

МИНОБРНАУКИ 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

**«Мотивирующие цифровые инструменты для изучения английского языка: обзор
и практическое применение».**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ БАКАЛАВРСКОЙ
РАБОТЫ

студентки _____ 4 _____ курса _____ 413.2 _____ группы
направления _____ 44.03.01 Педагогическое образование, профиль –
Иностранный язык
_____ факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков
_____ Егорочкиной Кристины Игоревны

Научный руководитель
доцент кафедры английского
языка и методики его
преподавания, к.фил.н., доцент

С.Е. Тупикова

20.05.2026

подпись, дата

Зав. кафедрой
английского языка и методики
его преподавания, к.пед.н.,
доцент

20.05.2026

Г.А. Никитина

подпись, дата

Саратов 2026

Введение. *Актуальность предпринятого исследования обусловлена тем, что цифровые технологии стремительно входят в языковое образование, тогда как педагогическая методология едва успевает за их развитием. Количество платформ, мобильных приложений и онлайн-сервисов для изучения английского языка увеличивается ежегодно, и преподаватель сталкивается с задачей содержательного отбора инструментов, способных не только обеспечить тренировку языкового материала, но и поддерживать устойчивую учебную мотивацию обучающихся. В вузовской практике обучения английскому языку на уровне B1–B2 особенно актуально исследование педагогической эффективности конкретных цифровых платформ и условий их методически обоснованной интеграции в семестровый курс.*

В современной педагогической литературе мотивация рассматривается как ключевой фактор успешного освоения иностранного языка. Теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана разграничивает внутреннюю и внешнюю мотивацию и описывает условия удовлетворения базовых психологических потребностей в автономии, компетентности и связанности. Социально-образовательная модель Р. Гарднера и У. Ламберта противопоставляет интегративную и инструментальную мотивацию изучения иностранного языка, а процессуальная концепция З. Дёрнея описывает мотивацию как динамический процесс, проходящий преакционную, акционную и постакционную фазы.

Цифровизация образования и появление платформ Kahoot, Quizlet, Quizizz, Wordwall, Moodle, LearningApps, а также мобильных приложений Duolingo и Tandem создают для преподавателя английского языка обширный методический ресурс. Современные исследования фиксируют, что применение этих онлайн-инструментов повышает учебную мотивацию, обеспечивает мгновенную обратную связь и поддерживает формирование лексических, грамматических и коммуникативных навыков. Зарубежные публикации подтверждают, что геймификация и адаптивные цифровые платформы положительно влияют на овладение языком, отношение к учебной деятельности и эмоциональную вовлечённость обучающихся.

Вместе с тем в практике вузовского преподавания английского языка наблюдается ряд противоречий: между признанием педагогического потенциала цифровых инструментов в нормативных и научно-методических документах и недостаточностью методически выверенных моделей их применения; между интересом преподавателей к цифровым платформам и фрагментарностью эмпирических данных об их сравнительной эффективности; между требованием к формированию устойчивой учебной мотивации и преобладанием тренировочных, а не коммуникативно-направленных цифровых заданий. Эти противоречия определили выбор темы исследования.

Объект исследования — процесс обучения английскому языку студентов вуза с применением цифровых инструментов.

Предмет исследования — мотивирующий потенциал цифровых образовательных платформ и педагогические условия его реализации в языковом курсе.

Цель исследования — разработать методические рекомендации по применению мотивирующих цифровых инструментов в обучении английскому языку на основе сравнительного анализа их педагогической эффективности.

Гипотеза исследования: предполагается, что систематическое сочетание геймифицированных активностей, карточных тренажёров и адаптивных образовательных платформ в семестровом курсе английского языка повышает учебную мотивацию и академические показатели студентов сильнее, чем применение одного типа цифровых инструментов.

Задачи исследования:

- 1) изучить теоретические модели мотивации к изучению иностранного языка и выявить ключевые факторы её формирования;
- 2) рассмотреть основные тенденции цифровизации языкового образования и педагогические возможности цифровой среды;

3) систематизировать классификацию цифровых инструментов для изучения английского языка и охарактеризовать их мотивационный потенциал;

4) определить методические принципы интеграции цифровых платформ в образовательный процесс;

5) провести сравнительный анализ педагогической эффективности платформ Kahoot, Quizlet и Moodle + LearningApps по показателям мотивации и успеваемости;

6) разработать методические рекомендации по применению мотивирующих цифровых инструментов для преподавателей английского языка.

Методы исследования. В соответствии с характером поставленных задач использовались критический анализ научной литературы, классификация и систематизация данных, педагогическое наблюдение, анкетирование на основе адаптированной шкалы учебной мотивации (шкала Лайкерта), педагогический эксперимент, методы математической обработки эмпирических данных.

Методологическая и теоретическая база исследования. Основу составили теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана, социально-образовательная модель Р. Гарднера и У. Ламберта, процессуальная модель мотивации З. Дёрнея, а также труды отечественных исследователей в области цифровизации языкового образования и применения цифровых инструментов в обучении иностранному языку: В.В. Гриншкуна и В.В. Копыловой о цифровой компетентности учителя, Н.О. Быковой и С.Е. Тупиковой о психолого-педагогическом сопровождении цифрового обучения, М.В. Рыбаковой о цифровой образовательной среде, С.В. Ковальчук и соавторов о применении искусственного интеллекта в обучении языку.

Материалы исследования. Базой опытно-экспериментального исследования послужила студенческая группа из 24 человек, обучающихся на уровне В1–В2 в рамках одного семестра. Сбор материала включал три этапа

анкетирования по мотивации и три контрольных среза по успеваемости (входной, рубежный, итоговый). В качестве цифровых платформ для апробации были отобраны Kahoot, Quizlet и Moodle с заданиями LearningApps как представители трёх различных категорий цифровых инструментов: геймификации, карточных тренажёров и адаптивной электронной образовательной среды.

Научная новизна исследования определяется системным сопоставлением мотивационного и академического эффектов трёх конкретных цифровых платформ в рамках одного семестрового курса с применением адаптированной шкалы учебной мотивации, а также формулировкой условий комбинирования цифровых инструментов в зависимости от характера учебной задачи.

Теоретическая значимость исследования заключается в систематизации знаний о мотивационных механизмах цифровых инструментов и в обосновании принципов их методически обоснованной интеграции в языковой курс.

Практическая значимость. Разработанные методические рекомендации могут быть непосредственно использованы преподавателями английского языка при планировании семестрового курса, отборе цифровых инструментов под конкретные учебные задачи и проектировании сбалансированной системы заданий, обеспечивающих мотивацию и академическую результативность.

Структура работы определена задачами исследования и логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений. Во введении обоснована актуальность темы, сформулированы объект, предмет, цель, гипотеза, задачи и методы исследования, охарактеризованы теоретическая база и материал. Первая глава посвящена теоретическим основам применения цифровых инструментов для повышения мотивации к изучению английского языка. Во второй главе представлено практическое применение цифровых

инструментов в языковом курсе и сравнительный анализ их эффективности. В заключении сформулированы общие выводы исследования.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы применения цифровых инструментов для повышения мотивации к изучению английского языка» рассмотрены ключевые понятия исследования и проанализированы три ведущие модели мотивации к изучению иностранного языка. Теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана интерпретирует мотивацию через удовлетворение базовых психологических потребностей в автономии, компетентности и связанности, разграничивая внутреннюю мотивацию (познавательный интерес к самому языку) и внешнюю мотивацию (прагматическую направленность на достижение определённых целей).

Социально-образовательная модель Р. Гарднера и У. Ламберта противопоставляет интегративную мотивацию (стремление к освоению культуры народа-носителя языка) и инструментальную мотивацию (овладение языком как средством достижения практических целей). Процессуальная модель З. Дёрнея описывает мотивацию как трёхфазный процесс: преакциональная стадия (генерация мотивационного импульса), акциональная стадия (поддержание усилий в ходе деятельности) и постакциональная стадия (рефлексия и самооценивание результата).

Особое внимание в главе уделено психологическим барьерам формирования мотивации к изучению английского языка. Языковая тревожность, связанная со страхом ошибиться или выглядеть некомпетентно, нередко оказывается сильнее желания говорить и формирует порочный круг избегания речевой практики. Эмоциональное состояние обучающихся существенно влияет на восприимчивость к языковому материалу и качество его усвоения.

Анализ современных тенденций цифровизации языкового образования показал, что её ключевыми направлениями являются интеграция искусственного интеллекта и адаптивных алгоритмов, применение технологий виртуальной и дополненной реальности, развитие

онлайн-платформ и мобильных приложений, а также распространение модели смешанного обучения, объединяющей очное взаимодействие с преподавателем и асинхронную работу в цифровой среде. Эти тенденции предоставляют преподавателю английского языка инструменты для работы с описанными мотивационными барьерами: цифровая среда снижает аффективную нагрузку, обеспечивает мгновенную обратную связь и индивидуализирует темп освоения материала.

Систематизация цифровых инструментов для изучения английского языка позволила выделить четыре содержательные категории. Первая — мобильные приложения и платформы для комплексного изучения языка (Duolingo и аналоги), обеспечивающие систематическое развитие всех языковых компетенций. Вторая — интерактивные сервисы для формирования лексических и грамматических навыков (Quizlet, Wordwall, LearningApps), ориентированные на целенаправленное запоминание и отработку языкового материала. Третья категория — инструменты для коммуникации с носителями языка (Tandem и аналогичные сервисы), направленные на развитие практических разговорных умений в аутентичных условиях. Четвёртая категория — геймифицированные платформы (Kahoot, Quizizz), трансформирующие освоение иностранного языка через систему баллов, рейтингов и мгновенной обратной связи.

Систематизация теоретических данных позволила сформулировать вывод по первой главе: каждый тип цифровых платформ реализует мотивационный потенциал по-своему. Мобильные приложения поддерживают регулярность занятий, интерактивные сервисы обеспечивают точечную отработку языкового материала, инструменты коммуникации развивают речевую практику, а геймифицированные платформы создают аффективную вовлечённость. Эффективное формирование мотивации требует синтеза личностных, социокультурных и педагогических факторов и согласованного применения нескольких типов цифровых инструментов.

Во второй главе «Практическое применение мотивирующих цифровых инструментов в обучении английскому языку» представлены методические

принципы интеграции цифровых ресурсов в образовательный процесс и сравнительный анализ эффективности трёх отобранных платформ. Сформулированы четыре методических принципа: целесообразность (выбор цифрового инструмента под конкретную учебную задачу), мотивационная направленность (опора на мотивационный потенциал ресурса при подборе и применении), системность (включение цифровых инструментов в структуру курса, а не эпизодическое применение), учёт возрастных особенностей и уровня учебной самостоятельности обучающихся.

Для сравнительного исследования в курсе английского языка уровня B1–B2 были отобраны три цифровых инструмента с существенно различными педагогическими функциями: геймифицированная платформа Kahoot, карточный тренажёр Quizlet и адаптивная среда Moodle с заданиями LearningApps. Kahoot задействует прежде всего лексический и грамматический материал, обеспечивает мгновенную обратную связь и эмоциональную вовлечённость через игровой формат с рейтинговой таблицей.

Quizlet входит в группу карточных тренажёров и позволяет работать с лексическим материалом в нескольких режимах: от базового перелистывания карточек до автоматически составляемых письменных тестов. Платформа поддерживает индивидуальную и асинхронную работу, формируя устойчивые лексические навыки. Moodle с заданиями LearningApps охватывает широкий спектр видов речевой деятельности — чтение, аудирование, письмо и грамматику — и даёт преподавателю возможность выстраивать индивидуальную образовательную траекторию каждого студента.

Мотивация обучающихся оценивалась на трёх контрольных точках: до начала работы с цифровыми инструментами, в середине семестра и по завершении курса. Для замеров применялась адаптированная шкала учебной мотивации (шкала Лайкерта). Успеваемость фиксировалась через три среза: входной словарно-грамматический тест в начале семестра, рубежный тест после десяти недель работы и итоговый письменный тест в конце курса с максимальным баллом 100.

Динамика средних баллов мотивации по группе оказалась положительной на протяжении всего семестра. На входном замере средний показатель составил 3,1 из 5; к промежуточному срезу он вырос до 3,7 балла, а к итоговому — до 4,2 балла. Результаты тестирования подтвердили устойчивый рост успеваемости: средний балл входного теста по группе составил 58 из 100, по итогам рубежного контроля — 71 балл, итогового — 81 балл.

Сравнение мотивационных и академических показателей по трём подгруппам позволяет сформулировать практический вывод. Инструменты геймификации (Kahoot) обеспечивают наиболее быстрый и выраженный эффект на эмоциональную вовлечённость обучающихся, однако их академический эффект относительно скромен без последующей продуктивной отработки материала. Карточный тренажёр (Quizlet) даёт высокий лексический прирост за счёт асинхронности и многократного повторения. Адаптивная среда Moodle + LearningApps демонстрирует наиболее устойчивый рост по комплексным языковым умениям и поддерживает индивидуализацию обучения.

На основе данных опытно-экспериментальной работы во второй главе разработаны методические рекомендации, охватывающие выбор инструмента под конкретную учебную задачу, логику комбинирования платформ на одном занятии, управление техническими и педагогическими рисками. Сформулированы практические ориентиры: на одном занятии целесообразно использовать не более двух цифровых инструментов; игровой формат усиливает мотивацию, но не заменяет управляемую отработку навыка; цифровая среда работает на мотивацию тогда, когда преподаватель осознаёт место инструмента в структуре занятия.

Заключение. Проведённое исследование позволило охватить проблему применения мотивирующих цифровых инструментов в обучении английскому языку с двух сторон: теоретически — через анализ моделей мотивации и тенденций цифровизации, и практически — через семестровый

педагогический эксперимент. Полученные результаты позволяют сформулировать следующие выводы.

1. Анализ трёх теоретических моделей (теории самодетерминации Э. Деси и Р. Райана, социально-образовательной модели Р. Гарднера и У. Ламберта, процессуальной концепции З. Дёрнея) показал, что мотивация к изучению иностранного языка представляет многоуровневую динамическую структуру. Эффективное её формирование требует синтеза внутренних и внешних факторов, удовлетворения базовых психологических потребностей обучающегося и последовательной работы во всех фазах учебной деятельности.

2. Ключевые тенденции цифровизации языкового образования (адаптивный искусственный интеллект, технологии иммерсивной реальности, развитие онлайн-платформ и смешанное обучение) предоставляют преподавателю инструменты для работы с мотивационными барьерами обучающихся. Цифровая среда снижает аффективную нагрузку, обеспечивает индивидуализацию темпа и расширяет доступ к аутентичному языковому материалу.

3. Систематизация цифровых инструментов показала чёткую закономерность: каждый тип платформ реализует мотивационный потенциал по-своему. Геймификация запускает быстрый эмоциональный отклик, карточные тренажёры формируют устойчивые лексические навыки, инструменты коммуникации развивают практическую речь, адаптивные среды обеспечивают индивидуализацию обучения. Это обуславливает необходимость осознанного комбинирования цифровых инструментов в курсе.

4. Сформулированы четыре методических принципа интеграции цифровых инструментов: целесообразность выбора ресурса, мотивационная направленность применения, системность внедрения и учёт возрастной аудитории. Соблюдение этих принципов в совокупности, а не выборочно, обеспечивает педагогическую отдачу от цифровой составляющей курса.

5. Опытнo-экспериментальное исследование подтвердило выдвинутую гипотезу. Средний балл мотивации по группе вырос с 3,1 до 4,2 из 5; средний результат итогового тестирования увеличился с 58 до 81 балла из 100. Kahoot обеспечил наиболее быстрый эффект на эмоциональную вовлечённость, Quizlet — высокий лексический прирост, Moodle с LearningApps — устойчивый рост по комплексным языковым умениям. Систематическое сочетание разнотипных цифровых инструментов даёт более выраженный мотивационный и академический эффект, чем применение одного типа ресурсов.

6. Разработанные методические рекомендации закрепили главный вывод исследования: педагогическая отдача от цифрового инструмента определяется не самим сервисом, а тем, насколько осознанно преподаватель встраивает его в структуру занятия. Перспективные направления дальнейшей работы — расширение выборки, увеличение срока наблюдения, апробация рекомендаций в разновозрастных группах и исследование устойчивости мотивации, сформированной в цифровой среде.

Полученные выводы позволяют утверждать, что задачи исследования решены, цель достигнута, исходная гипотеза подтверждена.