

МИНОБРАЗОВАНИЯ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВО
ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ К
ОБУЧЕНИЮ**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Грузинцевой Елены Сергеевны

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания
канд. филол. наук, доцент

_____ Т.А. Спиридонова

дата, подпись

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент

_____ Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2026 год

Введение. *Актуальность* проведённого исследования обусловлена необходимостью поиска действенных инструментов для повышения учебной мотивации у младших школьников. Статистика показывает, что к четвёртому классу у детей нередко фиксируется спад интереса к учёбе: сказываются привыкание к школьному режиму, усложнение учебного материала и недостаточное использование интерактивных методов. Игровая деятельность – это естественное и любимое занятие для детей данного возраста. Её потенциал заключается не только в формировании положительного отношения к учёбе, но и в активизации когнитивных процессов. Однако стихийное, бессистемное применение игр не даёт устойчивого результата. В связи с этим возникает необходимость теоретического обоснования и практической разработки методики системного использования игровых технологий на уроках английского языка, интегрированных с элементами социально-эмоционального обучения (СЭО).

Объект исследования: процесс обучения английскому языку младших школьников.

Предмет исследования: системное применение игровых технологий как средство повышения учебной мотивации учащихся 3 класса.

Цель исследования: теоретическое обоснование и экспериментальная проверка эффективности системного использования игровых технологий на уроках английского языка для повышения учебной мотивации младших школьников.

Гипотеза исследования: предполагается, что системное применение игровых технологий на уроках английского языка в 3 классе способствует повышению уровня учебной мотивации, переключению доминирующего типа мотивации с внешнего (социального) на внутренний (познавательный), снижению учебной тревожности и развитию социально-эмоциональных навыков.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть психолого-педагогические особенности младшего школьного возраста, влияющие на формирование учебной мотивации.

2. Проанализировать сущность и классификацию игровых технологий в образовательном процессе, определить их структуру и этапы реализации.

3. Уточнить понятие учебной мотивации и её видов (познавательные и социальные мотивы) применительно к учащимся начальной школы.

4. Выявить механизмы воздействия игровых технологий на мотивационную сферу и сформулировать принципы их отбора и включения в учебный процесс.

5. Провести опытно-экспериментальную работу по проверке эффективности использования игровых технологий на уроках английского языка в 3 классе и проанализировать её результаты.

Методы исследования. Для решения поставленных задач использовался комплекс взаимодополняющих методов: теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы; педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы); диагностические методики (анкетирование, опросники, шкала тревожности, карта наблюдения); методы количественного и качественного анализа данных (расчёт процентных изменений, сравнение средних показателей).

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли: культурно-историческая концепция Л.С. Выготского (положение об игре как зоне ближайшего развития), теория ведущей деятельности Д.Б. Эльконина, работы Г.И. Щукиной, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна по проблемам мотивации и деятельности, классификации игровых технологий Г.К. Селевко и Н.П. Аникеевой, а также современные исследования в области социально-эмоционального обучения.

Материалы исследования. УМК «Spotlight 3» (авторы Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова, В. Эванс); данные анкетирования и опросов учащихся 3 класса (25 человек) МОУ «СОШ № 69» г. Саратова, полученные в ходе

эксперимента (сентябрь–декабрь 2025 г.); карты наблюдения за социально-эмоциональными навыками.

Научная новизна исследования состоит в том, что на материале УМК «Spotlight 3» получены данные, подтверждающие эффективность системного использования игровых технологий для повышения познавательной мотивации, снижения тревожности и улучшения взаимодействия учащихся. Определены игровые форматы, вызвавшие наибольший отклик у младших школьников (лексические игры на запоминание, сюжетно-ролевые игры, командные игры-соревнования).

Теоретическая значимость исследования заключается в систематизации теоретических подходов к использованию игровых технологий как средства повышения учебной мотивации младших школьников; в обосновании связи игровой деятельности с развитием социально-эмоциональных навыков; в дополнении принципов отбора игровых технологий интеграцией с задачами СЭО.

Практическая значимость. Практическая значимость работы состоит в том, что диагностический инструментарий (анкеты, опросники, карты наблюдения) может применяться для оценки уровня мотивации и тревожности учащихся. Результаты исследования могут быть полезны при подготовке студентов педагогических специальностей.

Структура исследования: Настоящая работа состоит из введения, двух глав основного текста, заключения, списка использованных источников и приложений. Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, сформулированы объект и предмет, определены цель, задачи и методы исследования.

В первой главе рассмотрены психолого-педагогические особенности младшего школьного возраста, сущность и классификация игровых технологий, понятие учебной мотивации, потенциал игровых технологий и принципы их отбора.

Во второй главе представлены организация и программа экспериментальной работы, результаты констатирующего и контрольного этапов, интерпретация полученных данных. В заключении подведены итоги исследования, сформулированы выводы, подтверждающие гипотезу.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы использования игровых технологий для повышения мотивации младших школьников» определены психолого-педагогические особенности детей 6–11 лет. Выявлено, что младший школьный возраст является сенситивным периодом для развития познавательных процессов (внимания, памяти, мышления), формирования произвольности, внутреннего плана действий и рефлексии. Установлено, что, несмотря на смену ведущей деятельности с игровой на учебную, игра сохраняет своё значение как «зона ближайшего развития» (Л.С. Выготский) и естественная форма активности ребёнка. Социально-эмоциональное обучение (СЭО) выступает важным контекстом для понимания учебной мотивации: развитие пяти базовых компетенций (самосознание, самоуправление, социальная осведомлённость, навыки отношений, ответственное принятие решений) напрямую связано с академической успеваемостью и внутренней мотивацией. Системный подход к использованию игровых технологий предполагает интеграцию игровых методов с развитием социально-эмоциональных навыков (СЭН) – умения работать в команде, ждать своей очереди, выражать эмоции социально приемлемо, справляться с неудачей и помогать одноклассникам.

Проанализирована сущность игровых технологий. Ключевое отличие игровой технологии от стихийной игры заключается в наличии чёткой дидактической цели и воспроизводимого результата. Представлены классификации педагогических игр по Г.К. Селевко (по области деятельности, характеру педагогического процесса, игровой методике, предметной области, игровой среде). Выделены дидактические игры, сюжетно-ролевые игры, цифровые игровые технологии. Описаны этапы реализации игровой технологии на уроке: постановка дидактической цели, разработка и подготовка игры,

создание игровой атмосферы и проведение, анализ и подведение итогов с обязательной рефлексией.

Раскрыто понятие учебной мотивации как системы познавательных и социальных мотивов. Установлено, что к 9–10 годам (3–4 класс) наблюдается тенденция к снижению общего уровня мотивации, при этом социальные мотивы (ориентация на отметку и похвалу) начинают восприниматься как более устойчивые и значимые, чем познавательные. Выделены уровни учебной мотивации (высокий, средний, низкий, негативное отношение).

Обоснован потенциал игровых технологий для повышения мотивации через следующие механизмы: создание ситуации успеха (немедленная положительная обратная связь), пробуждение познавательного интереса (нестандартная форма подачи материала), соревновательность (активизация мотива достижения), связь учебного содержания с жизнью (моделирование реальных ситуаций), снижение тревожности (ошибка в игре не влечёт наказания). Сформулированы принципы отбора и включения игровых технологий в учебный процесс: соответствие учебной цели, учёт возрастных особенностей, добровольность и доступность, постепенное усложнение, рефлексия после игры, интеграция с социально-эмоциональным обучением. Зарубежные исследования подтверждают, что геймификация и игровые технологии статистически значимо повышают мотивацию достижения и познавательный интерес у учащихся начальной школы.

Во второй главе «Опытно-экспериментальная проверка эффективности использования игровых технологий для повышения мотивации младших школьников (на примере 3 класса)» представлена организация экспериментальной работы. Исследование проводилось на базе МОУ «СОШ № 69» г. Саратова с сентября по декабрь 2025 года. В эксперименте участвовали 25 учащихся 3 класса (12 девочек, 13 мальчиков). Класс был разделён на экспериментальную группу (13 человек) и контрольную группу (12 человек). Эксперимент включал три этапа: констатирующий (сентябрь 2025),

формирующий (октябрь–декабрь 2025, 25 уроков) и контрольный (декабрь 2025).

Для сбора эмпирических данных был использован комплекс диагностических методик, адаптированных для учащихся 3 класса и широко применяемых в исследованиях учебной мотивации и тревожности младших школьников.

1. Анкета «Оценка уровня школьной мотивации» (Н.Г. Лусканова). Анкета состоит из 10 вопросов, выявляющих отношение к школе и учебному процессу. Позволяет определить общий уровень школьной мотивации (высокий, средний, низкий, негативное отношение).

2. Опросник учебной мотивации. Включает 15 утверждений, сгруппированных в три шкалы: познавательная мотивация (интерес к содержанию учебного материала), социальная мотивация (ориентация на отметку и похвалу), мотивация достижения (стремление справляться с трудными заданиями). Учащиеся оценивали степень согласия с каждым утверждением по 4-балльной шкале («полностью согласен» – 4 балла, «скорее согласен» – 3, «скорее не согласен» – 2, «полностью не согласен» – 1). Вычислялся средний балл по каждой шкале в каждой группе, что позволило определить доминирующий тип мотивации.

3. Шкала явной тревожности для детей CMAS. Состоит из 10 вопросов для выявления уровня тревожности, связанной со школой и учебной деятельностью.

4. Карта наблюдения за социально-эмоциональными навыками (разработана на основе рекомендаций CASEL). Учитель оценивал по 5-балльной шкале пять параметров: умение работать в команде, способность ждать своей очереди, умение выражать эмоции социально приемлемым способом, способность справляться с неудачей, готовность помогать одноклассникам. Наблюдение проводилось на протяжении всего эксперимента.

Результаты констатирующего этапа показали, что исходные показатели в обеих группах были сопоставимы: высокий уровень мотивации не превышал

17%, низкий и негативное отношение достигали 42%; доминировала социальная мотивация (средний балл 4,0 против 2,8–2,9 у познавательной); высокий или повышенный уровень тревожности выявлен у 69,3% учащихся экспериментальной группы и 66,6% контрольной; социально-эмоциональные навыки находились в диапазоне «ниже среднего» (2,5–3,1 балла из 5). При этом 70% детей называли игры любимым видом деятельности. Группы были признаны сопоставимыми.

Формирующий этап проводился в соответствии с календарно-тематическим планированием УМК «Spotlight 3». Программа охватывала модули 1 «School days!», 2 «Family moments!» и 3 «All the things I like!». В экспериментальной группе на каждом уроке системно использовались игровые технологии. Всего было задействовано 21 игровой формат, включая фонетические («Эхо»), лексические («Memory Game», «Bingo», «Снежный ком», «Семейное древо», «Любимая тарелка»), грамматические («Countable and Uncountable», «Живые предложения», «Правда или ложь», «What Am I Doing?»), сюжетно-ролевые («Познакомьтесь с моей семьёй», «В кафе»), рефлексивные («Волшебный мешочек ошибок», «Светофорик») и подвижную игру «Simon Says». Контрольная группа занималась по тому же учебнику без использования игровых технологий.

Для иллюстрации приведём несколько примеров. Игра «Bingo» использовалась при изучении числительных 11–20. Ученики получали карточки 3×3 с числами; учитель называл числа по-английски, дети закрывали соответствующие ячейки. Побеждал тот, кто первым закрывал ряд. Игра вносила соревновательный элемент, снижала страх ошибки. Игра «Simon Says» проводилась на этапе обобщающего повторения: дети выполняли только те команды, которым предшествовали слова «Simon says». Игра тренировала внимательность и саморегуляцию. Сюжетно-ролевая игра «В кафе» моделировала реальную ситуацию общения: «посетители» заказывали еду, «официанты» принимали заказ. Учащиеся, которые раньше стеснялись

говорить по-английски, включались благодаря роли, которая снижала персональную ответственность.

Результаты контрольного этапа зафиксировали значительную положительную динамику только в экспериментальной группе:

- доля учащихся с высоким уровнем мотивации выросла с 15,4% до 46,2% (прирост 30,8 процентных пункта);
- доля с низким уровнем снизилась с 30,8% до 7,7%;
- познавательная мотивация повысилась с 2,8 до 4,0 балла (при 4-балльной шкале), социальная снизилась с 4,0 до 3,7 балла – произошла смена доминирующего типа мотивации с внешнего на внутренний;
- высокий уровень тревожности снизился с 30,8% до 15,4% (в два раза), нормальный уровень вырос с 30,7% до 53,8%;
- умение работать в команде улучшилось с 2,8 до 4,2 балла, готовность помогать одноклассникам – с 3,0 до 4,1 балла, способность справляться с неудачей – с 2,5 до 3,8 балла.

В контрольной группе значимых изменений не произошло. Полученные данные полностью подтвердили гипотезу исследования. Наиболее эффективными игровыми форматами оказались лексические игры на запоминание («Bingo», «Memory Game»), сюжетно-ролевые игры («В кафе»), командные игры-соревнования («What Am I Doing?») и игра «Simon Says».

На основе проведённого эксперимента можно рекомендовать учителям начальной школы следующие приёмы.

Дозирование времени. Оптимальная продолжительность одной игры для учащихся 9–10 лет составляет 5–7 минут. Более короткие игры не дают детям «войти» в игровую ситуацию, более длинные вызывают утомление. На одном уроке целесообразно проводить не более двух игр, распределяя их по разным этапам.

Распределение по этапам урока. Для организационного момента и фонетической зарядки подходят речевые игры без соревнования («Эхо»). Для актуализации лексики эффективны игры на запоминание («Bingo», «Memory

Game», «Снежный ком»). Для введения и закрепления грамматики – командные игры-соревнования с начислением баллов («Countable and Uncountable», «Живые предложения»). Для динамической паузы – подвижные игры («Simon Says»). Для развития диалогической речи – сюжетно-ролевые игры в парах («В кафе»).

Учёт тревожности. Дети с высокой учебной тревожностью (в нашем эксперименте около 30% на констатирующем этапе) нуждаются в особых условиях: парные игры без фиксации результата, игры со зрительной опорой, право на «пас» (пропуск хода без потери очков команды). Благодаря этим мерам количество отказов от диалога снизилось с 18% до 4%.

Рефлексия и работа с ошибками. После каждой игры необходимо 1–2 минуты обсуждения: «Что тебе помогло?», «Что было трудным?», «Что бы ты изменил?». Ошибки в лексических и фонетических играх исправляются немедленно, но доброжелательно; в ролевых играх – фиксируются учителем про себя, разбор проводится после игры без указания имён.

Заключение. Проведённое исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Младший школьный возраст является сенситивным для развития учебной мотивации, игра сохраняет значение «зоны ближайшего развития». Игровые технологии, интегрированные с социально-эмоциональным обучением, обладают значительным потенциалом для повышения познавательного интереса и снижения тревожности. Выделены пять механизмов воздействия игры на мотивацию (ситуация успеха, познавательный интерес, соревновательность, связь с жизнью, снижение тревожности) и шесть принципов отбора игр.

2. Разработанная и апробированная программа системного использования игровых технологий (21 игровой формат) показала свою эффективность в 3 классе. Экспериментально доказано, что системное применение игровых технологий на уроках английского языка:

- повышает учебную мотивацию (высокий уровень вырос с 15,4% до 46,2%);
- способствует переключению с внешних социальных мотивов на внутренние познавательные;
- снижает тревожность (высокий уровень снизился с 30,8% до 15,4%);
- развивает социально-эмоциональные навыки (работа в команде, саморегуляция, эмпатия, умение справляться с неудачей).

3. Полученные результаты позволяют рекомендовать системное включение игровых технологий в уроки английского языка в начальной школе для повышения мотивации, снижения тревожности и развития социально-эмоциональной сферы младших школьников. Наиболее эффективными форматами являются лексические игры на запоминание («Bingo», «Memory Game»), сюжетно-ролевые игры («В кафе»), командные игры-соревнования («What Am I Doing?») и игра «Simon Says».

4. Дальнейшая работа может быть связана с отсроченной диагностикой устойчивости сформированной мотивации в 4 классе, масштабированием программы на другие классы начальной школы, интеграцией игровых технологий с цифровыми платформами (геймификация курса) и разработкой подробного методического пособия для учителей.

Таким образом, гипотеза исследования полностью подтверждена: системное применение игровых технологий на уроках английского языка в 3 классе эффективно повышает общий уровень учебной мотивации, способствует переключению с внешних социальных мотивов на внутренние познавательные, снижает уровень тревожности и развивает социально-эмоциональные навыки. Несмотря на отмеченные ограничения (малая выборка, отсутствие отсроченных замеров, гендерный дисбаланс), полученные результаты являются убедительными и составляют надёжную основу для дальнейших исследований. Работа имеет как теоретическую ценность (систематизация подходов к интеграции игровых технологий с задачами социально-эмоционального

обучения), так и практическую (создание и апробация программы игровых занятий, диагностического инструментария, методических рекомендаций). Перспективы продолжения работы связаны с расширением выборки, проверкой устойчивости эффекта, цифровой геймификацией и созданием полноценного методического пособия для учителей.