

Интеграция интерактивного видеосервиса PlayPhrase.me в процесс формирования фонетической компетенции школьников 6 классов на уроках английского языка

<https://doi.org/10.31483/r-152718>

УДК 378.147

Сабирова Э. И.^а, Насибуллова Г. Р.^бКазанский (Приволжский) федеральный университет 
г. Казань, Российская Федерация.^а  <https://orcid.org/0009-0007-5404-6417>, e-mail: sabirovaemilia@gmail.com^б  <https://orcid.org/0000-0003-1826-0022>, e-mail: Guzel.Nasibullova@kpfu.ru

Резюме. В статье рассматривается проблема развития фонетических навыков у обучающихся средней школы посредством интеграции цифровых интерактивных технологий, в частности онлайн-платформы PlayPhrase.me. В условиях глобализации и возрастающих требований к практическому владению иностранным языком вопросы формирования устойчивых произносительных и аудитивных компетенций приобретают особую значимость. Анализируя ограничения традиционной методики, основанной на учебнике и репродуктивных упражнениях, авторы приходят к выводу, что современная образовательная реальность требует новой методики, отвечающей цифровой эпохе. В статье предложена конкретная методика организации учебного процесса по английскому языку посредством системного использования интерактивного ресурса. Обоснована целесообразность применения на уроках аутентичных видеоматериалов, подобранных с помощью платформы PlayPhrase.me, которые помогают обучающимся погрузиться в естественный языковой контекст, повышают мотивацию к изучению предмета, способствуют более эффективному усвоению фонетических норм и развитию коммуникативных умений. Разработанный и апробированный комплекс упражнений с использованием платформы был реализован в ходе педагогического эксперимента с обучающимися 6-го класса МБОУ «Арская СОШ №6» Арского муниципального района Республики Татарстан. Результаты эксперимента продемонстрировали статистически значимый рост фонетических компетенций в экспериментальной группе по сравнению с контрольной, где применялась традиционная методика. Однако следует отметить, что предложенная методика является гибкой, и ее можно адаптировать на разных этапах обучения и при работе над различными аспектами языка (лексикой, грамматикой), интегрируя контекстные задания с учетом учебных целей и возрастных особенностей обучающихся.

Ключевые слова: интерактивное обучение, аутентичные материалы, игровые методы, аудирование, педагогическая технология, цифровизация образования, фонетические навыки, PlayPhrase.

Для цитирования: Сабирова Э. И. Интеграция интерактивного видеосервиса PlayPhrase.me в процесс формирования фонетической компетенции школьников 6 классов на уроках английского языка / Э. И. Сабирова, Г. Р. Насибуллова // Развитие образования. 2026. Т. 9, № 1. С. 59-68. DOI 10.31483/r-152718. EDN IRXEWT.

The Process of Integrating the Interactive Video Service Playphrase.Me into the Development of Phonetic Competence in 6th Grade Students at the English Language Lessons

Emilia I. Sabirova^а, Guzel R. Nasibullova^б Kazan Federal University
Kazan, Russian Federation.^а  <https://orcid.org/0009-0007-5404-6417>, e-mail: sabirovaemilia@gmail.com^б  <https://orcid.org/0000-0003-1826-0022>, e-mail: Guzel.Nasibullova@kpfu.ru

Abstract. The article discusses the problem of developing phonetic skills in secondary school students through the integration of digital interactive technologies, in particular the online platform PlayPhrase.me. In the context of globalisation and increasing demands for practical foreign language skills, the issues of forming stable pronunciation and listening skills are becoming particularly important. Analysing the limitations of traditional methods based on textbooks and reproductive exercises, the authors conclude that the modern educational reality requires new teaching methods that are appropriate for the digital age. The article proposes a specific methodology for organising the English language learning process through the systematic use of interactive resources. It justifies the use of authentic video materials selected with the help of PlayPhrase.me in lessons, which help students immerse themselves in a natural language context, increase their motivation to study the subject, and contribute to more effective acquisition of phonetic norms and the development of communication skills. The experiment with 6th grade students at Arskaya Secondary School No. 6 showed a significant increase in phonetic competence using this platform, highlighting its flexibility for adaptation to different learning stages and language aspects.

Keywords: authentic materials, interactive learning, digitalisation of education, pedagogical technology, PlayPhrase, game-based methods, phonetic skills, listening comprehension.

For citation: Sabirova E. I., & Nasibullova G. R. (2026). The Process of Integrating the Interactive Video Service Playphrase.Me into the Development of Phonetic Competence in 6th Grade Students at the English Language Lessons. *Development of education*, 9(1), 59-68. EDN: IRXEWT. <https://doi.org/10.31483/r-152718>

Акълчан чёлхи урокёсенче 6-мёш класра вёренекекенсен фонетика ханәхавне йёркелес процесса интерактивлә (нумай енлө) Playphrase.me видеосервиспа пёрлештерни

Сабирова Э. И.^а, Насибуллова Г. Р.^б

Хусан (Атәл тәрәх) федераци университетчә ROR

Хусан хули, Раçсей Федерацийё.

^а  <https://orcid.org/0009-0007-5404-6417>, e-mail: sabirovaemilia@gmail.com

^б  <https://orcid.org/0000-0003-1826-0022>, e-mail: Guzel.Nasibullova@kpfu.ru

Аннотаци. Статьяра ватам школ ачисен фонетика ханәхавенче нумай енлө (интерактивлә) хутшәнәва аталантаркан цифра технологийесемпе (пайәрән PlayPhrase.me. онлайн платформәпа) усә курассине пәхса тухна. Глобализаци аталанна тата таван мар чөлхесемпе практикәра усә курассине пысәка хунә тапхәрта тёрёс калупа аудировани (пулпеле әнланса итлени; пулпеле илтсе әнланни) ханәхавне тивёслө шая ситересси сине уйрамах тимлө пәхәсчө. Вёренү кёнекисемпе репродукци мелөпе усә куракан йәлана кенө меслетлөхән чәрмәвөсене тишкерсе авторсем хальхи школ паянхи цифра саманине тивөстерекен сөнө дидактикәна ыйтат тесе пөтөмлөтөсчө. Статьяра акълчанла каласу пултарулахе аталантаракан вёренүре пёр-пёрне ыра витөм күрекен вайпа тәтәш усә курмалли кёрет меслетлөх сөннө. Уроксенче PlayPhrase.me платформа пулашнине суыласа илнө видео материалесемпе усә курни лайәхрах пулнине ёнентернө. Ку материалсем вёренекекен ачасене чән сыхәнәва кёрсе пулпеле май парасчө, предмета вёрене хавхалантарасчө, фонетика нормисене тата сирөпрех тытса пыма, хутшәнә ханәхавөсене вайләрах аталантарма пулашасчө. Ятарласа хатёрленө тата платформәпа тёрөслөсө пәхна ханәхатару комплексне пурнәса Тутар Республикин Арск муниципалитет районән «Арск хулин ватам пөлү паракан 6-мөш ватам школ» МБВУра кёртнө. Эксперимент результатөсем сәнав ушкәнөнче вёренекекен ачасен фонетика ханәхавө ахаль ушкәнәра йәлана кенө кивө меслетлөхөпе вёренекекен ачасеннинчен паләрмалла үснине сирөплөтөсө пачөс. Кунпа пёрле, сөннө меслетлөх пиçө пулнине паләртмалла, мөншөн тесен әна текст ёсөсен төллөвөсөсемпе ачасен сул-үсөмне шута илсе вёрентөвөн кирек хәш тапхәрөпе, чөлхен кирек хәш пайөпе (лексикөпе, грамматикөпе) килөштерсе улаштарма пулать.

Төп сәмахсем: педагогика технологийө, вайә меслөчөсем, пёр-пёринпе сыхәнәса тата витөм күрсе вёрентни (интерактивлә вөрентү), фонетика ханәхавөсем, пулпеле әнланса итлени, пулпеле илтсе әнланни (аудировани), вөрентөвө цифрәлани, PlayPhrase.me, чән материалсем.

Цитатәлама: Сабирова Э. И. Акълчан чёлхи урокёсенче 6-мөш класра вёренекекенсен фонетика ханәхавне йёркелес процесса интерактивлә (нумай енлө) Playphrase.me видеосервиспа пёрлештерни / Э. И. Сабирова, Г. Р. Насибуллова // Вёренү аталанавө. 2026. Т. 9, № 1. С. 59-68. DOI 10.31483/r-152718. EDN IRXEWT.

Введение

В условиях глобализации и расширения международного сотрудничества владение иностранным языком трансформируется из учебной цели в ключевую профессионально-личностную компетенцию, что актуализирует задачу формирования устойчивой мотивации и практических коммуникативных умений у обучающихся уже на школьном этапе. Однако традиционные методики часто не обеспечивают необходимого уровня вовлеченности, что создает потребность в поиске более эффективных педагогических инструментов [Аристова, Злых, 2024].

Одним из таких инструментов, соответствующих возрастным психологическим потребностям обучающихся, выступает игровая технология. Ее потенциал для активизации познавательной и речевой деятельности, снятия коммуникативных барьеров и моделирования ситуаций естественного общения широко освещен в трудах как зарубежных (Дж. Кэрролл, Б. Блум), так и отечественных исследователей (И. Л. Бим, Е. И. Пассов, В. П. Беспалько). Несмотря на значительный объем работ, посвященных игровым методам, в научной дискуссии сохраняется терминологическая неоднозначность в трактовке самого понятия «педагогическая технология»: от ее

отождествления с образовательной системой в целом до критики как механистичного подхода, нивелирующего творческую природу педагогической деятельности.

Таким образом, при наличии признанной эффективности игрового подхода остается недостаточно изученным вопрос его системного применения именно как целостной педагогической технологии (в строгом, воспроизводимом значении этого термина) для развития конкретных аспектов иноязычной коммуникативной компетенции у школьников [Самохина, 2025; Tikhomirova, Tregubova, Temikov, 2024]. Целью данного исследования является теоретическое обоснование и методическое проектирование модели игровой педагогической технологии, направленной на формирование диалогических умений в средней школе.

В контексте модернизации образования, смещающей акцент с трансляции знаний на формирование практико-ориентированных компетенций, возрастает роль педагогических технологий как инструмента проектирования воспроизводимого и диагностируемого учебного процесса (В. П. Беспалько, М. В. Кларин). В отличие от методики, которая отвечает на вопросы «чему учить?» и «какими средствами?», фокусируясь на содержании и частных приемах, технология дает строгий алгоритмический ответ на вопрос «как учить?» для гарантированного достижения заданного результата.

Технология предполагает системное проектирование учебного процесса, включающее диагностичное целеполагание, однозначный отбор и структурирование содержания, алгоритмизацию деятельности педагога и обучающихся, и подчиняется критериям диагностичности (измеримости результата), управляемости (наличию обратной связи и коррекции) и результативности (воспроизводимости эффекта) [Овсянникова, 2025].

Особый потенциал в рамках личностно-деятельностного подхода имеют интерактивные технологии, основанные на субъект-субъектном взаимодействии и направленные на развитие коммуникативных навыков, критического мышления и способности к совместной деятельности. Одной из наиболее релевантных психологическим особенностям школьников форм интеракции является игровая технология. Ее дидактический потенциал (И. Л. Бим, Е. И. Пассов, С. С. Полат) обусловлен соответствием естественным потребностям ребенка, способностью создавать мотивирующую, приближенную к реальности коммуникативную ситуацию и комплексно активизировать познавательные процессы [Алилуева, 2025].

Цифровизация образования расширяет инструментарий игровых технологий, предлагая ресурсы для работы с аутентичным языковым материалом [Бакурова, 2025]. К таким ресурсам относится платформа PlayPhrase.me, позволяющая производить контекстный поиск слов и выражений в коротких видеофрагментах из кино и сериалов [Торал, 2025]. Ее использование позволяет решать задачи формирования аудитивных и произносительных навыков, обогащения лексикона и преодоления психологических барьеров в условиях моделируемой естественной коммуникации.

Несмотря на обширную теоретическую базу, посвященную игровым и интерактивным методам, а также растущий интерес к цифровым инструментам, остается недостаточно изученной проблема системного применения онлайн-платформы PlayPhrase.me именно как компонента целостной педагогической технологии с четко определенным местом в структуре урока, диагностируемыми целями и критериями эффективности.

Цель исследования – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность разработанной педагогической технологии, ключевым технологическим элементом которой является методика интеграции платформы PlayPhrase.me в структуру урока английского языка для развития фонетических и аудитивных навыков у обучающихся 6-х классов.

Материал и методы исследования

В ходе исследования применялись методы анализа и систематизации научной литературы по проблеме формирования фонетических навыков при обучении иностранному языку, был проведен педагогический эксперимент. Экспериментальная работа была организована на базе МБОУ «Арская средняя общеобразовательная школа №6» Арского муниципального района Республики Татарстан.

В исследовании приняли участие 88 учеников 6-х классов, которые методом случайного распределения были разделены на контрольную и экспериментальную группы. Исходный уровень языковой подготовки в обеих группах был признан эквивалентным на основе текущей успеваемости. Продолжительность эксперимента составила один учебный год (64 учебных занятия по 45 минут).

В контрольной группе обучение велось по стандартной методике с использованием основного учебного пособия. В экспериментальной группе к материалам учебника был добавлен специально разработанный комплекс упражнений на основе ресурса PlayPhrase.me. Комплекс упражнений был направлен на отработку произношения целевых фонем и интонационных моделей, введение и закрепление новой лексики в аутентичном контексте [Ивченко, 2024, с. 423]. Упражнения (например, «фонетическая зарядка» на распознавание слов, анализ употребления грамматических структур) проводились на этапах введения материала и фонетической практики [Семочкина, 2025, с. 129].

Для установления исходного уровня развития фонетических навыков у всех участников исследования был проведен констатирующий срез. Диагностическая работа продолжительностью 15 минут включала три блока заданий, направленных на оценку ключевых компонентов фонетической компетенции.

Блок 1. Фонематический слух. Обучающимся предлагалось прослушать пары слов и определить, совпадает ли в них целевой звук. Требовалось отметить совпадение знаком «+», несовпадение – знаком «-». Примеры пар: *flame – flow*; *think – sing*.

Блок 2. Аудитивное восприятие. Задание заключалось в идентификации на слух слова, произнесенного диктором, из ряда фонетически близких лексем (например, *sheep – she – ship*, *took – true – two*).

Блок 3. Интонационная компетенция. Ученики анализировали интонационный рисунок предложений, определяя характер тона как нисходящий (↘) или восходящий (↗) на примере высказываний различного коммуникативного типа:

Did you remember to buy milk?

What an amazing surprise!

Выбор указанных форматов заданий обусловлен их соответствием современным задачам лингводидактики, где интеграция цифровых инструментов и аутентичных материалов является ключевым трендом. Объективная диагностика динамики фонетических навыков на основе таких заданий предоставляет педагогу валидные данные для принятия обоснованных методических решений, точечной коррекции трудностей и системного мониторинга прогресса, в частности, в области интонирования и общего состояния произносительных умений обучающихся.

Результаты предварительного тестирования экспериментальной и контрольной групп представлены на рис. 1, 2.

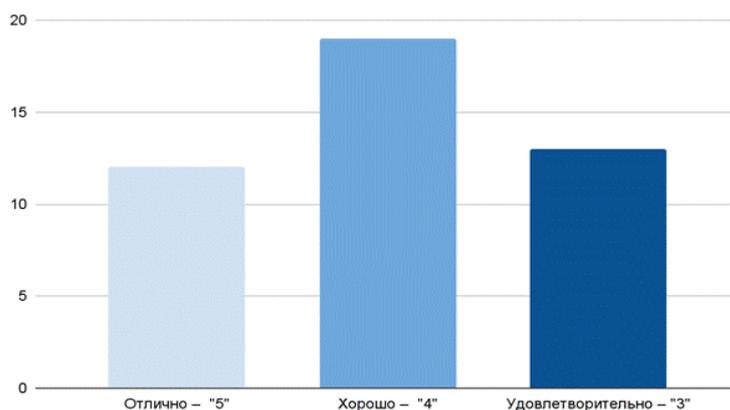


Рис. 1. Результаты предварительного тестирования экспериментальной группы
Fig. 1. Results of preliminary testing of the experimental group

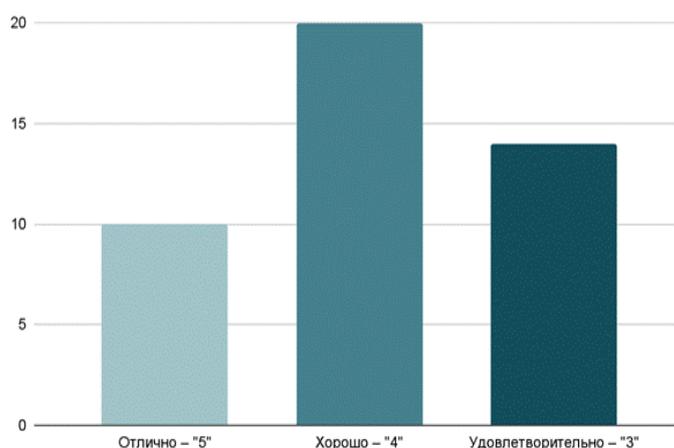


Рис. 2. Результаты предварительного тестирования контрольной группы
Fig. 2. Results of preliminary testing of the control group

Согласно данным входного тестирования (рис. 1, 2) исходный уровень фонетической подготовки в экспериментальной (ЭГ) и контрольной (КГ) группах был сопоставим. Распределение оценок в группах выглядело следующим образом:

– в ЭГ оценку «5» (отлично) получили 12 учеников, «4» (хорошо) – 19, «3» (удовлетворительно) – 13;

– в КГ оценку «5» (отлично) получили 10 учеников, «4» (хорошо) – 20, «3» (удовлетворительно) – 14.

Средний балл в ЭГ составил 3,95, в КГ – 3,86, что свидетельствует о близости исходного уровня подготовки. Для статистического подтверждения эквивалентности групп на старте эксперимента был проведен t-тест для независимых выборок, который не выявил статистически значимых различий между средними значениями ($p > 0,05$).

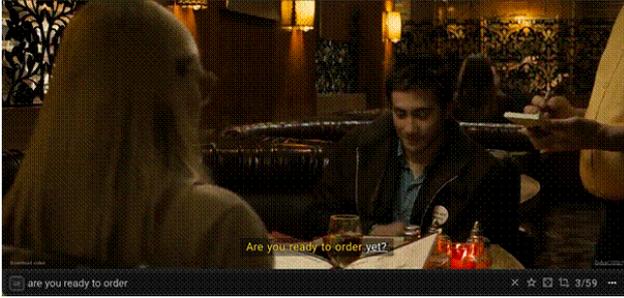
Данный результат не только подтвердил корректность распределения обучающихся, но и выявил ограниченную эффективность традиционной методики: доля учеников, продемонстрировавших высокие результаты («4» и «5»), составила 31 из 44 (70,5%) в ЭГ и 30 из 44 (68,2%) в КГ. При этом каждый пятый-шестой ученик в обеих

группах остался на уровне «удовлетворительно» (ЭГ – 29,5%, КГ – 31,8%). Наблюдаемые в практике признаки утомляемости, снижения внимания и падения мотивации (особенно среди учеников с оценкой «3») стали основанием для апробации альтернативного, технологически обогащенного подхода.

На формирующем этапе в экспериментальной группе была реализована методика систематического использования онлайн-платформы PlayPhrase.me. Контрольная группа продолжала обучение по стандартной программе. Целью интеграции цифрового ресурса являлось целенаправленное развитие произносительных навыков: артикуляционной четкости, интонационного оформления речи и общей фонетической грамотности [Ивченко, 2024, с. 89]. Внедрение платформы осуществлялось по структурированному алгоритму, где каждому этапу соответствовали конкретные педагогические задачи.

Была разработана и апробирована последовательность уроков, интегрирующих задания на платформе PlayPhrase.me в структуру учебного модуля 9b “On the menu”. Работа на каждом занятии строилась по следующему технологическому алгоритму.

Этап 1. Целеполагание и мотивация (3–5 мин): обучающимся демонстрировался короткий видеофрагмент с диалогом в ресторане, подобранный с помощью платформы. После просмотра следовала дискуссия для формулировки цели урока и актуализации имеющихся знаний.



Этап 2. Введение и семантизация новой лексики (10–12 мин): ключевые лексические единицы и речевые клише ("I'd like to order...", "What are the specials?", "Could I have the bill, please?") вводились через просмотр и анализ аутентичных видео-контекстов с Playphrase.me, что позволяло сразу демонстрировать их употребление, интонацию и невербальные компоненты.

9 On the menu

Vocabulary

• Tastes & Dishes

1) What do the food items in the pictures taste like? Use the adjectives to make sentences.

• bitter • salty • sweet
• hot and spicy • sour

1 melons
Melons are sweet.

2 crisps
3 pepper

4 celery

5 lemons

b) Put the headings in the right place. Can you think of one more dish/drink for each category?

• Main Courses • Starters • Desserts • Drinks

The Ship Inn	
1)	
Mixed Greens	£5.95
Chef's Salad	£7.95
Scotch Egg	£6.25
2)	
Spicy Grilled Chicken	£10.50
Roast Beef and Vegetables	£11.40
Baked Fish with Tomatoes & Olives	£10.30
White Bean and Lamb Soup	£9.65
Stein Steak and Creamed Mushrooms	£11.40
3)	
Chocolate Ice-cream	£3.40
Fruit Salad	£5.00
Lemon Pie	£2.85
4)	
Mineral Water	£2.00
Soft Drinks	£1.00
Milk Shakes	£2.00
Juices	£2.00



Этап 3. Фонетическая и интонационная отработка (10–12 мин): ученики повторяли фразы за носителями из видео, фокусируясь на конкретных фонетических явлениях (дифтонги, межзубные звуки, ритм фразы). Использовались упражнения на «теневое повторение» (shadowing) и хоровое проговаривание.

1. I'd like to order some ice-cream for my daughter [aɪd laɪk tu: 'ɔ:də sʌm 'aɪs 'kri:m fɔ: maɪ 'dɔ:tə].

2. Sorry, could I have the bill, please? [ˈsɒri, kʊd aɪ hæv ðə bɪl, pli:z].

Этап 4. Коммуникативная практика (10–12 мин): на основе усвоенных моделей обучающиеся в парах или малых группах разыгрывали собственные диалоги, сознательно применяя отработанные фонетические и интонационные паттерны.

Этап 5. Рефлексия и микро-контроль (3–5 мин): краткое обсуждение успехов и трудностей. Сравнительный анализ стартовых и финальных результатов позволил оценить эффективность методики. Каждый обучающийся получил развернутую характеристику своих успехов и рекомендации по дальнейшему развитию.

Контрольный срез, проведенный по завершении экспериментального цикла в обеих группах, был построен на тех же методических принципах, что и входное тестирование, и состоял из трех типологически идентичных блоков заданий.

Блок 1. Дифференциация фонем – на различение звуков в минимальных парах (например, light – night, beach – peach).

Блок 2. Аудитивная идентификация – на распознавание на слух целевого слова в ряду фонетически близких вариантов (например, park – dark – bark, glass – class – pass).

Блок 3. Анализ интонационного контура – на определение типа интонации (нисходящей или восходящей) в предложениях различных коммуникативных типов (Can you help me...?, What a beautiful painting!).

Использование параллельного по структуре, но различного по конкретному языковому материалу инструментария обеспечило сопоставимость результатов начального и конечного замеров, что позволило объективно оценить динамику развития фонетических навыков.

Результаты сравнительного анализа итоговой диагностики по двум группам представлены на рис. 3, 4.

Результаты исследования и их обсуждение

Результаты проведенного эксперимента демонстрируют значимую положительную динамику развития фонетических навыков в ЭГ по сравнению с КГ.

1. Количественный анализ результатов. На этапе предварительного тестирования исходный уровень подготовки в обеих группах был сопоставим. В ЭГ оценку «5» получили 12 учеников, «4» – 19, «3» – 13; средний балл составил 3,95. В КГ распределение выглядело следующим образом: «5» – 10, «4» – 20, «3» – 14; средний балл – 3,86. Статистически значимых различий между группами на старте эксперимента не выявлено (t-тест, $p > 0,05$).

После завершения эксперимента в ЭГ, использовавшей платформу PlayPhrase.me, зафиксирована выраженная положительная динамика: количество учеников, получивших оценку «5», возросло с 12 до 27, «4» – уменьшилось с 19 до 14, а число троечников сократилось с 13 до 3. Средний балл в ЭГ повысился до 4,6.

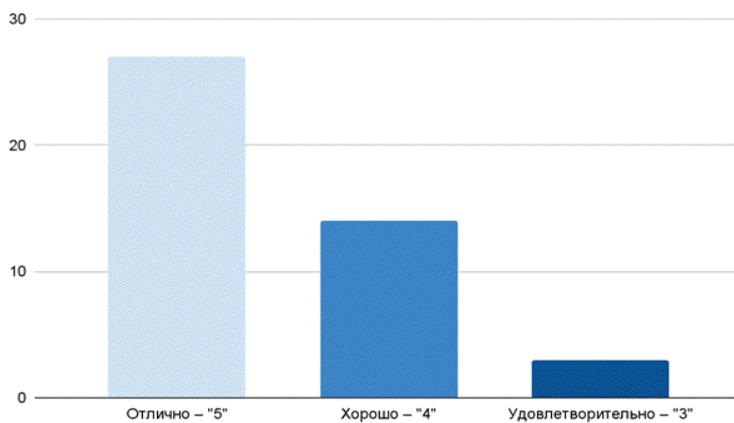


Рис. 3. Результаты итогового тестирования экспериментальной группы
Fig. 3. Final test results for the experimental group

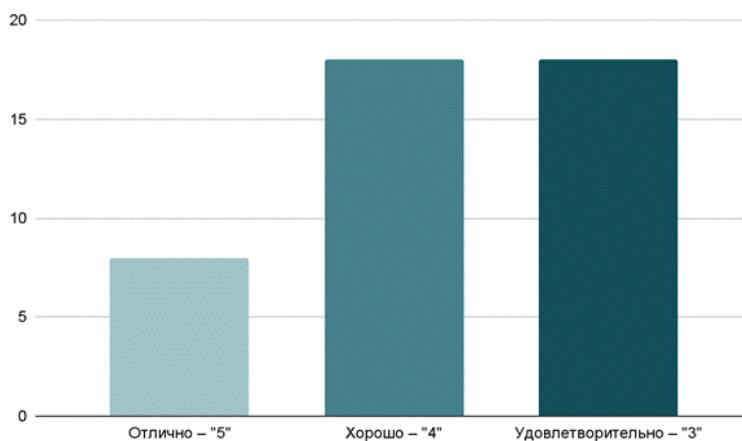


Рис. 4. Результаты итогового тестирования контрольной группы
Fig. 4. Results of the final testing of the control group

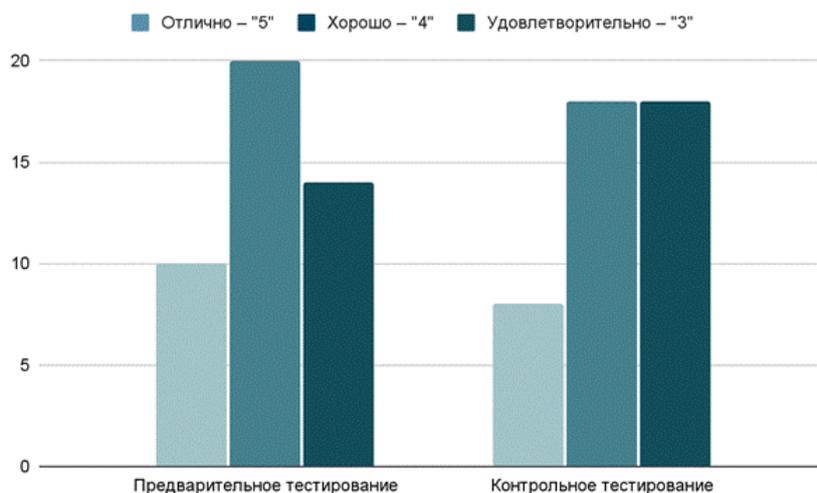


Рис. 5. Сравнительный анализ результатов предварительного и итогового тестирования в контрольной группе
Fig. 5. Comparative analysis of the results of preliminary and final testing of the control group

В КГ, занимавшейся по традиционной методике, существенных изменений не произошло: число отличников снизилось с 10 до 8, хорошистов – с 20 до 18, а количество обучающихся с оценкой «3» увеличилось с 14 до 18. Средний балл в КГ составил 3,7, что даже ниже исходного показателя (3,86).

Таким образом, доля учеников, достигших высокого уровня фонетической подготовки («4» и «5»), в ЭГ составила 93,2% (41 из 44), тогда как в КГ – лишь 59,1% (26 из 44). При этом доля обучающихся, оставшихся на удовлетворительном уровне, в ЭГ сократилась до 6,8%, а в КГ, напротив, возросла до 40,9%.

Статистическая проверка с использованием t-теста для независимых выборок подтвердила, что разница в средних баллах между ЭГ и КГ после эксперимента является статистически значимой ($p < 0,01$).

Помимо объективных метрик успеваемости в ЭГ наблюдался устойчивый рост учебной мотивации и речевой активности: ученики демонстрировали инициативу при выполнении фонетических заданий, снизилось количество отказов от ответа, возросли продолжительность и качество устных высказываний. Эти качественные изменения, подкрепленные количественными показателями, служат дополнительным подтверждением эффективности предложенной методики.

2. Динамика в контрольной группе (рис. 5). Сравнительный анализ входного и итогового тестирования в КГ выявил тенденцию к стагнации. На констатирующем этапе распределение оценок в контрольной группе было следующим: «отлично» – 23% (10 из 44), «хорошо» – 45% (20 из 44), «удовлетворительно» – 32% (14 из 44). На итоговом этапе доля отличных результатов снизилась до 18% (8 из 44), хороших – до 41% (18 из 44), а количество удовлетворительных оценок возросло до 41% (18 из 44). Парный t-тест для зависимых выборок не выявил статистически значимых изменений среднего балла в КГ от начального к конечному срезу ($p > 0,05$). Данная динамика свидетельствует об отсутствии выраженного прогресса и подтверждает ограниченную эффективность традиционного подхода для развития фонетической компетенции.

3. Динамика в экспериментальной группе (рис. 6). На входном тестировании распределение оценок в экспериментальной группе было следующим: «отлично» – 27% (12 из 44), «хорошо» – 43% (19 из 44), «удовлетворительно» – 30% (13 из 44). После проведения формирующего этапа эксперимента с использованием платформы PlayPhrase.me доля отличных результатов возросла до 61% (27 из 44), доля хороших результатов составила 32% (14 из 44), а доля удовлетворительных результатов сократилась до 7% (3 из 44). Парный t-тест для зависимых выборок показал, что рост среднего балла с 3,9 до 4,6 в ЭГ является статистически высоко значимым ($p < 0,001$). Таким образом, интеграция цифрового ресурса привела не только к росту среднего балла, но и к качественному улучшению уровня подготовки подавляющего большинства обучающихся:

доля школьников, достигших высоких результатов («4» и «5»), увеличилась с 70,5% (31 из 44) до 93,2% (41 из 44).

Проведенное исследование подтвердило выдвинутую гипотезу о том, что систематическая интеграция онлайн-платформы PlayPhrase.me в учебный процесс является эффективным средством развития фонетических навыков у обучающихся 6-х классов. Полученные результаты позволяют сформулировать ряд выводов и методических интерпретаций.

1. Сравнительная эффективность методик. Статистически значимое превышение среднего балла в экспериментальной группе (4,6) над результатами контрольной группы (3,7) ($p < 0,01$) указывает на то, что технологически обогащенный подход обладает большим дидактическим потенциалом по сравнению с традиционной методикой. Стагнация показателей в КГ, где даже наблюдалась негативная динамика (рост доли удовлетворительных оценок с 30% до 40%) при отсутствии значимого изменения среднего балла ($p > 0,05$), согласуется с данными предшествующих исследований, которые отмечают снижение мотивации и эффективности при длительном использовании однотипных упражнений без аутентичного контекста [Чернышенко, 2025, с. 72]. В свою очередь, положительная динамика в ЭГ демонстрирует, что предоставление доступа к аутентичной речи через короткие, эмоционально окрашенные видеофрагменты служит мощным катализатором учебной активности.

2. Роль аутентичного контекста и мультимодальности. Ключевым фактором эффективности платформы PlayPhrase.me является ее способность представлять языковой материал в аутентичном коммуникативном контексте. В отличие от изолированных аудиозаписей в учебнике видеофрагменты позволяют обучающимся наблюдать не только звуковую форму, но и невербальные компоненты общения (артикуляцию, мимику, жесты), а также ситуативную привязку высказывания. Это напрямую способствует решению задач, обозначенных во введении: формированию фонетических навыков в условиях, приближенных к естественной коммуникации. Как отмечают И. Мамаев, М. Хохлова, М. Дайтер [Мамаев, Khokhlova, Dayter, 2024, с. 33], именно многократное восприятие и воспроизведение речевых образцов в подобном контексте способствуют формированию устойчивых артикуляционных и интонационных паттернов, что и отразилось в улучшении результатов по блокам «Дифференциация звуков» и «Определение интонации».

3. Мотивационный и психологический аспекты. Качественные наблюдения за повышенной активностью и вовлеченностью обучающихся ЭГ находят объяснение в игровой и исследовательской природе работы с платформой. Возможность самостоятельного поиска, работа с популярным медиаконтентом и мгновенная визуальная обратная связь соответствуют принципам геймификации и личностно-ориентированного обучения, что снижает психологический барьер и превращает формирование произносительных навыков из рутинного упражнения в осмысленную деятельность.

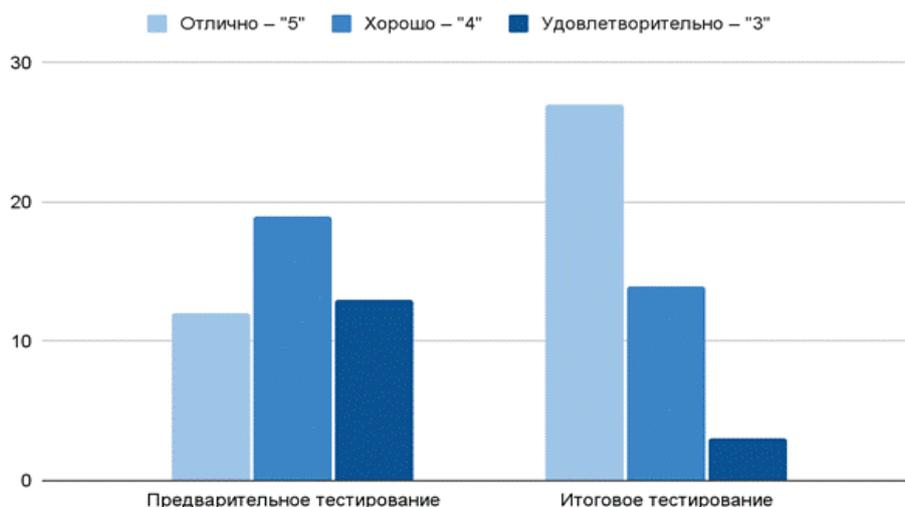


Рис. 6. Сравнительный анализ результатов предварительного и итогового тестирования в экспериментальной группе

Fig. 6. Comparative analysis of preliminary and final test results in the experimental group

Это согласуется с выводами исследований в области мотивации в лингводидактике, подчеркивающих важность внутренней, познавательной мотивации для долгосрочного успеха [Добрякова, Юрченко, 2024].

4. Практические импликации и ограничения. Результаты исследования имеют конкретное практическое значение. Они свидетельствуют о целесообразности включения таких ресурсов, как PlayPhrase.me в арсенал учителя иностранного языка в качестве регулярного элемента урока на этапах введения новой лексики и фонетической отработки. Однако успешная интеграция требует от педагога тщательного планирования: отбора релевантных фрагментов, формулировки четких учебных задач и обеспечения методического сопровождения (пред- и послетекстовые задания) [Грищенко, Ершова, Старшева, 2025, с. 105].

Выводы

После применения в обучении цифрового ресурса PlayPhrase.me была зафиксирована выраженная положительная динамика, подтвержденная

статистически ($p < 0,001$). Так, на итоговом тестировании большая часть учеников (60%) достигла показателей отличного уровня, что подтверждает существенный рост фонетических умений. Остальные 40% обучающихся сохранили стабильно высокие, хорошие результаты. Существенным достижением следует признать полное отсутствие в группе удовлетворительных оценок, что наглядно демонстрирует эффективность использованной платформы для комплексного развития произносительной компетенции у всех обучающихся экспериментальной группы. Таким образом, данная работа эмпирически и статистически обосновывает, что использование платформы PlayPhrase.me в рамках структурированной педагогической технологии способствует преодолению основных недостатков традиционной методики. Оно обеспечивает значимый прирост фонетических компетенций за счет аутентичности материала, мультимодальной подачи информации и усиления внутренней мотивации учеников, что вносит вклад в достижение ключевых целей современного иноязычного образования.

Список литературы

- Алилуева В. В. Дифференцированное обучение английскому языку учеников с разным уровнем языковой подготовки // Мир науки. Педагогика и психология. 2025. Том 13. № 4. EDN [KDVTTM](#)
- Аристова Е. А., Злых Н. М. Обучение восприятию региональной вариативности английского произношения // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2024. № 3. С. 116-126. DOI [10.15593/2224-9389/2024.3.10](#). EDN [GGQKFJ](#)
- Бакурова Е. Н. Дидактическая трансформация процесса обучения иностранному языку в цифровой среде // Инновации в образовании. 2025. № 5. С. 86-92. EDN [MQGYQO](#)
- Грищенко Н. А., Ершова Е. О., Старшева М. А. Развитие коммуникативных компетенций с опорой на пред-текстовые, текстовые упражнения (на примере пособия «Personal Management») // Вестник педагогических инноваций. 2025. № 1 (77). С. 103-115. DOI [10.15293/1812-9463.2501.09](#). EDN [WYUBBE](#)
- Добрякова М. С., Юрченко О. В. Мотивация школьника: барьеры и стимулы к активной самостоятельности // Вопросы образования. 2024. № 1. С. 100-126. DOI [10.17323/vo-2024-17074](#). EDN [BQVZHE](#)
- Ивченко М. И. Обучение рецепции иноязычной аутентичной устной речи на базе фонетического курса // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2024. № 2. С. 85-99. DOI [10.15593/2224-9389/2024.2.8](#). EDN [OWOCMX](#)

- Ивченко М. И. Ознакомление с фонетической вариативностью английского языка в контексте обучения студентов восприятию аутентичной устной речи // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Том 29. № 2. С. 418-427. DOI [10.20310/1810-0201-2024-29-2-418-427](https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-2-418-427). EDN HUMADS
- Овсянникова А. В. Цифровая трансформация образования: ключевые драйверы, барьеры и перспективы развития // Мир науки. Педагогика и психология. 2025. Том 13. № 3. EDN VELQYA
- Самохина В. М. Использование элементов геймификации для повышения учебной мотивации школьников // Современное педагогическое образование. 2025. № 8. С. 254-257. EDN XIGHGB
- Семочкина О. А. Реализация процесса обучения через использование электронных интерактивных обучающих курсов системы Iskanderus eLearning // Современное педагогическое образование. 2025. № 8. С. 125-133. EDN QVKGUN
- Чернышенко О. В. Методические аспекты использования подкастов в обучении русскому как иностранному // Инновации в образовании. 2025. № 7. С. 68-76. EDN OSBNFV
- Mamaev I., Khokhlova M., Dayter M. Lessons of secondary school teachers: From automatic speech analysis to the markers of effective teaching practices // Education and self-development. 2024. Vol. 19. No. 1. P. 27-37. DOI [10.26907/esd.19.1.03](https://doi.org/10.26907/esd.19.1.03). EDN HMRUWD
- Tikhomirova D., Tregubova A., Ternikov A. Gamification in education and demand for acquired skills: A systematic review // Educational studies. Moscow. 2024. No. 3 (1). P. 151-179. DOI [10.17323/vo-2024-17587](https://doi.org/10.17323/vo-2024-17587). EDN JBXMGGA
- Topal I. H. PlayPhrase.Me: A multimedia corpus for foreign language education // Technology in language teaching & learning. 2025. Vol. 7. No. 1. DOI [10.29140/tl.v7n1.102405](https://doi.org/10.29140/tl.v7n1.102405)

References

- Aliluyeva, V. V. (2025). Differentiated English language teaching for students with different levels of language training. *The world of science. Pedagogy and psychology*, 13(4). EDN: KDVTTM
- Aristova, E. A., Zlykh, N. M. (2024). Training perception of regional variations in English pronunciation. *Bulletin of the Perm National Research Polytechnic University. Problems of linguistics and pedagogy*, 3, 116-126 EDN: GGQKFJ. <https://doi.org/10.15593/2224-9389/2024.3.10>
- Bakurova, E. N. (2025). Didactic transformation of foreign language teaching process in the digital environment. *Innovations in education*, 5, 86-92. EDN: MQGYQO
- Grishchenko, N. A., Ershova, E. O., Starsheva, M. A. (2025). Advancement of communicative skills through pre-text, text exercises (on the example of the teaching English manual "Personal management"). *Journal of pedagogical innovations*, 1(77), 103-115. EDN: WYUBBE. <https://doi.org/10.15293/1812-9463.2501.09>
- Dobryakova, M. S., Yurchenko, O. V. (2024). Student motivation: barriers and incentives for agency. *Educational studies. Moscow*, 1, 100-126. EDN: BQVZHE. <https://doi.org/10.17323/vo-2024-17074>
- Ivchenko, M. I. (2024). Developing the reception of target language authentic speech within the phonetics course. *Bulletin of the Perm National Research Polytechnic University. Problems of linguistics and pedagogy*, 2, 85-99. EDN: OWOCMX. <https://doi.org/10.15593/2224-9389/2024.2.8>
- Ivchenko, M. I. (2024). Familiarization with the phonetic diversity of the English language in the context of teaching students' perception of authentic spoken language. *Tambov University review: Series humanities*, 29(2), 418-427. EDN: HUMADS. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-2-418-427>
- Ovsyannikova, A. V. (2025). Digital transformation of education: Key drivers, barriers, and development prospects. *The world of science. Pedagogy and psychology*, 13(3). EDN: VELQYA
- Samokhina, V. M. (2025). Using gamification elements to increase students' learning motivation. *Modern pedagogical education*, 8, 254-257. EDN: XIGHGB
- Semochkina, O. A. (2025). Implementation of the training process through the use of electronic interactive training courses of the Iskanderus Elearning System. *Modern pedagogical education*, 8, 125-133. EDN: QVKGUN
- Chernyshenko, O. V. (2025). Methodological aspects of using podcasts in teaching Russian as a foreign language. *Innovations in education*, 7, 68-76. EDN: OSBNFV
- Mamaev, I., Khokhlova, M., Dayter, M. (2024). Lessons of secondary school teachers: From automatic speech analysis to the markers of effective teaching practices. *Education and self-development*, 19(1), 27-37. EDN: HMRUWD. <https://doi.org/10.26907/esd.19.1.03>
- Tikhomirova, D., Tregubova, A., Ternikov, A. (2024). Gamification in education and demand for acquired skills: A systematic review. *Educational studies. Moscow*, 3(1), 151-179. <https://doi.org/10.17323/vo-2024-17587>. EDN JBXMGGA
- Topal, I. H. (2025). PlayPhrase.Me: A multimedia corpus for foreign language education. *Technology in language teaching & learning*, 7(1). <https://doi.org/10.29140/tl.v7n1.102405>

Информация об авторах

Сабирова Эмилия Ильдаровна, магистрант,
Казанский (Приволжский) федеральный университет,
г. Казань, Российская Федерация.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5404-6417>, e-mail: sabirovaemilia@gmail.com

Насибуллова Гузель Ришатовна, кандидат филологических наук, доцент,
Казанский (Приволжский) федеральный университет,
г. Казань, Российская Федерация.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1826-0022>, e-mail: Guzel.Nasibullova@kpfu.ru

Поступила в редакцию 12.12.2025

Принята к публикации 05.03.2026

Опубликована 23.03.2026

Information about the authors

Emilia I. Sabirova, master's degree student,
Kazan Federal University,
Kazan,, Russian Federation.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5404-6417>, e-mail: sabirovaemilia@gmail.com

Guzel R. Nasibullova, Cand. Sci. (Phil.), associate professor,
Kazan Federal University,
Kazan,, Russian Federation.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1826-0022>, e-mail: Guzel.Nasibullova@kpfu.ru

Received 12 December 2025

Accepted 5 March 2026

Published 23 March 2026

Авторсем сунчен пѣлтерни

Сабирова Эмилия Ильдаровна, магистрантѣ,
Хусан (Атӓл тӓрӓх) федераци университетѣ,
Хусан хули, Раҫсей Федерацийѣ.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5404-6417>, e-mail: sabirovaemilia@gmail.com

Насибуллова Гузель Ришатовна, филологи аслӓлӓхӓн кандидачѣ, доцентѣ,
Хусан (Атӓл тӓрӓх) федераци университетѣ,
Хусан хули, Раҫсей Федерацийѣ.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1826-0022>, e-mail: Guzel.Nasibullova@kpfu.ru

Редакция ситнӓ 12.12.2025

Пичетлеме йышӓннӓ 05.03.2026

Пичетленсе тухнӓ 23.03.2026