

**Шейкина Ксения Ярославовна**

студентка

**Ломохова Светлана Анатольевна**

канд. пед. наук, доцент

Педагогический институт им. В.Г. Белинского

ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет»

г. Пенза, Пензенская область

DOI 10.31483/r-152900

## **СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧЕНИКОВ В РАМКАХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются средства повышения уровня мотивации и заинтересованности учеников в изучении английского языка в дистанционной форме. Рассматриваются такие средства, как геймификация учебного процесса, интерактивные задания и система вознаграждения.*

***Ключевые слова:** английский язык, преподавание, мотивация, геймификация, система поощрения, интерактив, игровые элементы.*

Дистанционное обучение является важным элементом современности. Со времен пандемии COVID-19, несмотря на возвращение к очному формату обучения, онлайн-занятия остались такими же востребованными. Это, в свою очередь, обусловило важность обсуждения регулирования всех основных аспектов дистанционного обучения: педагогические принципы, цели и задачи обучения, а также средства повышения мотивации и заинтересованности учеников.

Современные подходы к изучению дистанционного образования учитывают технологические аспекты: оснащенность нужным оборудованием, компетенции учителя и способы взаимодействия с учеником, сохраняющие эффективность традиционных занятий в новой форме реализации.

Мотивация как механизм побуждения и деятельностный ориентир включает в себя такие элементы, как заинтересованность, целеустремленность, понимание цели, смысла и задач обучения, а также общее отношение к изучаемому предмету

и его элементам [2, с. 90]. Так, студенты с меньшим уровнем мотивации менее вовлечены и заинтересованы в учебном процессе, они воспринимают обучение как способ получения оценки и не стараются углубить свои знания. В формате дистанционного обучения регулировать такое отношение ученика к занятиям труднее, чем при очных занятиях, так как физическое присутствие учителя может дополнительно влиять на ученика, который видит поддержку учителя [2, с. 92].

Уровень мотивации зависит от ряда факторов: самоорганизация, коммуникация со сверстниками, получение обратной связи от учителя, вовлеченность учителя в интересы ученика и способность адаптировать учебный процесс под его запросы [1, с. 91–93]. В условиях дистанционного обучения данные аспекты крайне важно учитывать и прорабатывать, так как изначальное регулирование учебного процесса идет именно со стороны учителя. Если содержимое уроков соответствует желаниям и интересам ученика, он будет испытывать меньший уровень тревоги при работе с заданиями [3, с. 29–30].

В связи с применением разных форматов обучения возникает также вопрос о разнообразии средств повышения мотивации. К современным средствам относятся геймификация учебного процесса, интерактивные задания и система поощрения. В целом все три явления можно объединить в рамках процесса геймификации, но рассмотреть их важно по отдельности для более детального понимания всех особенностей [5].

Несмотря на недостаточное количество практических исследований взаимосвязи геймификации и мотивации, данное средство является одним из наиболее выигрышных для разнообразия учебного процесса. Суть геймификации заключается в превращении образовательного процесса в игру: она может быть короткой и рассчитываться на один или несколько уроков, а может быть распланирована на весь учебный курс.

Игровые механики в образовательном процессе соответствуют интересам и ожиданиям современного ученика от занятий. Посещение уроков становится более разнообразным и красочным благодаря дополнительным креативным

элементам: например, проведение квестов, создание фантазийного мира на основе изучаемой лексики и т. д.

Метод геймификации позволяет ученику сосредоточиться на собственном пути и не ориентироваться на результаты других учеников, что особенно важно для групповых занятий [5]. Более того, анализируя свой прогресс и превращая сложные темы в игровые элементы, которые герой проходит по мере своего путешествия, ученик становится более уверенным и не боится новых тем или контрольных заданий [4].

Следующее средство повышения мотивации – использование интерактивов. К ним относятся конкурсы, проектные работы, квизы, квесты, кейсы и т. д. Такие форматы чаще реализуются в парной или групповой работе и помогают ученикам обрести навыки совместной работы, научиться помогать товарищам и делегировать свои собственные задачи. Здесь же появляется и элемент здорового соперничества, которое мотивирует учеников и помогает им развиваться и улучшать свои навыки, необходимые для личной или командной победы [4].

Ключевым в мотивации является наличие стимула, а именно ожидание поощрения за прогресс. В условиях вышеуказанных форм обучения предлагаются разнообразные инструменты:

– очки или баллы – один из наиболее эффективных источников повседневной мотивации. В рамках геймификации очки могут быть представлены в виде внутренней валюты, очков опыта или шкалы волшебных навыков, в зависимости от созданного игрового мира. Очки служат индикатором прогресса в игре и могут использоваться для обмена на новые игровые навыки, предметы или умения. Например, за каждое успешно составленное предложение на английском языке ученик получает по 1 баллу. Набрав достаточное количество баллов за весь процесс игры, он разблокирует игровой элемент, который упростит герою путешествие: дополнительные вещи в инвентарь, зелье регенерации, снаряжение, еда и т. д. если ученик накапливает большое количество баллов к концу игры, он получает поощрение от учителя по итогам путешествия (сувенирное вознаграждение);

– уровни – данный элемент связан с формой поощрения в виде баллов, но, в отличие от них, уровни не обмениваются на какие-либо дополнительные элементы игры. За каждым уровнем закрепляется набор умений и снаряжения, который игрок обретает, выполнив поставленную цель. Наградой после достижения максимального уровня может также являться тематический предмет: например, диплом об успешном завершении путешествия, медаль или другой атрибут.

Одним из примеров игровой механики является путешествие по фэнтези-миру: ученик выступает в роли начинающего мага, задачей которого является изучение заклинаний, которые помогут ему преодолеть препятствия. В качестве заклинаний могут выступать новые категории лексики, времена или грамматические конструкции. Переходя от уровня к уровню, ученик накапливает заклинания и получает инвентарь: волшебную палочку, одежду, еду, инструменты и т. д. Выполняя задания на тренировку того или иного языкового навыка, ученик наносит удары по препятствиям (монстрам, стихийным явлениям) и продвигается по локации в сторону финального уровня: итогового тестирования по пройденному материалу. Успешным прохождением игры считается выполнение контрольного задания, в результате которого ученик открывает главное достижение игры: титул главного волшебника фэнтези-мира или материальное поощрение в виде соответствующего атрибута.

Вышеуказанные формы поощрения не только повышают интерес и мотивацию ученика, но и тренируют навык доведения дела до конца. Важно отметить при этом, что при разработке таких интерактивных форм обучения учитель обязан учитывать интересы самих учеников, чтобы созданная атмосфера не была для них скучной и не стала дополнительным фактором, снижающим уровень любопытства и желание участвовать в процессе [5].

Таким образом, в современной педагогике одними из наиболее эффективных форм являются геймификация, интерактив и система поощрения. Эти элементы как по отдельности, так и в совокупности способны развить в ученике ключевые навыки работы на уроке: усидчивость, любопытство,

способность работать самостоятельно и в команде. Более того, они способствуют улучшению навыка доводить дело до конца, что впоследствии позитивно влияет на качество усвоения изученного материала.

### ***Список литературы***

1. Альджанова Г.А. Роль мотивации в дистанционном обучении / Г.А. Альджанова, И. Буркетбаев // *Hamkor konferensiyalar.* – 2025. – №1 (13). – С. 341–345.
2. Биин Л. Факторы, влияющие на учебную мотивацию студентов при дистанционном обучении // *Актуальные вопросы науки и образования: сборник статей Международной научно-практической конференции.* – 2025. – №1 (13). – С. 88–95.
3. Золотухин П.С. Мотивация студентов в условиях дистанционного обучения: проблемы и перспективы / П.С. Золотухин, Ю.М. Золотухина // *Научные труды Московского гуманитарного университета.* – 2024. – №1. – С. 28–33. DOI 10.17805/trudy.2024.1.6. EDN TUOSZK
4. Топ-5 методов повышения мотивации учеников в онлайн-школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://school-bit.ru/novosti/tpost/d42luas31-top-5-metodov-povisheniya-motivatsii-uch> (дата обращения: 19.12.2025).
5. Antonaci A., Klemke R., Specht M. (2019). The effects of gamification in online learning environments: A systematic literature review. In *Informatics*. Vol. 6 (3) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mdpi.com/2227-9709/6/3/32> (дата обращения: 19.12.2025).