**СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ МОТИВАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЭПОХУ ЦИФРОВИЗАЦИИ**

Тарима Людмила Ивановна

Гродно, ГУО «Гродненский областной институт развития образования»

*Аннотация. Статья посвящена проблеме формирования мотивации к учебной деятельности в эпоху цифровизации образования. В статье конкретизированы особенности когнитивного, эмоционального и социального развития цифрового поколения, а также характер мотивационного процесса. Представлено трактование термина «антимотив», описана совокупность причин снижения мотивации к учебной деятельности. Дается характеристика современных педагогических технологий по формированию мотивации к учебной деятельности в эпоху цифровизации. Акцентируется внимание на современных подходах в смарт-образовании, технологии уберизации, видеоскрайбинга, технологии эйдьютеймента, геймификации и GPS-навигации.*

*Ключевые слова. Мотивационный процесс, антимотив, мотивационные педагогические технологии, саморефлексия мотивационных возможностей, уберизация, видеоскрайбинг, эйдьютеймент, геймификация, GPS-навигация.*

MODERN APPROACHES TO MOTIVATING LEARNING IN THE DIGITAL AGE

Tarima Lyudmila Ivanovna

Grodno, GUO "Grodno Regional Institute for the Development of Education"

*Annotation. The article is devoted to the problem of formation of motivation for educational activities in the era of digitalization of education. The article concretizes the features of cognitive, emotional and social development of the digital generation, as well as the nature of the motivational process. The interpretation of the term "anti-motive" is presented, the set of reasons for the decrease in motivation for educational activities is described. The characteristic of modern pedagogical technologies for the formation of motivation for educational activities in the era of digitalization is given. The attention is focused on modern approaches in smart education, technology of uberization, video scribing, eidutament technology, gamification and GPS navigation.*

*Keywords. Motivational process, anti-motive, motivational pedagogical technologies, self-reflection of motivational opportunities, uberization, video scribing, eidutement, gamification, GPS navigation.*

В эпоху цифровизации исследователи обозначают обучающихся различными терминами: «поколение Z», «дети процессора», «дети-планшетники», «дети-чипы», digital natives – «цифровые туземцы» и т.д.

К особенностям когнитивного развития цифрового поколения исследователи относят мозаичность или «клиповость» мышления, рассеянность внимания, способность фиксировать своё внимание на одном предмете не более 8 секунд, неспособность читать и понимать большие по объёму тексты, ограниченность лексики, а также отмечается «плавающая картина мира», смешение виртуального и реального миров [1].

В плане эмоционально-волевого развития цифрового поколения ученые и педагоги-практики указывают на бедность сенсорного опыта обучающихся, упрощённую картину реальности, восприятие реальной жизни как «слишком скучной» и «слишком медленной». Они проявляют нетерпеливость и потребность в немедленном вознаграждении, неспособны к систематической учебной деятельности [1].

В аспекте социального развития обучающихся в современных условиях отмечается инфантилизм, то есть дисбаланс между продвинутым интеллектуальным уровнем развития личности и отстающим уровнем социального и личностного развития. С одной стороны – индивидуализм, уверенность в своей неповторимости и уникальности, с другой – сниженная потребность в живом общении, неготовность к кооперации, сосредоточенность на своём внутреннем мире и неустойчивые морально-этические представления. В целом, ведущая роль социального развития обучающихся принадлежит сетевой социализации и онлайн воспринимается как «референтная группа» на всех этапах взросления. Онлайн как «референтная группа» задает ролевые модели обучающихся и формирует тренды их социального поведения [1].

Известно, что мотивация, как психологическое явление, трактуется исследователями в разных ракурсах. Литературные источники утверждают, что мотивация является одним из факторов успешного обучения, а снижение положительной мотивации обучающихся ведет к снижению успешности и эффективности обучения. Причем развитие мотивов, связанных с содержанием и процессом учения, позволяет повысить результативность обучения по всем общеобразовательным предметам.

Ведущими мотивами учебной деятельности могут быть как внешние, так и внутренние мотивы. Разумеется, желательно, чтобы деятельность обучающихся направлялась внутренними мотивами к достижению успеха. При этом педагогу важно следить за тем, чтобы внешние положительные мотивы не перешли во внешние отрицательные. Характер мотивационного процесса зависит от того, какие потребности личности инициируют его. Так, К.  Шереметьев утверждает, что человек не может изменить свою мотивацию волевым усилием, так как она недоступна сознанию и мотивацией невозможно манипулировать так же легко, как собственными образами и мыслями.

Положительная мотивация к обучению обеспечивает успешное овладение необходимыми учебными компетенциями. «Характерно, что фактор мотивации для успешной учебы оказывается сильнее, чем фактор интеллекта» [3, с. 267].

Использование в учебной деятельности методов и приемов современных педагогических технологий формирует положительную мотивацию детей, способствует развитию основных мыслительных операций, коммуникативной компетенции, творческой активной личности, побуждают к развитию ключевых компетенций, позволяющих сделать мотивированной любую деятельность.

К наиболее известным и распространенным технологиям мотивации учебной деятельности относят личностно-ориентированное обучение; технологию уровневой дифференциации; проблемного обучения; технологию развития критического мышления; педагогических мастерских; игровые и ИКТ-технологии и другие.

Так, У. Глассер отмечает: «Низкий уровень образовательных достижений приводит к потере мотивации или даже к антимотивации в учебе» [2, С. 24]

А. К. Маркова использует понятие «антистимулы», трактуя их как условия, отрицательно сказывающиеся на познавательной мотивации [4]

По мнению исследователей, причинами снижения мотивации к учебной деятельности являются: низкий уровень знаний учащихся; несформированность универсальных учебных действий; отсутствие эффективных приёмов самостоятельного приобретения знаний; низкий социометрический статус в классе, напряженные отношения с педагогом, возможно задержки психического развития учащегося.

На современном этапе цифровизации образования, исследователи предлагают использовать в профессиональной деятельности новые педагогические технологии. К ним относятся: smart-образование; технология уберизации; технология совместных экспериментальных исследований учителя и ученика, «виртуальная реальность», технология «панорамных изображений», «3D моделирование», «образовательная робототехника», технология МСИ (использования малых средств информатизации), мультимедийный учебный контент, видеоскрайбинг; технология эдьютейнмент; технология геймификации, сетевой коммуникации…

Рассмотрим некоторые современные мотивационные технологии, которые используются в педагогической деятельности. В учреждениях образования РБ уже происходит переход к smart-образованию.

Смарт-образование представляет собой образовательную парадигму, которая предполагает адаптивную реализацию образовательного процесса с использованием информационных смарт-технологий. Реализация парадигмы смарт-образования предполагает не только мотивацию учебной деятельности обучающихся, но и приобретение знаний, умений, навыков и компетенций, необходимых для гибкого и адаптивного взаимодействия с изменяющейся социальной, технологической и педагогической средой.

Однако смарт-обучение лишает обучающегося практики живого общения, формулирования мысли в речи. Как показывают психологические исследования, в данном случае формирование мышления субъекта образования затруднено. Возникают затруднения в общении и межличностном взаимодействии субъектов образовательного процесса, эмоционально-ценностном отношении к ситуациям нравственного выбора, проживании и переживании этих ситуаций на основе принятых в обществе моральных норм.

Технология уберизации в системе образования направлена на выстраивание персональной образовательной траектории обучающегося за счет расширения его возможностей в выборе учреждения образования, преподавателя, образовательных программ и способа их освоения. На основании концепции «Smart City», применяемой во всем мире, создаются «умные учреждения» на базе интернета вещей, в том числе в формате «Smart School»

Как пишет В. С. Москалюк, обучение конкретным учебным навыкам осуществляется на разных уровнях образования, но цифровые компетенции закладываются и обновляются на протяжении всей жизни [5]

Ещё одна мотивационная педагогическая технология – видеоскрайбинг (это динамичное рисованное видео, которое состоит из сочетания рисования и увлекательного рассказа, дополнено анимацией и спецэффектами). Видеоскрайбы привлекают внимание обучающихся и способны удерживать его на протяжении длительного времени. Видеоскрайбинг создает эффект присутствия, вовлекая субъекта образования в происходящее. Сюжет будто разворачивается наяву, прямо на глазах зрителей. Видеоскрайбы вызывают эмоции. Новизна видеоскрайбинга, его непривычность заставляют останавливать взгляд на видеороликах, созданных по данной технологии [6].

Одним из современных подходов к мотивации обучения цифрового поколения является также технология эдьютейнмент (Edutainment). Кобзева Н. А. характеризует эдьютейнмент как технологию обучения, основанную на концепции обучения через развлечение. Причем смысл заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях.

Особенностью технологии Edutainment является внедрение современных форм развлечения в систему традиционных уроков, практических занятий, семинаров и мастер классов. Естественно, что без телевизионных программ, компьютерных и видео игр, фильмов, музыки, веб-сайтов, мультимедийных программ и т. д. уже невозможно представить современное обучение и общение субъектов образования. Занятия в формате технологии Edutainment желательно проводить в непринужденной и доверительной атмосфере в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе.

Технология Edutainment предполагает наличие процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса (субъект-субъектное общение); наличие цели в организации процесса обучения; наличие комфортных условий. С учетом комплексного применения дидактических и технологических средств обучения, средств мотивации и контроля, данная технология гарантирует достижение конкретного результата учебной деятельности.

Инновационной технологией обучения является геймификация. Данная технология основана на применении игровой механики и игрового мышления обучающихся. Повышая мотивацию к учебной деятельности на уроке, педагог использует следующие приемы геймификации: статусы, рейтинги, сертификаты, очки, уровни и так далее. Элементами геймификации в образовательном процессе могут стать: квест, дебаты, турниры по определенной теме.

Особый интерес обучающихся к использованию технологии GPS навигация обусловлен наличием смартфона с GPS, установленными программами навигации и ориентирования, такими как Яндекс.Карты, Гугл.карты и C:Geo. На данный момент сайт игры геокэшинг превратился в крупнейшую базу данных достопримечательностей не только России, но и Республики Беларусь (Web-сайт «geocaching.su»).

Педагогам, стремящимся к саморазвитию и самореализации предлагаем провести саморефлексию своих мотивационных возможностей в профессионнальной деятельности по следующей схеме:

1. Интересно ли обучающимся у Вас на занятиях? Да, нет.
2. Увлечены ли Вы своим предметом? Да, нет.
3. Есть ли обстоятельства, которые Вам особенно мешают работать с удовольствием? Да, нет.
4. Пытались ли Вы найти основные причины своих успехов и неудач в педагогической деятельности? Да, нет.
5. Знаете ли Вы методы и приёмы мотивации обучаемых? Да, нет.
6. Приводят ли Ваши усилия к достижению позитивного мотивационного эффекта? Да, нет.
7. Удаётся ли Вам «заразить» обучающихся той или иной учебной деятельностью? Да, нет.
8. Используете ли Вы мотивирующие фразы на уроках? Да, нет.
9. Используете ли в своей работе мотивационные педагогические технологии? Да, нет.

Интерпретация ответов на поставленные вопросы позволит определить мотивационные ресурсы педагога и наметить пути к достижению успеха в профессиональной деятельности.

В заключение можно сделать вывод о том, что роль педагога в мотивации учебной деятельности обучающихся состоит в обеспечении положительного воздействия на сознание, чувства учащихся с целью формирования и развития мотивов достижения успеха в учебной деятельности. Важно поддерживать у учащихся внутреннюю мотивацию к достижению успеха в учебной деятельности, развивать базовые психологических потребностей в автономии, компетентности, уважении и принятии себя как успешного человека.

Список использованных источников

1. Блинов, В. И. Проект дидактической концепции цифрового профессионального образования и обучения / В. И. Блинов, М. В. Дулинов, Е. Ю. Есенина, И. С. Сергеев // М.: Издательство «Перо». – 2019. – С. 45- 47. – URL: https://firo.ranepa.ru/files/docs/proekt\_didakticheskoy\_koncepcii.pdf (дата обращения: 30.09.2021).

2. Глассер, У. Школы без неудачников/ У. Глассер.// M.: Прогресс, 1991. – 184 с.

3. Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы/. Е. П. Ильин – СПб. : Питер, 2008. – 512 с.

4. Maркoвa, A. K. Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст] / A. K. Maркoвa. –M.: Просвещение, 1983. – 65 с.

5. Москалюк, В. С. Понятие и сущность цифровизации системы образования // Наука и образование сегодня. – 2019. – №10 (45). – С. 15-17. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-isuschnost-tsifrovizatsii-sistemy-obrazovaniya (дата обращения: 30.09.2021).

6. Шефер, Е. А. Использование цифровых технологий в образовательном процессе // Молодой ученый. – 2021. – № 16 (358). – С. 22-25. — URL: https://moluch.ru/archive/358/79973/ (дата обращения: 12.09.2021).

\_didakticheskoy\_koncepcii.pdf (дата обращения: 30.11.2019).