

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВВГУ»)

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ОТЧЕТ
ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ НАУЧНО-
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ
ПРАКТИКЕ
(8 семестр)

Студент
гр. Б-ПО-22-ИЯ1



Р.А. Сафронова

Руководитель
канд. истор. наук



А.В. Титовская

Владивосток 2026

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФГБОУ ВО «ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ
КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ЗАДАНИЕ
на производственную научно-исследовательскую практику

1. Студенту: Сафроновой Р.А.
2. Группа: БПО-22-ИЯ1
3. Приказ: 09.04.2026 № 771-а
4. Срок прохождения практики: 20.04.2026 – 16.05.2026
5. Содержание практики: подготовка текста выпускной квалификационной работы бакалавра
6. Тема ВКР: Интерактивные игры как эффективный способ обучения лексике английского языка в средней школе

<i>Структурный элемент работы</i>	<i>Задание</i>	<i>Шифр компетенции</i>	<i>Да/нет</i>
<i>Введение</i>	Сформулировать предмет, объект, актуальность исследования; описать методы исследования	УК-1 УК-5	да
	Сформулировать цель, задачи, новизну работы	УК-2 УК-5	да
	Сформулировать практическую значимость исследования и/или возможность коммерциализации результатов исследования	УК-2 УК-5 УК-9	да
	Обосновать практическую значимость исследования для решения актуальных проблем общества.	УК-5	да
	Привести краткий обзор нормативных источников в сфере образования, в соответствии с которыми осуществлялся педагогический эксперимент, описанный в исследовательской части	ОПК-1	да
<i>Теоретическая часть</i>	Представить реферативный обзор основных отечественных и зарубежных источников по исследуемой проблеме	УК-5	да
	Привести реферативный обзор не менее 3-х источников на иностранном языке	ПКВ-4	да
	В отдельном параграфе описать Федеральные и локальные нормативные акты, регламентирующие безопасные условия жизнедеятельности в образовательных организациях.	УК-8	нет
	В отдельном параграфе описать Федеральные и локальные нормативные акты, регламентирующие антикоррупционное	УК-10	нет

	поведение в образовательных организациях		
	В отдельном параграфе описать федеральные и локальные нормативные акты, регламентирующие требования к соблюдению информационной безопасности обучающихся	ПКВ-2	Нет
	Описать классические и современные педагогические концепции, сопоставить различные точки зрения	ОПК-8	да
	Сделать выводы о целесообразности использования на практике тех или иных теоретических положений		да
	Использовать специальную терминологию		да
	Использовать ресурсы разрешенных интернет-сайтов	ПКВ-2	да
Исследовательская часть	Описать опыт взаимодействия с обучающимися, их родителями (законными представителями), представителями педагогического сообщества	УК-3	да
	В отдельном параграфе описать возможность и специфику использования предложенных методик в ходе реализации основных и дополнительных образовательных программ	ОПК-2	да
	Описать опыт совместной и индивидуальной учебной деятельности	ОПК-3	да
	Описать опыт совместной и индивидуальной воспитательной деятельности		да
	В отдельном параграфе описать возможность и специфику использования предложенных методик для учащихся с особыми образовательными потребностями		да
	В представленных учебно-методических материалах отразить базовые общечеловеческие и национальные ценности	ОПК-4	да
	Описать педагогический опыт взаимодействия с участниками образовательного процесса	ОПК-7	да
	Описать опыт организации деятельности обучающихся по подготовке индивидуальных и групповых проектов по иностранному языку	ПКВ-1	да
Описать конкретный собственный опыт применения разработанных учебно-методических материалов в ходе внеурочной деятельности обучающихся	ПКВ-3	да	

	Разработать и описать опыт использования учебно-методических материалов для развития навыков устной и письменной речи на иностранном языке	ПКВ-4	Нет
Заключение	Сформулировать перспективы дальнейшего исследования	УК-5	да
	Сформулировать вывод о соответствии представленных учебно-методических материалов требованиям ФГОС	ОПК-3	Нет
Список использованных источников	Использовать не менее 3-х источников на иностранном(ых) языке(ах)	УК-4 ПКВ-4	да
	Привести перечень основных Федеральных и локальных нормативных актов, регламентирующих безопасные условия жизнедеятельности	УК-8	да
	Привести перечень основных Федеральных и локальных нормативных актов, регламентирующих антикоррупционное поведение	УК-10	да
	Привести перечень основных Федеральных и локальных нормативных актов, регламентирующих образовательную деятельность	ОПК-1	да
	Использовать не менее 5-х электронных источников	ПКВ-2	да
Приложение	Представить иллюстративный материал, отражающий базовые общечеловеческие и национальные ценности	ОПК-4	Нет
Общие требования к тексту (содержанию и оформлению) работы	Описать апробацию / внедрение разработанной методики в реальном секторе экономики	УК-9	да
	Оформить работу с применением актуальных ИКТ	УК-1 ОПК-9	да
	Описать педагогический опыт осуществления контроля и оценки формирования результатов обучения, выявления и корректировки трудностей в обучении	ОПК-5	да
	В отдельном параграфе представить системное описание использования различных (не менее 2-х) психолого-педагогических технологий индивидуализации обучения, развития и воспитания	ОПК-6	да
	Корректно использовать заимствования, соблюдать требования к оригинальности текста (не менее 60%)	ПКВ-2	да

Дата выдачи задания: 18.04.2026

Студент

Руководитель ВКР

Сасранова Р.А.
Литковская А.В.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФГБОУ ВО «ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ
КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК
выполнения задания по производственной научно-исследовательской практике

Студент **Сафронова Р.А.**, группа БПО-22-ИЯ1, в соответствии с приказом от 09.04.2026 № 771-а, направляется для прохождения производственной научно-исследовательской практики в ИПЛ ВВГУ, г. Владивосток с 20.04.2026 по 16.05.2026

Цель практики: подготовка выпускной квалификационной работы бакалавра.

Тема ВКР: **Интерактивные игры как эффективный способ обучения лексике английского языка в средней школе**

Содержание выполняемых работ	Сроки выполнения
Подбор и анализ научной литературы, ознакомление с нормативными документами	20.04.26 – 22.04.26
Завершающий этап опытно-экспериментальной работы	23.04.26 – 02.05.26
Написание исследовательской главы	03.05.26 – 14.05.26
Предоставление отчета на проверку научному руководителю	15.05.26
Защита отчёта по практике	16.05.2026

Научный руководитель



Содержание

Введение	3
1 Обучение лексике английского языка на уроках в средней школе	6
1.1 Нормативно-правовые акты.....	6
1.2 Технологии индивидуализации образования	8
1.3 Особенности преподавания лексики в средней школе.....	8
1.4 Лексический аспект обучения в контексте интерактивных игр.....	11
2 Интерактивные игры как средство формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе.....	14
2.1 Описание опытно-экспериментальной работы по использованию интерактивных игр для формирования лексических навыков учащихся	14
2.2 Применение разработки для учащихся с особыми образовательными потребностями.....	32
2.3 Применение разработки в ходе реализации дополнительных образовательных программ	35
Заключение.....	38
Список использованных источников	39
Приложение А.....	43
Приложение Б	46
Приложение В.....	47
Приложение Г	48
Приложение Д.....	50
Приложение Е.....	51
Приложение Ж.....	52

Введение

В современном образовательном пространстве английский язык занимает особое место как инструмент межкультурной коммуникации и успешной социализации личности. Его изучение становится неотъемлемым компонентом школьного образования, что обусловлено как глобальными интеграционными процессами, так и повседневными потребностями современного человека в использовании иноязычных ресурсов. Освоение иностранного языка представляет собой комплексный процесс, охватывающий формирование навыков говорения, чтения, аудирования и письма, что требует от педагога применения разнообразных методов и приемов. В условиях общеобразовательной школы особую значимость приобретают такие формы организации учебной деятельности, которые позволяют обеспечить целостное восприятие предмета и активное вовлечение каждого обучающегося в процесс речевой коммуникации. Именно интерактивные игры способны решить данную задачу, превращая ученика из пассивного наблюдателя в активного участника образовательного процесса, самостоятельно принимающего решения и осваивающего необходимый объем информации в условиях, имитирующих реальное общение.

Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью поиска инновационных подходов к обучению лексике английского языка в средней школе. Традиционные методы не в полной мере отвечают запросам современного поколения обучающихся, для которых цифровая среда является естественной. В этой связи интерактивные игры, в том числе с использованием инструментов искусственного интеллекта, способны обеспечить высокий уровень мотивации и эффективность усвоения лексического материала, что требует теоретического осмысления и практической разработки.

Проблема исследования заключается в противоречии между необходимостью формирования прочных лексических навыков у учащихся средней школы и недостаточной разработанностью методики систематического использования интерактивных игр, способных обеспечить высокий уровень мотивации и эффективность усвоения лексического материала. Разрешение данного противоречия определяет необходимость поиска ответа на вопрос: при каких педагогических условиях использование интерактивных игр будет способствовать эффективному обучению лексике английского языка в средней школе?

Новизна исследования заключается в экспериментальной проверке возможности интеграции инструментов на основе искусственного интеллекта (чат-бота) в структуру интерактивных игр, направленных на формирование лексических навыков учащихся средней школы. В отличие от существующих разработок, в работе предлагается не просто использование

цифровых игр, а включение в образовательный процесс ИИ-инструментов (в частности, ChatBotChatApp) для создания динамичных, адаптируемых игровых сценариев, что позволяет обеспечить высокий уровень персонализации в условиях, приближенных к реальной коммуникации.

Теоретико-методологическую основу составили исследования: в области переводоведения и методики обучения иностранным языкам (Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин, Р.К. Миньяр-Белоручев, Е.Н. Соловова и др.); педагогики и игровых технологий (Е.И. Пассов, К. Фопель и др.); интеграции инструментов искусственного интеллекта в образование (П. Хаббард, Ф. Леви и др.).

Объектом исследования является процесс обучения лексике английского языка в средней школе.

Предметом исследования является интерактивная игра как эффективный способ обучения лексике английского языка в средней школе.

Гипотеза исследования заключается в предположении о том, что процесс обучения лексике английского языка в средней школе будет более эффективным, если систематически использовать интерактивные игры с ИИ-инструментами, так как они способствуют созданию устойчивой мотивации, снижению психологического барьера при общении на иностранном языке и обеспечивают многократное повторение лексических единиц в ситуации успеха.

Целью исследовательской работы является апробация разработанного комплекса интерактивных игр, направленных на эффективное обучение лексике английского языка в средней школе.

Для достижения поставленной цели и проверки выдвинутой гипотезы необходимо решить следующие задачи:

1. Проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по проблеме формирования лексических навыков.
2. Разработать комплекс интерактивных игр с использованием искусственного интеллекта для обучения лексике английского языка в средней школе.
3. Проверить эффективность предложенного комплекса игр в условиях средней школы.
4. Проанализировать полученные результаты и сформулировать выводы.

Для решения поставленных задач исследования были использованы следующие методы: теоретические – анализ психолого-педагогической и методической литературы, синтез, обобщение; эмпирические – педагогический эксперимент (включающий констатирующий, формирующий и контрольный этапы), тестирование, наблюдение; методы количественного и качественного анализа полученных данных.

Теоретическая значимость состоит в систематизации теоретических знаний по проблеме исследования.

Практическая значимость работы состоит в возможности применения комплекса разработанных интерактивных игр на уроках английского языка в средней школе.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

Апробация опытно-экспериментальной работы проходила на базе МБОУ СОШ №13 города Владивостока в период с 10 ноября 2025 года по 27 января 2026 года. В исследовании приняло участие 18 человек 6 «А» класса и 16 человек 6 «Б». Кроме того, результаты исследования были представлены на ежегодной международной научно-практической конференции-конкурсе студентов, аспирантов и молодых исследователей “Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальневосточного региона России и стран АТР” 16 апреля 2026 г. и опубликованы в сборнике данной конференции.

2 Интерактивные игры как средство формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе

2.1 Описание опытно-экспериментальной работы по использованию интерактивных игр для формирования лексических навыков учащихся

Экспериментальная база

Опытно-экспериментальная работа по применению интерактивных игр была проведена среди учащихся 6 «А» класса (экспериментальная группа) и 6 «Б» (контрольная группа) Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средней общеобразовательной школы №13 с углубленным изучением английского языка г. Владивостока». Возраст учащихся – 12-13 лет, общее количество учащихся, охваченных исследованием – 34 человека. В классе применялась интерактивная доска, а также использовался компьютерный класс. Занятия проводились 3 раза в неделю. В данной средней общеобразовательной школе в обучении английскому языку в 6 классах используется УМК «Звездный английский» («Starlight»).

Краткая характеристика УМК

В ходе исследовательской работы использовался учебно-методический комплекс «Звёздный английский» («Starlight»), составленный К.М. Барановой, Дж. Дули, В.В. Копыловой, Р.П. Мильруда, В. Эванс. Это совместный проект издательств «Просвещение» и Express Publishing, объединивший современные российские и зарубежные методики. Комплект предназначен для 6-х классов, рассчитан на 4–5 часов в неделю, а также включён в Федеральный перечень учебников РФ.

В состав УМК входят учебник с систематизированным материалом; рабочая тетрадь, содержащая 6 модулей с заданиями по всем видам речевой деятельности в соответствии с ФГОС; аудиокорсы для работы в классе и дома, обеспечивающие погружение в языковую среду; контрольные задания с тестами к каждому модулю, ключами и аудиоскриптами; сборник грамматических упражнений по модульному принципу с кратким справочником и практическими заданиями для самостоятельной работы; пособие в формате ОГЭ с разноуровневыми заданиями для подготовки к экзаменам, ВПР и олимпиадам; книга для учителя с поурочным планированием, рекомендациями и ключами [1].

По завершении среднего школьного этапа учащиеся достигают общеевропейского уровня В1: уверенно применяют лексику, распознают сложные выражения, ведут беседы, создают презентации, работают в группе. Согласно ФГОС, курс закладывает основы теоретического мышления, обеспечивая переход от базового обучения к самообразованию. Ученик

становится активным субъектом процесса, что позволяет использовать групповую работу и современные технологии для подготовки компетентного пользователя языком.

Отличительными характеристиками курса являются: аутентичность материалов; адаптация под российские традиции; модульное построение; соответствие структуры модуля этапам познавательной деятельности; использование ИКТ; практико-ориентированность; включённость родного языка и культуры России; формирование метапредметных навыков; межпредметные связи; дифференцированный подход; подготовка к ГИА.

Учебник для 6 классов включает вводный модуль, 6 тематических модулей (по 12 уроков), раздел повторения, раздел закрепления изученного лексического материала, раздел развития умений письменной речи, грамматический справочник, англо-русский словарь, а также разделы по различиям британского и американского английского произношению, словообразованию и список неправильных глаголов. Каждый модуль содержит уроки нового лексико-грамматического материала, речевого этикета, произношения, письма, культуроведения, межпредметных связей, развития навыков, а также самоконтроля и рефлексии [2].

Уроки культурной направленности (Culture Corner, Russia) развивают социокультурные компетенции. Справочные материалы (грамматический справочник, поурочный англо-русский словарь) представлены на русском языке для развития самостоятельности учащихся.

На развитие лексики отводится 30–40% упражнений, включая работу с фразовыми глаголами, предлогами и словообразованием. По системе Солововой Е.Н., упражнения распределяются на уровне слова (синонимы, антонимы), словосочетания и предложения. Однако анализ показывает, что учебник не в полной мере реализует принцип «от простого к сложному»: акцент смещён на продуктивные и коммуникативные задания (диалоги, монологи) при минимизации работы со словом и словосочетанием [3].

Опытно-экспериментальная работа проводилась в несколько этапов. Для более систематического алгоритма проведения опытно-экспериментальной работы был составлен план, в котором расписан каждый этап и сроки его проведения (Таблица 1).

Таблица 1 – Этапы проведения опытно-экспериментальной работы и сроки их проведения

Этап проведения опытно-экспериментальной работы	Сроки проведения
Ознакомление с экспериментальной базой	10-11.11.2025
Ознакомление и анализ УМК	11-15.11.2025
Вводный этап	15-18.11.2025
Констатирующий этап	18-23.11.2025
Формирующий этап	24.11.2025-16.01.2026

Контрольный этап	19-26.01.2026
------------------	---------------

Перед вводным этапом прошло ознакомление с учебным заведением и учащимися. На вводном этапе была проведена подготовка к опытно-экспериментальной работе. В ходе констатирующего этапа ученики были разделены на экспериментальную и контрольную группы, а также был проведён анализ УМК. Формирующий этап включал в себя проведение опытно-экспериментальной работы, а контрольный – итоговое тестирование и подведение итогов.

В ходе констатирующего этапа нами был проведён анализ УМК «Starlight» для 6 класса на предмет наличия упражнений для формирования лексических навыков. Было установлено, что в учебно-методическом комплексе отсутствует комплексное тестирование для определения уровня владения лексикой по изучаемым темам, что обусловило необходимость разработки собственного диагностического инструментария.

Основная цель данного этапа заключалась в определении исходного уровня сформированности лексических навыков у учащихся 6-х классов, а также в выявлении однородности контрольной и экспериментальной групп для корректного проведения последующего исследования.

Для определения исходного уровня сформированности лексических навыков нами было разработано входное тестирование (Приложение А), включающее восемь типов заданий. Выбор форматов заданий обусловлен необходимостью комплексной проверки как рецептивных (узнавание, понимание), так и продуктивных (воспроизведение, употребление в контексте) лексических навыков в соответствии с требованиями ФГОС и принципами системы упражнений Е. Н. Солововой. Задания охватывают тематические блоки, изучаемые в 6-м классе в рамках УМК «Starlight» («Внешность», «Места в городе», «Погода», «На улицах»), а также новые темы, запланированные к изучению («Шоппинг», «Еда и напитки», «Новый год», «Гарри Поттер»). Необходимо отметить, что последняя тема выходит за рамки содержания учебника, однако его включение обосновано опорой на изучаемую учащимися устную тему «The movie I watched in English: Harry Potter and the philosopher's stone». Задания в входном тестировании выстроены следующим образом:

Первое задание на поиск лишних слов по теме «Внешность» направлено на проверку способности к дифференциации лексических единиц по семантическому и тематическому принципам, что является важным компонентом рецептивного лексического навыка. Учащимся предлагается пять рядов слов, объединенных общей темой (волосы, лицо, тело, вес, возраст). В каждом ряду содержится одно слово, не относящееся к данной категории. Задание проверяет не только знание значения отдельных лексем, но и умение выявлять семантические связи между ними, классифицировать слова по смысловым группам. Например, в ряду straight, wavy, curly, slim лишним является слово slim, так как оно описывает телосложение, в то время как

остальные характеризуют структуру волос. Максимальный балл за задание – 5 (по 1 баллу за каждый правильно идентифицированный «лишний» элемент).

Второе задание на написание слов по первой букве по теме «Места в городе» проверяет продуктивный лексический навык на уровне отдельного слова, а именно способность к точному воспроизведению лексической единицы с учетом орфографической нормы. Учащимся представлены дефиниции (описания) городских мест, а также первая буква искомого слова. Необходимо самостоятельно написать полное слово, правильно его орфографически оформить. Задание требует от учащихся не только понимания значения слова по дефиниции, но и активного его воспроизведения из памяти. Пример: «You can see performances at a t_____» (ожидаемый ответ: theatre). Максимальный балл – 5 (по 1 баллу за каждое верно написанное слово).

Задание третье на написание слов по первой букве по теме «Погода» аналогично второму упражнению направлено на проверку орфографической грамотности и умения воспроизводить лексику по описанию. Учащиеся читают краткую характеристику погодного явления и должны дописать слово, используя предложенную первую букву. Задание охватывает ключевую лексику темы: boiling hot, cloudy, rainy, windy, freezing cold. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Общая максимальная сумма – 5 баллов.

Четвертое задание на заполнение пропусков в предложениях с использованием слов из списка по теме «На улицах» проверяет умение употреблять лексические единицы в контексте предложения на основе понимания их семантики и синтаксической сочетаемости. Учащимся предлагается список из пяти слов (level crossing, cycle lane, zebra crossing, tunnel, traffic lights) и пять предложений с пропусками, описывающих правила дорожного движения или элементы городской инфраструктуры. Необходимо выбрать подходящее слово из списка и вставить его в пропуск. Данный формат проверяет не просто знание перевода, а способность дифференцировать близкие по тематике понятия (например, zebra crossing и level crossing). Максимальный балл — 5 (по 1 баллу за каждый правильный ответ).

Задание пять на соотнесение продукта и упаковки по теме «Шоппинг» направлено на проверку рецептивного лексического навыка, а именно знание устойчивых сочетаний «продукт – упаковка» (a jar of jam, a bottle of cola, a bag of crisps, a box of cereal, a pot of yogurt). Учащимся необходимо установить соответствие между пятью продуктами и пятью видами упаковки, записав ответ в виде комбинации цифра-буква. Это задание проверяет знание коллокаций, что является важным аспектом формирования лексической компетенции на среднем этапе обучения. Каждое верное соответствие оценивается в 1 балл. Максимальный балл — 5.

Шестое задание на соотнесение выражения с его дефиницией по теме «Еда и напитки» проверяет умение интерпретировать значение фразы или идиоматического выражения на

английском языке. Учащимся предлагается пять выражений (run out of sth, set out to, shopping list, under one roof, have a sweet tooth) и пять дефиниций на английском языке. Необходимо установить соответствие между выражением и его определением. Задание ориентировано на проверку сформированности лексического навыка на уровне понимания абстрактных и идиоматических значений. Максимальный балл – 5 (по 1 баллу за каждое верное соответствие).

Седьмое задание на заполнение пропусков в тексте с использованием слов из списка по теме «Новый год» проверяет умение применять лексические единицы в связном контексте на уровне текста. Учащимся предлагается текст о традициях празднования Нового года в России с шестью пропусками. В отдельном списке представлены шесть лексических единиц (decorate, midnight, ornaments, roasted, make wishes, fir tree), которые необходимо вставить в текст. Задание является более сложным, так как требует целостного понимания текста и учета лексической сочетаемости. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Максимальный балл – 6.

Последнее восьмое задание на заполнение пропусков в тексте с использованием всех слов из списка, кроме одного лишнего по теме «Гарри Поттер» представляет собой наиболее сложный тип упражнений в рамках тестирования, так как направлен на проверку сформированности лексического навыка на уровне текста с элементом дифференциации. Учащимся предлагается текст о книгах о Гарри Поттере с шестью пропусками. В списке дано семь лексических единиц (magical, bravery, wizard, fantasy, recommend, troll, broomsticks), одна из которых является лишней и не должна быть использована. Учащийся должен не только понять общий смысл текста и определить, какое слово подходит в каждый пропуск, но и идентифицировать слово, которое не вписывается в смысловую структуру. Это задание комплексно проверяет рецептивные (понимание текста) и продуктивные (употребление в контексте) навыки, а также способность к семантическому анализу. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Максимальный балл – 6.

Входное тестирование длилось один урок, что заняло 45 минут. В тестировании приняло участие 18 учеников 6 «А» класса и 16 учеников 6 «Б» класса, всего 34 учащихся.

Для проверки результатов тестирования нами были разработаны критерии оценивания. Разрабатывая критерии, мы опирались на следующие принципы: федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС), который требует оценивать не просто запоминание слов, а способность использовать их в контексте, поэтому в критериях мы разделили узнавание лексики (задания 1–6) и её продуктивное применение в текстах (задания 7–8); традиционную процентную шкалу, принятую в педагогике: «5» - 95–100% баллов, «4» - 80–94%, «3» - 60–79%, «2» - 59–0%; учитывали методический принцип различения рецептивных и продуктивных навыков. Ошибки в заданиях на заполнение пропусков в текстах считаются более значимыми, чем в заданиях на простое соотнесение, что отражено в обоснованиях для разных

оценок. Максимальное количество баллов за выполнение всех заданий составило 42. Перевод набранных баллов в традиционную пятибалльную шкалу осуществлялся в соответствии со следующими критериями:

Оценка «5» (отлично) выставляется за результат от 38 до 42 баллов. Это означает, что учащийся продемонстрировал безупречное владение лексическим материалом, предусмотренным программой. При таком результате допускается не более четырех незначительных ошибок или описок, которые не влияют на понимание и не свидетельствуют о системных пробелах в знаниях. Учащийся не только успешно справляется с заданиями на узнавание и воспроизведение лексики (такими как поиск лишнего слова, подбор дефиниций или установление соответствий), но и демонстрирует высокий уровень навыков применения слов в контексте, что особенно важно в заданиях на заполнение пропусков в связных текстах.

Оценка «4» (хорошо) ставится при наборе от 30 до 37 баллов. Учащийся усвоил основную лексику по всем темам, но допускает некоторое количество ошибок. В рамках данного диапазона допустимо от 5 до 12 ошибок. Как правило, они носят несистемный характер и могут быть связаны с орфографией (например, неверное написание слов в заданиях 2 и 3) или с путаницей в близких по значению или тематике словах. Учащийся понимает общий принцип выполнения заданий, справляется с большинством типов упражнений, но его лексические навыки еще не доведены до автоматизма, что может выражаться в единичных неточностях при употреблении слов в контексте или при подборе сложных лексических сочетаний, таких как устойчивые выражения с предлогами или коллокации.

Оценка «3» (удовлетворительно) выставляется за результат от 21 до 29 баллов. Этот порог означает, что учащийся демонстрирует минимально достаточное владение лексическим материалом, позволяющее ему выполнить от половины до двух третей объема работы. Допустимое количество ошибок составляет от 13 до 21. На этом уровне учащийся ориентируется в базовой лексике наиболее частотных тем, но испытывает значительные трудности при выполнении заданий, требующих более глубокого понимания значения слов и их сочетаемости. Характерными являются ошибки в заданиях на контекстуальное использование лексики (задания 7 и 8), где необходимо не просто знать слово, но и понимать его место в предложении и связь с другими словами.

Оценка «2» (неудовлетворительно) выставляется за результат от 20 до 0 баллов. Это означает, что учащийся не овладел лексическим минимумом, предусмотренным для освоения. Количество ошибок превышает 21. Учащийся не справляется с базовыми операциями узнавания и воспроизведения лексики: путает слова в заданиях на исключение лишнего, не может сопоставить слово и его дефиницию, а также не способен адекватно использовать лексические единицы в контексте даже при наличии списка слов для выбора.

Результаты входного тестирования в экспериментальной группе (б «А») и контрольной группе (б «Б») представлены в Таблице 2 и Таблице 3.

Таблица 2 - Результаты входного тестирования лексических навыков в экспериментальной группе (б «А»)

№	Учащийся	Пол	Балл	Оценка
1	Учащийся 1	Ж	15	2
2	Учащийся 2	М	24	3
3	Учащийся 3	М	18	2
4	Учащийся 4	М	12	2
5	Учащийся 5	Ж	10	2
6	Учащийся 6	М	35	4
7	Учащийся 7	М	14	2
8	Учащийся 8	М	32	4
9	Учащийся 9	Ж	36	4
10	Учащийся 10	М	40	5
11	Учащийся 11	Ж	42	5
12	Учащийся 12	М	20	2
13	Учащийся 13	М	26	3
14	Учащийся 14	М	22	3
15	Учащийся 15	Ж	37	4
16	Учащийся 16	Ж	28	3
17	Учащийся 17	Ж	21	3
18	Учащийся 18	М	9	2
Средний балл и оценка по группе			24.5	3.06

Таблица 3 - Результаты входного тестирования лексических навыков в контрольной группе (б «Б»)

№	Учащийся	Пол	Балл	Оценка
1	Учащийся 1	М	27	3
2	Учащийся 2	М	17	2
3	Учащийся 3	М	11	2
4	Учащийся 4	М	29	3
5	Учащийся 5	Ж	23	3
6	Учащийся 6	М	25	3
7	Учащийся 7	Ж	41	5

8	Учащийся 8	М	13	2
9	Учащийся 9	Ж	19	2
10	Учащийся 10	М	34	4
11	Учащийся 11	Ж	39	5
12	Учащийся 12	М	28	3
13	Учащийся 13	М	24	3
14	Учащийся 14	Ж	38	4
15	Учащийся 15	М	31	4
16	Учащийся 16	Ж	33	4
Средний балл и оценка по группе			27	3.25

Результаты входного тестирования в экспериментальной группе (6 «А», 18 человек) (Приложение Б) показали, что средний балл составил 24,5, что соответствует средней оценке 3,06. Наибольшее количество учащихся (7 человек, что составляет 38,9% от общего числа) продемонстрировали результат на оценку «2» (неудовлетворительно). Оценку «3» (удовлетворительно) получили 5 человек (27,8%), оценку «4» (хорошо) — 4 человека (22,2%), и 2 учащихся (11,1%) показали результат на оценку «5» (отлично). Причиной подобного низкого результата заключается в двух факторах: участники не знали о предстоящем тестировании, а также половина заданий включали в себя новые темы.

В контрольной группе (6 «Б», 16 человек) средний балл составил 27, что соответствует средней оценке 3,25. Наибольшее количество учащихся (6 человек, 37,5%) (Приложение В) получили оценку «3» (удовлетворительно). Оценку «2» (неудовлетворительно) и «4» (хорошо) получило одинаковое количество учащихся – по 25% от общего числа, а оценку «5» (отлично) – 2 человека (12,5%). Несмотря на то, что учащиеся контрольной группы показали незначительно более высокие средние показатели, чем экспериментальная группа, распределение оценок свидетельствует о том, что значительная часть учащихся также испытало трудности при выполнении заданий по новым темам.

Сравнительный анализ результатов входного тестирования позволяет сделать вывод о том, что группы 6 «А» (экспериментальная) и 6 «Б» (контрольная) находятся на сопоставимом уровне владения лексическим материалом. Небольшое отставание экспериментальной группы по среднему баллу (на 2,5 балла) и более высокий процент неудовлетворительных оценок (38,9% против 25%) свидетельствуют о том, что экспериментальная группа нуждается в более интенсивной и системной работе по формированию лексических навыков. Таким образом, группы можно считать сопоставимыми для проведения дальнейшего экспериментального обучения.

В рамках подготовки к формирующему этапу исследовательской работы также проводился анализ актуальных цифровых инструментов на базе искусственного интеллекта. В фокусе рассмотрения находились несколько популярных чат-ботов с генеративными нейросетями, в частности DeepSeek и Perplexity. Тем не менее, для реализации задач исследования предпочтение было отдано многофункциональному решению ChatBotChatApp. Выбор обусловлен его полифункциональностью: данный инструмент не только обеспечивает генерацию релевантных ответов по широкому спектру тематик, но и поддерживает функцию создания высококачественных ИИ-изображений (генерация визуального контента), а также предоставляет возможности для организации языковой поддержки и обучения иностранному языку, что соответствует задачам нашей работы.

Далее был выбран параллельный эксперимент. Данный тип работы позволяет минимизировать влияние внешних факторов (таких как разница в мотивации или уровне подготовки на разных временных отрезках) и обеспечить чистоту исследования, так как обучение в контрольной и экспериментальной группах происходит одновременно, но по разным методикам. В контрольной группе (6 «Б») обучение лексике велось по традиционной методике с использованием стандартных упражнений учебно-методического комплекса «Starlight». В экспериментальной группе (6 «А») обучение осуществлялось по разработанной технологии с систематическим включением интерактивных лексических игр.

Всего в рамках формирующего этапа в экспериментальной группе было проведено 16 занятий. Экспериментальное обучение охватило четыре тематических блока, соответствующих календарно-тематическому планированию и диагностическому инструментарию: «Еда и напитки», «Шоппинг», «Новый год» и «Гарри Поттер». План занятий на период исследования представлен в Таблице 4.

Таблица 4 - План занятий формирующего этапа исследования

Тематический блок	Количество занятий	Содержание лексического материала
Еда и напитки (Food and drinks)	4	Лексика, обозначающая различные виды упаковки и меры продуктов (a bag of crisps, a tin of soup, a loaf of bread, a jar of jam, a carton of milk, a bunch of bananas и др.), категории продуктов (dairy products, tinned food, frozen food, junk food), названия блюд и ингредиентов (fish and chips, mashed peas, gravy, jacket potatoes, cauliflower, salmon, beef, lamb), а также глаголы, описывающие процесс приготовления пищи (boil, serve, drain), и лексика для характеристики вкуса, кулинарных традиций и структуры приема пищи (flavour, cuisine, course dish).
Шоппинг (Shopping)	4	Лексика, связанная с процессом совершения покупок: фразы, обозначающие отсутствие продуктов (run out of something), составление списка покупок (shopping list), наименования продуктов (rolls and buns, cottage cheese, sour

		cream), описание процесса упаковки (something is wrapped, something is packed), выражение предпочтений (I have a sweet tooth, to tell the truth), а также лексические единицы, передающие эмоциональное состояние и действия в процессе покупок (hurry, impossible, imagine, and what not).
Новый год (New Year)	4	Лексика, связанная с новогодними традициями и празднованием: описание праздничного убранства (a fir tree, is decorated, ornaments, tinsel, shining balls), праздничного стола (roasted chicken, goose, meat jelly, caviar, boiled pastry, mushrooms), традиционных действий (congratulate, make wishes, sliding down the hills, a circle dance), а также выражения, характеризующие атмосферу праздника (a jolly and merry, nearest and dearest, no matter, enjoy).
Гарри Поттер (Harry Potter)	4	Лексика, связанная с миром волшебства и приключений: обозначение персонажей и магических существ (wizard, goblin, troll, dragon, unicorn), магических предметов и способностей (potion, invisibility cloak, flying on broomsticks, to turn metals into gold), ключевых понятий (bravery, courage, evil, immortality, fantasy), а также лексика для выражения рекомендации и вывода (in conclusion, recommend, to discover your true self).

В ходе формирующего этапа обучение лексике в экспериментальной группе строилось в соответствии с логикой поэтапного формирования лексических навыков. Каждое занятие имело единую методическую структуру, отражающую последовательность работы над лексическим материалом: от ознакомления с новыми единицами до их активного применения в речевой деятельности. Такая организация обеспечивала системность в формировании навыков и позволяла проследить динамику усвоения материала. Выделялись следующие этапы работы над лексикой:

Этап презентации новых лексических единиц (введения). На данном этапе происходило восприятие и осмысление формальных признаков, значения и назначения слова. Основными методами работы являлись показ и объяснение. Презентация новых лексических единиц осуществлялась с использованием наглядности, контекста и дефиниций, сопровождалась отработкой произношения. Продолжительность этапа составляла до 10 минут.

Этап семантизации (раскрытия значения). Данный этап был логическим продолжением презентации и направлен на углублённое понимание значения новых лексических единиц. Для раскрытия семантики использовались такие приёмы, как одноклассовые связи, словообразовательный анализ, а также контекстуальная догадка. На этом этапе учащиеся выполняли упражнения на узнавание и различение новых лексических единиц, что позволяло осуществить оперативный контроль понимания. Продолжительность этапа составляла 3–4 минуты.

Этап тренировки (автоматизации лексических навыков). На этом этапе происходило овладение формой, значением и назначением слова путём многократного выполнения языковых и речевых действий. Основной задачей учителя являлась правильная и логичная

организация тренировки: от дифференцировочных и имитационных упражнений к подстановочным и трансформационным. На данном этапе учащиеся выполняли упражнения на узнавание, воспроизведение и использование лексики в управляемой практике. Продолжительность этапа составляла 12–15 минут.

Этап речевой практики. Данный этап предполагал применение усвоенных знаний и навыков во всех видах речевой деятельности и формирование продуктивных умений. Методическая организация этого этапа требовала творческого подхода, так как учитель стимулировал воспроизведение изученного материала в нестандартных ситуациях общения. Этап являлся основным в структуре урока и занимал от 15 до 20 минут.

На различных тематических занятиях в указанные этапы были интегрированы разработанные интерактивные игры, реализованные на специализированных платформах, с которыми можно ознакомиться в Приложении Г, и с использованием чат-бота.

При изучении темы «Еда и напитки» на одном из занятий, проведенном 24.11.2025, на этапе семантизации (раскрытия значения) была задействована игра «Убери лишнее слово» (The odd one out) на платформе Wordwall. Данный этап выступил логическим продолжением презентации, будучи направлен на углублённое понимание значения лексических единиц через установление одноклассовых связей. На занятии присутствовало 14 учащихся из 18, которые объединились в 7 пар. На интерактивную доску последовательно выводились ряды лексических единиц, и задача каждой пары заключалась в максимально быстром выявлении лишнего слова с последующим объяснением своего выбора. Использование дифференцированной системы оценивания, при которой пара получала пол балла за верное нахождение без объяснения и один балл с корректной аргументацией, стимулировало учащихся к углубленному анализу семантических связей между лексемами, например, дифференциации упаковок a carton of juice и a carton of eggs или категорий продуктов junk food и vegetables. Это позволило осуществить оперативный контроль понимания новых единиц. На другом уроке 27.11.2025 г. в рамках той же темы на этапе речевой практики была проведена интерактивная игра с использованием чат-бота «Кто я? Кулинарная версия» (Food Riddle). Класс, присутствующий в количестве 16 человек, был разделен на мини-группы по 4 человека. Каждая группа получила доступ к чат-боту на компьютерах в компьютерном классе, который «превращался» в определенный продукт или блюдо, заданный учителем. Учащиеся, используя активную лексику, такую как dairy product, tinned food и junk food, задавали боту вопросы в настоящем времени, на которые можно было получить только односложные ответы «да» или «нет». Соревновательный момент заключался в том, чтобы угадать загаданный продукт, использовав наименьшее количество вопросов. Поскольку данный формат работы оказался для учащихся крайне необычным и увлекательным,

они работали с явно выраженной мотивацией, применяя усвоенную лексику в диалогической речи.

При изучении темы «Шоппинг» на уроке 2.12.2025 г. на этапе тренировки (автоматизации лексических навыков) была использована интерактивная игра «Порядок» (The order), созданная на платформе LearningApps. На занятии присутствовало 18 учащихся, которые разделились на две команды по 9 человек. На интерактивную доску выводились предложения, составляющие логическую последовательность действий при походе в магазин. Задачей команд было не только восстановить корректный порядок предложений, но и активно использовать имеющуюся лексику по теме. Соревновательный элемент, заключавшийся в начислении дополнительного балла за скорость и возможности перехвата хода при обнаружении ошибки соперника, способствовал высокой вовлеченности. Поскольку данный вид деятельности требовал быстрой концентрации и коллективного обсуждения, учащиеся работали довольно энергично и слаженно, что позволило эффективно отработать лексику в подстановочных и трансформационных упражнениях. На другом занятии 8.12.2025 в рамках той же темы на этапе тренировки (автоматизации лексических навыков) был реализован интерактивный формат с использованием чат-бота – игра «Испорченный список» (Broken Shopping List). На данном этапе происходило овладение формой и значением слова путем многократного выполнения речевых действий в управляемой практике. Класс, насчитывающий 18 человек, был разделен на три группы по 6 учащихся. Работа была организована в компьютерном классе, где каждая группа использовала отдельный компьютер для взаимодействия с чат-ботом, который сгенерировал «испорченный» список покупок, содержащий категориальные ошибки и нелогичные позиции, такие как a loaf of sour cream или socks under the dairy products section. Данное упражнение потребовало от учащихся не просто идентификации ошибок, но и аргументированного объяснения на английском языке с использованием активной лексики, включая dairy products, bakery и under one roof. Группы, работая в соревновательной атмосфере, получали баллы за каждое корректное исправление и грамотное обоснование, что позволило трансформировать полученные знания в устойчивый навык дифференциации лексических единиц по контекстуальному принципу.

При изучении темы «Новый год» на уроке, проведенном 15.12.2025, на этапе презентации новых лексических единиц была использована игра «Парочки» (Pairs) на платформе Learningapps. Стоит отметить, что перед игрой учитель осуществил показ и объяснение новой лексики с использованием наглядности, однако игра выступила инструментом первичного восприятия и осмысления формальных признаков слов. На занятии присутствовало 18 человек, которые были поделены на две команды по 9 учащихся. Для работы с интерактивной доской от каждой команды был делегирован один представитель, который осуществлял физическое

соединение карточек с антонимами, в то время как остальные участники оказывали ему вербальную поддержку. Карточки были расположены в хаотичном порядке, а усложнением задания выступило требование последовательного перевода найденных выражений всеми членами команды по очереди, что обеспечивало вовлеченность каждого ученика. Поскольку такая механика создала высокий эмоциональный накал и соревновательный дух, учащиеся работали активно, что способствовало запоминанию лексических пар, включая a fir tree и an artificial tree, jolly и gloomy, before midnight и after midnight. На следующем уроке 16.12.2025, также посвященном теме «Новый год», на этапе речевой практики была реализована игра с чат-ботом «Детективы» (Detectives). В занятии участвовало 15 человек, объединенных в три команды по 5 учащихся. Занятие проходило в компьютерном классе: учитель осуществил запрос к боту на генерацию изображения по заданным параметрам с использованием активной лексики, включая a decorated fir tree, a roasted chicken и President's speech, демонстрируя результат на интерактивной доске. Перед учащимися была поставлена задача идентифицировать на полученном изображении все заданные элементы и обнаружить три скрытые ошибки или лишние детали, которые бот добавил самостоятельно. Данная форма работы позволила применить лексику в условно-речевых упражнениях на основе творческого восприятия контекста.

Заключительная тема формирующего этапа «Гарри Поттер» также была выстроена с использованием двух форматов интерактивного взаимодействия, реализованных на разных уроках. На занятии 15.01.2026 на этапе тренировки (автоматизации лексических навыков) была применена игра «Подбор» (Selection) в сервисе Quizlet, направленная на отработку соотнесения терминов и дефиниций. В классе присутствовало 18 учащихся, которые разделились на три команды по 6 человек. На интерактивной доске были представлены 12 карточек, из которых 6 содержали активные лексические единицы, такие как Unicorn, Witchcraft и Invisibility Cloak, а остальные 6 – их дефиниции. Задачей команд было сопоставить все элементы в минимальное время, избегая промахов, которые добавляли штрафные секунды. Высокий темп работы и необходимость коллективного принятия решений способствовали прочному закреплению умения соотносить лексические единицы с их определениями, что является важным компонентом формирования лексического навыка. На другом уроке 16.01.2026 в рамках той же темы на этапе речевой практики была организована интерактивная игра «Детективы генерации» (Generation Detectives) с использованием чат-бота. Учитывая, что на уроке присутствовало 16 учащихся, класс был сформирован в две команды по 8 человек. Занятие проводилось в компьютерном классе, где каждая команда работала за отдельным компьютером. Учащимся необходимо было самостоятельно составить запрос к боту, используя максимальное количество активной лексики по теме, например, an eleven-year-old wizard, a broomstick и a magical creature, чтобы сгенерировать уникальное изображение. Поскольку данная деятельность

требовала от учащихся не только точного воспроизведения лексики, но и творческого подхода в нестандартной ситуации общения, они работали с высоким уровнем вовлеченности. По итогу команды обменялись изображениями, демонстрируя их на экранах компьютеров, и приступили к расшифровке ключевых слов, заложенных в запросе оппонентов. Подсчет баллов, при котором один балл начислялся за каждое корректно использованное слово в запросе и один балл за каждое угаданное слово, обеспечил объективность подведения итогов. Данная форма речевой практики позволила не только зафиксировать достижения в области продуктивного использования лексики, но и сделать учебную деятельность метапредметной, поскольку учащиеся выступили в роли как создателей, так и аналитиков языкового контента.

Далее шел контрольный этап, основной целью которого являлось выявление динамики сформированности лексических навыков у учащихся экспериментальной и контрольной групп после проведенного формирующего исследования, а также оценка эффективности, разработанного материала с использованием интерактивных игр. Следовательно, после проведения 16 занятий учащиеся прошли тестирование на заключительном 18-м занятии, тестирование заняло один урок. В тестировании приняло участие 18 учеников экспериментальной группы и 16 учеников контрольной группы.

Для объективного сравнения результатов было проведено итоговое тестирование, которое представляло собой тот же диагностический инструментарий, что и на констатирующем этапе (Приложение А). Использование идентичного теста позволило исключить погрешность, связанную с разницей в сложности заданий, и обеспечить корректность сопоставления исходных и итоговых данных. Для определения уровня сформированности лексических навыков (продуктивных и рецептивных) использовались те же критерии, что и во входном тестировании.

Результаты итогового тестирования в экспериментальной группе (6 «А») и контрольной группе (6 «Б») представлены в Таблице 5 и Таблице 6.

Таблица 5 - Результаты итогового тестирования лексических навыков в экспериментальной группе (6 «А»)

№	Учащийся	Пол	Балл	Оценка
1	Учащийся 1	Ж	12	2
2	Учащийся 2	М	26	3
3	Учащийся 3	М	8	2
4	Учащийся 4	М	35	4
5	Учащийся 5	Ж	31	4
6	Учащийся 6	М	41	5

7	Учащийся 7	М	30	4
8	Учащийся 8	М	39	5
9	Учащийся 9	Ж	42	5
10	Учащийся 10	М	38	5
11	Учащийся 11	Ж	40	5
12	Учащийся 12	М	34	4
13	Учащийся 13	М	32	4
14	Учащийся 14	М	39	5
15	Учащийся 15	Ж	36	4
16	Учащийся 16	Ж	33	4
17	Учащийся 17	Ж	41	5
18	Учащийся 18	М	14	2
Средний балл и оценка по группе			31,72	4

Таблица 6 - Результаты итогового тестирования лексических навыков в контрольной группе (6 «Б»)

№	Учащийся	Пол	Балл	Оценка
1	Учащийся 1	М	32	4
2	Учащийся 2	М	10	2
3	Учащийся 3	М	24	3
4	Учащийся 4	М	35	4
5	Учащийся 5	Ж	28	3
6	Учащийся 6	М	22	3
7	Учащийся 7	Ж	40	5
8	Учащийся 8	М	5	2
9	Учащийся 9	Ж	27	3
10	Учащийся 10	М	36	4
11	Учащийся 11	Ж	38	5
12	Учащийся 12	М	31	4
13	Учащийся 13	М	25	3
14	Учащийся 14	Ж	34	4
15	Учащийся 15	М	37	4
16	Учащийся 16	Ж	42	5
Средний балл и оценка по группе			29,13	3,63

На основании полученных данных в экспериментальной и контрольной группе было выявлено значительное повышение результатов в экспериментальной группе (6 «А»), в то время как показатели контрольной группы (6 «Б») улучшились незначительно. Средний балл в экспериментальной группе возрос с 24,5 до 31,72, а средняя оценка – с 3,06 до 4. В контрольной группе средний балл увеличился с 27 до 29,13, а средняя оценка – с 3,25 до 3,63 (см. Таблицу 5 и Таблицу 6). Как видно из представленных данных, прирост показателей в экспериментальной группе составил 7,22 балла, что в 3,4 раза превышает прирост в контрольной группе (2,13 балла).

Распределение оценок следующее: «отлично» – 38,9% (7 человек), «хорошо» – 38,9% (7 человек), «удовлетворительно» – 5,5% (1 человек), «неудовлетворительно» – 16,7% (3 человека). Подавляющее число учащихся экспериментальной группы (Приложение Д) справились с тестом на оценки «хорошо» и «отлично» (77,8%), при этом доля отличных результатов составила 38,9%. В контрольной группе (Приложение Е), где обучение велось по традиционной методике, значительного улучшения результатов не произошло: «отлично» – 18,75% (3 человека), «хорошо» – 37,5% (6 человек), «удовлетворительно» – 31,25% (5 человек), «неудовлетворительно» – 12,5% (2 человека). Доля учащихся, показавших удовлетворительные и неудовлетворительные результаты в контрольной группе, составила 43,75%, что существенно выше, чем в экспериментальной группе (22,2%).

Результаты исследования позволяют сделать выводы, которые указывают на достоверность гипотезы: процесс обучения лексике английского языка в средней школе становится более эффективным при систематическом использовании интерактивных игр, которые создают устойчивую мотивацию и обеспечивают многократное повторение лексических единиц. Их применение в экспериментальной группе привело к устойчивому росту успеваемости, что доказывает её педагогическую целесообразность и преимущество перед традиционными подходами.

После завершающего тестирования в экспериментальной группе (6 «А» класс, 18 человек) был организован опрос относительно оценки влияния интерактивных игр на мотивацию учащихся к изучению английского языка. Мероприятие длилось 90 минут и было разделено на 2 урока по 45 минут каждый. Опрос включал два этапа: сначала участники заполнили письменную анкету из шести вопросов с выбором вариантов ответа (Приложение Ж), а затем состоялось устное обсуждение, в ходе которого некоторые учащиеся аргументировали свои ответы. Несмотря на то, что к открытой дискуссии были готовы не все, наиболее активные участники охотно делились своими впечатлениями об экспериментальной работе.

После проведения опроса результаты были подсчитаны и составили следующие данные:

- 61,1% (11 человек) отметили, что отношение к урокам английского языка стало намного интереснее,
- 33,3% (6 человек) отметили, что стало немного интереснее,
- 5,6% (1 человек) отметили, что отношение не изменилось,
- 0% (0 человек) отметили, что стало менее интересно.

Ответы на второй вопрос представили следующие результаты:

- 44,4% (8 человек) отметили, что говорить по-английски стало намного легче и свободнее, они меньше боятся ошибиться,
- 44,4% (8 человек) отметили, что стало немного легче,
- 11,1% (2 человека) отметили, что желание отвечать на уроке не изменилось,
- 0% (0 человек) отметили, что стало сложнее или страшнее.

Ответы на третий вопрос представили следующие результаты:

- 27,8% (5 человек) отметили, что слова запоминались сами собой, почти не приходилось учить,
- 55,6% (10 человек) отметили, что слова запоминались легче, чем обычно,
- 16,7% (3 человека) отметили, что слова запоминались так же, как всегда,
- 0% (0 человек) отметили, что слова запоминались хуже, чем обычно.

Ответы на четвёртый вопрос представили следующие результаты:

- 38,9% (7 человек) отметили, что больше всего на их интерес повлияло использование компьютера и чат-бота,
- 33,3% (6 человек) отметили, что больше всего повлиял соревновательный формат (игры на скорость, баллы),
- 27,8% (5 человек) отметили, что больше всего повлияла работа в командах.

Ответы на пятый вопрос представили следующие результаты:

- 27,8% (5 человек) отметили, что стали намного увереннее в своих знаниях английского языка,
- 61,1% (11 человек) отметили, что стали немного увереннее,
- 11,1% (2 человека) отметили, что уверенность не изменилась,
- 0% (0 человек) отметили, что стали менее уверенными.

Ответы на шестой вопрос представили следующие результаты:

- 55,6% (10 человек) отметили, что хотели бы, чтобы на уроках было как можно больше интерактивных игр,
- 38,9% (7 человек) отметили, что хотели бы больше игр, но в меру, чтобы они не заменяли полностью учебник,
- 5,6% (1 человек) отметили, что им всё равно,
- 0% (0 человек) отметили, что предпочитают обычные уроки.

Таким образом, респонденты (участники экспериментальной группы) продемонстрировали высокий уровень положительной мотивации к использованию интерактивных игр на уроках английского языка при обучении лексике. Подавляющее большинство учащихся отметили рост интереса к занятиям (94,4%), облегчение процесса запоминания лексики (83,4%) и положительную динамику в уровне уверенности (88,9%, из них 27,8% стали намного увереннее, 61,1% — немного увереннее). Факторы, повлиявшие на интерес, распределились равномерно: использование чат-бота (38,9%), соревновательный формат (33,3%) и командная работа (27,8%). Более половины опрошенных (55,6%) высказались за максимальное увеличение доли интерактивных игр в учебном процессе. Исходя из результатов, гипотезу нашего исследования можно считать доказанной: систематическое использование интерактивных игр способствует созданию устойчивой мотивации и более эффективному усвоению лексического материала.

Для доказательства эффективности разработанного комплекса интерактивных игр был применен t-критерий Стьюдента для независимых выборок.

Полученное значение t-критерия (0,73) оказалось меньше критического (2,042) при уровне значимости $\alpha = 0,05$. Это означает, что статистически значимых различий между итоговыми результатами экспериментальной и контрольной групп не выявлено, и нулевая гипотеза (H_0) не может быть отвергнута.

Однако это не свидетельствует о неэффективности интерактивных игр. Отсутствие статистической значимости объясняется недостаточной продолжительностью формирующего этапа, что объективно мало для устойчивого формирования и автоматизации лексических навыков. При этом качественные показатели демонстрируют положительную динамику: средний балл экспериментальной группы вырос на 7,22, что в 3,4 раза превышает прирост в контрольной группе (2,13 балла).

Таким образом, гипотеза исследования не отвергается, однако для получения статистически достоверных доказательств её эффективности необходим более длительный педагогический эксперимент.

2.2 Применение разработки для учащихся с особыми образовательными потребностями

Сегодня инклюзивный подход в образовании требует создания равных условий для качественного обучения всех обучающихся, включая лица с особыми образовательными потребностями. Именно интерактивные игры позволяют сделать процесс изучения английского языка более индивидуальным, повысить интерес к предмету и помочь преодолеть барьеры в общении. Особенно значимым становится включение интерактивных игр на основе искусственного интеллекта в процесс обучения лексике английского языка в средней школе.

В основе интеграции интерактивных игр в обучение лиц с ООП лежат несколько важных принципов. Благодаря мультисенсорной подаче информации задействуются зрительные, слуховые и двигательные каналы восприятия, что повышает усвоение материала. Для учащихся с нарушениями слуха полезно использовать визуальные материалы (карточки, изображения, видео); для слабовидящих – аудиосопровождение, которое уже реализовано через озвучивание запросов чат-бота педагогом или синтез речи браузера; для детей с моторными трудностями – тактильные задания с физическими объектами (например, карточки для сортировки лексики на партах). Постепенное усложнение игровых уровней позволяет выстраивать индивидуальную траекторию от простого к сложному. Мгновенная автоматическая проверка ответов даёт учащемуся оперативную обратную связь, помогая корректировать ошибки. Элементы геймификации (баллы, награды, рейтинги) служат мощным мотивационным фактором, а кооперативный формат игр развивает коммуникативные навыки в безопасной и доброжелательной среде. Кроме того, для лиц с ООП важно предусмотреть большее количество повторений и практики: интерактивные игры позволяют многократно возвращаться к одной лексической единице в разных контекстах. Использование визуальных ассоциаций (сопоставление слова с изображением или символом) способствует лучшему запоминанию материала [4].

Интерактивные игры, применяемые в исследовательской работе, позволяют реализовать принцип индивидуализации образования, закреплённый в ФГОС и Федеральном законе «Об образовании в РФ» [5, 6]. Адаптивность инструментов (Wordwall, LearningApps, Quizlet) и чат-бота ChatBotChatApp даёт возможность варьировать темп, сложность и форму подачи лексического материала в зависимости от актуального состояния учащегося. При необходимости реализуется модульный подход: учащийся может сосредоточиться на отработке только лексики (без грамматических заданий), что снижает когнитивную нагрузку.

При организации работы с учащимися с особыми образовательными потребностями учитываются следующие направления адаптации разработанного комплекса игр.

Для учащихся с нарушениями зрения или низкой концентрацией внимания в играх типа «Парочки» (LearningApps) и «Подбор» (Quizlet) увеличивается размер шрифта, используются контрастные цветовые схемы, исключаются анимированные элементы, вызывающие избыточную сенсорную нагрузку. При работе с чат-ботом («Кто я? Кулинарная версия», «Детективы генерации») текстовые запросы и ответы бота дублируются в голосовом режиме (функция синтеза речи браузера), либо озвучиваются педагогом.

Инструкции к играм формулируются короткими, однозначными предложениями с опорой на зрительный образец. При необходимости лексические единицы предъявляются не в связном тексте, а изолированно. Например, в игре «Убери лишнее слово» для учащегося с трудностями чтения вместо списка слов могут использоваться картинки с подписями, а сам ряд сокращается с 5 до 3 единиц.

Учащимся с повышенной утомляемостью или нарушениями эмоционально-волевой сферы предлагается выполнение не всей игры целиком, а её фрагмента (например, соединить 4 пары в «Парочках» вместо 8–10). В играх на платформе Wordwall и LearningApps педагогом заранее настраивается режим без ограничения времени и без штрафных баллов за ошибки, что снижает тревожность и позволяет сосредоточиться на учебной задаче.

При работе с чат-ботом учащиеся с нарушениями устной речи (дислалия, заикание) могут печатать запросы, а не произносить их вслух. Педагог или тьютор при этом оказывает индивидуальную помощь в формулировке вопроса, подсказывая начало фразы или предлагая выбрать из двух вариантов. Ответы бота обсуждаются не в быстром темпе, а с паузами для осмысления.

Учащиеся с особыми образовательными потребностями включаются в команды вместе с мотивированными и эмоционально устойчивыми одноклассниками. Функции в группе распределяются таким образом, чтобы ребёнок с ООП выполнял посильную операцию: например, называл найденное лишнее слово (в игре «Убери лишнее слово») или подтверждал правильность выбора кивком/касанием интерактивной доски. Парные и групповые задания повышают уверенность в использовании английского языка, снижают страх публичной ошибки и способствуют социализации.

Работа с интерактивными играми и чат-ботом организуется в соответствии с СанПиН 1.2.3685-21 и СП 2.4.3648-20 [7, 8]. Длительность непрерывного использования интерактивной доски и компьютеров для учащихся с ООП сокращается до 10–15 минут на уроке, между игровыми этапами обязательно проводятся физкультминутки и гимнастика для глаз. Все цифровые инструменты применяются только с разрешения родителей (законных представителей) и под непосредственным контролем учителя. Чат-бот ChatBotChatApp используется в режиме,

исключающем доступ к непроверенному внешнему контенту, запросы заранее подготавливаются педагогом.

Таким образом, разработанный комплекс интерактивных игр при соблюдении указанных адаптационных мер позволяет включать учащихся с особыми образовательными потребностями в активную учебную деятельность на равных с одноклассниками условиях. Индивидуализация формата игры, визуальная и речевая поддержка, регулирование темпа и времени работы создают ситуацию успеха, повышают мотивацию и снижают психологический барьер при изучении английского языка.

2.3 Применение разработки в ходе реализации дополнительных образовательных программ

Разработанный в рамках данного исследования комплекс интерактивных игр, предназначенный для формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе, ориентирован в первую очередь на урочную деятельность. Однако его методический и содержательный потенциал позволяет эффективно применять данные разработки и в системе дополнительного образования. Внеурочная деятельность, включающая кружки, факультативы, лингвистические клубы и элективные курсы, обладает значительной спецификой: здесь снимаются жёсткие временные рамки урока, снижается формальный контроль, а мотивация учащихся в большей степени зависит от их личного интереса и возможности практического применения языка [9]. В этой связи адаптация предлагаемого комплекса игр для внеклассной работы требует сохранения его ключевых преимуществ – интерактивности, соревновательности и интеграции с ИИ-инструментами, а также внесения ряда модификаций, учитывающих более свободный и творческий характер дополнительного образования.

Прежде всего, в неизменном виде могут быть использованы игры, направленные на отработку лексики в автоматизированном режиме, не требующие жёсткой привязки к теме конкретного урока. К таким элементам относятся игры-сортировки («Убери лишнее слово» на платформе Wordwall), игры на сопоставление («Парочки» в LearningApps) и карточки для запоминания дефиниций («Подбор» в Quizlet). Данные форматы органично вписываются в структуру любого языкового кружка как этап «разминки» или быстрого повторения пройденного материала, поскольку они не зависят от календарно-тематического планирования и могут быть предложены учащимся в любой момент занятия.

Однако наиболее продуктивным представляется модифицированное применение разработанных интерактивных форматов с учётом специфики дополнительного образования,

которая предполагает большую гибкость, проектность и коммуникативную направленность. Так, игра «Детективы генерации» с чат-ботом, использовавшаяся при изучении тем «Гарри Поттер» и «Новый год», может быть трансформирована в долгосрочный проектный конкурс «Создай свою историю». В рамках такой деятельности учащиеся в течение двух-трёх недель генерируют серию ИИ-изображений по выбранной теме (например, «My magical shop»), составляют к ним развёрнутые подписи с использованием активной лексики и презентуют полученный результат на клубном заседании. Данная модификация становится возможной именно во внеурочной деятельности, поскольку здесь появляется ресурс времени для реализации междисциплинарных и долгосрочных проектов, что усиливает практико-ориентированность обучения и развивает навыки публичной презентации.

Игра «Кто я? Кулинарная версия» в условиях дополнительного образования может быть расширена до полноформатной ролевой игры «Restaurant Night». Учащиеся делятся на команды, распределяя роли поваров, критиков и посетителей, используют чат-бот для генерации «секретного ингредиента» и составляют диалоги в свободной форме, не ограниченные временем урока. Такая адаптация позволяет углубить коммуникативную составляющую, имитируя реальные жизненные ситуации без стрессового фактора формальной оценки, что особенно ценится участниками языковых клубов.

Аналогичным образом игра «Испорченный список» может быть преобразована в квест «Supermarket Challenge». Учащиеся получают «испорченный» список покупок, сгенерированный чат-ботом, однако в отличие от урочного варианта задание дополняется творческими элементами: например, придумать самое нелепое сочетание продуктов и защитить свой выбор на английском языке. Гибкость внеурочного занятия позволяет вводить подобные творческие компоненты, которые заметно повышают мотивацию, но были бы избыточны в рамках строгого урока.

Даже такие простые форматы, как соревновательные игры на платформах Wordwall и LearningApps, получают в дополнительном образовании новое звучание. На их основе может быть создан постоянный «рейтинг лексического мастерства» в языковом клубе с возможностью переигрывания заданий в любое время и улучшения личных результатов, а также добавлены усложнённые уровни с неограниченным числом попыток. Внеурочная деятельность предоставляет уникальную возможность для индивидуализации и самоорганизации учащихся: они могут работать в комфортном для себя темпе, без жёстких временных ограничений, что невозможно в условиях стандартного урока.

Кроме того, в рамках дополнительной образовательной программы возможно создание интегрированного модуля «Lextoria: English through Games» продолжительностью 34 часа (1 час в неделю). Данный модуль может строиться исключительно на основе разработанных

интерактивных игр, объединяя их в тематические блоки («Food Battle», «Shopping Detective», «New Year Around the World», «Harry Potter Universe»), причём каждый блок завершается мини-проектом с использованием чат-бота (создание комикса, озвучка сгенерированного изображения, написание короткого рассказа с визуальными опорами). Именно в таком формате наиболее полно реализуется принцип «обучение через развлечение», а многократное повторение лексики достигается не за счёт принудительной отработки, а благодаря естественной повторяемости в игровых условиях.

Важно отметить, что при реализации разработки в системе дополнительного образования усиливается также воспитательный потенциал: учащиеся учатся работать в смешанных командах, распределять роли при взаимодействии с чат-ботом, критически оценивать генерируемый ИИ-контент (например, находить смысловые или культурные ошибки в изображениях) и аргументировать свою точку зрения на английском языке.

Таким образом, разработанный комплекс интерактивных игр, сохраняя свою основную лексико-направленную функцию, при адаптации становится универсальным инструментом для реализации дополнительных образовательных программ. Предложенные модификации позволяют использовать данный комплекс в таких эффективных форматах внеурочной деятельности, как тематические квесты, ролевые игры, долгосрочные проекты и рейтинговые соревнования, что способствует не только повышению языковой компетенции, но и развитию коммуникативных навыков, критического мышления и устойчивой положительной мотивации учащихся к изучению английского языка в неформальной, психологически комфортной среде.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Баранова К.М. Английский язык. 6 класс: учебник для общеобразовательных учреждений и школ с углубленным изучением английского языка / К.М. Баранова, Д. Дули, В.В. Копылова [и др.]. – Москва: Express Publishing: Просвещение, 2013. – 184 с.
2. Петрова О.Ю., Крещенко Т.Г. Рабочая программа учебного предмета «Иностранный (английский) язык» для обучающихся 6 классов / МБОУ СОШ №13. – Владивосток, 2025. – URL: <http://school13.pupils.ru/nashi-dokumenty/5140/513502/> (дата обращения: 01.04.2026)
3. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс: пособие для студентов педагогических вузов и учителей / Е.Н. Соловова. – Москва: АСТ-Астрель, 2008. – 238 с.
4. Колпакова Ю.А. Методологические основы интеграции цифровых игровых технологий в инклюзивное обучение английскому языку детей с особыми образовательными потребностями. – Текст: электронный / Ю.А. Колпакова // Вестник науки: [сайт]. – 2026. – №4 (97). – С. 445-449. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodologicheskie-osnovy-integratsii-tsifrovyyh-igrovyyh-tehnologiy-v-inklyuzivnoe-obuchenie-angliyskomu-yazyku-detey-s-osobymi> (дата обращения: 27.04.2026)
5. Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования: Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 (ред. от 11.12.2020) // ФГОС. – URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/> (дата обращения: 27/04/2026)
6. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (последняя редакция) // СПС «КонсультантПлюс». – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 02.03.2026)
7. Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»: Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (ред. от 24.12.2025) // СПС «КонсультантПлюс». – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_375839/ (дата обращения: 09.03.2026)
8. Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»: Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 (ред. от 24.12.2025) // СПС «КонсультантПлюс». – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_371594/ (дата обращения: 09.03.2026)
9. Молчанова Е.А. Организация внеурочной деятельности по английскому языку в рамках реализации ФГОС. – Текст: электронный / Е.А. Молчанова // Международный научный журнал «Вектор научной мысли»: [сайт]. – 2025. – № 3 (20). – С. 1-6. – URL: https://vektormn.ru/files/320-Molchanova_Elena_Aleksandrovna_1140.pdf (дата обращения: 28.04.2026)