

Коротков Иван Сергеевич

студент

Терёшин Кирилл Александрович

студент

Воронин Михаил Николаевич

студент

Научный руководитель

Мамаева Карина Уллубиевна

магистр, старший преподаватель

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ: ВЛИЯНИЕ НА УЧЕБНУЮ МОТИВАЦИЮ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** в статье рассматривается влияние геймификации на учебную мотивацию младших школьников при изучении английского языка. Анализируются современные игровые технологии, применяемые в образовательном процессе начальной школы, а также особенности их использования на уроках иностранного языка. Особое внимание уделяется влиянию игровых механик на вовлечённость учащихся, развитие познавательной активности и формирование положительного отношения к обучению.*

***Ключевые слова:** геймификация, английский язык, начальная школа.*

Современная система образования ориентируется не только на передачу знаний учащимся, но и на формирование устойчивой учебной мотивации. Особенно важным этот вопрос становится в начальной школе, поскольку именно в младшем школьном возрасте закладывается отношение ребёнка к обучению и формируются базовые учебные навыки. Изучение английского языка требует активного участия в учебном процессе и постоянной практики. Однако ученики младших классов быстро устают от однообразных упражнений и традиционных форм работы. В связи с этим учителя всё чаще используют игровые методы обучения [1],

позволяющие сделать образовательный процесс более интересным, эмоционально насыщенным и простым в освоении.

Одним из наиболее перспективных направлений современной педагогики является геймификация [2]. Данный подход предполагает внедрение игровых элементов в образовательную деятельность с целью повышения мотивации и вовлечённости учащихся. На уроках английского языка геймификация помогает преодолеть страх ошибок, повысить интерес к предмету и создать благоприятную атмосферу для изучения иностранного языка. Под геймификацией понимается использование игровых механик [3] в неигровой деятельности. В образовательной среде это может выражаться в применении балльной системы, рейтингов, квестов и командных соревнований. Согласно исследованиям И. Н. Глазуновой [3], использование игровых технологий в начальной школе способствует повышению активности учащихся и положительно влияет на учебную мотивацию. Игровая форма обучения помогает детям легче воспринимать учебный материал и дольше держать внимание. На уроках английского языка геймификация может реализовываться разными образами: викторины, интерактивные задания, карточные игры и командные соревнования. Например, учащиеся могут получать баллы за правильные ответы или участвовать в квестах по поиску новых слов и выражений. Эффективными являются игровые задания, связанные с использованием иностранной речи. Во время игры дети активнее используют английские слова и выражения, быстрее запоминают лексику и легче преодолевают языковой барьер. Если ребёнок испытывает интерес к занятиям, он легче включается в учебную деятельность и активнее взаимодействует с информацией. Н.В. Быстрова [2] отмечает, что игровые технологии создают благоприятную эмоциональную атмосферу на уроке и способствуют формированию положительного отношения к обучению.

Благодаря игровым элементам учащиеся начинают воспринимать выполнение заданий не как обязанность, а как увлекательный процесс. Во время выполнения игровых заданий школьники стремятся заработать дополнительные баллы,

пройти уровень или выполнить задание быстрее других участников. Это способствует развитию внутренней мотивации и повышению интереса к предмету. На уроках английского языка игровые механики особенно эффективны при изучении новой лексики и грамматических конструкций. Использование интерактивных заданий позволяет сделать процесс повторения материала менее однообразным и более увлекательным. Кроме того, игровые технологии способствуют развитию коммуникативных навыков. Работа в парах и командах помогает детям учиться взаимодействовать друг с другом, использовать иностранную речь в практических ситуациях и развивать навыки сотрудничества. Современные зарубежные исследования также подтверждают эффективность игровых технологий в обучении младших школьников. В исследовании «Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students» (2024) [4] анализировалось влияние различных игровых механик на мотивацию учащихся. Авторы исследования пришли к выводу, что использование бейджей, рейтингов, уровней, достижений и наград способствует повышению вовлечённости школьников и стимулирует их к более активному участию в учебном процессе. Особенно заметный эффект наблюдался у учащихся с низким уровнем первоначальной мотивации. Систематический обзор «The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review» (2026) [5] показывает, что цифровые игровые технологии становятся важной частью современной образовательной среды младших классов.

Исследователи отмечают, что использование интерактивных платформ и игровых приложений способствует развитию познавательной активности [5] и улучшению результатов обучения. При этом авторы подчёркивают необходимость разумного использования игровых технологий. Чрезмерная ориентация только на награды и соревнование может снижать интерес к самому содержанию обучения. Одним из главных преимуществ геймификации является возможность сделать процесс изучения английского языка доступным и интересным для младшеклассников. Игровая форма помогает поддерживать внимание учащихся и

снижает уровень тревожности. Дьячкова Т. В [1] отмечает, что игровые технологии повышают активность детей на уроках, развивают самостоятельность и формируют положительное отношение к обучению. Важным преимуществом является развитие коммуникативных навыков. Командные игры и совместные задания учат школьников взаимодействовать друг с другом, распределять обязанности и работать на общий результат. Однако использование геймификации требует осторожности, если учитель уделяет слишком большое внимание соревнованию и наградам, у детей может сформироваться зависимость от поощрения. В этом случае интерес к самому процессу обучения постепенно снижается. Кроме того, чрезмерное использование цифровых технологий может вызывать переутомление и снижение концентрации. Поэтому игровые методы должны дополнять традиционные формы обучения, а не полностью заменять их. Для эффективного применения игровых технологий на уроках английского языка учителю необходимо учитывать особенности младших школьников и правильно подбирать задания. Игровые элементы должны быть связаны с образовательными целями урока.

Например, использование викторин и квестов может способствовать закреплению новой лексики, а ролевые игры – развитию навыков устной речи. Также важно соблюдать баланс между обучением и развлечением. Игровая деятельность должна помогать усвоению материала, а не отвлекать учащихся от основной цели урока. Эффективность геймификации повышается при сочетании традиционных методов обучения с современными цифровыми инструментами, такими как интерактивные платформы и обучающие приложения. Таким образом, геймификация является эффективным инструментом обучения английскому языку в начальной школе. Использование игровых технологий способствует повышению учебной мотивации, развитию познавательной активности и вовлечённости учащихся. Игровые методы помогают сделать процесс изучения английского языка более эмоциональным и доступным для детей младшего школьного возраста. При грамотной организации урока геймификация способствует развитию самостоятельности, коммуникативных навыков и положительного отношения к обучению. Несмотря на существующие ограничения, игровые технологии

продолжают активно внедряться в образовательную практику. Их разумное использование позволяет повысить эффективность обучения и создать комфортную образовательную среду.

Список литературы

1. Дьячкова Т.В. Игровой подход в современной образовательной среде / Т.В. Дьячкова, И.А. Берсенева // Проблемы современного педагогического образования. – 2025. – №87–4. – С. 110–113. – EDN IXBKXD.

2. Геймификация в современном образовательном процессе / Н.В. Быстрова, Н.А. Бакулина, А.В. Гнездин, А.В. Угарова // Журнал прикладных исследований. – 2022. – Т. 5, №6. – С. 416–425. – DOI 10.47576/2712–7516_2022_6_5_416. – EDN OBHDBM.

3. Глазунова И.Н. Использование геймификации при организации образовательного процесса в начальной школе / И.Н. Глазунова // Управление образованием: теория и практика. – 2023. – №4. – С. 45–50. – URL: EMReview (дата обращения: 15.05.2026).

4. Srymova S.B. Optimizing English learning: the role of digital technologies in student motivation / S.B. Srymova // Bulletin of Zhetysu University named after I.Zhansugurov. – 2024. – No. 3 (112). – Pp. 126–132. – DOI 10.53355/zhu.2024.112.3.018. – EDN GINDGG.

5. Мамонтова Т.С. Классификационные характеристики образовательной геймификации как педагогической технологии обучения школьников и студентов / Т.С. Мамонтова, Д.Д. Егорова, Д.Д. Шахменов // Концепт. – 2026. – №2. – С. 133–150. – DOI 10.24412/2304-120X-2026-11032. – EDN ZJRYPM.