игра как средство формирования грамматических навыков обучающихся / А. П. Еремина // Иностранный язык и межкультурная коммуникация : Материалы XVI Международной

студенческой научно-практической конференции, Томск, 20–23 апреля 2022 года. – Томск: Издательство Аграф-Пресс, 2022. – С. 163-165.

13. Журкина, А. Я. Воспитательный потенциал дополнительного образования детей. Условия его реализации. Диагностика эффективности / А.Я. Журкина // Педагогическое искусство. – 2017. – № 2. – С. 23-29.

14. Иванов, И. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции / И. С. Иванов, Ж. Б. Иванова, А. С. Кусков // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51.

15. Ковалева, Т. А. Необходимость дополнительного образования в сфере изучения иностранных языков / Т. А. Ковалева // Общество. – 2021. – № 3(22). – С. 72-74.

16. Кукушин, В.С. Педагогика начального образования [Текст] : Учебное пособие для студентов педагогических вузов / В.С. Кукушин, А.В. Болдырева-Вараксина. — Ростов-на-Дону: Издательский центр «МарТ», 2005. — 592 с.

17. Курбанова, М. М. Дополнительное образование в обучении иностранному языку на базовом уровне / М. М. Курбанова // Кронос. – 2022. – № 4(66). – С. 72-74.

18. Мазалова, В. Ю. Формирование рецептивных и продуктивных грамматических навыков у студентов неязыковых вузов / В. Ю. Мазалова // Инновационное образовательное пространство: теория и практика обучения иностранным языкам и русскому языку как иностранному в высшей школе : коллективная монография. – Киров : Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2019. – С. 80-86.

19. Майер, Б. О. Знание, навыки, компетенции: эпистемологический анализ / Б. О. Майер // Вестник НГПУ. – 2019. – №2. – С. 67-79.

20. Мирзорахимов, О. К. Игра – это огромное светлое окно в духовный мир ребёнка / О. К. Мирзорахимов // Экономика и социум . – 2021. – №5-2(84). – С. 1004-1007.

21. Методические рекомендации по организации учебных занятий с использованием активных и интерактивных форм и методов обучения [Текст]. – Москва : ФГБОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА)», 2020. – 52 с.
22. Минпросвещения России [Электронный ресурс]. – URL: <https://edu.gov.ru/press/9143/v-rossii-ohvat-detey-zanyatyh-v-sisteme-dopolnitelnogo-obrazovaniya-vyros-do-80/> (дата обращения: 20.08.2025).
23. Миньяр-Белоручев, Р.К. Методика обучения французскому языку [Текст] / Р.К. Миньяр-Белоручев. – Москва : Просвещение, 1990. – 224с.
24. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Электронный ресурс] / Т. М. Михайленко // Молодой учёный. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 24.06.2025).
25. Неценко, С.О. Развитие языковых навыков учащихся на основе использования настольных игр (английский язык, средний этап) / С. О. Неценко // Новые технологии в обучении иностранным языкам : Сборник материалов XVII Всероссийской студенческой научно-практической конференции, Омск, 21 мая 2024 года. – Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2024. – С. 78-82.
26. Николаева, О. И. Настольные игры в обучении английскому языку / О. И. Николаева, С. Г. Мельниченко, А. Н. Тепляковская // Молодой учёный. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/272/13094/> (дата обращения: 24.06.2025).
27. Новиков, А.М. Педагогика: словарь системы основных понятий [Текст] / А.М. Новикова. – Москва : Издательский центр ИЭТ, 2013. – 268 с.
28. Об образовании в Российской Федерации [Электронный ресурс] : закон РФ от 10.07.1992 N 3266-1 (последняя редакция). – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_1888/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_1888/) (Дата обращения: 02.06.24)
29. Об образовании в Российской Федерации [Электронный ресурс] : федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция). – Режим

доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (Дата обращения: 10.09.25)

30. Парфенова, Ю. С. Специфика формирования иноязычных лексических навыков у младших школьников / Ю. С. Парфенова // Вопросы педагогики. – 2020. – № 4-1. – С. 186-187.

31. Пассов, Е. И. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования [Текст] : методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного / Е. И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. — Москва : Русский язык. Курсы, 2010. – 568 с.

32. Пассов, Е.П. Урок иностранного языка в средней школе [Текст] / Е.П. Пассов. – Москва : Просвещение, 1988. – 223 с.

33. Ракитская, Л. В. Учреждения дополнительного образования: задачи, цели и функции в контексте обучения иностранному языку [Текст] / Л.В. Ракитская // Евразийский научный журнал. – 2016. №4. – С. 10-15.

34. Родиков, И. Е. Настольные игры в совершенствовании разговорных навыков школьников [Текст] / И.В Родиков, А. А. Бирюков // Вестник Марийского государственного университета. – 2023. – №2 (50). – С. 203-209.

35. Своротова, Ю.В. Использование настольных игр в образовательном процессе / Ю. В. Своротова // Развитие современного образования: от теории к практике : Сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Чебоксары, 14 июня 2019 года. – Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью "Центр научного сотрудничества "Интерактив плюс", 2019. – С. 145–150.

36. Северина, В.Ф. Роль грамматического аспекта в обучении иностранному языку в неязыковом вузе [Текст] / В.Ф. Северина // Мир педагогики и психологии, 2020. №11(52) – С. 51–58.

37. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие [Текст]: в 3 томах / Г.К. Селевко – Москва : Народное

образование, 1998. – Т. 1: Энциклопедия образовательных технологий. – 256 с. [https://mspu.by/files/tehnologiya/38\\_selevko\\_tom\\_1.pdf](https://mspu.by/files/tehnologiya/38_selevko_tom_1.pdf)

38. Соболева, Е. А. Использование настольных игр на уроках английского языка в начальной школе / Е. А. Соболева, Г. Н. Папоян // Наука и образование сегодня. — 2019. — № 1 (36). — С. 76–78.

39. Спиридонова, А.В. Обучение детей раннего возраста иностранному языку в процессе дополнительного образования [Текст] : диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук: 13.00.02 / А.В. Спиридонова. – Челябинск, 2010. – 27 с.

40. Тарловская, Е.А. Технологии использования настольных игр в обучении английскому языку / Е.А. Тарловская // Актуальные проблемы современного иноязычного образования. – 2016. – № 4. – С. 21-29.

41. Уматалиева, Г.Ф. Понятие лексического навыка и его формирование / Г. Ф. Уматалиева // Русский язык: традиции и инновации и преподавании. – 2024. – №9. – 331-336.

42. Филатов, В. М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе [Текст] / В. М. Филатов. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 413 с.

43. Шалабодова, В.И. Настольные игры как метод обучения иностранному языку / В.И. Шалабодова//ДОКАЗАТЕЛЬНЫЙПОДХОД ВСФЕРЕОБРАЗОВАНИЯ - 2020 : Сборник статей Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 22-23 октября 2020 года. –Москва: ФГБОУ ВО МГППУ, 2020. – С. 549-553.

44. Шмаков, С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры [Текст] : автореф. дис: 13.00.01 / С.А. Шмаков. – Москва, 1997. – 409 с.

45. Щербатых, Л. Н. Педагогический потенциал дополнительного иноязычного образования / Л. Н. Щербатых // Лингвистика, переводоведение и методика обучения иностранным языкам: актуальные проблемы и перспективы : Материалы II Всероссийской научно-практической

конференции с международным участием, Орёл, 26 марта 2020 года / Под редакцией О. Ю. Ивановой. – Орёл: Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева, 2020. – С. 959-967.

46. Яцевич, Л. П. Организация обучения иностранному языку в дополнительном образовании / Л. П. Яцевич // Проблемы науки. – 2021. – № 7(66). – С. 49-51.

47. Casey, H. Family and Friends 5 Workbook [Text] / H. Casey. – Oxford: Oxford University Press, 2018. – 135 p.

48. Flannigan, E. Family and Friends 5 Testing and Evaluation Book [Text] / E. Flannigan. – Oxford: Oxford University Press, 2014. – 39 p.

49. Language travel [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.language-travel.ru/01.02.02.01/55.aspx> (дата обращения: 12.06.2025).

50. RUTUBE [Электронный ресурс]. – URL: <https://rutube.ru/video/7df8e3908541316c839ef2ea66e4a037/> (дата обращения: 15.03.2025)

51. Thompson, T. Family and Friends 5 Student's Book [Text] / T. Thompson. – Oxford: Oxford University Press, 2018. – 135 p.

52. Tiing Wong, C. H. Board Games in Improving Pupils' Speaking Skills: A Systematic Review / C. H. Tiing Wong, M. M. Yunus // mdpi. – URL: <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/16/8772> (дата обращения: 12.06.2025).

## Приложение А

Справка об апробации, разработанной автором настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» на базе центра развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС» (г. Красноярск)

Центр развития для детей и взрослых  
ООО «ЛОГОС»

Красноярский край, г. Красноярск, ул. Урицкого, 61, т. +7 983 295

### СПРАВКА

о внедрении результатов диссертационного исследования  
Бруевой Татьяны Вячеславовны

Результаты диссертационного исследования магистра Бруевой Т.В. по теме «Настольная игра как средство развития лексико-грамматических навыков обучающихся на уроке английского языка в условиях дополнительного образования детей» внедрены в учебный процесс развития для детей и взрослых ООО «ЛОГОС».

Настоящим подтверждаем, что Бруевой Т.В. была разработана и апробирована настольная игра «English Heroes: Protectors of the people» для развития лексико-грамматических навыков на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей (в дополнение к УМК «Family and Friends 5» Tamzin Thompson, Helen Casey).

Применение разработанной автором настольной игры «English Heroes: Protectors of the people» может способствовать развитию лексико-грамматических навыков обучающихся на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей.

Предлагаемые материалы рекомендуются к использованию в образовательном процессе дополнительного образования детей.

Руководитель ООО «ЛОГОС»



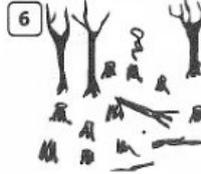
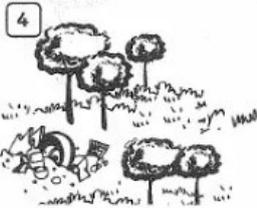
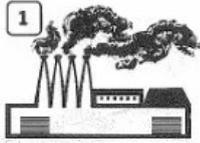
Попов

## Приложение Б

Тест по теме «Our Planet» из УМК «Family and Friends 5» (Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey).

1 Write the words.

/5



damage pollution  
wildlife litter  
rubbish dump  
clean up

- 1 pollution
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_

2 Complete the sentences with the past simple or past continuous form of the verb.

/10

I <sup>1</sup> was walking (walk) in a beautiful park when I <sup>2</sup> \_\_\_\_\_ (see) a boy drop some litter. I <sup>3</sup> \_\_\_\_\_ (shout) at him but he <sup>4</sup> \_\_\_\_\_ (not hear) me because he <sup>5</sup> \_\_\_\_\_ (talk) on his mobile phone. I <sup>6</sup> \_\_\_\_\_ (pick up) the litter when he <sup>7</sup> \_\_\_\_\_ (come back) and <sup>8</sup> \_\_\_\_\_ (say) 'sorry'. Then he <sup>9</sup> \_\_\_\_\_ (take) the litter and <sup>10</sup> \_\_\_\_\_ (put) it in a bin. It <sup>11</sup> \_\_\_\_\_ (be) amazing!

3 Complete the sentences with *used to* and words from the box.

/5

take lots of photos ~~pick flowers~~ feed the ducks  
speak French have black hair watch cartoons



1 When Mum was young, she used to pick flowers.



2 When Grandad was a young man, he \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



3 When Grandma was a girl, she \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



4 When Dad was a boy, he \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



5 When we were young, we \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



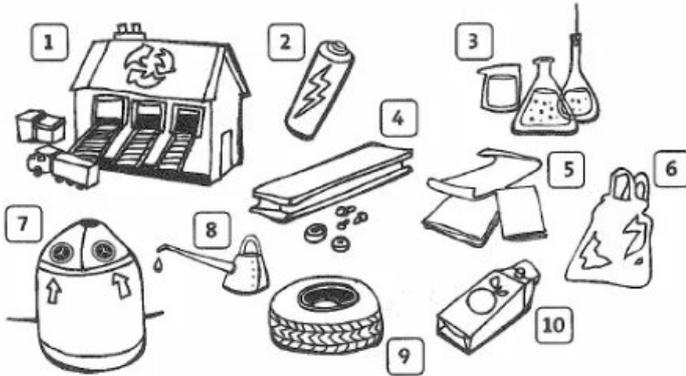
6 When I was young, I \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_/20

Тест по теме «Reuse and Recycle» из УМК «Family and Friends 5»  
(Авторы: Tamzin Thompson, Helen Casey).

1 Complete the words.

/9



- 1 r e c y c l i n g c e n t r e
- 2 b \_ t t \_ \_ y
- 3 c h \_ m \_ \_ \_ l s
- 4 m \_ \_ \_ l
- 5 p \_ \_ \_ r
- 6 c \_ r r \_ e \_ \_ b \_ g
- 7 b \_ t \_ l \_ \_ b \_ n \_
- 8 \_ \_ l
- 9 c \_ r t \_ \_ e
- 10 j \_ \_ c \_ \_ c \_ r t \_ n

2 Write sentences with *will* or *won't*.

/5



There / be / lots of people.  
There will be lots of people:



We / recycle / everything.



There / be / any cars.



People / travel by plane.



We / buy everything online.



Factories / pollute rivers.

3 Complete the sentences with the present continuous form of the verb.

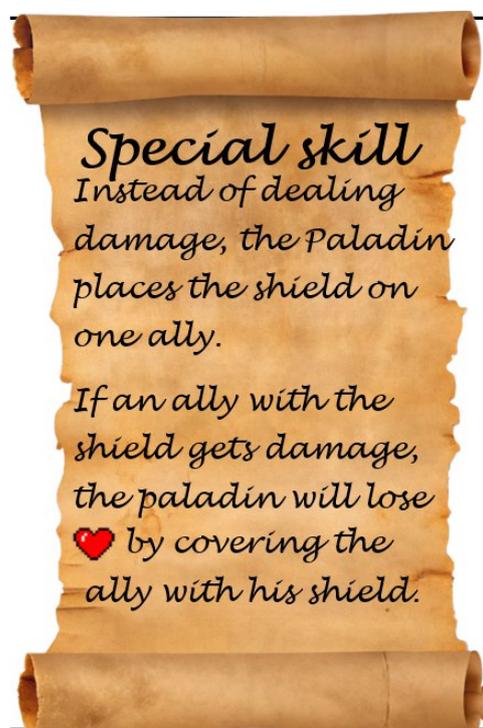
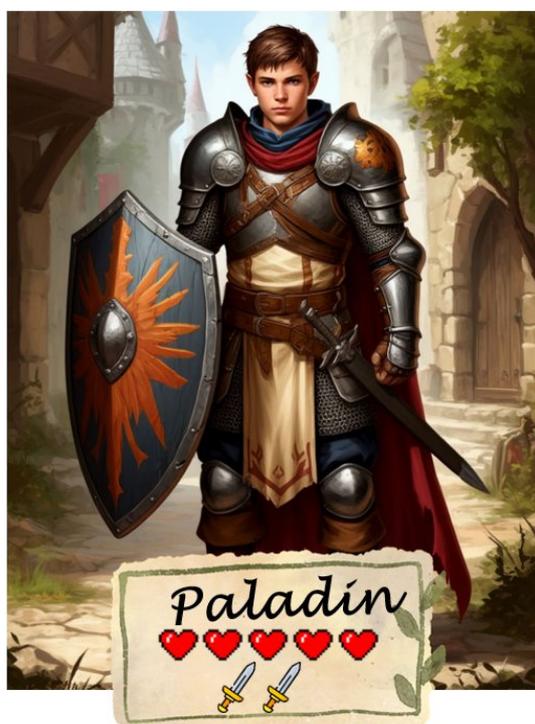
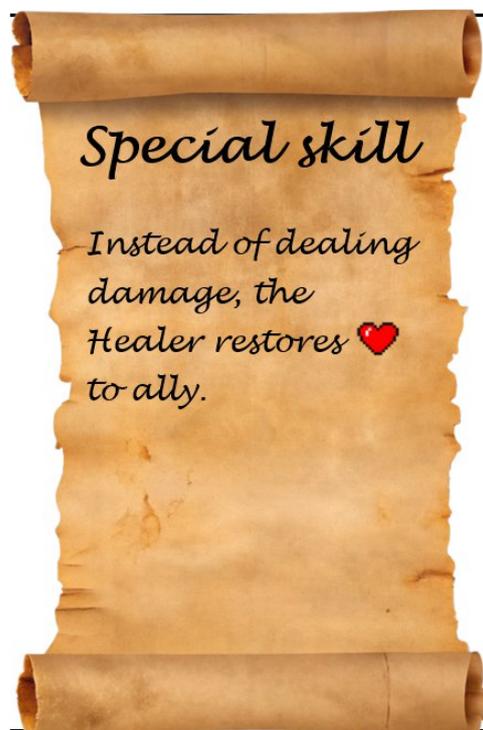
/6

Monday 10 a.m. - go to the hairdresser	Tuesday 7.30 p.m. - have a guitar lesson	Wednesday 11.00 go to the hairdresser	Thursday 1 p.m. play tennis with Sam	Friday 3 p.m. play tennis with Sam	Saturday 3.30 p.m. - have a guitar lesson	Sunday 2.30 p.m. - meet Cathy
---	--	--	---	---	---	--

- 1 Mandy is going to the hairdresser on Monday.
- 2 Mandy \_\_\_\_\_ a guitar lesson on Tuesday.
- 3 Mandy \_\_\_\_\_ to the hairdresser on Wednesday.
- 4 Mandy \_\_\_\_\_ tennis on Thursday.
- 5 Mandy \_\_\_\_\_ tennis on Friday.
- 6 Mandy \_\_\_\_\_ a guitar lesson on Saturday.
- 7 Mandy \_\_\_\_\_ Cathy on Sunday.

\_\_\_ /20

Карточки персонажей и их уникальные навыки.





*Special skill*  
Once per 2 turns,  
the mage can use a  
protective spell to  
save herself from  
defeat.  
To activate this  
skill, mage must  
take an extra quest  
card.



*Special skill*  
Deal 4 damage in 1  
turn, but lose   
The Paladin's shield  
doesn't work when  
using a special skill.

Карточка дракона.



Упражнения и задания легкого уровня сложности.

<b>Complete the sentences using WILL or WON'T.</b>	<b>Individual</b>
I think people ___ recycle more in the future. Children ___ throw rubbish in the river.	

<b>Complete the sentences using the present continuous tense.</b>	<b>Individual</b>
<b>Use the verbs: go, visit</b>	
We ___ to the recycling centre this afternoon. She ___ her grandparents on Sunday.	

<b>Fill in the missing letters.</b>	<b>Individual</b>
R_ cy_ ling ce_ te_ Bo_ le_ ank B_ tt_ ry, C_ em_ ca_ s	

<b>Read the sentences. Choose TRUE or FALSE.</b>	<b>Individual</b>
You can make T-shirts from plastic bottles. Chemicals are safe for fish. Trash is harmful not only to animals, but to people too.	

<b>Fill the gap.</b>	<b>Individual</b>
Please could you _____ my glass? I'm thirsty. (reuse / refill / retell)	

**Answer the question using « I will».** **Individual**

What will you do after this lesson?

**Name 3 things that can be recycled.**

**Individual**

**Correct the mistake.**

**Individual**

We are leave at 5 o'clock.

**What's this?**

**Individual**



**Choose a partner. Spell the words to the partner.**

**Pair work**

**The partner has to write them.**

*Don't read the words out loud!*

Map

Wrapping paper

Bracelet

Упражнения и задания среднего уровня сложности.

**Complete the sentences with the correct word.** **Individual**

Choose: *return, recycling center, metal, plastic bags*

Cans are made of \_\_\_\_\_.

There is a big \_\_\_\_\_ near my school.

Some supermarkets recycle \_\_\_\_\_.

You need to \_\_\_\_\_ this book to the library.

**Choose a partner. Explain the words to your partner without saying them. You've got 2 minutes.** **Individual**

Oil

Rebuild

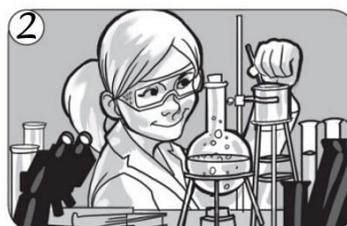
Solar panels

**Fill in the gaps. Use the future simple tense.** **Individual**

Use the verbs: *study, do, live*



In 100 years some people \_\_\_\_\_ on the Moon.



My sister \_\_\_\_\_ science at university.



In 20 years robots \_\_\_\_\_ our boring and difficult jobs.

**Find the mistakes and correct them.** **Individual**

We are go to the recycling centre.

They is pick up the litter and recycle it.

I am visit my grandma on Sunday.

**Put the words in order to make a correct sentence**

**Individual**

reuse / we / bottles / glass / can

**Complete the sentences. Use the present continuous.**

**Individual**

- 1) Harry \_\_\_\_\_ (not visit) his grandparents on Monday.  
He's \_\_\_\_\_ (have) a guitar lesson.
- 2) Harry \_\_\_\_\_ (not do) his homework on Tuesday.  
He \_\_\_\_\_ (play) tennis with Gary.

**Read and choose TRUE or FALSE**

**Individual**

Plastic bottles can become T-shirts.  
Some newspapers can become book covers.  
Old tires can become toys.

**Pair work**

**Describe the picture. Write 3 sentences.**



**Invite your friend to do other plans.**

**Pair work**

**Pair work**

**Ask your partner what he/she is planning to do after today's English lesson.**

**Pair work**

**Choose a partner.  
Find 5 words hidden in a grid. You've got 1 minute.**

oildncvbgretellzjcbvmreusetucvbjrubbisvbtifmagazineghn

Упражнения и задания высокого уровня сложности.

<b>Answer to the question</b>	<b>Individual</b>
What can people do to reduce trash?	

<b>Write 4 sentences about:</b>	<b>Individual</b>
What will the world look like if people recycle more?	

<b>Write 3 sentences about how people protect the environment.</b>	<b>Individual</b>
	

<b>Describe your ideal eco-friendly house of the future. Use at least 3 sentences and the future simple tense.</b>	<b>Individual</b>
--	-------------------

<b>What is the difference between «reuse» and «recycle»?</b>	<b>Individual</b>
--	-------------------

<b>Make 3 predictions about how our city will change in 20 years. Use the future simple tense.</b>	<b>Individual</b>
--	-------------------

<b>Write sentences about Jack. Use used to.</b>	<b>Individual</b>
1 live in a small house – 2 play the piano – 3 read comics –	

<b>Answer to the questions.</b>	<b>Individual</b>
1 Do you try to help the environment? 2 What do you do?	

<b>Ask and answer:</b>	<b>Individual</b>
Why should we recycle?	

<b>Describe the process of creating something from rubbish, as in the magazine competition. Use the words «first, then, after that». You have two minutes to prepare.</b>	<b>Pair work</b>
---	------------------

<b>Write 4 sentences for a school magazine about «One Cool Thing You Can Make from Rubbish». You can use the following words: cut up, to glue, roll</b>	<b>Team work</b>
---	------------------

## Приложение Ё

Текст научной статьи, подтверждающей апробацию материалов исследования.

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Сибирский государственный университет науки и технологий  
имени академика М. Ф. Решетнева

### **АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИКИ, ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ, ЯЗЫКОВОЙ КОММУНИКАЦИИ И ЛИНГВОДИДАКТИКИ**

*Сборник материалов  
XXIV Всероссийской научно-практической конференции  
с международным участием*

Электронное издание

Красноярск 2025

© СибГУ им. М. Ф. Решетнева, 2025

Углонова Л.А.	Нейронные механизмы в основе языковых процессов: локализация языковых функций на примере билингвизма	188-190
Хасанова В.В.	Английские идиомы с компонентом цветобозначения	191-193
Шадрина Е.И., Сапрыкина М.М.	Особенности сленга миллениалов и зумеров	194-197
Яцкая Д.Д.	Тишина как культурный код: как молчание «говорит» на разных языках	198-202

### СЕКЦИЯ 3

#### «АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВОДИДАКТИКИ»

Бруева Т.В.	Использование настольных игр на уроках английского языка в условиях дополнительного образования детей	203-206
Вахитова Г.А.	Quizlet как инструмент для совместной работы на уроках английского языка	207-209
Газиева С.Г., Курделяс А.А., Филимонова А.А.	Методические разработки по развитию коммуникативных навыков на уроках английского языка младшей и средней школы (по материалам игры adopt me)	210-214
Газиева С.Г., Ходенкова Э.В.	Влияние типа личности MBTI на изучение иностранных языков	215-219
Глушкова А. В.	Обучение инициативному говорению на сюжетном уроке английского языка в 6 классе с использованием арт-технологий	220-223
Дорогайкина Е.М.	Текстовые подходы в изучении французского языка	224-227
Дорошенко Е.Е.	Использование ментальных карт для развития лексических навыков на уроках английского языка на примере темы «wonderful world»	229-232
Жаворонков А.Э.	Развитие социокультурной компетенции на уроках английского языка при обучении говорению в старших классах	233-236
Кайбулин Р.Р.	Молодёжный сленг как инструмент культуры и обучения: роль социальных сетей в образовании	237-239
Каминская С. А., Бедарева А. В.	Особенности развития навыков иноязычной монологической речи в условиях профильного вуза	240-242
Л.В. Мажюон	<b>Мониторинг сформированности универсальных учебных действий как инструмента оценки метапредметных результатов обучения английскому языку</b>	243-246
Майер А.С.	Применение лингво-театральной технологии «камишибай» при обучении говорению на иностранном языке в школе	247-249
Мещерикова Е.В.	К вопросу об эффективности метода паттернов в обучении английскому языку	250-253
Нечаскина М.А., Нужная Л.В.	Страшные истории как средство повышения мотивации при обучении английскому языку в средней школе	254-257
Никулин А. С., Медников Д. М.	Формирование функциональной грамотности в области чтения на занятиях по иностранному языку (из опыта работы)	258-260

### СЕКЦИЯ 3 «АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВОДИДАКТИКИ»

УДК 377.881.111

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В УСЛОВИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

Т.В. Бруева,  
Научный руководитель – А.В. Бедарева

Красноярский государственный педагогический университет имени В. П. Астафьева  
Российская Федерация, 660049, г. Красноярск, ул. Ады Лебедевой, 89  
E-mail: [b.t.v.2000@mail.ru](mailto:b.t.v.2000@mail.ru)

*Статья посвящена использованию настольных игр в обучении иностранным языкам. Раскрывается понятие и классификация настольных игр. Рассматриваются преимущества использования настольных игр на уроках английского языка. Особое внимание уделяется их роли в дополнительном образовании. Предлагаются примеры настольных игр, таких как «Sentence Race» и «Alias».*

*Ключевые слова: настольные игры, иностранный язык, лексико-грамматические навыки, коммуникативная компетенция, дополнительное образование.*

#### USING BOARD GAMES IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS IN THE CONTEXT OF ADDITIONAL EDUCATION OF CHILDREN

T.V. Brueva  
Scientific supervisor – A.V. Bedareva

Krasnoyarsk State Pedagogical University named after V. P. Astafiev  
89, Ada Lebedeva str., Krasnoyarsk, 660049, Russian Federation  
E-mail: [b.t.v.2000@mail.ru](mailto:b.t.v.2000@mail.ru)

*The article is devoted to the use of board games in teaching foreign languages. This article describes the concept and classification of board games. It considers the advantages of using board games in English lessons. Special attention is paid to their role in additional education. There are examples of board games such as “Sentence Race” and “Alias”.*

*Keywords: board games, foreign language, lexical-grammatical skills, communicative competence, additional education.*

Современное образование требует поиска инновационных методов, которые делают процесс изучения иностранного языка более мотивирующим и эффективным. Одним из таких методов является использование настольных игр, которые сочетают в себе элементы обучения и развлечения. В условиях дополнительного образования, где акцент делается на личностно-ориентированный подход и творческое развитие, настольные игры становятся ценным инструментом для развития ключевых навыков, таких как чтение, письмо, слушание и говорение обучающихся [8] [2].

Основная цель изучения иностранного языка - развитие коммуникативной компетенции, то есть способности общаться на изучаемом языке. Однако недостаточный словарный запас и слабое знание грамматических структур способны затруднить освоение таких видов деятельности, как аудирование и чтение. В связи с этим, наряду с развитием коммуникативных умений, необходимо уделять внимание совершенствованию лексико-грамматических навыков, поскольку они находятся в тесной взаимосвязи с устной и

письменной речью, а также с аудированием. Таким образом, развитие этих навыков является фундаментом для успешной коммуникации [3].

С помощью настольных игр можно развить все необходимые навыки, совмещая обучение с развлечением. Настольные игры представляют собой вид игровой деятельности, которая осуществляется с использованием специализированного игрового инвентаря (фигур, карт, игровых полей) и характеризуется наличием формализованных правил. Николаева О.И., Мельниченко С.Г., Тепляковская А.Н. отмечают универсальность настольных игр. Большая часть может быть использована одновременно обучению лексике, грамматике, и видам речевой деятельности [5].

Использование настольных игр в обучении приобрело широкую популярность благодаря целому ряду методических преимуществ. Прежде всего, они эффективно активизируют лексический материал, поскольку создают естественную коммуникативную среду, где слова и выражения усваиваются не изолированно, а как практические инструменты для решения игровых задач [6] [1].

Важным достоинством является методическая гибкость настольных игр. Они успешно применяются на всех этапах учебного занятия. В начале урока настольные игры мотивируют учащихся, создают положительный эмоциональный настрой и актуализируют фоновые знания через игровые ситуации. В конце урока настольные игры позволяют комплексно применить полученные знания и диагностировать уровень их усвоения обучающимися [6] [1].

В плане развития языковых навыков настольные игры способствуют совершенствованию лексико-грамматических компетенций, включая автоматизацию грамматических структур, расширение словарного запаса и развитие языковой догадки [6] [1].

С психолого-педагогической точки зрения такие игры стимулируют когнитивное развитие, способствуя креативному мышлению, стратегическому планированию, улучшению памяти и концентрации внимания [6] [1].

Также особую ценность представляет то, что настольные игры создают безопасную искусственную среду, где учащиеся могут экспериментировать с различными поведенческими стратегиями, не опасаясь совершенных ошибок [6] [1].

Настольные игры обычно проводятся на столе или другой ограниченной поверхности. Они всегда включают игровую атрибутику, как например игровое поле, фишки, карточки, правила и другие элементы. Алгоритм и правила таких игр заранее определены и, как правило, не могут быть изменены в процессе. Кроме этого, настольные игры требуют участия минимум двух игроков или команд [4].

Настольные игры можно классифицировать по различным признакам.

По динамике игры делятся на [4]:

- пошаговые – в таких играх ходы выполняются в строгой очерёдности;
- динамические – в таких играх игроки действуют по своему усмотрению.

По содержанию, настольные игры бывают [4]:

- абстрактными – не связаны с реальными ситуациями;
- имитационными – в таких играх воспроизводятся реальные события (например, экономические).

По характеру игры выделяют [4]:

- интеллектуальные – стратегии и логические, такие как «морской бой»;
- азартные основаны на случайности, как «домино»;
- игры на проверку физических способностей (реакцию, внимательность).

В качестве примера настольных игр, развивающих лексико-грамматические навыки, мы приведем «Sentence Race» и «Alias».

В «Alias» участники получают карточки со словами или фразами, которые нужно объяснить своей команде, не называя их. Например, «It's a fruit. It's green and big. People eat it in hot weather. What is it? » «It's a watermelon!». Цель игры заключается в том, чтобы за

отведенное время успеть объяснить как можно больше слов. Этот формат прекрасно развивает умение описывать понятия и значительно расширяет активный словарный запас [7].

В настольной игре «Sentence Race» участники соревнуются в скорости составления грамматически правильных предложений из заданного набора слов, включая правильное использование времен, артиклей и соблюдение порядка слов. Побеждает тот, кто быстрее и точнее справляется с этим заданием. Такая игровая механика эффективно тренирует быстрое построение синтаксических конструкций, надежно закрепляет в памяти правила согласования времен и структуры предложений, а также значительно повышает уверенность в использовании грамматических структур в живой речи [7].

Дополнительное образование, в отличие от основного, предоставляет больше возможностей для творчества и индивидуализации обучения. Как отмечает Яковлев Д.Е., ключевыми принципами дополнительного образования являются добровольность, личностно-ориентированный подход и создание мотивации через удовольствие от процесса [2].

В дополнительном образовании, где программы не ограничены строгими рамками государственных стандартов, преподаватели имеют возможность свободно интегрировать настольные игры в учебный процесс. Кроме того, такие занятия часто проводятся в малых группах, что обеспечивает более тесное взаимодействие между преподавателем и обучающимися, а также между самими обучающимися.

Использование настольных игр является не просто инструментом, а важным элементом современной педагогики, который помогает детям раскрыть свой потенциал и полюбить изучение английского языка. Настольные игры способствуют развитию коммуникации, чтению, говорению и письму, а также они повышают мотивацию учащихся и создают условия для естественной коммуникации. Интеграция игровых технологий в образовательный процесс позволяет достичь высоких результатов в освоении иностранного языка, делая обучение увлекательным и продуктивным.

#### **Библиографические ссылки:**

1. Агапов, В. С. Использование настольных игр на уроках английского языка в школе / В. С. Агапов, Т. В. Дроздова // Вестник ГОУ ДПО ТО "ИПК и ППРО ТО". Тульское образовательное пространство. – 2023. – № 4-2.
2. Аристов, И. В. Специфика дополнительного языкового образования в РФ / И. В. Аристов // Современные вызовы и перспективы развития молодежной науки : Сборник статей V Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 07 июля 2022 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2022. – С. 23-27.
3. Атутова, Е. Н. Развитие лексико-грамматических навыков для формирования коммуникативной компетенции обучающихся // Вопросы науки и образования. 2018. №6 (18). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-leksiko-grammaticheskikh-navykov-dlya-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentsii-obuchayuschih-sya> (дата обращения: 20.05.2025).
4. Ермоленко И. С. Развитие иноязычного лексического навыка с использованием настольных игр / И. С. Ермоленко // Гуманитарные исследования молодых ученых Южного Урала : Статьи научной ежегодной конференции, Челябинск, 25–28 апреля 2023 года. – Челябинск: Челябинский государственный университет, 2023. – С. 152-153.
5. Митрофанова, А. Д. Развитие лексических иноязычных навыков посредством настольных игр / А. Д. Митрофанова // Актуальные проблемы науки и образования в условиях современных вызовов : Сборник материалов XXII Международной научно-практической конференции, Москва, 11 июля 2023 года. – Москва: Печатный цех, 2023. – С. 160-164.
6. Неценко, С. О. Развитие языковых навыков учащихся на основе использования настольных игр (английский язык, средний этап) / С. О. Неценко // Новые технологии в обучении иностранным языкам : Сборник материалов XVII Всероссийской студенческой

научно-практической конференции, Омск, 21 мая 2024 года. – Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2024. – С. 78-82.

7. Снимушкина А.Ю. Настольная игра как средство развития лексических навыков на уроках иностранного языка / А. Ю. Снимушкина, Ю. В. Рындина // Вызовы современности и стратегии развития общества в условиях новой реальности : Сборник материалов XVIII Международной научно-практической конференции, Москва, 30 июня 2023 года. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Издательство АЛЕФ", 2023. – С. 16-22.

8. Чарыев, Б. М. Использование игровых технологий для формирования лексических навыков обучающихся / Б. М. Чарыев, М. Н. Смирнова // Современная наука: традиции и инновации : Сборник научных статей по итогам V Всероссийского молодежного конкурса научных работ с международным участием. – Волгоград : Научный издательский центр "Абсолют", 2022. – С. 89-94.

© Бруева Т.В. 2025.