Ильина Марина Александровна,
учитель
МБОУ «СОШ №3»
г. Чебоксары, Чувашская Республика

ФОРМЫ И МЕТОДЫ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ

Аннотация: *в статье рассматривается проблема учебной мотивации на уроках истории, где обучение часто сводится к запоминанию дат и фактов, тогда как умения объяснять причины, сравнивать и аргументировать формируются слабо. Цель – сопоставить формы и методы повышения мотивации по их влиянию на наименее освоенные умения и определить условия применения. Установлено, что выпускники уверенно выполняют задания на хронологию и поиск информации в явном виде, но затрудняются в причинно-следственных связях, сравнении и аргументации. Внешние игровые стимулы повышают ситуативный интерес, но без связи с аналитическими заданиями не переносятся на умения исторического рассуждения. Предложены классификация форм мотивации по источнику побуждения и правило связи игровой награды с наименее освоенным учебным действием. Выводы применимы при разработке рабочих программ и программ повышения квалификации учителей.*

Ключевые слова: *учебная мотивация, обучение истории, геймификация, историческое мышление, причинно-следственные связи, ЕГЭ по истории, ФГОС.*

Введение.

Мотивация к изучению истории проявляется прежде всего в готовности рассуждать о причинах и следствиях событий, и как раз эти умения остаются самым слабым местом выпускников: наибольшие проблемы у участников ЕГЭ 2025 года, как и в прошлые годы, возникли при выполнении заданий на установление причинно-следственных связей, аргументацию, а также на сравнение исторических событий, явлений и процессов [9].

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Экзамен по истории остается массовым: в основном периоде 2025 г. его сдавали 88,2 тыс. человек [4]. Мотивы, с которыми выпускник приходит на экзамен, складываются задолго до 11 класса. В число личностных результатов ФГОС основного общего образования входит «наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности» (п. 41) [10]. Поэтому выбор форм работы для учителя истории связан с достижением результата, который установлен нормативно.

В отечественной методике накоплено много описаний игровых и цифровых приемов. А.Р. Панкова рассматривает образовательную геймификацию как средство повышения мотивации учеников к предмету «История» [7], а Л. Момунтаева и С. Дәулет фиксируют рост активности учащихся на уроках и интереса к предмету [6]; Т.М. Рогожкина и Р.Р. Салахетдинов связывают спад мотивации с тем, что современных школьников все труднее удивить только традиционными методами [11].

Е.А. Кошелева разграничивает игровое обучение и геймификацию [2], а О.Ю. Герасимова с соавторами считают, что мотивацию повышает только грамотно внедренная геймификация [1]. Остается неясным, какие умения выигрывают от роста интереса. Работы о геймификации редко сопоставляются с данными о дефицитах исторического мышления. Без такого сопоставления учитель может сделать урок увлекательнее, но качество рассуждений учеников от этого не изменится. Цель статьи – сопоставить формы и методы повышения учебной мотивации при обучении истории по их влиянию на наименее освоенные выпускниками умения и определить условия их результативного применения.

Учебная мотивация и ее источники в методике обучения истории.

Требования ФГОС к результатам строятся «на основе системно-деятельностного подхода» (п. 4) [10]. В рамках этого подхода мотив возникает из самой деятельности. На уроке истории смысл деятельности задают вопросы о причинах и последствиях событий: дата без объяснения остается для подростка внешним требованием, которое достаточно выучить к контрольной работе.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Отсюда вытекает различие между ситуативным интересом, который вызывает необычная форма урока, и устойчивым познавательным мотивом, который держится на содержании и способе рассуждения: первый угасает вместе с новизной формы, второй переносится на следующие темы курса.

По Е.А. Кошелевой, игровое обучение происходит в рамках конкретной игры, а геймификация – это «применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации» [2]. П.А. Перфильева относит к игровым элементам баллы, рейтинги, награды и квесты [8], то есть в основном внешние стимулы. Обе работы описывают сам инструмент. В статье коллектива авторов из вузов Татарстана акцент перенесен на условие его применения [1]. Значит, источник эффекта стоит искать в том, насколько точно игра соотнесена с учебной задачей.

Для истории ограничения игровой формы описаны конкретнее. А.Р. Панкова предупреждает, что геймификацию невозможно применять на каждом уроке, поскольку «любая однообразная деятельность способна надоесть», а подготовка урока с компьютерными играми требует от учителя значительного количества часов [7].

В казахстанском исследовании 2026 г. применение элементов геймификации сопровождается ростом интереса к истории, лучшим запоминанием информации и развитием критического мышления [6]. Перечень эффектов широк. Однако все они зафиксированы как активность на уроке, и остается неясным, переносятся ли они на письменное обоснование исторической оценки.

Сопоставление этих позиций позволяет предложить авторскую классификацию форм повышения учебной мотивации на уроках истории по источнику побуждения. Стимулирующие формы (баллы, рейтинги, соревнования, викторины) опираются на внешнее поощрение. Содержательно-личностные формы приближают прошлое к опыту ученика через историю повседневности, семьи и родного края. Деятельностно-исследовательские формы строятся на работе с историческим источником, дискуссии и проекте. Группы могут сочетаться, но

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

различаются тем, какое действие вознаграждают: воспроизведение факта или его объяснение.

Состояние исторических умений выпускников по данным государственной итоговой аттестации.

Средний результат ЕГЭ по истории в 2024–2025 гг. почти не изменился: 57 баллов в 2024 г. и около 56 в 2025 г [3], [4]. При этом отдельные умения освоены очень неравномерно.

Выпускники уверенно справились с заданиями на знание хронологии, фактов истории Великой Отечественной войны, работу с таблицей и картой, а из заданий по письменным источникам – с поиском информации, данной в явном виде [4]. Наибольшие трудности вызвали установление причинно-следственных связей, сравнение и аргументация [9].

Разрыв между воспроизведением и рассуждением заметен и в части 1 экзамена. В 2025 г. задания линии 5 остались одними из наиболее сложных, хотя все они содержали материал по истории Великой Отечественной войны и специальной военной операции [4]. По заданию на историю культуры средний процент выполнения (43,8) оказался одним из самых низких в части 1 [4]. Неравномерность видна даже внутри однородного блока заданий на работу с исторической картой (таблица 1).

Таблица 1

Средний процент выполнения заданий ЕГЭ по истории
на работу с исторической картой (схемой), %

Номер задания	2023 г.	2024 г.
9	68	57
10	63	56
11	80	81
12	45	43

Источник: Методические рекомендации ФИПИ по итогам ЕГЭ 2024 года по истории [3].

Результат снизился главным образом в заданиях, где нужно назвать месяц освобождения города или название города в изучаемый период, то есть знать

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

само событие [3]. Задание, в котором ответ выводится из приложенных текста и схемы, сохранило высокий результат; в среднем по блоку выполнение снизилось почти на 5 п. п. (авторский расчет). По-видимому, карта помогает ученику, пока нужно считывать с нее данные, и перестает помогать, когда требуется знание о самом событии.

Высокие результаты по хронологии на фоне низких по объяснению событий согласуются с мотивацией, ориентированной на запоминание: выпускник уверенно действует там, где ответ можно найти или вспомнить, и теряется там, где ответ нужно построить.

Региональные данные уточняют эту картину. В методическом анализе выделена группа участников, набравших от минимального балла до 60. Составители отмечают, что примерно половина сдававших историю в регионе ранее с трудом преодолевала установленный порог [5]. По стране в 2025 г. минимальный балл не смогли преодолеть около 9% участников, а около 40% показали результат в диапазоне 61–100 баллов [4]. Экзамен по истории сдают по выбору, обычно ради поступления в вуз, поэтому внешний мотив у этой группы есть, но, судя по ее результатам, его недостаточно.

С 2023 по 2025 г. доля группы с результатом до 60 баллов росла, а средний балл снижался. В 2026 г. эта доля сократилась до 44,76%, и в отчете это значение названо лучшим за последние шесть лет [5].

За 2022–2025 гг. средний балл в регионе снизился на 3,21 балла, а доля группы до 60 баллов за 2023–2025 гг. выросла на 3,86 п. п. (авторский расчет). В 2026 г. эта доля за один год уменьшилась на 6,67 п. п., то есть больше, чем выросла за два предыдущих года. Состав группы подвижен. По-видимому, слабые результаты не закреплены за постоянным контингентом учеников, и на них можно влиять формами работы на уроке.

Соотнесение мотивирующих форм с дефицитами исторического мышления.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Если ситуативный интерес сам по себе не переходит в умение объяснять события, игровое поощрение целесообразно привязывать к тому учебному действию, которое у выпускников развито слабее всего.

Три группы форм сопоставлены в таблице 3. Баллы от одного до трех выставлены нами с учетом описанных в литературе эффектов и ограничений игровых приемов [6], [7]. Высший балл означает, что форма прямо тренирует соответствующее умение или сохраняет действие при частом использовании.

Таблица 2

Сопоставление групп форм повышения учебной мотивации при обучении истории, баллы

Критерий	Стимулирующие формы	Содержательно-личностные формы	Деятельностно-исследовательские формы
Ситуативный интерес к уроку	3	2	2
Связь с установлением причинно-следственных связей	1	2	3
Связь с аргументацией и сравнением	1	2	3
Устойчивость эффекта при регулярном применении	1	2	3
Сумма	6	8	11

Стимулирующие формы лидируют только по ситуативному интересу, а по сумме баллов уступают деятельностно-исследовательским почти вдвое (по нашей оценке). Отказываться от них все же неразумно: они быстрее других вовлекают в работу класс, где интерес к предмету низок.

Отсюда вытекает предлагаемое нами правило: игровая награда начисляется за действие, которое проверяется заданиями с наименьшей решаемостью. Внешний стимул при этом сохраняется. Меняется то, за что дается поощрение, а вместе с этим и то, что школьник старается делать ради балла. Рейтинги и награды из арсенала геймификации [8] остаются, однако очки получает тот, кто объясняет причину, сравнивает или обосновывает оценку. Компьютерные игры для этого не нужны, поэтому учитель не тратит на подготовку много времени, о чем предупреждает А.Р. Панкова [7].

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

В курсе истории России 7–9 классов правило можно реализовать в нескольких приемах: – в командной викторине по теме «Смутное время» названная дата приносит один балл, а объяснение причины события – три; – по итогам ролевой дискуссии о выборе пути преобразований каждый участник письменно обосновывает свою позицию двумя аргументами; – сравнение двух реформ по заданным основаниям в форме «исторического расследования», где балл дается за каждое найденное сходство и различие. Дискуссия тренирует аргументацию. Сравнение реформ направлено на преодоление трудностей со сравнением исторических процессов, о которых сообщает Рособрнадзор [9].

Предложенное правило нуждается в экспериментальной проверке: опубликованные работы фиксируют рост интереса и активности [6], но не показывают, сохраняется ли он, когда игра требует письменного рассуждения.

Содержательно-личностные формы дополняют правило и придают рассуждению личный смысл. Проект по истории своего населенного пункта в годы Великой Отечественной войны соединяет знакомый материал с работой с источником и отвечает требованию о мотивации к социально значимой деятельности [10]. Если игровые и проектные формы будут регулярно вознаграждать объяснение событий, можно ожидать, что группа выпускников с результатом до 60 баллов сократится.

Заключение.

Учебная мотивация при обучении истории неоднородна: ситуативный интерес к форме урока и познавательный мотив, связанный с объяснением событий, развиваются разными средствами. Результаты ЕГЭ 2024–2025 гг. подтверждают, что выпускники успешнее воспроизводят и находят информацию, чем устанавливают причины, сравнивают и аргументируют.

Предложенная классификация выделяет стимулирующие, содержательно-личностные и деятельностно-исследовательские формы. Стимулирующие формы сильнее других поднимают интерес, но хуже всего переносятся на аналитические умения. Правило, связывающее игровую награду с наименее освоенным учебным действием, позволяет сохранить их вовлекающую силу.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Выводы могут использовать учителя при составлении рабочих программ и тематического планирования по истории, а институты развития образования – в программах повышения квалификации.

Экзаменационные результаты отражают сформированность умений, а о мотивации позволяют судить лишь косвенно, и этим определяются пределы выводов. Перспективна экспериментальная проверка предложенного правила в 7–9 классах. В ней целесообразно сравнить группы, где награда начисляется за воспроизведение и за объяснение. Отдельного изучения требует устойчивость эффекта в течение учебного года. Не менее значим вопрос о том, как сочетать игровые формы с подготовкой к письменным заданиям ЕГЭ.

Список литературы

1. Геймификация как инструмент повышения мотивации и вовлеченности студентов в современной образовательной практике / О. Ю. Герасимова, Т. В. Гарнышева, А. Г. Исавнин [и др.] // Педагогическое образование. – 2024. – Т. 5, № 7. – URL: https://journals.rcsi.science/2712–9950/article/download/389243/656348 (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

2. Кошелева, Е. А. Геймификация в образовании: перспективы развития / Е. А. Кошелева // Universum: психология и образование. – 2024. – № 1 (127). – URL: https://7universum.com/ru/psy/archive/item/19100 (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

3. Методические рекомендации для учителей, подготовленные на основе анализа типичных ошибок участников ЕГЭ 2024 года по истории // Федеральный институт педагогических измерений. – URL: https://doc.fipi.ru/ege/analiticheskie-i-metodicheskie-materialy/2024/is_mr_2024.pdf (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

4. Методические рекомендации для учителей, подготовленные на основе анализа типичных ошибок участников ЕГЭ 2025 года по истории // Федеральный институт педагогических измерений. – URL: https://doc.fipi.ru/ege/analiticheskie-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

i-metodicheskie-materialy/2025/is_mr_2025.pdf (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

5. Методический анализ результатов ЕГЭ по истории // Институт развития образования.

6. Момунтаева, Л. Теоретико-методические основы применения элементов геймификации в обучении истории / Л. Момунтаева, С. Дәулет / Л. Момунтаева // Вестник КазНПУ имени Абая. Серия: Исторические и социально-политические науки. – 2026. – № 2 (89). – URL: https://bulletin-histsocpolit.kaznpu.kz/index.php/ped/article/view/2567 (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

7. Панкова, А. Р. Роль геймификации в процессе обучения истории / А. Р. Панкова // Молодой ученый. – 2024. – № 22 (521). – С. 598–599. – URL: https://moluch.ru/archive/521/114858 (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

8. Перфильева, П. А. Геймификация в образовании: мотивационные аспекты и эффективность / П. А. Перфильева // Молодой ученый. – 2025. – № 7 (558). – С. 114–116. – URL: https://moluch.ru/archive/558/122667 (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

9. Предварительные результаты ЕГЭ по истории и литературе сопоставимы с прошлогодними // Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки. – URL: https://obrnadzor.gov.ru/news/predvaritelnye-rezultaty-ege-po-istorii-i-literature-sopostavimy-s-proshlogodnimi/ (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

10. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования : приказ Министерства просвещения Российской Федерации : от 31.05.2021 №287 : ред. от 18.06.2025 // КонсультантПлюс. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_389560/ (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

11. Рогожкина, Т. М. Геймификация как один из способов вовлечения обучающихся в образовательную деятельность / Т. М. Рогожкина, Р. Р. Салахетдинов //

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Мир науки. Педагогика и психология. – 2024. – Т. 12, № 6. – URL: https://mir-nauki.com/PDF/99PDMN624.pdf (дата обращения: 01.11.2026). – Текст : электронный.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)