

В.Б. Цыренова, Н.Б. Лумбунова

УПРАВЛЕНИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИЕЙ СТУДЕНТОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ

Рассматривается проблема повышения учебной мотивации современных студентов – представителей цифрового поколения – в условиях цифровизации образования. Выявлены особенности развития их познавательных процессов: наглядно-образное мышление, преобладание кратковременной памяти с признаками транзактивной памяти, увеличение скорости восприятия информации при рассеянном внимании, способность к работе в режиме многозадачности. Сформулированы видоизмененные взаимосвязи между структурными элементами дидактики «преподавание», «учение», «содержание», «метод» в цифровой образовательной среде.

Ключевые слова: повышение мотивации; учебная мотивация; цифровая дидактика; цифровая образовательная среда; смешанное обучение.

В современных условиях построения цифровой экономики и цифровизации образования интеграция цифровых и педагогических технологий становится необходимым условием подготовки специалистов, свободно владеющих информационными технологиями, а также ориентированных на непрерывное обучение с помощью электронных средств. В современном мире цифровые технологии являются не только инструментом образовательного процесса, но и средой существования, открывающей новые образовательные возможности. Одной из тенденций развития профессионального образования на современном этапе является функционирование цифровой образовательной среды. Согласно Постановлению Правительства РФ № 2040 от 07.12.2020 г. «О проведении эксперимента по внедрению цифровой образовательной среды» цифровая образовательная среда представляет собой «совокупность условий для реализации образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися образовательных программ независимо от места их нахождения» [1].

Новые образовательные стандарты, интеграция различных образовательных процессов обуславливают внедрение и развитие электронного обучения. Под электронным обучением понимается организация учебной деятельности в цифровой образовательной среде с использованием цифровых учебных материалов. Электронное обучение может быть реализовано как для очной, так и дистанционной формы обучения.

Система «цифрового» образования предъявляет к обучающимся определенные требования, главными из которых являются самоорганизация и самомотивация учебной деятельности. Цифровая образовательная среда имеет разнообразные возможности, и при правильной организации образовательного процесса может стать условием его педагогической эффективности. Но она может потерять свою эффективность при низкой учебной самостоятельности обучающихся. Для решения данной проблемы необходимо понимание механизмов функционирования мотивационных составляющих учебного процесса в цифровой образовательной среде. Повышение учебной мотивации обучающихся остается актуальным в условиях цифрового обучения. «Чтобы найти способ обеспечить успешную учебную деятельность и эффективный ре-

зультат, преподавателю необходимо знать, как мотивировать и поддерживать обучающихся» [2. Р. 508].

В научной литературе используются понятия-синонимы «учебная мотивация», «мотивация учения», которые определяются как система побудителей, обуславливающих направленную, устойчивую, динамичную учебную деятельность. Учебная мотивация относится к числу важнейших проблем в методологическом, теоретическом и практическом аспектах. Проблему учебной мотивации рассматривали многие отечественные (А.Н. Леонтьев, Л.И. Божович, А.К. Маркова, Е.П. Ильин и др.) и зарубежные (К. Роджерс, А. Маслоу, Г. Клаус и др.) ученые.

С «учебной мотивацией» тесно связано понятие «мотив», которое рассматривается как потребность, побуждение, намерение, личностные диспозиции, состояние, удовлетворенность, определяющие человеческое поведение [3]. Понимание мотива заключается в одновременном ответе на вопросы «зачем осуществляется деятельность?» или «почему осуществляется деятельность?». Многие ученые (А.К. Маркова, Е.П. Ильин и др.) выделяют внутренние и внешние мотивы. Внутренние мотивы возникают самостоятельно в ходе учебной деятельности, и их источники представлены познавательной, социальной потребностью. Они являются основой самообразования. Формирование внутренних мотивов невозможно без внешних, поскольку только благодаря внешним воздействиям появляется внутренняя потребность, которая в зависимости от личности обучающегося, способа обучения может стать «своей» [4]. Внешние мотивы возникают также при создании соответствующих условий жизнедеятельности обучающегося. Когда содержание и освоение учебного материала удовлетворяют кругу интересов обучающегося, его возможностям, являются средством достижения других целей, возникает внешне мотивированная учебная деятельность. В качестве внешнего мотива у студентов могут быть получение стипендии, награды, грамоты. Однако при такой мотивации получаемые компетенции не выступают самой целью обучения и учебная деятельность не является внутренне принятой и мотивированной [5]. Необходимо отметить, что в высшем и среднем профессиональном образовании внешние мотивы действуют эффективнее, чем в общем образовании, поскольку отношения студентов и школьников

к учебе отличаются. В настоящее время более важными становятся гибкие навыки или общие, универсальные компетенции, что требует от студентов определенных умственных усилий, самостоятельности, самоорганизации. В этом случае внешние мотивы оказывают воздействие на учебную деятельность в меньшей степени, чем внутренние. Действительно, методологической основой федеральных государственных образовательных стандартов является деятельностный подход, и особое место занимает самостоятельность обучающихся как участников образовательного процесса. Наблюдается трансформация традиционной классно-урочной системы, многие образовательные практики приспособляются к новым реалиям в условиях цифровой среды.

Мы живем в эпоху, когда дети и подростки не выпускают из рук технологичные гаджеты, делают выводы на основе информации, полученной из интернета, они кардинально отличаются от предыдущего поколения установками, ресурсными возможностями и восприятием мира в целом. Для работы с такими детьми необходимо изучить психолого-педагогические закономерности их общего развития. Согласно теории поколений Н. Хоува и В. Штрауса, ценности целых поколений складываются у детей до 12–14 лет, в последующем определяя формирование их личности в целом и оказывая влияние на их жизнь, деятельность и поведение [6].

Психолог Ш. Постник-Гудвин описывает представителей «цифрового поколения» следующим образом: «Они предпочитают разговору текстовое сообщение. Они очень много общаются в сети с друзьями, с которыми никогда не виделись. Они редко бывают на улице, если только родители не организуют их досуг. Они не представляют себе жизни без мобильных телефонов. Они никогда не видели мира, в котором не было высоких технологий или терроризма. Компьютеры они предпочитают книгам и во всем стремятся к немедленным результатам. Они выросли в эпоху экономической депрессии, и от них всеми ожидается лишь одно – быть успешными. Большинство из них очень быстро взрослеют, ведя себя значительно старше своих лет» [7].

Рассматривая особенности развития познавательных процессов у современных детей и подростков, можно отметить некоторые характерные черты.

Основной отличительной особенностью современной молодежи является наглядно-образное мышление, когда человек воспринимает информацию через короткие яркие образы с минимальным количеством текста. Такое мышление в современной психолого-педагогической литературе называют клиповым, оно выступает в роли защитного механизма сознания вследствие наплыва огромного количества совершенно разной информации на человека, как правило, представленной в графической форме. По определению К.Г. Фрумкина, «клиповое мышление является вектором развития нового уровня отношения человека с информацией, характеризуемого способностью быстро переключаться между разрозненными семантическими фрагментами, а также его неспособностью воспринимать длинную линейную последователь-

ность однородной информации» [8]. Клиповое мышление уже стало массовым явлением в современном обществе, поэтому педагогам необходимо интегрировать основные функции клипового мышления в учебную среду. Цифровые технологии позволяют создавать образы в виде слайдов, коротких анимированных картинок, видео, т.е. изменить формат подачи информации, сделав их яркими, четкими и наглядными с понятными и запоминающимися формулировками. Применение в образовательной деятельности традиционных педагогических технологий, методов обучения совместно с технологиями электронного обучения может привести к повышению эффективности обучающего процесса и, соответственно, уровня профессиональной подготовки будущих специалистов.

Неотъемлемой частью учебного процесса является память, и у представителей «цифрового» поколения более развита кратковременная механическая память с признаками транзактивной памяти, когда человек лучше запоминает местонахождение информации, а не саму информацию. По мнению М. Шпитцер, из всех когнитивных механизмов цифровизация оказывает большее влияние на память, в частности процессы сохранения, воспроизведения, запечатления, запоминания и внимания, снижение которых ведет к ограничению объема долговременной памяти [9]. В таком случае, возможно, необходимо уделять больше учебного времени регулярному систематическому многократному повторению материала.

Зарубежные исследования показывают, что у современных подростков удержание фокуса внимания на предмете или какой-либо деятельности значительно затруднено, но при этом увеличена скорость восприятия информации.

Подростки, воспитанные в эпоху цифровых технологий, способны к работе в режиме многозадачности. Анализ публикаций по проблеме многозадачности показывает, что термин «многозадачность» имеет два значения:

- 1) способность человека одновременно выполнять несколько заданий, при этом быстро переключаясь между простыми и часто повторяющимися, не требующими большой концентрации внимания действиями;
- 2) ситуация, обуславливающая необходимость выполнения задания в обстановке со множеством отвлекающих внимание факторов (режим многозадачности).

Режим многозадачности в образовательном процессе, когда студент обучается, при этом слушает музыку, общается в чате, редактирует фотографии и другое, не стимулирует формирование личностных знаний, тормозит развитие осмысляющего мышления, следовательно, необходимо позаботиться о правильном формировании когнитивного контроля и устойчивости внимания студентов.

Цифровизация образовательного процесса представляет собой не только функционирование цифровой образовательной среды, адаптированной под современные условия и технические средства, но и организацию процесса обучения в данных условиях. Сегодня преподаватель, владеющий цифровыми инструментами, является конкурентоспособным в профессиональном сообществе и интересен современным обучающимся.

А.А. Вербицкий включает в цифровое обучение «закономерности, принципы и механизмы усвоения обучающимися знаний, умений, навыков, компетенций с использованием компьютера. Компьютер в качестве тренажера используется для закрепления и систематизации приобретённых умений и навыков, в качестве репетитора выполняет определённые функции за преподавателя. В этих случаях функции преподавателя улучшаются в количественном аспекте, поскольку за счет компьютера повышается скорость взаимодействия преподавателя со студентами, оперативность принятия решения и др. В ходе цифровизации образовательного процесса, как правило, используются именно эти возможности и, по мнению А.А. Вербицкого, они не могут дать более качественного изменения образовательного результата [10]. Возможно, проблема заключается в мотивации электронного обучения.

Мотивацией электронного обучения занимались такие зарубежные ученые, как Дж. Келлер, Т. Гао, Дж. Леман, Б. Такман, Ч. Шлоссер и др. Наиболее известно и чаще показано в работах отечественных и зарубежных исследователей применение модели повышения учебной мотивации ARCS, разработанной Дж. Келлером. Данная модель состоит из следующих компонентов и последовательности действий по их формированию:

- внимание (Attention) – вызвать интерес у учащихся;
- значимость (Relevance) – учебный материал должен иметь практико-ориентированный характер, удовлетворять интересам и потребностям учащегося;
- уверенность (Confidence) – вселить в учащегося уверенность в собственных силах и возможностях для решения поставленных задач;
- удовлетворение (Satisfaction) – добиться от учащегося удовлетворения процессом обучения или его результатом.

В связи с тем, что многие цифровые технологии обладают дидактическими свойствами, в современной педагогике появилось новое понятие «цифровая дидактика», под которой В.И. Блинов понимает «целую отрасль педагогики по организации процесса обучения в цифровой образовательной среде» [11. С. 9]. На основе цифровой дидактики появляются новые методики, модели и стратегии обучения. Основные понятия и классические для дидактики принципы остаются в условиях цифрового образовательного пространства, но в трансформированном или дополненном виде. Однако есть и ряд новых принципов:

- принцип целесообразности предполагает использование только таких цифровых технологий и средств обучения, которые обеспечивают достижение поставленных целей образовательного процесса;
- принцип адаптивности представляет собой построение цифрового образовательного процесса с учетом индивидуальных возможностей каждого обучающегося;
- принцип интерактивности требует наличия в обучающем процессе активной реальной, виртуально-сетевой коммуникации между обучающимися и преподавателями;
- принцип практико-ориентированности предполагает постановку целей, содержания, технологий, методов и средств обучения, подчиненных актуальным и перспек-

тивным требованиям экономики, рынка труда, перспективным производственным технологиям;

– принцип включенного оценивания требует трансформацию контролирующего оценивания в диагностико-формирующую оценку учебной деятельности. Цифровые технологии обеспечивают мгновенную связь, общая обучающемуся, педагогу о ходе и результатах выполнения задания, сильных и слабых сторонах, наличии пробелов в предыдущем материале, выдавая персонализированные рекомендации по устранению выявленных проблем.

В своем исследовании мы взяли за основу элементы дидактики, сформулированные Л. Клиenberg. В традиционной дидактике рассматриваются категории, являющиеся неизменными в системе обучения: «преподавание», «учение», «содержание», «метод», которые связаны между собой дидактическими отношениями (рис. 1, таблица). Цифровую дидактику нельзя рассматривать в отрыве от традиционной дидактики и современных концепций обучения.

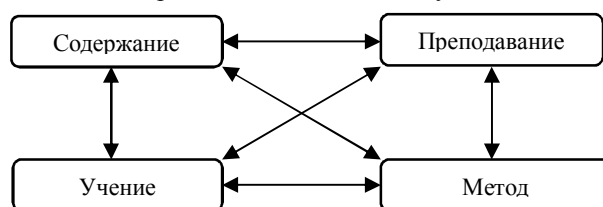


Рис. 1. Элементы дидактики (по Л. Клиenberg)

Сравнение взаимосвязей элементов дидактики в традиционной и цифровой дидактиках

Взаимосвязь	Традиционная дидактика	Цифровая дидактика
Содержание–преподавание	Транслирование информации студенту	Новая роль преподавателя (модератор, тьютор, коучер и т.д.)
Содержание–учение	Деятельность студента по программе преподавателя	Организация студентом своей учебной деятельности, выработка индивидуальной траектории обучения, выбор форм и методов учебной деятельности
Содержание–методы	Традиционные формы обучения и оценивания (урок, семинар, лекция, практическое занятие, коллоквиум и др.)	Интерактивные формы обучения и оценивания (смешанное обучение, цифровая платформа, виртуальные тренажеры, вебинары, видеолекции, совместные занятия и пр.)
Преподавание–методы		
Преподавание–учение	Фронтальная, групповая, индивидуальная формы обучения	Коллаборативное обучение (студенты–программа–студенты, студенты–программа–преподаватель)
Учение–методы	Фронтальные методы обучения	Интерактивные методы (коллаборация, сторителлинг, геймификация, метод проектов и пр.)

Если структурные элементы учебного процесса остаются неизменными, взаимосвязи между ними видоизменяются в результате цифровизации.

Рассмотрим их в контексте нашего исследования на основе эксперимента, проведенного на базе Института математики и информатики Бурятского государственного университета, а также Бурятского аграрного колледжа. В исследовании приняли участие 76 студентов, 8 преподавателей ИМИ БГУ и 140 студентов и 6 преподавателей Бурятского аграрного колледжа.

Как сделать так, чтобы содержание учебного материала мотивировало студентов к его усвоению? Содержание обучения для студентов является той информацией, которую они получают от преподавателя или из других источников. Однако доступный и высококачественный образовательный контент вне потребностей студента не имеет для него какого-либо значения и, соответственно, не решает проблем с мотивацией. Поэтому материал предлагался в определенной форме, в определенном формате с учетом потребностей студента таким образом, чтобы он вызывал эмоциональный отклик (оценка материала) и вовлекал в активные познавательные процессы. В результате студент получает импульс к последующей деятельности. В связи с этим преподавателю необходимо знать потребности студентов, форму этих потребностей в настоящее время, будущие потребности, которые могут возникнуть у них при их нормальном развитии и при наличии соответствующих условий. «Цифровая образовательная среда, в которую входит обучающийся, должна быть красивая и на первых порах динамично развивающаяся. Первые шаги в ней должны быть увлекательны, просты и быстро приводить к осязаемому эффекту, успеху... Учебная среда должна решить вопрос первичной мотивации и похвалиться ученику». Это сложно и требует огромных усилий со стороны преподавателя. Наши преподаватели размещали контент в цифровую образовательную среду таким образом, чтобы он носил интересные визуальные образы; использовались различные сервисы, позволяющие создавать интерактивное содержание, текст, видео, анимацию и т.д. Также в Бурятском аграрном колледже использовалась платформа «Цифровой колледж», содержащая виртуальный практикум и позволяющая моделировать реальные ситуации в виртуальном пространстве.

Правильная организация образовательного процесса преподавателем играет важную роль в формировании положительной учебной мотивации. С учетом психологических особенностей представителей «цифрового поколения» преподавателю необходимо в цифровой образовательной среде формулировать задачи, используя разные сервисы, программы; менять инструменты, задействуя как можно больше технологий, не упуская возможность использования соцсетей; учить играя и развивая.

Для выработки содержательной мотивации учебной деятельности необходимо построить ее в несколько этапов. На мотивационном этапе у учащегося должна быть цель, достижение которой реально и интересно. В качестве мотивационных инструментов преподавателями использовалась квест-комната, где были созданы учебные веб-квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры, онлайн-конструктор учебных тренажеров. За счет игровых технологий

повышается мотивация на начальном этапе учебной деятельности, студенты получают положительные эмоции от учебной деятельности и восприятия результата. На операционно-познавательном этапе инструментом погружения в учебную деятельность также может служить представление информации студентами в виде инфографики. Цифровая среда дает большую возможность проводить рефлексивно-оценочный этап в различных вариантах (оценка работы с облаками слов, визуальный акцент на важных терминах, популярных словах и др.). Таким образом, важной задачей преподавателя является организация учебной деятельности студентов, создание условий для этой деятельности, формирование потребностей и мотивов для ее поддержания.

В цифровой образовательной среде большое значение имеет педагогический дизайн. В период дистанционного обучения, связанного с COVID-19, среди педагогов был проведен опрос. На один из вопросов «В какой форме дистанционного обучения вы проводили занятия (синхронное или асинхронное)?», были получены следующие ответы:

– 38% преподавателей выбрали синхронную форму обучения, когда студенты получают информацию сразу же, имея возможность задать вопрос, выполнить задание. Занятия проходили в виде лекций, вебинаров, прямого эфира в соцсетях, конференций в Zoom и т.д. Этот вариант выбирали, как правило, преподаватели более старшего возраста;

– 62% опрошенных выбрали асинхронную форму, когда преподаватель заранее готовит и структурирует материал для изучения, студенты получают доступ к заданиям и обучаются в собственном темпе и в удобное для них время. Задания были в форме чтения учебников, статей, информации с сайтов, прохождения e-курсов, тестов, заданий и т.д. Также преподаватели организовывали онлайн-занятия для разбора и обсуждения непонятных моментов. Данный вариант выбрали более молодые преподаватели.

В Институте математики и информатики и Бурятском аграрном колледже было организовано также инверсное обучение («перевернутый класс»), где в качестве домашнего задания студентам необходимо было изучать учебный материал в виде видеоуроков, а в урочное время обсуждались непонятные моменты и выполнялись практико-ориентированные задания. Такая форма обучения является разновидностью смешанного обучения, которая совмещает в себе преимущества традиционной и дистанционной систем обучения. Нам кажется, именно инверсное обучение дает возможность разумно сочетать внешнее воздействие на процесс обучения студента и его личную инициативу. Учащиеся в ходе инверсного обучения реализовывали собственные интересы, сформировалась ответственность, ими были получены навыки участия в групповой онлайн-работе с практико-ориентированными задачами и др. [12].

В образовательном процессе активно используется социальная сеть. В Бурятском аграрном колледже созданы несколько предметных страниц, позволяющих размещать централизованно информацию в новостной ленте, загружать документы, видео-, аудио-,

фотоинформацию. В целях обучения эти ресурсы были использованы следующим образом:

1. В разделе «Документы» студенты получали информацию о самостоятельных, контрольных и иных формах работ, темах рефератов, докладов, разъяснениях по их выполнению.

2. В основном разделе размещена информация о времени и сроках пересдачи контрольных работ, зачетов.

3. Видеофайлы – это видеолекции или тематические фильмы, которые необходимо проанализировать, чтобы не тратить время на их просмотр во время уроков.

4. Аудиофайлы – лекции или музыка, которую можно использовать в образовательных целях.

Самостоятельные работы студенты могли присылать в личных сообщениях, что позволяло работать с отправленными документами в режиме рецензирования.

В становлении учебной мотивации значительную роль играют различные формы коллаборативной деятельности, включение студентов в эту деятельность. Совместная групповая работа, направленная на достижение единой цели, придает ей эмоциональную привлекательность. В цифровой образовательной среде учащиеся размещали продукты, созданные с помощью цифровых инструментов, ведь студентам, особенно младших курсов, очень важно было показать себя с наилучшей стороны. При совместной работе усиливается мотивация учения, поскольку сказывается эффект социальной фасилитации, когда в присутствии других людей у человека наблюдается активизация деятельности. При дистанционном обучении коллаборативная учебная деятельность также удовлетворяла потребностям студентов в общении со сверстниками, ведь данная потребность в подростковом и юношеском возрасте возрастает, при этом максимально используются возможности современных интернет-технологий.

В настоящее время в интернете существует множество сервисов для совместной деятельности (padlet.com, linoit.com и др.), социальные сети для выполнения групповых проектов, виртуальные доски для совместного пользования и т.д. Нами использовались различные сервисы для организации совместной деятельности: Moodle, Zoom, Viber, ВКонтакте, YouTube (размещение видео проведенных лекций, комментарии к ним), gitlab.com (как хостинг для размещения студентами решений), Dropbox (размещение материалов по курсу), IDroo (виртуальная доска с возможностью совместного пользования), сервисы Google (таблицы, документы, презентации, диск). Благодаря коллаборативному обучению студенты учатся слушать и слышать друг друга в диалоге, развивать, корректировать и обогащать свою и чужую точку зрения.

Оценка работы студентов играет огромную мотивирующую роль в их образовательной деятельности, поэтому важен качественный анализ выполненной работы с указанием положительных сторон и динамики в освоении учебного материала. Все это обеспечивает адекватную самооценку студента, формирование устойчивой учебной мотивации. Платформа «Цифровой колледж», позволяющая обеспечить пошаговый контроль по визуализации результатов, содержит интерактивные практические задания по имитации операций профессиональной деятельности.

«В процессе обучения наиболее качественное восприятие и усвоение учебного материала происходит в результате межличностного познавательного общения и взаимодействия всех субъектов. Методы группового взаимодействия принято называть интерактивными» [13]. Ученые, изучающие процессы, происходящие в сети, советуют в образовательной деятельности применять элементы геймификации и сторителлинга. Образовательный курс с данными элементами направлен на вовлечение студентов в учебную деятельность, удержание их внимания во время занятия, представление информации в более доступной форме, а также на проверочную работу. Это достаточно новые методы обучения, позволяющие активизировать учебную деятельность на новом уровне, который «является первопричиной, источником деятельности учащегося, имеющей творческий, преобразующий характер» [14].

Для управления мотивацией учебной деятельности также важны личность преподавателя и стиль педагогического общения [15]. Из трех основных стилей педагогического общения (авторитарный, попустительский, демократический) наиболее эффективным по влиянию на развитие мотивации учащихся считается демократический.

Таким образом, можно выделить особенности и пути повышения учебной мотивации студентов в условиях цифровой образовательной среды:

- преподавателям приходится меняться для того, чтобы учить «новых» детей. «Пришло время трансформации, время саморазвития, нельзя идти вперед с головой, повернутой назад, иначе мы проиграем целые поколения и окажемся ненужными тем, кто сегодня приходят нам на смену»;

- в цифровой образовательной среде студенты самостоятельно организуют учебную деятельность, вырабатывают индивидуальную траекторию обучения, выбирают формы и методы учебной деятельности;

- применение интерактивных форм обучения и оценивания (смешанное обучение, цифровая платформа, виртуальные тренажеры, вебинары, видеолекции, совместные занятия и пр.);

- групповое взаимодействие в виде коллаборативного обучения с наличием отношений студенты–программа–студенты, студенты–программа–преподаватель;

- применение интерактивных методов обучения, характерных для групповой и командной форм работы (коллаборация, сторителлинг, геймификация, метод проектов и пр.).

Действительно, полученные результаты не противоречат сформулированным Е.П. Ильиным и А.К. Марковой факторам, влияющим на формирование устойчивой мотивации к учебной деятельности: содержание учебного материала, организация учебной деятельности, коллективные формы учебной деятельности, оценка учебной деятельности, стиль педагогической деятельности.

Также проведенный среди студентов опрос о возникновении интереса к учебной деятельности в результате применения цифровых технологий говорит о верности полученных результатов исследования. Преподаватели отметили, что создание условий для

организации учебной деятельности в целях повышения мотивации является трудоемким процессом.

Таким образом, проведенное исследование позволяет выделить особенности управления учебной мотивацией студентов в условиях современной цифровой образовательной среды: учет специфики развития познавательных процессов современного студенчества (преобладание у молодежи наглядного образного мышления, кратковременной памяти с признаками транзактивной памяти, увеличение скорости восприятия информации при рассеянном внимании, способности к работе в режиме многозадачности и др.); повышение уровня самоорганизации, персонификации проектирования и реализации процессов учения и преподавания; использование интерактивных форм

обучения и оценивания (смешанное обучение, цифровая платформа, виртуальные тренажеры, вебинары, видеолекции, совместные занятия и пр.); применение интерактивных методов обучения, характерных для групповой и командной форм работ (коллаборация, сторителлинг, геймификация, метод проектов и пр.); оптимальное сочетание индивидуальных, групповых, командных онлайн и офлайн форм взаимодействия и др. Здесь мы лишь обозначили отдельные возможности управления учебной мотивацией студентов в новых условиях. Дальнейшее изучение процессов активизации познавательной деятельности учащихся может быть связано с систематизацией уже имеющихся и обоснованием новых методов и средств современной цифровой дидактики.

ЛИТЕРАТУРА

1. Постановление Правительства РФ № 2040 от 07.12.2020 г. «О проведении эксперимента по внедрению цифровой образовательной среды». URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74922819/>
2. Wlodkowski R.J. Enhancing adult motivation to learn : A comprehensive guide for teaching all adults. San Francisco : Jossey-Bass, 1999.
3. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. СПб., 2002. 512 с.
4. Мешков Н.Н., Мешков Д.Н. Мотивация личности как ключевая проблема психологии // Интеграция образования. 2015. № 1 (78). С. 37–43.
5. Гордеева Т.О. Мотивация: новые подходы, диагностика, практические рекомендации // Сибирский психологический журнал. 2016. № 62. С. 38–53.
6. Howe N., Strauss W. Generations : The History of America's Future 1584–2069. New York : William Morrow and Company, 1991. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/183651.Generations>
7. Posnick-Goodwin S. Generation Z : A New Cohort Comes of Age. 2019. URL: <https://californiaeducator.org/2019/06/20/generation-z-a-new-cohort-comes-of-age/#:~:text=We're%20talking%20about%20Generation,last%20letter%20of%20the%20alphabet>
8. Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста // Топос : литературно-философский журнал. 2010. № 9. URL: <http://www.topos.ru/article/7371>
9. Шпитцер М. Антимозг : цифровые технологии и мозг. М. : АСТ, 2014. 284 с.
10. Вербицкий А.А. Цифровое обучение: проблемы, риски и перспективы // Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus». 2019. № 1 (6). URL: http://journal.homocyberus.ru/Verbitskiy_AA_1_2019
11. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения / П.Н. Биленко, В.И. Блинов, М.В. Дулинов, Е.Ю. Есенина, А.М. Кондаков, И.С. Сергеев ; под науч. ред. В.И. Блинова. М. : Перо, 2019. 98 с.
12. Тимкин С. Мотивация студента в модели смешанного обучения // Высшее образование в России. 2008. № 9. С. 116–119.
13. Шевченко Н.И. Интерактивные методы как условие интерактивного образования // Интерактивное образование. 2018. № 1. С. 15–21.
14. Добычина Н.В. «Компьютерные игры – театр активных действий» // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2013. № 1. С. 149–158.
15. Тэн Ю. Мотивация учебной деятельности // Сибирский психологический журнал. 2008. № 30. С. 75–76.

Статья представлена научной редакцией «Педагогика» 12 сентября 2021 г.

Managing Students' Learning Motivation in the Digitalization Context

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal, 2021, 470, 203–209.

DOI: 10.17223/15617793/470/24

Valentina B. Tsyrenova, Buryat State University (Ulan-Ude, Russian Federation). E-mail: v.ts@mail.ru

Natalya B. Lumbunova, Buryat Agricultural College named after M.N. Erbanov (Ulan-Ude, Russian Federation). E-mail: gmat6856mk@gmail.com

Keywords: motivation enhancement; learning motivation; digital didactics; digital educational environment; blended learning.

In the modern world, digital technologies are not only a tool of the educational process, but also a living environment that opens up new educational opportunities. The system of “digital” education imposes certain requirements on students, the main ones of which are self-organization and self-motivation of educational activities. The article aims to solve the problem of increasing students’ educational motivation in the modern conditions of total digitization. The authors conclude that the basis of self-education is internal motives, but they cannot be formed without external ones since internal needs appear only thanks to external influences. The creation of an external environment requires consideration of the peculiarities of young people’s cognitive development. Modern students have a primarily visual thinking, a short-term memory with signs of transactional memory, an increased speed of receiving information under distracted attention, and an ability to study in a multitasking mode. When organizing education in a digital educational environment, taking into account the characteristics of representatives of the digital generation, one should turn to the structural elements of didactics: “teaching”, “learning”, “content”, “method”. In modern conditions, the elements themselves remain unchanged, but the relationships between them are modified. In the context of increasing educational motivation, the elements include change of the teacher’s role; self-organization by a student of their educational activities, choice of their individual trajectory of study, forms and methods of educational activities; the use of interactive forms of teaching and assessment (blended learning, digital platform, virtual simulators, webinars, video lectures, joint sessions, etc.); group interaction in the form of collaborative learning with student–program–student, student–program–teacher relationships; the use of interactive teaching methods, typical group and team forms of work (collaborations, storytelling, gamification, project method, etc.). The results do not contradict the

factors influencing the formation of sustainable motivation for learning activities stated by E.P. Ilyin and A.K. Markova, and are also confirmed by the answers to the survey among students.

REFERENCES

1. Garant.ru. (2020) *Decree of the Government of the Russian Federation No. 2040 of 07.12.2020: On conducting an experiment to introduce a digital educational environment*. [Online] Available from: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74922819/> (In Russian).
2. Wlodkowski, R.J. (1999) *Enhancing adult motivation to learn: A comprehensive guide for teaching all adults*. San Francisco: Jossey-Bass.
3. I'in, E.P. (2002) *Motivatsiya i motivy* [Motivation and motives]. St. Petersburg: Piter.
4. Meshkov, N.N. & Meshkov, D.N. (2015) Motivatsiya lichnosti kak klyuchevaya problema psikhologii [Personal motivation as a key problem of psychology]. *Integratsiya obrazovaniya*. 1 (78). pp. 37–43.
5. Gordeeva, T.O. (2016) Motivation: New Theoretical Approaches, Diagnostics and Practical Recommendations. *Sibirskiy psikhologicheskii zhurnal – Siberian Journal of Psychology*. 62. pp. 38–53. (In Russian). DOI: 10.17223/17267080/62/4
6. Howe, N. & Strauss, W. (1991) *Generations: The History of America's Future 1584–2069*. New York: William Morrow and Company, [Online] Available from: <https://www.goodreads.com/book/show/183651.Generations>
7. Posnick-Goodwin, S. (2019) *Generation Z: A New Cohort Comes of Age*. [Online] Available from: <https://californiaeducator.org/2019/06/20/generation-z-a-new-cohort-comes-of-age/#:~:text=We're%20talking%20about%20Generation,last%20letter%20of%20the%20alphabet>
8. Frumkin, K.G. (2010) Klipovoe myshlenie i sud'ba lineynogo teksta [Clip thinking and the fate of linear text]. *Topos: literaturno-filosofskiy zhurnal*. 9. [Online] Available from: <http://www.topos.ru/article/7371>
9. Shpittser, M. (2014) *Antimozg: tsifrovye tekhnologii i mozg* [Antibrain: digital technologies and the brain]. Moscow: AST.
10. Verbitskiy, A.A. (2019) Digital learning: problems, risks and prospects. *Homo Cyberus*. 1 (6). [Online] Available from: http://journal.homocyberus.ru/Verbitskiy_AA_1_2019 (In Russian).
11. Bilenko, P.N. et al. (2019) *Didakticheskaya kontseptsiya tsifrovogo professional'nogo obrazovaniya i obucheniya* [Didactic concept of digital vocational education and training]. Moscow: Pero.
12. Timkin, S. (2008) Motivatsiya studenta v modeli smeshannogo obucheniya [Student motivation in the blended learning model]. *Vyshee obrazovanie v Rossii – Higher Education in Russia*. 9. pp. 116–119.
13. Shevchenko, N.I. (2018) Interaktivnye metody kak uslovie interaktivnogo obrazovaniya [Interactive methods as a condition for interactive education]. *Interaktivnoe obrazovanie*. 1. pp. 15–21.
14. Dobychina, N.V. (2013) Computer games – a theater of active action. *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostranstva*. 1. pp. 149–158. (In Russian).
15. Ten, Yu. (2008) The Stimulation of Learning Motivation. *Sibirskiy psikhologicheskii zhurnal – Siberian Journal of Psychology*. 30. pp. 75–76. (In Russian).

Received: 12 September 2021