

УДК 373

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ В
ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ СРЕДСТВАМИ
ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Маслова Т.А.

кандидат педагогических наук, доцент

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Калужский государственный университет им.*

К.Э.Циолковского»,

Россия, Калуга

Матюхин Д.В.,

магистрант

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Калужский государственный университет им.*

К.Э.Циолковского»,

Россия, Калуга

Аннотация

В статье анализируются современные подходы к пониманию учебной мотивации в контексте иноязычного образования. На основе обзора отечественной и зарубежной литературы уточнена структура учебной мотивации, включающая познавательный, эмоциональный и поведенческий компоненты. Раскрыты виды мотивации (внутренняя/внешняя, интегративная/инструментальная) и их роль в успешности овладения иностранным языком. Систематизированы инновационные технологии, применяемые в иноязычном образовании, с акцентом на аутентичные видеоматериалы и геймификацию. Описаны механизмы их мотивационного воздействия и педагогические условия, обеспечивающие эффективность их использования. Материалы статьи могут

служить теоретической базой для разработки практических занятий по иностранному языку в основной школе.

Ключевые слова: учебная мотивация, познавательный компонент, эмоциональный компонент, поведенческий компонент, аутентичные видеоматериалы, геймификация, инновационные технологии, обучение иностранному языку.

***THEORETICAL FOUNDATIONS OF INCREASING MOTIVATION IN
FOREIGN LANGUAGE TEACHING THROUGH INNOVATIVE
TECHNOLOGIES***

Maslova T.A.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky",

Russia, Kaluga

Matyukhin D.V.,

Master's Student

Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky",

Russia, Kaluga

Annotation

The article analyzes modern approaches to understanding learning motivation in the context of foreign language education. Based on a review of domestic and foreign literature, the article clarifies the structure of learning motivation, which includes cognitive, emotional, and behavioral components. The article also explores the types of motivation (internal/external, integrative/instrumental) and their role in the success of foreign language learning. The article systematizes innovative technologies used in foreign language education, with a focus on authentic video materials and gamification.

The article describes the mechanisms of their motivational impact and the pedagogical conditions that ensure their effectiveness. The article's materials can serve as a theoretical basis for developing practical foreign language classes in secondary schools.

Keywords: educational motivation, cognitive component, emotional component, behavioral component, authentic video materials, gamification, innovative technologies, and foreign language teaching.

Современное образование переживает этап цифровой трансформации, который затрагивает цели, содержание, методы и формы обучения. Особенно остро эти изменения проявляются в преподавании иностранных языков, где традиционная «лекционно-семинарская» модель всё чаще демонстрирует недостаточную эффективность. Как отмечает А.А. Миролюбов, «мотивация – это та внутренняя энергия, которая запускает механизмы усвоения языка; без неё самые совершенные методы и приёмы оказываются малоэффективными». В условиях роста требований к коммуникативной компетенции и одновременного снижения учебной мотивации у школьников (особенно при переходе в среднее звено) проблема поиска эффективных способов формирования и поддержания интереса к изучению иностранного языка становится одной из приоритетных в педагогической науке и практике.

Цель данной статьи – теоретически обосновать возможности использования инновационных технологий (аутентичных видеоматериалов и геймификации) как средств повышения учебной мотивации на уроках иностранного языка. Для достижения цели решаются следующие задачи: уточнить понятие и структуру учебной мотивации; охарактеризовать её виды и роль в иноязычном образовании; проанализировать мотивационный потенциал современных инновационных технологий; выявить педагогические условия, при которых их применение даёт наибольший эффект.

Мотивация является одним из ключевых понятий психологии и педагогики. Впервые термин «мотивация» употребил немецкий философ Артур Шопенгауэр, а в дальнейшем он прочно вошёл в научный обиход для объяснения причин поведения человека и животных. В современной науке существуют различные трактовки этого феномена: как совокупность факторов, поддерживающих и направляющих поведение (К. Мадсен, Ж. Годфруа); как совокупность мотивов (К.К. Платонов); как процесс психической регуляции деятельности (М.Ш. Магомед-Эминов); как система процессов, отвечающих за побуждение и деятельность (В.К. Вилюнас) [1, с. 65].

Применительно к образованию **учебная мотивация** – это частный вид мотивации, включённый в деятельность учения, побуждающий и направляющий познавательную активность школьника, определяющий его отношение к учебному предмету и степень прилагаемых усилий. Важно различать близкие категории: *потребность* создаёт внутреннее напряжение, *мотив* придаёт активности направленность, связывая потребность с предметом её удовлетворения, а *цель* представляет собой образ желаемого результата [1, с. 54].

Анализ работ А.Н. Леонтьева, И.А. Зимней, В.К. Вилюнаса позволяет выделить в структуре учебной мотивации три взаимосвязанных компонента [3; 5, с. 67]:

- Познавательный компонент – интерес к содержанию учебной деятельности, стремление узнавать новое, удовольствие от решения интеллектуальных задач. Именно этот компонент является наиболее значимым для формирования устойчивой внутренней мотивации.
- Эмоциональный компонент – чувства и переживания, сопровождающие учение: радость от успеха, удовлетворение от преодоления трудностей, либо тревожность, скука, страх ошибки. Эмоциональный компонент играет ключевую роль в формировании положительного или отрицательного отношения к предмету.

- Поведенческий (регулятивный) компонент – реальные учебные действия и поступки: активность на уроке, добросовестность выполнения домашних заданий, самостоятельность, настойчивость при столкновении с трудностями. Данный компонент выступает внешним выражением внутренних мотивов и эмоционального отношения.

В современной психолого-педагогической литературе представлена развёрнутая классификация видов мотивации [6, с. 120]. По источнику возникновения различают:

- *внутреннюю (интринсивную)* – связана с самим содержанием деятельности, интересом к процессу познания;
- *внешнюю (экстринсивную)* – обусловлена внешними обстоятельствами (оценки, требования родителей, престиж).

По характеру стимулов выделяют положительную (стимулы «пряника») и отрицательную (стимулы «кнута») мотивацию. По устойчивости – устойчивую (основанную на глубинных ценностях) и неустойчивую (ситуативную, требующую постоянного подкрепления) [7, с. 34].

Для иноязычного образования особую значимость имеет классификация Р. Гарднера, различающего интегративную мотивацию (интерес к языку и культуре его носителей, желание интегрироваться в эту культуру) и инструментальную (прагматический подход к языку как средству достижения конкретных целей: получение работы, карьерный рост). Исследования показывают, что, хотя у современных обучающихся часто доминирует инструментальная мотивация, именно интегративная обеспечивает более устойчивый интерес и глубокое погружение в язык.

Иностранный язык как учебная дисциплина обладает спецификой: в отличие от родного языка, усваиваемого естественным путём, он требует сознательных волевых усилий, регулярной практики и преодоления психологических барьеров. Мотивация признана одним из ключевых факторов, определяющих успешность овладения иностранным языком.

Высокомотивированные учащиеся демонстрируют:

- большую продолжительность и интенсивность занятий;
- более высокую познавательную активность;
- готовность к самостоятельной работе;
- устойчивость к возникающим трудностям.

Важно учитывать также закон Йеркса–Додсона, согласно которому успешность деятельности повышается с увеличением интенсивности мотивации до определённого уровня, а при чрезмерно сильной мотивации эффективность может падать из-за стресса и тревоги [7, с.8]. Поэтому оптимальной для учебного процесса является мотивация средней интенсивности.

Как справедливо замечал В.А. Сухомлинский, «наши замыслы, все поиски и построения превращаются в прах, если у ученика нет желания учиться». Следовательно, перед учителем стоит задача не только транслировать знания, но и целенаправленно формировать устойчивый познавательный интерес. Одним из наиболее действенных способов признаётся включение учащихся в интеллектуальную деятельность соревновательного характера (ролевые игры, проекты, конкурсы, викторины), а также привлечение аутентичных видеоматериалов и игровых технологий.

Под инновационными технологиями в образовании понимаются новые способы взаимодействия преподавателя и обучающихся, обеспечивающие эффективное достижение образовательных результатов на основе использования современных технических средств и методических подходов. Термин «инновация» (лат. *in* – в, *novus* – новый) означает внедрение нового, обновление. Как отмечают С.В. Тактарова и С.С. Солдатова, результатом применения таких технологий становятся образовательные эффекты, характеризующиеся глубоким усвоением знаний, высокой творческой активностью обучающихся.

Одной из фундаментальных платформ стала концепция Веб 2.0, которая превращает пользователей из пассивных потребителей информации в активных соавторов содержания. К инструментам Веб 2.0 относят блоги, вики-проекты, Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

RSS-подписки, социальные сети. Их применение способствует развитию критического мышления и повышению мотивации [4, с. 6].

В рамках данного исследования наиболее подробно рассматриваются два направления, доказавшие свою эффективность: аутентичные видеоматериалы и геймификация.

Аутентичные видео – это видео, созданные носителями языка для носителей, не адаптированные специально для учебных целей. К ним относятся короткометражные мультфильмы, фрагменты художественных фильмов, видеоблоги детей-носителей языка, обучающие телевизионные шоу, интервью, а также современные короткие форматы (YouTube Shorts, TikTok, Reels).

Мотивационный потенциал аутентичных видео обусловлен следующими факторами [8, с. 55]:

- создание «эффекта присутствия» – ученик видит живую речь носителей с её естественными интонациями, жестами, мимикой;
- визуальный ряд компенсирует лексические трудности, обеспечивая понимание общего содержания даже при ограниченном словарном запасе (ситуация успеха);
- демонстрация моделей речевого поведения реальных людей, особенно детей того же возраста, запускает механизм идентификации и желание подражать;
- эмоциональная насыщенность (юмор, неожиданные повороты, сопереживание) способствует произвольному запоминанию.

Для эффективного использования аутентичных видео рекомендуется трёхфазная модель работы:

1. *Предпросмотровый этап (pre-viewing)* – снятие языковых трудностей, прогнозирование содержания по заголовку или первому кадру.
2. *Демонстрационный этап (while-viewing)* – просмотр с интерактивными заданиями (паузы с вопросами, выбор правильного

варианта, заполнение пропусков). Оптимальная длительность для 5-го класса – 1–2 минуты.

3. *Посмотревый этап (post-viewing)* – обсуждение, пересказ, ролевая игра, создание собственного короткого видео по образцу.

Геймификация (игрофикация) – это применение игровых элементов и механик в неигровом контексте, в данном случае – в образовательном процессе [9, с. 27]. В отличие от традиционных дидактических игр, геймификация предполагает построение целой системы взаимодействия, в которой учебная деятельность приобретает черты игры на протяжении длительного времени. Основные механизмы геймификации:

- *прогрессия и достижения* (очки, уровни, значки) – удовлетворяют потребность в компетентности и признании;
- *соревнование* (рейтинговые таблицы) – стимулирует познавательную активность;
- *мгновенная обратная связь* – снижает тревожность и позволяет оперативно корректировать ошибки;
- *вызов и достижимость* – задания должны быть сложными, но выполнимыми («зона ближайшего развития»);
- *наградная система* – виртуальные награды усиливают положительное подкрепление [9, с. 33].

Наиболее популярные геймифицированные платформы: *Kahoot!* (викторины с рейтингом), *Quizlet Live* (командная работа по карточкам), *Wordwall* (интерактивные игры: лабиринты, сопоставления), *Genially* (игры-побег), LearningApps.org (мультимедийные упражнения). Исследования подтверждают, что геймификация способствует трансформации внешней мотивации во внутреннюю, однако важно соблюдать меру, чтобы игровые элементы не затмевали учебное содержание .

На основе анализа литературы можно выделить следующие условия, обеспечивающие рост мотивации при использовании аутентичных видеоматериалов и геймификации :

1. Учёт индивидуальных особенностей обучающихся (уровня подготовки, когнитивного стиля, личных предпочтений, уровня исходной мотивации).
2. Систематическое, а не эпизодическое применение технологий – только регулярное включение ведёт к перерастанию ситуативной мотивации в устойчивую.
3. Соблюдение методически обоснованной структуры работы (трёхфазная модель для видео, продуманная последовательность игровых заданий).
4. Сочетание различных технологий (например, аутентичного видео с последующей геймифицированной викториной).
5. Обеспечение доступности и когнитивной эргономичности – учёт теории когнитивной нагрузки Дж. Свеллера .
6. Создание атмосферы успеха и поддержки, снижающей языковую тревожность.

Соблюдение этих условий позволяет перевести внешние мотивы (отметка, одобрение) во внутренние (интерес к содержанию и процессу учения), что является главной целью мотивационного воздействия.

Технологии искусственного интеллекта (ИИ) открывают новые возможности для персонализации обучения и поддержания мотивации. ИИ позволяет создавать адаптивные образовательные среды, которые подстраиваются под индивидуальный темп, уровень и стиль учения ученика, предоставляют мгновенную обратную связь, анализируют эмоциональное состояние, предлагают задания оптимальной сложности и формируют цифровой профиль достижений . Это способствует развитию чувства компетентности, автономии и внутренней мотивации. Однако, как подчёркивают исследователи, Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

ИИ должен рассматриваться не как замена учителю, а как инструмент, усиливающий его педагогическое воздействие [2, с. 32].

Проведённый теоретический анализ позволяет сделать следующие выводы:

1. Учебная мотивация является многокомпонентным образованием, включающим познавательный, эмоциональный и поведенческий компоненты. Ключевым условием успешного овладения иностранным языком выступает внутренняя, интегративная мотивация.

2. Среди множества инновационных технологий наибольшим мотивационным потенциалом обладают аутентичные видеоматериалы (создают «эффект присутствия», вызывают эмоциональный отклик, моделируют реальное общение) и геймификация (трансформирует учение в увлекательную деятельность, обеспечивает мгновенную обратную связь, снижает страх ошибки).

3. Эффективность применения этих технологий обеспечивается соблюдением педагогических условий: систематичность, учёт индивидуальных особенностей, трёхфазная структура работы с видео, сочетание технологий, создание ситуации успеха.

4. Дальнейшие исследования могут быть направлены на эмпирическую проверку эффективности предложенных подходов, а также на изучение возможностей искусственного интеллекта для персонализации мотивационного воздействия.

Библиографический список:

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Вишнякова Л.А. Искусственный интеллект в современной школе: риски и перспективы // Современная школа России, 2023. № 4. С. 31–38.

3. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учеб. для вузов Педагогическая психология [Текст] : учебник для вузов : учебник для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим и психологическим направлениям и специальностям / И. А. Зимняя. - 3-е изд., пересмотр. - Москва : Изд-во Московского психолого-социального ин-та ; Воронеж : МОДЭК, 2010. - 447 с.
4. Кувшинов, С. В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании. - URL: <http://www.inavate.ru/site/content/view/147/>.
5. Леонтьев А.Н. Психологические основы развития ребенка и обучения : [сборник] / А.Н. Леонтьев; под ред. Д.А. Леонтьева, А.А. Леонтьева. - Москва : Смысл, 2009. - 422 с.
6. Педагогическая психология : учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению 050700 "Педагогика" / [Баева И. А. и др.] ; под ред. Л. Регущ, А. Орловой. - Москва [и др.] : Питер, 2010. - 414 с.
7. Реан А.А. Психология личности [Текст] / А. А. Реан. - Москва [и др.] : Питер, 2016. - 286 с.
8. Фоминых М.В. Инновационные методы обучения иностранным языкам : монография / М. В. Фоминых, Б. А. Ускова, Н. О. Ветлугина ; Министерство просвещения Российской Федерации, ФГАОУ ВО "Российский государственный профессионально-педагогический университет". — Екатеринбург : РГППУ, 2024. — 81 с.
9. Шустова Л.В. Геймификация и ИИ как ресурсы повышения учебной мотивации // Цифровая школа, 2022. № 4. С. 27–33.