

УДК 373.32

***РАЗВИТИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА У
ОБУЧАЮЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ ПОСРЕДСТВОМ
ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР***

Чиркова Н. И.

кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики дошкольного, начального и специального образования,

Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Морозова Т. А.

студент,

Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Донченко М. П.

студент,

Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Коврова В. С.

студент,

Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Аннотация

В статье рассматривается проблема развития устойчивой учебной мотивации у младших школьников в условиях растущей учебной нагрузки и формализации образовательного процесса. На основе теоретического анализа трудов отечественных психологов Л.И. Божович, А.К. Маркова, Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова, М.В. Матюхиной и др. и современных исследований в области

геймификации К. Капп, А.В. Уразметова, Е.В. Чистякова и др., обосновывается необходимость применения интерактивных игр как эффективного инструмента преодоления барьера формализма и поддержания познавательного интереса.

Авторы представляют свою разработку – интерактивную игру «Смешарики: Тайны родного языка» для уроков русского языка во 2 классе, построенную на синтезе сюжетно-ролевой механики, сторителлинга и дидактических задач. Описаны психолого-педагогические основания игры (теория учебной мотивации, деятельностный подход, принципы геймификации), её цель, задачи, модульная структура (от раздела «Наша речь» до бонусного уровня), а также техническая реализация в PowerPoint с использованием гиперссылок и триггеров.

Статья адресована учителям начальных классов, методистам, педагогам-психологам и исследователям в области педагогической психологии и геймификации образования, а также студентам педагогических направлений.

Ключевые слова: учебная мотивация, обучающиеся начальных классов, интерактивная игра, русский язык.

***DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL MOTIVATION IN RUSSIAN
LANGUAGE LESSONS FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH
INTERACTIVE GAMES***

Chirkova N. I.

Professor of the Department of Theory and Methodology of Preschool, Primary and Special Education,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Morozova T. A.

Student,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Donchenko M. P.

Student,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Kovrova V. S.

Student,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Abstract

The article discusses the problem of developing sustainable learning motivation among younger schoolchildren in the context of increasing academic workload and formalization of the educational process. Based on the theoretical analysis of the works of Russian psychologists (L.I. Bozhovich, A.K. Markov, D.B. Elkonin, V.V. Davydov, M.V. Matyukhina, etc.) and modern research in the field of gamification (K. Kapp, A.V. Urazmetova, E.V. Chistyakova, and others) substantiate the need to use interactive games as an effective tool to overcome the barrier of formalism and maintain cognitive interest.

The authors present their development, an interactive game "Smeshariki: Secrets of the Native language" for Russian lessons in the 2nd grade, based on a synthesis of story-role mechanics, storytelling and didactic tasks. The psychological and pedagogical foundations of the game (theory of educational motivation, activity approach, principles of gamification), its purpose, objectives, modular structure (from the "Our speech" section to the bonus level), as well as technical implementation in PowerPoint using hyperlinks and triggers are described.

The article is addressed to primary school teachers, methodologists, educational psychologists and researchers in the field of educational psychology and gamification of education, as well as students of pedagogical fields.

Keywords: educational motivation, primary school students, interactive game, Russian language.

В современном мире вопрос поддержания учебной мотивации младших школьников становится всё актуальнее. На фоне растущей учебной нагрузки и активного внедрения инновационных технологий перед педагогом стоит непростая задача: выстроить образовательный процесс так, чтобы не только передавать знания, но и поддерживать в детях живой интерес к их самостоятельному добыванию, формируя способность учиться. Именно в младшем школьном возрасте закладывается фундамент отношения к учению, который во многом определяет успешность обучения на всех последующих этапах [14].

Но как развить у ученика устойчивую учебную мотивацию и помочь ему разглядеть за строгими правилами и сложными терминами, например на уроках русского языка, живой и увлекательный мир? Чтобы ответить на этот вопрос, обратимся к теории. В отечественной психологии Л.И. Божович определяла учебную мотивацию как систему мотивов, включающую потребности в учении, цели, эмоции и отношение к учению. В свою очередь, опираясь на теоретические позиции В.И. Слободчикова и Е.И. Исаева, мотив понимается как «форма проявления потребности, побуждение к определённой деятельности» [3, 7, 13]. Теоретические основы учебной мотивации младших школьников заложили также А.К. Маркова (классификация и уровни мотивации), Д.Б. Эльконин и В.В. Давыдов (сущность учебной деятельности как ведущей в этом возрасте). Значительный вклад в понимание познавательных интересов и психологической

готовности к школе внесли М.В. Матюхина и Н.И. Гуткина, подчеркнув важность перехода от игровой мотивации к учебной [6, 11, 18].

Однако при глубокой теоретической проработанности вопроса на практике сохраняется противоречие: у учителей начальных классов есть потребность в развитии устойчивой мотивации у обучающихся, но недостаточно средств, способных удержать внимание современных детей и преодолеть барьер формализма при освоении учебного материала. В решении этой проблемы очень эффективным инструментом могут стать интерактивные игры.

Под интерактивной игрой понимается форма организации учебной деятельности, основанная на прямом взаимодействии учащихся с учебным окружением и друг с другом с целью решения игровых и образовательных задач [5]. При грамотном использовании таких игр занятия организуются так, что все ученики оказываются вовлечёнными в процесс.

Применение игровых технологий сегодня активно разрабатывается в рамках теории геймификации как зарубежными (К. Капп), так и отечественными исследователями (И. Д. Белеева, С. А. Рудакова). Применительно к младшему школьному возрасту, Е.В. Чистякова, Л.А. Калинина, Е.В. Декина подтверждают, что игровые механики эффективно формируют познавательные учебные действия и повышают мотивацию, в том числе у детей с трудностями в обучении [2, 12]. Авторы отмечают, что в образовательном процессе достаточно использовать и отдельные элементы геймификации [15]. Методические аспекты применения интерактивных игр на разном предметном содержании представлены в публикациях [16, 17].

Рассмотрим возможности интерактивных игр по русскому языку в развитии учебной мотивации у школьников.

Разработка интерактивной игры для уроков русского языка в начальной школе базируется на понимании того, что учебная мотивация младших

школьников напрямую связана с эмоциональной привлекательностью деятельности, ощущением собственной успешности и возможностью проявления самостоятельности. Концепция предлагаемой игры «Смешарики: Тайны родного языка» строится на синтезе сюжетно-ролевой механики (приключение, преодоление препятствий) и дидактической задачи (закрепление лингвистических норм русского языка).

Концепция игры основывается на методе сторителлинга (сюжетного повествования). Ученик выступает в роли исследователя-лингвиста, которому необходимо помочь персонажам мультсериала «Смешарики», выполняя задания по русскому языку.

Цель игры – повышение учебной мотивации младших школьников на уроках русского языка через вовлечение их в интерактивное решение лингвистических задач в условиях игрового сюжета.

Задачи игры:

- формировать положительное отношение к языковому материалу;
- развивать орфографическую и пунктуационную зоркость;
- создавать ситуацию успеха для каждого ученика;
- обеспечивать возможность самоконтроля и самооценки.

Структура игры построена на модульном принципе. Каждый модуль соответствует одному из разделов учебника русского языка для 2 класса («Наша речь», «Текст», «Предложение», «Слова, слова, слова...», «Звуки и буквы», «Части речи», «Повторение»). Это позволяет учителю последовательно отрабатывать каждую тему разделов в рамках игровой механики, а ученику – осваивать программу без пробелов. Все игровые задания объединены общей сюжетной линией, стимулирующей продолжение участия и достижение целей. В рамках игры предусмотрены элементы обучения, контроля знаний, а также

мотивационные поощрения - виртуальные награды и символьные обозначения успеха.

Структурно интерактивная игра состоит из следующих блоков:

1. Экспозиция (Введение): серия слайдов, погружающих в легенду. Здесь формируется целеполагание и первичный интерес.

2. Игровая карта (Навигация): интерактивное поле, разделенное на несколько локаций (карта вселенной мультсериала «Смешарики») В игре реализован принцип соответствия: каждый раздел учебника связан с определённым домиком смешарика, и переход к новой локации становится доступным только после завершения изучения этого раздела.



Рисунок 1. Интерактивное игровое поле (Карта вселенной мультсериала «Смешарики»)

3. Игровые уровни (Задания): каждый уровень представляет собой интерактивные упражнения с механикой немедленной обратной связи.

4. Система поощрений (Геймификация): за правильные ответы ученики получают вознаграждение от персонажей игры, что визуализирует его прогресс.

5. Финал и рефлексия: завершение путешествия по виртуальному миру и подведение итогов.

Техническая реализация игры возможна в программе PowerPoint и предполагает использование гиперссылок для нелинейной навигации и триггеров для анимации правильных/неправильных ответов. Такой выбор обусловлен интуитивно понятным интерфейсом и возможностью работы на интерактивной доске. Время прохождения одного игрового сеанса - 15–20 минут, что соответствует санитарно-гигиеническим нормам для работы с экраном в начальной школе.

Содержательное наполнение игры ориентировано на типовую программу по русскому языку для начальной школы (УМК «Школа России») 2 класс и соотносится с разделами учебников [9].

Приведем примеры заданий по каждому тематическому блоку.

Блок 1. «Наша речь» – наша речь и наш язык; диалог и монолог.

Задание.

Вставьте пропущенные слова.

... — основное средство общения между людьми. С помощью него люди передают друг другу свои мысли и чувства.

Ответ: язык.

... — это речь, которую мы слышим и произносим. Слово ... образовано от слова уста (рот, губы).

Ответ: устная речь, устная.

... — это речь, написанная буквами и другими знаками. Это такая речь, которую мы читаем и пишем.

Ответ: письменная речь.

... — это наша внутренняя речь. Мы ею пользуемся, когда думаем, размышляем, не произнося мысли вслух, когда читаем про себя.

Ответ: речь про себя.

... — это речь (разговор) двух или нескольких лиц.

Ответ: диалог.

... — речь одного лица, обращённая к слушателям или к самому себе.

Ответ: монолог.



Рисунок 2. Задание по разделу учебника «Наша речь»

Блок 2. «Текст» – текст; части текста.

Задание.



Рисунок 3. Задание по разделу учебника «Текст»

Блок 3. «Предложение» – предложение; члены предложения.

Задание.

Выделите в каждом предложении главные члены и второстепенные.

- 1) Ученик решает трудную задачу.
- 2) Завтра школьники поедут на экскурсию.
- 3) Под елью вырос белый гриб.
- 4) Ярко светит солнышко.
- 5) Жёлтый листочек упал с берёзы.

Ответ:

- 1) Главные члены: ученик решает, второстепенные: трудную задачу.
- 2) Главные члены: школьники поедут, второстепенные: завтра, на экскурсию.
- 3) Главные члены: вырос гриб, второстепенные: под елью, белый.
- 4) Главные члены: светит солнышко, второстепенные: ярко.
- 5) Главные члены: листочек упал, второстепенные: жёлтый, с берёзы.



Рисунок 4. Задание по разделу учебника «Предложение»

Блок 4. «Слова, слова, слова...» – слово и его значение; синонимы и антонимы; состав слова; однокоренные слова; корень слова; слог; ударение; перенос слова.

Задание.

Определите, в каком значении употреблено выделенное слово.

- 1) Она покрылась ровным **ШОКОЛАДНЫМ** загаром.
- 2) **ЗОЛОТОЕ** кольцо лежало в бархатной коробочке.
- 3) Девочки надели фартуки и работа **ЗАКИПЕЛА**.
- 4) В середине октября **УДАРИЛИ** морозы.
- 5) Спортсмен **БЕЖИТ** к финишу.

Ответ:

- 1) Переносное.
- 2) Прямое.
- 3) Переносное.
- 4) Переносное.
- 5) Прямое.



Рисунок 5. Задание по разделу учебника «Слова, слова, слова...»

Блок 5. «Звуки и буквы» часть 1 – звуки и буквы; русский алфавит, или Азбука; гласные звуки; согласные звуки.

Пример заданий:

Задание.

Соотнесите согласные звуки в слогах с их характеристикой [1].

Примеры слогов: ме, шю, що, ка, фи, жу, бу, го, рё, ню, вя, жи, зы, пя, ча, чэ, ци.

Характеристики:

- 1) Твёрдые согласные звуки
- 2) Мягкие согласные звуки

Ответ:

- 1) Твёрдые согласные звуки: шю, ка, жу, бу, го, жи, зы, ци.
- 2) Мягкие согласные звуки: ме, що, фи, рё, ню, вя, пя, ча, чэ.



Рисунок 6. Задание по разделу учебника «Звуки и буквы» (часть 1)

«Звуки и буквы» часть 2 – правописание буквосочетаний с шипящими звуками; звонкие и глухие согласные звуки; разделительный мягкий знак (ь).

Задание.

Объясните написание выделенных орфограмм.

Примеры слов: серьги, перья, вдоль, воробьи, шмель, фольга, день, варенье, огорченье, мальчик.

Объяснение орфограммы:

- 1) Ъ является разделительным, т.е. предупреждает о том, что следующая буква гласного обозначает два звука: [й'] + гласный звук.
- 2) Ъ указывает на мягкость предшествующего согласного.

Ответ:

- 1) Перья, воробьи, варенье, огорченье,
- 2) Серьги, вдоль, шмель, фольга, день, мальчик.



Рисунок 7. Задание по разделу учебника «Звуки и буквы» (часть 2)

Блок 6. «Части речи» – части речи; имя существительное; глагол; имя прилагательное; местоимение; предлоги.

Задание.

Распределите части речи [1].

Примеры частей речи: собирать, чинить, я, пилить, по, масло, под, она, железо, записи, чертёж, он, на, починка, механик, подводный, изобретать, к, быстрый, космический, ты, в, отремонтировать, они, ржавый, у, чертить, летающий.

Примеры распределения:

- 1) Имя существительное;
- 2) Глагол;
- 3) Имя прилагательное;
- 4) Местоимение;
- 5) Предлог;

Ответ:

1) Имя существительное: масло, железо, записи, чертёж, починка, механик.
Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

- 2) Глагол: собирать, чинить, пилить, изобретать, ремонтировать, чертить.
- 3) Имя прилагательное: подводный, быстрый, космический, ржавый, летающий.
- 4) Местоимение: я, она, он, ты, они
- 5) Предлог: по, под, на, к, в, у.



Рисунок 8. Задание по разделу учебника «Части речи»

Блок 7. «Повторение» – текст; предложение; слово; части речи; звуки и буквы; правила правописания.



Рисунок 9. Задание по разделу учебника «Повторение»

- Бонусный уровень – орфографический словарь; слова-термины; творческие задания.

Задание.

Отгадайте фразеологизм по иллюстрации.

Ответ:

- 1) Медведь на ухо наступил.
- 2) Как баран на новые ворота.
- 3) На седьмом небе от счастья.
- 4) Заварить кашу.
- 5) Как белка в колесе.
- 6) Вставлять палки в колёса.



Рисунок 10. Бонусное задание

Таким образом, спроектированная интерактивная игра является э инструментом, способствующим развитию устойчивой учебной мотивации,

языковых навыков и формированию положительного отношения к учению русского языка у младших школьников.

Библиографический список

1. Антохина В. А. Нестандартные задания по русскому языку: 2 класс. ФГОС (к новым учебникам) / В. А. Антохина. – М. : Издательство «Экзамен», 2017. – 95, [1] с. (Серия «Учебно-методический комплект»)
2. Белеева, И. Д. Игра как активная форма учебной деятельности / И. Д. Белеева, Н. Б. Титова // Педагогическое образование. – 2019. – № 3. – С. 48–52. – URL: <https://elar.uspu.ru/handle/ru-uspu/52497> (дата обращения: 01.04.2026). – Текст: электронный.
3. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л. И. Божович. — Москва : Просвещение, 1968. — 316 с. — Текст : непосредственный.
4. Выготский, Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский // Собрание сочинений : в 6 т. – Москва : Педагогика, 1982. – Т. 2. – С. 5–361. – Текст: непосредственный.
5. Гедоло, Д. С. Современные педагогические подходы в игровых технологиях в образовательном процессе начальной школы / Д. С. Гедоло. – Донецк : ДонГУ, 2024. – С. 1–9. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyye-pedagogicheskie-podhody-v-igrovyyh-tehnologiyah-v-obrazovatelnom-protssesse-nachalnoy-shkoly> (дата обращения: 23.03.2026). – Текст: электронный.
6. Давыдов, В. В. Психологические проблемы формирования у школьников потребностей и мотивов учебной деятельности / В. В. Давыдов, А. К. Маркова, Е. А. Шумилин // Мотивы учебной и общественно полезной деятельности школьников и студентов : межвузовский сборник научных трудов / ответственный редактор Е. А. Шумилин. — Москва, 1980. — С. 3–23. — URL: <https://persev.ru/bibliography/psihologicheskie-problemy>

- formirovaniya-u-shkolnikov-potrebnosti-i-motivov-uchebnoy (дата обращения: 01.04.2026). — Текст: электронный.
7. Исаев, Е. И. Трудности в обучении: диагностика, профилактика, преодоление / Е. И. Исаев, А. А. Марголис // Психологическая наука и образование. — 2023. — Т. 28, № 5. — С. 7–20. — DOI 10.17759/pse.2023280501. — URL: <https://doi.org/10.17759/pse.2023280501> (дата обращения: 08.03.2026). — Текст : электронный.
 8. Канакина, В. П. Русский язык. 2 класс. Учеб. для общеобразоват. организаций. В 2 ч. / В. П. Канакина, В. Г. Горецкий. — 14-е изд., перераб. — М. : Просвещение, 2023. — (Школа России). — Текст: непосредственный.
 9. Коростелева, Н. А. Особенности учебной мотивации детей младшего школьного возраста / Н. А. Коростелева // Наука и практика в образовании: электронный научный журнал. — 2023. — Т. 4, № 2. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=53789647> (дата обращения: 08.03.2026). — Текст: электронный.
 10. Львов, М. Р. Методика преподавания русского языка в начальных классах: учеб. Пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / М. Р. Львов, В. Г. Горецкий, О. В. Сосновская. — 3-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 464 с. ISBN 5-7695-3638-1 — Текст: непосредственный.
 11. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения : книга для учителя / А. К. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. — Москва : Просвещение, 1990. — 192 с. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primeneniye-igrovyyh-tehnologiy-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения: 09.03.2026). — Текст: электронный.
 12. Рудакова, С. А. Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе / С. А. Рудакова. — Симферополь, 2022. — С. 19–21. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-v-period-obucheniya-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения: 09.03.2026). — Текст: электронный.

13. Слободчиков, В. И. Основы психологической антропологии. Психология человека: Введение в психологию субъективности / В. И. Слободчиков, Е. И. Исаев. — Москва : Школа-Пресс, 1995. — 384 с. — Текст : непосредственный.
14. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. — Режим доступа: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 27.03.2026).
15. Чиркова, Н. И. Геймификация как инструмент повышения эффективности образовательного процесса / Н. И. Чиркова // Методы и технологии обучения в вузе в условиях цифровой трансформации образования : Сборник статей по материалам Всероссийской (с международным участием) научно-методической конференции, Пермь, 18–19 мая 2023 года. — Пермь: Пермский государственный национальный исследовательский университет, 2023. — С. 203-206.
16. Чиркова, Н. И. Мультимедийные интерактивные игры по математике в начальной школе / Н. И. Чиркова, А. И. Марченко, К. А. Щербачева // Тенденции развития науки и образования. — 2024. — № 110-3. — С. 82-85. — DOI 10.18411/trnio-06-2024-123.
17. Чиркова, Н. И. Электронный портфолио как средство формирования и контроля сформированности профессиональных компетентностей будущих педагогов / Н. И. Чиркова, О. А. Павлова // Научные труды Калужского государственного университета имени К.Э. Циолковского : Материалы региональной университетской научно-практической конференции, Калуга, 17–18 апреля 2019 года. — Калуга: ФБГОУ ВПО "Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского", 2019. — С. 143-146.
18. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — 4-е изд. — М.: Педагогика, 2018. — Текст: непосредственный.