

УДК 372.881.111.1

УЧЕБНАЯ ИГРОТЕКА КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ В 5-Х КЛАССАХ

А.Р. Самусева, С.О. Макеевна

Уральский государственный педагогический университет

Екатеринбург, Россия

ivanova15june@mail.ru, vip.soutrider@mail.ru

В статье рассматривается проблема формирования речевых грамматических навыков у обучающихся 5-х классов. Анализируются психолого-педагогические особенности младших подростков, обуславливающие трудности при овладении грамматикой. Обосновывается потенциал учебной игротеки – системно организованного комплекса грамматических игр. Представлены результаты экспериментальной проверки эффективности разработанного комплекса. Особое внимание уделено авторской методике диагностики речевых грамматических навыков по пяти операциональным критериям. Доказывается, что применение игровых методик способствует повышению мотивации, снижению языковой тревожности и автоматизации грамматических конструкций в речи.

Ключевые слова: учебная игротека; речевой грамматический навык; игровые технологии; иностранный язык; коммуникативная задача; средняя школа.

Одной из ключевых проблем обучения иностранным языкам в средней школе является формирование у обучающихся прочных грамматических навыков, которые они смогут использовать в устной и письменной речи. Особую сложность этот процесс представляет в 5-м классе. Как отмечают психологи и методисты, именно в этот период происходит резкий переход от игровой деятельности, доминировавшей в начальной школе, к более сложной теоретической подаче материала. Увеличение объема абстрактных грамматических понятий (времена глаголов, модальные глаголы, степени сравнения прилагательных, типы вопросов) зачастую ведет к падению познавательного интереса и возникновению трудностей в усвоении материала [2].

Традиционные упражнения, широко представленные в учебно-методических комплексах (подстановочные, трансформационные), эффективны на этапе первичного закрепления, однако они не всегда способствуют формированию прочного грамматического навыка, понимаемого как способность автоматизированно применять правило в речи. Как справедливо указывает Е.И. Пассов, знание правила и умение его использовать в реальной коммуникации – это разные вещи [9]. Возникает противоречие между необходимостью обеспечить качественную отработку грамматического материала и снижением интереса пятиклассников к однотипным упражнениям.

Актуальность настоящего исследования определяется потребностью в поиске эффективных методов, которые позволили бы соединить занимательность, свойственную возрасту, с серьезным лингвистическим анализом, соответствующим требованиям Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС). Таким «мостом» может стать учебная игротека. Обращение к

проблеме использования игровых технологий при обучении грамматике английского языка находим в работах Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.В. Конышевой, М.Ф. Стронина и других исследователей [2; 16; 6; 13]. Как подчёркивает Н.В. Гавенко, грамматические игры являются эффективным приёмом реализации коммуникативного метода при обучении иностранному языку [3]. Современные исследования также подтверждают, что использование игр и элементов геймификации способствует формированию грамматических навыков говорения [10].

В современной методике преподавания иностранных языков под учебной игротекой понимается не просто набор развлекательных игр, а систематизированный комплекс дидактических материалов, включающий настольные игры, карточки с заданиями, кейсы, цифровые тренажеры, нацеленных на отработку конкретных грамматических тем (например, Present Simple, Past Simple, модальный глагол *can*, конструкция *there is/there are*). В отличие от разовых, спонтанно используемых игр, игротека предполагает вариативность, сменяемость материала и возможность его многократного использования для разных педагогических целей: тренировки, контроля, коррекции знаний.

По мнению С.А. Шмакова, дидактическая игра – это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и легче познают явления окружающей действительности [14]. Применительно к обучению грамматике, игра позволяет сделать процесс отработки структур не механической «зубрежкой», а осмысленной деятельностью.

Пятый класс – это период младшего подросткового возраста, характеризующийся сменой ведущей деятельности: на смену игре приходит интимно-личностное общение со сверстниками [15]. Однако игра не уходит полностью; она сохраняет высокую значимость как способ снятия психоэмоционального напряжения, средство социализации и самоутверждения в коллективе. Пятиклассники отличаются эмоциональностью, подвижностью, быстрой утомляемостью при однообразной работе.

Игровая форма на уроке английского языка позволяет задействовать механизмы непроизвольного запоминания, что критично при изучении сложных грамматических правил, таких как порядок слов в английском предложении, окончания глаголов в 3-м лице единственного числа, формы неправильных глаголов. Кроме того, в игре снижается страх перед ошибкой, что создает благоприятные условия для формирования коммуникативной компетенции. Как отмечает Д.М. Сомова, роль игры на уроках английского языка трудно переоценить, поскольку она создает естественную речевую среду [12].

Учебная игротека позволяет реализовать задачный подход в обучении грамматике. Грамматическое правило усваивается не ради самого правила, а как инструмент решения практической игровой задачи: победить в соревновании, разгадать загадку, составить рассказ, получить наибольшее количество очков. Это соответствует принципам системно-деятельностного подхода, лежащего в основе ФГОС.

Многократное повторение грамматической формы в игровом контексте (в парах, командах, группах) способствует автоматизации навыка значительно быстрее, чем выполнение однотипных упражнений. Как отмечает А.В. Конышева, «игра создает условия для непреднамеренного запоминания языкового материала

и обеспечивает произвольное усвоение речевых образцов» [6]. С.А. Сальникова отмечает, что игра как метод обучения позволяет снизить количество грамматических ошибок за счет многократного повторения в ситуации успеха [11].

Практические игровые методики при отработке изученных правил английской грамматики для 5-го класса описывает в своей работе Е.Г. Карпинская [5]. Володина И.О. и Лапшова Е.С. в своем исследовании подтверждают эффективность применения игровых технологий при обучении английскому языку учащихся 3-5-х классов [1]. Ю.В. Жданов также предлагает интересные игровые приемы для укрепления языкового иммунитета школьников [4].

Важнейшей характеристикой игр является их ситуативность. Они обеспечивают привязку грамматической конструкции к конкретной речевой ситуации, что предотвращает формализм знаний. Ученик усваивает не абстрактное правило, а способ выражения определенного коммуникативного намерения (просьба, разрешение, описание, рассказ о прошлом). Как справедливо отмечают Е.А. Лобузова и О.В. Афанасьева, игра является эффективным способом обучения иностранному языку, поскольку она создает естественную коммуникативную среду [7].

С целью проверки эффективности применения учебной игротехники на практике, мы провели анализ одного из наиболее распространенных УМК для 5-го класса – «Английский в фокусе» (Spotlight 5) авторов Ю.Е. Ваулиной, Д. Дули и др.

Перед тем, как создать собственную серию коммуникативных грамматических игр, мы сделали попытку проанализировать данное учебное пособие и определить, какое количество коммуникативно направленных заданий оно содержит. Мы исследовали упражнения по темам «Утвердительные и вопросительные предложения во времени Present Simple», «Оборот there is/are».

В теме «Утвердительные и вопросительные предложения во времени Present Simple» мы выявили больше всего языковых упражнений (50%), а речевым (30%) и условно-речевым (20%) уделено мало внимания.

Таблица 1. – Упражнения по теме «Утвердительные и вопросительные предложения во времени Present Simple»

Вид упражнений	Количество	Количество в %
Языковые	10	50%
Условно-речевые	4	20%
Речевые	6	30%

В теме «Оборот there is/are» снова преобладают языковые упражнения (54,5%), а речевые (18,2%) и условно-речевые (27,3%) составляют меньшую часть.

Таблица 2. – Упражнения по теме «Оборот there is/are»

Вид упражнений	Количество	Количество в %
Языковые	6	54,5%
Условно-речевые	3	27,3%
Речевые	2	18,2%

Исходя из анализа УМК «Английский в фокусе» (Spotlight 5) для 5 класса, мы сделали вывод о том, что в нем присутствует недостаточное количество коммуникативных заданий и этот недостаток может быть восполнен дополнительными игровыми материалами, которые помогут обучающимся активизировать грамматические умения и навыки за счет употребления изученных явлений в различных видах речевой деятельности, приближенных к реальным ситуациям общения. Вот некоторые из них.

1. Игры на отработку утвердительных и вопросительных предложений в Present Simple

Игра «Крестики-нолики» (Tic-Tac-Toe)

Цель: автоматизация построения утвердительных и вопросительных предложений.

Материалы: игровое поле 3×3. В каждой клетке указано подлежащее и глагол (He + play, They + go, She + read).

Ход игры: Чтобы поставить свой знак, игрок составляет предложение. Для клетки «He + play» возможны варианты: *He plays football* (утверждение) или *Does he play football?* (вопрос). Учитель заранее определяет тип предложения. При ошибке ход переходит к сопернику.

Время: 10 минут.

Игра «Интервью» (Interview)

Цель: отработка вопросов и кратких ответов.

Материалы: карточки с вопросами (Do you like...? Does your friend...? What time do you...?).

Ход игры: Ученики работают в парах, задают друг другу вопросы и записывают ответы. Затем представляют результаты: *Masha likes pizza. She doesn't like fish.*

Время: 12-15 минут.

2. Игры на отработку оборота there is/there are

Игра «Найди отличия» (Spot the Difference)

Цель: автоматизация оборота при описании места.

Материалы: две похожие картинки комнаты с 5-7 отличиями.

Ход игры: В парах, не показывая картинки друг другу, ученики находят отличия: *In my picture there is a bed near the window. In my picture there are two chairs.*

Время: 10 минут.

Игра «Гостиница» (Hotel Reception)

Цель: отработка вопросов и ответов с оборотом there is/are.

Ход игры: Класс делится на администраторов и гостей. Гости звонят в гостиницу и задают вопросы: *Is there a swimming pool? Are there any restaurants?* Администраторы отвечают, используя карточку-описание отеля.

Время: 12-15 минут.

Данные игровые задания были использованы на протяжении нескольких занятий в качестве дополнения к основному учебному пособию.

Для объективной оценки эффективности учебной игротеки нами была разработана система критериев, измеряющих не столько знание грамматических правил, сколько способность учащихся автоматизированно и уместно употреблять грамматические конструкции в процессе коммуникации. Как подчёркивают М.Б. Макарова и В.А. Береснева, формирование грамматических

навыков в средней школе требует особого диагностического инструментария, ориентированного на речевую практику [8]. Система включает пять операциональных критериев.

Первый критерий – связность и развёрнутость высказывания – характеризует способность построить последовательный текст из нескольких фраз, объединённых единой темой. Измеряется как количество самостоятельных предикативных единиц в монологе-описании картинки (1–2 предл. – низкий уровень, 3–5 – средний, 6 и более – высокий).

Второй критерий – частотность употребления целевых грамматических структур – отражает, насколько активно учащийся использует изученные конструкции, избегая примитивного синтаксиса. Вычисляется как коэффициент отношения суммы корректно употреблённых целевых конструкций к общему числу предложений (менее 0,3 – низкий уровень, 0,3–0,6 – средний, более 0,6 – высокий).

Третий критерий – точность грамматического оформления – фиксирует долю безошибочных употреблений целевых конструкций (менее 60% – низкий уровень, 60–85% – средний, более 85% – высокий).

Четвёртый критерий – коммуникативная инициативность – измеряет готовность учащегося вступать в иноязычное общение без внешнего побуждения, фиксируется как количество спонтанных реплик за 5 минут парной работы (0–2 – низкий, 3–5 – средний, 6 и более – высокий).

Пятый критерий – скорость грамматического оформления – оценивает степень автоматизированности навыка через среднее время паузы между репликами в диалоге (более 6 сек – низкий, 4–6 сек – средний, менее 4 сек – высокий).

Итоговый уровень сформированности речевого грамматического навыка определяется на основе суммы баллов по пяти критериям (максимум 15 баллов): 13–15 баллов – высокий уровень, 8–12 – средний, 0–7 – низкий.

Перед началом внедрения игровых заданий учащиеся 5-го класса в количестве 15 человек выполнили входную диагностику, которая включала монологическое описание картинки, диалог в парах и несколько письменных заданий. Результаты констатирующего среза показали, что средние показатели по группе соответствуют низкому или нижней границе среднего уровня: связность – 2,8 предложения, частотность – 0,19, точность – 58%, инициативность – 1,2 спонтанной реплики, скорость – 6,7 секунды. Основные ошибки были связаны с отсутствием окончания -s в 3-м лице, неправильным порядком слов в вопросах и несогласованием there is/there are.

На протяжении нескольких занятий обучающиеся выполняли игровые задания из разработанной игротеки. На последнем этапе была проведена повторная диагностика по тем же пяти критериям. Результаты констатирующего и контрольного срезов представлены в таблице.

Таблица 3. – Динамика показателей сформированности речевых грамматических навыков

Критерий	Констатирующий этап	Контрольный этап	Абсолютный прирост
Связность (кол-во предл.)	2,8	5,9	+3,1
Частотность (коэфф.)	0,19	0,61	+0,42
Точность (% правильных)	58%	86%	+28%
Инициативность (кол-во реплик)	1,2	5,6	+4,4
Скорость (сек.)	6,7	3,4	-3,3

Как видно из таблицы, после применения учебной игротеки произошёл значительный прирост по всем пяти критериям. Связность высказывания увеличилась более чем в два раза, частотность употребления целевых конструкций возросла с низкого до высокого уровня, точность повысилась на 28%, коммуникативная инициативность выросла почти в 5 раз, а среднее время речевой паузы сократилось вдвое, что свидетельствует о переходе грамматического навыка на стадию автоматизации.

Распределение учащихся по итоговым уровням сформированности речевых грамматических навыков также подтверждает эффективность предложенной методики. На констатирующем этапе высокий уровень имели 2 человека (13%), средний – 5 человек (34%), низкий – 8 человек (53%). На контрольном этапе высокий уровень достигли 7 человек (47%), средний – 6 человек (40%), низкий уровень сохранился лишь у 2 человек (13%). Таким образом, доля учащихся с высоким уровнем выросла в 3,6 раза, а с низким – сократилась в 4 раза.

Те, кто выполнил входной тест с незначительными ошибками, на контрольном этапе не имели их вовсе, а те, кто не справлялся с заданиями, стали демонстрировать стабильно корректное употребление грамматических конструкций в условно-речевых и игровых ситуациях.

Таким образом, на основании проведенного анализа научных источников и полученных практических данных мы выяснили, что применение учебной игротеки при обучении грамматике английского языка в 5-м классе имеет большое значение для формирования устойчивых грамматических навыков. Игровые технологии направлены на практическое применение языка в ситуациях, моделирующих реальное общение. Разработанная система диагностики по пяти критериям позволила объективно зафиксировать положительную динамику. Учебная игротека позволяет учителю обучать грамматике на качественно новом уровне, используя личностно-ориентированный подход, учитывая возрастные особенности младших подростков и повышая их мотивацию. Использование систематизированного комплекса дидактических игр способствует развитию речевых грамматических навыков обучающихся, потому что позволяет участникам коммуникации сосредоточиться на решении игровой задачи, при этом произвольно используя и закрепляя необходимые грамматические конструкции в процессе.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Володина И.О., Лапшова Е.С. Развитие лексических навыков при применении игровых технологий в процессе обучения английскому языку учащихся 3-5-х классов // Обучение языкам в эпоху интеллектуальных технологий: вызовы и перспективы : материалы XXIX Междунар. науч.-практ. конф. (Самара, 22 марта 2024 г.). – Самара : Изд-во Самар. Ун-та, 2024. – С. 59-64. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://repo.ssau.ru/jspui/bitstream/123456789/37252/1/978-5-7883-2054-0_2024-59-64.pdf (дата обращения: 18.03.2026).
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии. – М., 2005 – 541с.
3. Гавенко Н.В. Грамматические игры как прием реализации коммуникативного метода при обучении иностранному языку // Поволжский вестник науки, 2025. №35. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/grammaticheskie-igry-kak-priem-realizatsii-kommunikativnogo-metoda-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 10.03.2026).
4. Жданов Ю.В. Английский язык. Вкусные витаминки. Укрепляй языковой иммунитет. – М.: АСТ, 2019 – 192 с.
5. Карпинская Е.Г. Игровые методики при отработывании изученных правил английской грамматики – 2024. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/igrovyie-metodiki-pri-otrabatyvanii-izuchennykh-pra.html> (дата обращения: 18.03.2026).
6. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А. В. Конышева. – Санкт-Петербург : КАРО, 2008. – 179 с.
7. Лобузова Е.А., Афанасьева О.В. Игра как способ обучения иностранному языку // Вестник Московского информационно-технологического университета – Московского архитектурно-строительного института. 2020. №4. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sposob-obucheniya-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 20.03.2026).
8. Макарова М.Б., Береснева В.А. Формирование грамматических навыков на уроках иностранного языка в средней школе // Педагогический вестник. 2023. №27. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-grammaticheskikh-navykov-na-urokakh-inostrannogo-yazyka-v-sredney-shkole> (дата обращения: 10.03.2026).
9. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам / Е. И. Пассов. – М.: Русский язык, 1989. – 278 с.
10. Позднякова М.Н., Карпачёва И.А., Панарина Г.И., Кисарин А.С. Формирование грамматических навыков говорения на уроке иностранного языка в общеобразовательной школе с использованием технологии геймификации // ПНиО. 2023. №4 (64). [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-grammaticheskikh-navykov-govoreniya-na-uroke-inostrannogo-yazyka-v-obsheobrazovatelnoy-shkole-s-ispolzovaniem> (дата обращения: 18.03.2026).
11. Сальникова С.А. Игра как метод обучения иностранному языку // МНИЖ. 2015. №7-6 (38). [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-metod-obucheniya-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 18.03.2026).
12. Сомова Д.М. Роль игры на уроках английского языка. – 2013 – 15 февраля [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <http://goo.gl/g0bRQv> (дата обращения: 15.03.2026).
13. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
14. Шмаков С.А. «Игры учащихся – феномен культуры», 1994. – 239 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:

https://rusneb.ru/catalog/010003_000061_168fdee5f46a7f2b01cc1cb7f1d93772/
(дата обращения: 15.03.2026).

15. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

**EDUCATIONAL GAME LIBRARY AS A TOOL FOR FORMING GRAMMAR
SKILLS DURING ENGLISH LESSONS IN THE 5TH GRADE**

A.R. Samuseva, S.O. Makeeva

*Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia,
ivanova15june@mail.ru, vip.soutrider@mail.ru*

The article examines the problem of developing speech grammar skills in 5th-grade students. The psychological and pedagogical characteristics of early adolescents that cause difficulties in mastering grammar are analysed. The potential of an educational game library as a systemically organised set of grammar games is substantiated. The results of an experimental verification of the effectiveness of the developed set of games are presented. Special attention is paid to the author's methodology for diagnosing speech grammar skills according to five operational criteria. It is proved that the use of game techniques increases motivation, reduces language anxiety and contributes to the automation of grammatical constructions in speech.

Keywords: educational game library; speech grammatical skill; game technologies; foreign language; communicative task; secondary school