

УДК 37

## Геймификация и сторителлинг как инструменты повышения учебной мотивации младших школьников на онлайн-занятиях

### Gamification and storytelling as learning motivation tools for younger students in online classes

**Кузнецова А.А.**, Московский государственный университет, *a.kuznetsova@foxford.ru*

**Афиногенова Е.В.**, Волгоградский государственный социально-педагогический университет, *e.v.afinogenova@foxford.ru*

**Kuznetsova A.**, Moscow State University, *a.kuznetsova@foxford.ru*

**Afinogenova E.**, Volgograd State Socio-Pedagogical University, *e.v.afinogenova@foxford.ru*

DOI: 10.51379/KPJ.2023.158.1.024

**Ключевые слова:** учебная мотивация, младший школьный возраст, онлайн-обучение, геймификация, сторителлинг.

**Keywords:** learning motivation, primary school age, online learning, gamification, storytelling.

**Аннотация.** С 2020 года количество ресурсов, предлагающих онлайн-курсы для обучающихся возрастного сегмента «начальная школа», увеличилось в несколько раз. В связи с этим увеличилось и количество исследований в области мотивации в онлайн-обучении и поиске новых методических приёмов, специфических для онлайн-обучения.

Авторами статьи в рамках создания учебного контента для учеников начальной школы в онлайн-школе «Фоксфорд» было проведено исследование зависимости учебной мотивации от используемых методик, таких как сторителлинг и геймификация. Целью данной статьи является демонстрация взаимосвязи использования в уроке сторителлинга и изменений показателей образовательной аналитики на примере проведённого эмпирического исследования. Апробированные материалы были предоставлены онлайн-школой «Фоксфорд». Выводы о влиянии сторителлинга и геймификации на онлайн-уроках были сделаны на основании сбора следующих аналитических показателей: посещаемость уроков и количество учеников, приступивших к выполнению домашнего задания.

**Abstract.** Since 2020, the number of resources offering online education in the elementary school age segment has increased several times. In this respect, the number of studies in the field of motivation in online learning and the search for new methodological techniques specific to online-learning has also increased.

The authors of the article, as a part of the creation of educational content for elementary school students at the Foxford online school, conducted a study of the dependence of educational motivation on the methods used: such as storytelling and gamification. The purpose of this article is to demonstrate the correlation between the use of storytelling in the lesson and changes in the indicators of educational analytics on the example of an empirical study conducted with the participation of the experimental and control groups. The tested materials were provided by Foxford Online School. Conclusions about the impact of storytelling and gamification in online lessons were made based on the collection of the following analytical indicators: class attendance and the number of students who started doing homework.

**Введение.** Поддержание и развитие учебной мотивации младшего школьника – актуальная и сложная задача современного учебного процесса. Многие школьники сегодня приходят в начальную школу с высоким уровнем интеллектуальной подготовки, поэтому очень важно выстраивать учебный процесс так, чтобы их учебная мотивация не только не угасла («я уже

всё знаю, мне не интересно»), но развивалась и создавала качественную основу для дальнейшего получения образования.

Кроме того, современные младшие школьники получают огромное количество «яркой» информации (мультфильмы, видео, игры в гаджетах), поэтому вопрос о том, что может их

заинтересовать, удивить, впечатлить и мотивировать звучит с новой силой.

После 2020 года произошел бурный рост детского онлайн-образования, который не проходит и по сей день. В связи с этим перед педагогами и методистами появились новые вопросы: отличаются ли методы формирования и поддержания учебной мотивации школьника в онлайн и офлайн? Как можно успешно организовать учебную деятельность в онлайн и достичь запланированных образовательных результатов?

В онлайн-школе «Фоксфорд» активно разрабатываются материалы для занятий с младшими школьниками. В последний год в занятия «Фоксфорда» стали активно внедряться методы поддержания мотивации. Однако нам было важно понять, насколько такое внедрение влияет на учебные показатели и мотивацию обучающихся, именно поэтому мы провели исследование типов мотивации в детском онлайн обучении.

Цель работы – доказать наличие связи между применением сторителлинга и геймификации в онлайн-образовании и изменениями метрик учебной аналитики, отражающих уровень мотивации учащихся.

*Задача исследования:* проанализировать, сравнить и интерпретировать метрики учебной аналитики, отражающие уровень мотивации учащихся:

- решаемость домашнего задания;
- посещаемость онлайн-занятий, проведённых до экспериментальных;
- посещаемость онлайн-занятий, следующих за экспериментальными.

В российской классической психологии к изучению учебной мотивации в младшем школьном возрасте обращались Д.Б. Эльконин, А.А. Леонтьев, В.А. Аверин, М.М. Безруких и другие [4;8]. Начало формирования учебной мотивации (как желание узнавать что-либо новое) приходится на дошкольный возраст [3]. Дети дошкольного возраста проявляют любопытство ко всему, с чем сталкиваются, задавая взрослым большое количество уточняющих вопросов. Очень важно в этом возрасте поддерживать и поощрять любознательность ребёнка для формирования у него гармоничной учебной мотивации к школе [9].

К 6 – 7 годам дошкольники учатся дифференцировать свои интересы – выбирать то, что им интересно. А к концу дошкольного возраста у них начинает формироваться учебная мотивация, важными составляющими которой становятся: роль ученика, изучение нового,

получение признания взрослых, взаимодействие со сверстниками в учебной деятельности [1].

А.А. Леонтьев писал, что направленность на других людей, одноклассников, сверстников и учителей у ребенка развивается именно в младшем школьном возрасте [6].

Важно отметить, что в период обучения в начальных классах происходит не только физическое, но и психофизиологическое развитие младшего школьника, которое обеспечивает возможность систематического обучения в начальной школе, об этом в своих работах писал В.А. Аверин [2].

Таким образом, у будущих первоклассников складываются отдельные мотивы, определяющие характер учебной деятельности, – познавательные мотивы, позволяющие заглянуть в сущность мироздания, и социальные мотивы, создающие основу для совместной учебной работы. Между тем эти мотивы слабо связаны между собой, ситуативны и неустойчивы.

*Материалы и методы.* Современные исследования учебной мотивации младших школьников активно изучают специфику онлайн-обучения.

Так, в работе В.М. Минозовой, А.М. Батыровой и З.З. Магомедовой «Эмпирическое исследование процесса формирования учебной мотивации у детей младшего школьного возраста в условиях реализации разных форм обучения» подтверждается гипотеза о том, что типы учебной мотивации в онлайн и офлайн форматах обучения различны. Авторы пишут: «На заочной форме обучения с использованием дистанционных технологий значительно превышает процент детей, ориентированных на содержательную сторону обучения, учащихся привлекает занимательность урока, интересные факты и явления. В массовой общеобразовательной школе в выборке преобладают дети, ориентированные на процессуальную сторону обучения. Таких учащихся привлекает сам процесс действий, поисково-исполнительская и творческая деятельность» [10].

В статье Аркадьевой Л.А. «Геймификация как средство повышения мотивации младших школьников на уроках иностранного языка дистанционного формата» описывается эффективное применение новых методов, повышающих учебную мотивацию, одним из которых является геймификация. Автор пишет: «...применение геймификации <...> является одним из эффективных способов повышения мотивации к изучению языка. Свойственные геймификации механизмы позволяют актуализировать познавательный интерес

обучающихся и добиться уровня мотивации, выступающего первопричиной, источником деятельности ребенка, имеющей творческий, преобразующий характер» [7].

О.А. Громоздова, А.С. Маковец и Л.А. Маковец в статье «Дистанционные технологии как способ формирования мотивации учебной деятельности младших школьников» описывают основные приёмы мотивации в пользователей в образовательных платформах. Среди прочего, они перечисляют геймификацию, нарратив, элементы игры, соревновательные моменты, познавательные мультфильмы, постоянный диалог с системой, самостоятельность при выборе задания, интеллектуальный вызов и сетевое взаимодействие [5].

Таким образом, современные авторы подтверждают гипотезы о различии мотивации школьников, обучающихся онлайн и офлайн, а также предлагают современные методы повышения учебной мотивации младших школьников в формате онлайн-обучения.

Уроки с использованием сторителлинга в онлайн-школе «Фоксфорд» разрабатываются с учётом возраста обучающихся, а также уровня их эмоционального и интеллектуального развития. Основной целью использования сторителлинга на онлайн-уроках является повышение учебной мотивации школьника.

Обучение в онлайн-школе «Фоксфорд» предполагает два варианта участия ребенка в учебном процессе:

1. Присутствие на вебинарных занятиях в режиме онлайн, общение с одноклассниками и учителем посредством чата.

2. Просмотр записи занятия без взаимодействия с одноклассниками и педагогом.

Посещаемость онлайн-занятий является одним из критериев оценки уровня мотивации обучающихся. Предполагается, что высокомотивированные дети стремятся посетить занятие в режиме реального времени, так как это позволяет напрямую коммуницировать с учителем, задавать уточняющие вопросы, касающиеся изучаемого материала.

Также уровень мотивации оценивается решаемостью домашнего задания, которая показывает, какое количество учеников приступило к его выполнению.

Для проведения эксперимента мы выбрали группы детей, которые обучаются в 1 и 4 классах домашней онлайн-школы «Фоксфорд». В качестве экспериментальных были выбраны следующие занятия:

1. «Правила этикета» (урок № 10) курса «Окружающий мир» в 1 классе;

2. «Звёзды и созвездия» (урок № 4) курса «Окружающий мир» в 4 классе.

Образовательный контент, разработанный с использованием сторителлинга и элементов геймификации, был представлен презентацией и интерактивными домашними заданиями.

*Выборка исследования:*

– 1 класс, количество учеников: 93.

– 4 класс, количество учеников: 121.

Общая выборка: 214.

*База исследования:* онлайн-школа «Фоксфорд», время проведения исследования: сентябрь 2022 года – декабрь 2022 года.

*Методы исследования:* сравнительный анализ, статистический анализ.

Уроки по данным темам были выбраны неслучайно:

1. Зачастую знакомство детей с нормами этикета представляет собой объяснение уже заранее сформулированных правил, что в меньшей степени позволяет ученикам совершать продуктивные действия. Чтобы уйти от репродуктивности, в основу сторителлинга была положена история о «Стране вежливых поступков и добрых слов», в которой в одночасье случилась неприятность: тёмная волшебница похитила надпись с центральных ворот. В течение занятия детям предстоит не только подобрать подходящие слова для вежливого взаимодействия, но и личным примером научить темную волшебницу хорошим манерам. Элементы геймификации представлены различными инструментами, к числу которых относятся, например, возможность получения вознаграждения за выполнение задания и достижение конечной цели, визуализация прогресса по мере выполнения задач и т.д.

2. Изучение космических объектов в 4 классе может вызывать трудности из-за отсутствия у детей представления о реальных размерах и особенностях изучаемых небесных тел. Именно поэтому было принято решение реализовать данный урок с использованием сторителлинга и геймификации: в данном занятии сторителлинг основывается на истории о том, что один из главных персонажей вселенной Фоксфорда – белочка Белла – во время космического путешествия теряется в космическом пространстве. Чтобы найти её в огромном космосе, ребятам предстоит повторить маршрут её путешествия, вспомнить особенности всех изученных ранее небесных тел, а также определить, как и в каких единицах измеряются расстояния в космосе и почему созвездия называются именно так. Элементы геймификации

представлены теми же инструментами, что и в уроке, разработанном для первого класса.

*Результаты исследования.* Анализ уроков, проведенных до экспериментального (уроки № 1 – 9 в 1 классе; уроки № 1 – 3 в 4 классе), показал, что посещаемость онлайн-занятий непостоянна, и

количество присутствующих изменяется в 1 классе в пределах от 14 до 22 человек, в 4 классе от 53 до 56 человек

Сравнить количество присутствующих на онлайн-занятиях и просматривающих записи учеников позволяют данные рисунков 1 и 2.

**Динамика посещения уроков курса от урока к уроку**

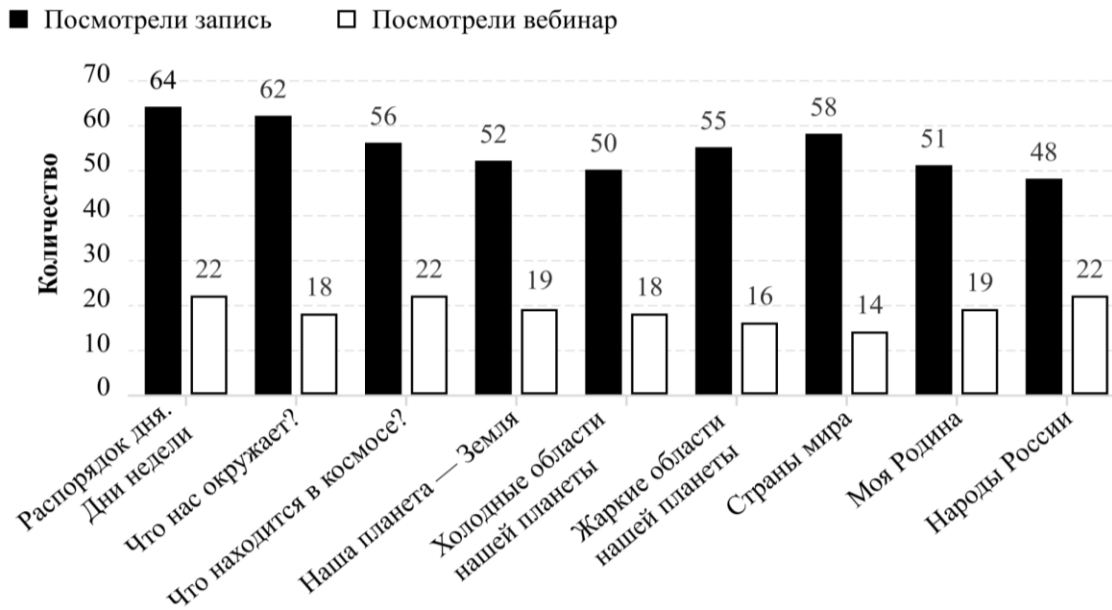


Рисунок 1. – Посещаемость занятий курса «Окружающий мир» в 1 классе

**Динамика посещения уроков курса от урока к уроку**

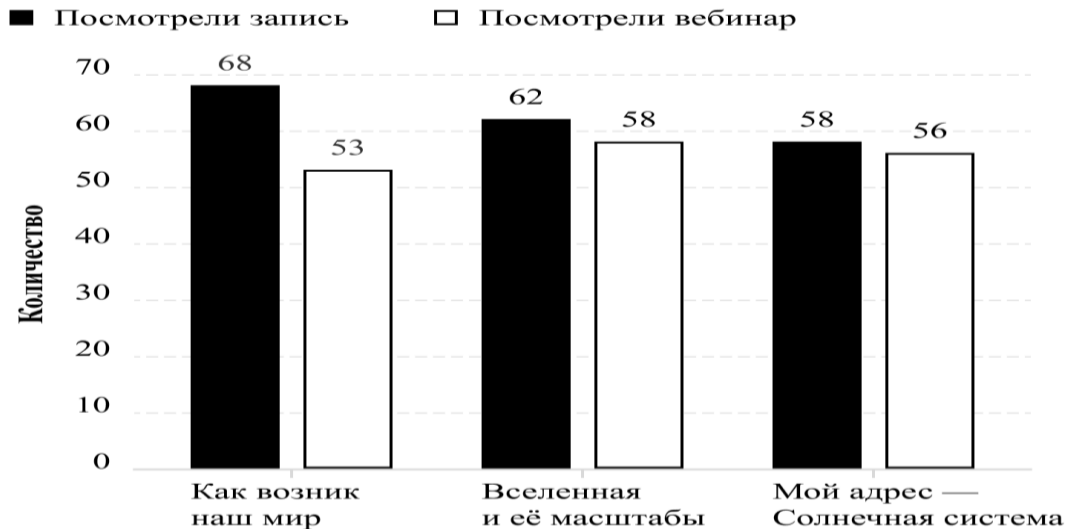


Рисунок 2. – Посещаемость занятий курса «Окружающий мир» в 4 классе

Количество учеников, приступивших к выполнению домашнего занятия, также меняется. Наблюдаемые показатели приведены в таблице 1 и 2. Максимальная решаемость была достигнута на первом занятии в 1 и 4 классах, что

предположительно связано с интересом детей к знакомству с предметом в новом формате и используемыми в его рамках инструментами. Позже мы можем наблюдать снижение показателя.

Таблица 1. – Количество учеников, приступивших к выполнению домашнего задания в курсе «Окружающий мир» для 1-го класса (Уроки 1 – 9)

Номер урока	Тема занятия	Кол-во учеников, приступивших к выполнению домашнего задания
1	Распорядок дня. Дни недели	82
2	Что нас окружает?	81
3	Что находится в космосе?	77
4	Наша планета — Земля	67
5	Холодные области нашей планеты	67
6	Жаркие области нашей планеты	66
7	Страны мира	65
8	Моя Родина	64
9	Народы России	64

Таблица 2. – Количество учеников, приступивших к выполнению домашнего задания в курсе «Окружающий мир» для 4-го класса (Уроки 1 – 3)

Номер урока	Тема занятия	Кол-во учеников, приступивших к выполнению домашнего задания
1	Как возник наш мир	116
2	Вселенная и её масштабы	107
3	Мой адрес — Солнечная система	103

После проведения экспериментального занятия с использованием сторителлинга и элементов геймификации показатели посещаемости изменяются. Объективно оценить влияние проведения урока с данными методиками на посещаемость нам позволяют показатели следующего за экспериментальным уроком (тема «Мир профессий» в 1 классе, «Что такое география» – в 4), так как ученики никак не

были оповещены о том, что экспериментальное занятие будет нестандартным, во избежание завышения ожиданий детей.

На уроке № 11 в 1 классе впервые за курс на онлайн-уроке присутствовало 27 человек. Однако на уроке № 13 с помощью рисунка 3 можно наблюдать уменьшение количества присутствующих до показателей диапазона посещаемости уроков 1 – 9.

Динамика посещения уроков курса от урока к уроку

■ Посмотрели запись □ Посмотрели вебинар

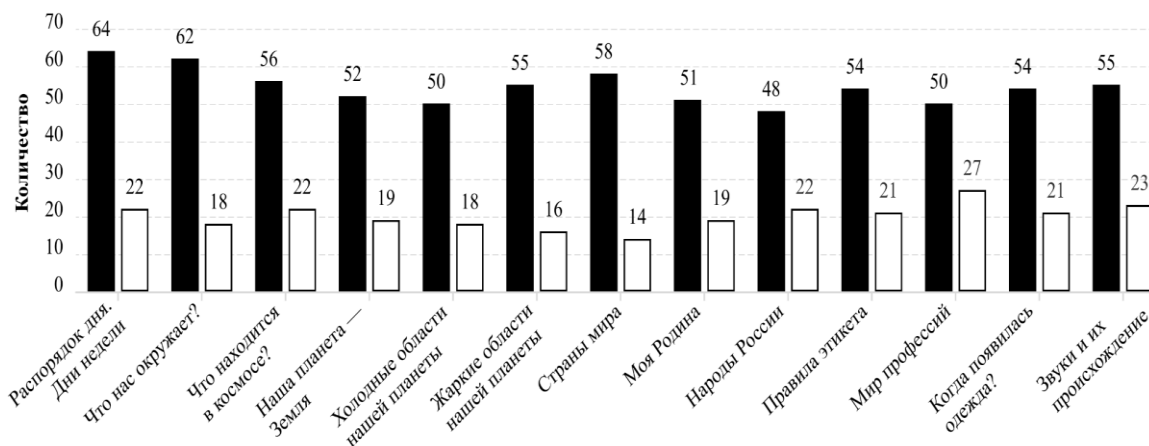


Рисунок 3. – показатели посещаемости онлайн-уроков и просмотров записей занятий курса «Окружающий мир» для 1 класса (уроки № 1 – 13)

На уроке № 5 в 4 классе также впервые за курс на онлайн-уроке присутствовало максимальное количество учеников – 62 человека. Однако на уроке № 7 с помощью

рисунка 4 можно наблюдать уменьшение количества присутствующих до показателей диапазона посещаемости уроков 1 – 3.

**Динамика посещения уроков курса от урока к уроку**

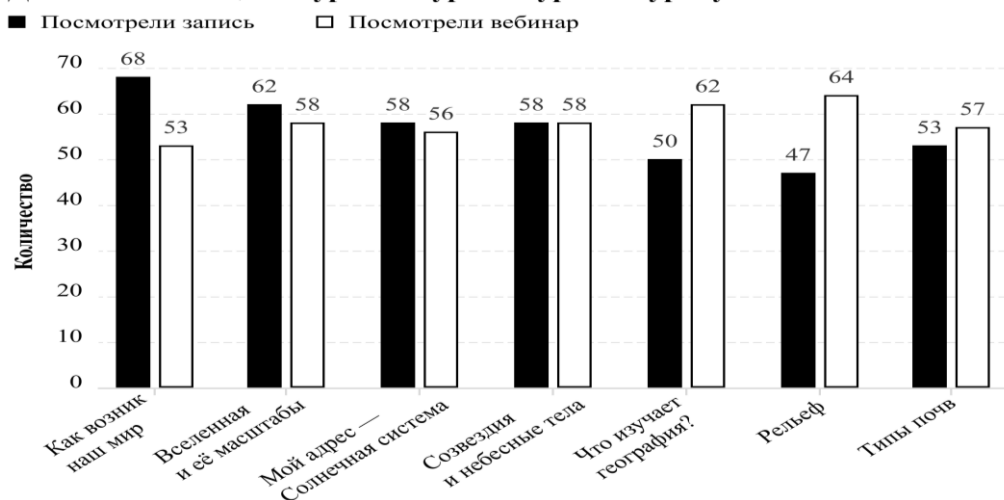


Рисунок 4. – Показатели посещаемости онлайн-уроков и просмотров записей занятий курса «Окружающий мир» для 4 класса (Уроки № 1 – 3)

Изменения наблюдаются также и в решаемости домашнего задания. В таблице 3 и 4 мы можем наблюдать изменения в количестве приступивших к решению домашнего задания учеников. После проведения экспериментальных уроков в обоих курсах наблюдается увеличение

количества его решений. Кроме того, увеличение данного показателя имеет более длительный эффект, чем увеличение посещаемости онлайн-занятий, и наблюдается на трёх следующих после экспериментального урока.

Таблица 3. – Количество учеников, приступивших к выполнению домашнего задания в курсе «Окружающий мир» для 1-го класса (Уроки 1 – 13)

Номер урока	Тема занятия	Кол-во учеников, приступивших к выполнению домашнего задания
1	Распорядок дня. Дни недели	82
2	Что нас окружает?	81
3	Что находится в космосе?	77
4	Наша планета — Земля	67
5	Холодные области нашей планеты	67
6	Жаркие области нашей планеты	66
7	Страны мира	65
8	Моя Родина	64
9	Народы России	64
10	Правила этикета	69
11	Мир профессий	71
12	Когда появилась одежда?	78
13	Звуки и их происхождение	79

Таблица 4. – Количество учеников, приступивших к выполнению домашнего задания в курсе «Окружающий мир» для 4-го класса (Уроки 1 – 7)

Номер урока	Тема занятия	Кол-во учеников, приступивших к выполнению домашнего задания
1	Как возник наш мир?	116
2	Вселенная и её масштабы	107
3	Мой адрес: Солнечная система	103
4	Созвездия и небесные тела	110
5	Что изучает география?	113
6	Рельеф	114
7	Почва. Виды почв	114

Таким образом, исходя из полученных данных, можно сказать, что использование методик сторителлинга и геймификации на онлайн-уроках способствуют повышению активности детей и их вовлечению в учебный процесс. Это отражается в увеличении показателей посещаемости онлайн-уроков и решаемости домашних заданий. Необходимо отметить, что изменение данных аналитики было показано на примере двух уроков в разных классах, что позволяет нам говорить о закономерности полученных данных. Таким образом, гипотеза исследования подтвердилась: мы наблюдаем повышение ситуативной мотивации к обучению. Возвращение посещаемости на последующих уроках к прежним значениям свидетельствует о кратковременности эффекта вовлечения учеников.

*Заключение.* Активное исследование методики проведения занятий в формате онлайн само по себе является новым в отечественной методологии. За последние 2 года произошёл скачок в интересе к онлайн-образованию, большие изменения претерпели: методы создания контента, методика проведения урока, технические возможности платформ. В онлайн-образование стали активно внедряться игровые методы, элементы историй, нестандартные форматы урока и многое другое. После внедрения новых методов встал вопрос об измерении их эффективности, появились и начали активно внедряться метрики и методы статистического анализа эффективности уроков. Появилась необходимость сравнения работы различных методов в онлайн-образовании для формирования перспектив развития методологии.

Необходимо отметить, что масштабных работ по сравнению различных типов методик по повышению мотивации в начальной школе в рамках онлайн-занятий на крупных выборках в

настоящее время в образовательном пространстве крайне мало.

Вклад авторов статьи в развитие методологии онлайн-образования заключается в проведении масштабного срезового исследования по изучению эффективности внедрения различных методов повышения учебной мотивации младших школьников в рамках работы онлайн-школы «Фоксфорд». В результате исследования была подтверждена гипотеза о том, что внедренные методы повышения мотивации (сторителлинг и геймификация) оказали статистически значимый эффект на развитие мотивации учеников начальной школы. Это позволяет нам сделать вывод о возможном векторе развития детского онлайн-образования и необходимости периодического использования данных методов, так как это влияет на посещаемость занятий, на усвоение образовательных результатов и навыков и решаемость задач курса и домашнего задания.

Мы полагаем, что полученные данные могут быть полезны при создании методических концепций для онлайн-обучения, в перспективной разработке методологии обучения в формате онлайн, а также для формулирования гипотез для дальнейшего исследования.

Считаем, что данное исследование необходимо продолжить в следующих форматах:

- расширение выборки исследуемых в рамках добавления других предметов начальной школы;
- расширение выборки исследуемых с включением данных с 1 по 11 классы;
- добавление в исследование других методов мотивации в онлайн-формате;
- добавление дополнительных показателей аналитики для получения более точных выводов;
- проведение эксперимента с привлечением контрольной и экспериментальной групп.

### *Литература:*

1. Аркадьева Л.А. Геймификация как средство повышения мотивации младших школьников на уроках иностранного языка дистанционного формата / Л.А. Аркадьева // Известия института педагогики и психологии образования. - 2021. - № 1. - С. 80-84.
2. Асеев В.Г. Мотивация поведения и формирования личности / В.Г. Асеев. - М.: Мысль. - 2016. - 158 с.
3. Бланк Т.В. Формирование положительной мотивации как фактора успеха учебной деятельности младших школьников / Т.В. Бланк // Начальное обучение и воспитание: научно – методический журнал. - Харьков: Основа. - 2009. - № 16/18. - С. 2-9.
4. Божович Л.И. Изучение мотивации поведения детей и подростков / Л.И. Божович. - М.: МОДЭК. - 2002. - 400 с.
5. Громоздова О.А., Маковец А.С., Маковец Л.А. Дистанционные технологии как способ формирования мотивации учебной деятельности младших школьников / О.А. Громоздова, А.С. Маковец, Л.А. Маковец // Казанский педагогический журнал. - 2021. - № 3. - С. 150.
6. Дошкольный и младший школьный возраст. Особенности учебной деятельности [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.cdrspas.ru/deloN3231>

7. Канюк С.С. Психология мотивации: учебное пособие / С.С. Канюк. - М., 2012. - С. 238-248.
8. Леонтьев Д.А. Самоактуализация как движущая сила личностного развития: историко-критический анализ / Д.А. Леонтьев // Современная психология мотивации. - М.: Смысл, 2002. - С. 13-46.
9. Матюхина М.В., Спиридонова С.Б. Развитие личности и познавательных процессов в младшем школьном возрасте: учебное пособие / М.В. Матюхина,

- С.Б. Спиридонова. - Волгоград: Перемена. - 2005. - С. 153.
10. Минозова В.М., Батырова А.М., Магомедова З.З. Эмпирическое исследование процесса формирования учебной мотивации у детей младшего школьного возраста в условиях реализации разных форм обучения / В.М. Минозова, А.М. Батырова, З.З. Магомедова // Мир науки, культуры, образования. - 2022. - № 3(94). - С. 230.

#### **References:**

1. Arkadyeva L.A. Gamification as a means of increasing the motivation of younger schoolchildren in distance learning of a foreign language / L.A. Arkadyeva // Proceedings of the Institute of Pedagogy and Psychology of Education. - 2021. - № 1. - P. 80-84.
2. Aseev V.G. Motivation of behavior and personality formation / V.G. Aseev. - М.: Thought. - 2016. - 158 p.
3. Blank T.V. Formation of positive motivation as a success factor in the educational activity of younger schoolchildren / T.V. Blank // Primary education and upbringing: scientific and methodical journal. - Kharkiv: Basis. - 2009. - № 16/18. - P. 2-9.
4. Bozhovich L.I. The study of the motivation of the behavior of children and adolescents / L.I. Bozhovich. - М.: МОДЕК. - 2002. - 400 p.
5. Gromozdova O.A., Makovetz A.S., Makovetz L.A. Distance technologies as a way to form the motivation of educational activity of younger schoolchildren / O.A. Gromozdova, A.S. Makovetz, L.A. Makovetz // Kazan Pedagogical Journal. - 2021. - № 3. - P. 150.

6. Preschool and primary school age. Features of educational activity [Electronic resource]. - Access mode: <http://www.cdrspas.ru/deloN3231>
7. Kanuk S.S. Psychology of motivation: study guide / S.S. Kanuk. - М., 2012. - P. 238-248.
8. Leontiev D.A. Self-actualization as a driving force of personal development: historical and critical analysis / D.A. Leontiev // Modern psychology of motivation. - М.: Meaning, 2002. - P. 13-46.
9. Matyukhina M.V., Spiridonova S.B. Development of personality and cognitive processes in junior school age: textbook / M.V. Matyukhina, S.B. Spiridonova. - Volgograd: Change. - 2005. - P. 153.
10. Minozova V.M., Batyrova A.M., Magomedova Z.Z. Empirical study of the process of formation of educational motivation in children of primary school age in the context of the implementation of different forms of education / V.M. Minozova, A.M. Batyrova, Z.Z. Magomedova // World of science, culture, education. - 2022. - № 3(94). - P. 230.

5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования

#### **Сведения об авторах:**

**Кузнецова Анастасия Алексеевна** (г. Москва, Россия), руководитель направления «Дошкольное и начальное образование» онлайн-школы «Фоксфорд», Московский государственный университет, e-mail: a.kuznetsova@foxford.ru

**Афиногенова Екатерина Владимировна** (г. Волгоград, Россия), ведущий специалист группы по окружающему миру уровня «Начальная школа» онлайн-школы «Фоксфорд», Волгоградский государственный социально-педагогический университет, e-mail: e.v.afinogenova@foxford.ru

