

Авдеева Соня Владимировна

магистрант

ФГБОУ ВО «Новгородский государственный
университет им. Ярослава Мудрого»

г. Великий Новгород, Новгородская область

РАЗВИТИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

***Аннотация:** в статье раскрыто понятие мотивации, обоснована сущность развития учебной мотивации младших школьников в условиях цифровизации образовательного процесса. Охарактеризованы основные методы развития учебной мотивации младших школьников в условиях цифровизации и предложены педагогические рекомендации по внедрению цифровых технологий, чтобы максимально эффективно использовать их потенциал в учебном процессе.*

***Ключевые слова:** информационно-коммуникационные технологии, младший школьный возраст, младшие школьники, развитие, учебная мотивация, учебная деятельность, школьник, цифровизация, цифровые технологии.*

Современные тенденции в сфере образования указывают на особую значимость формирования учебной мотивации у младших школьников в условиях активной цифровизации образовательного пространства. Такая актуальность обусловлена спецификой современного учебно-воспитательного процесса. Этот процесс жёстко регламентирован правовыми и нормативными актами, включая Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» [1], а его эффективность неоднократно подтверждена обширным педагогическим и научно-педагогическим опытом.

В научной трактовке мотивация рассматривается как глубинная психическая характеристика индивида, проявляющаяся как в его отношении к окружающей действительности, так и в выборе и устойчивости разнообразных видов деятельности. Отсутствие адекватной мотивации, либо её слабость, как правило, ведёт к утрате активности, апатии или непостоянству в выполнении задач,

что полностью соответствует выводам, изложенным в ряде современных исследований [7, с. 51].

Следовательно, процесс формирования учебной мотивации в младшем школьном возрасте не может быть спонтанным; напротив, он требует осознанной педагогической регламентации и управления. Он реализует ключевую образовательную функцию – активизацию интереса школьников к учебной деятельности, без чего невозможно достижение прочности знаний, целенаправленного развития личности и успешной социализации [8, с. 34].

Понятие развития учебной мотивации младших школьников в условиях цифровизации образовательного процесса сводится к специально организованной системе педагогических действий и средств, направленных на поддержание устойчивого интереса к усвоению новых знаний с опорой на широкий арсенал информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Использование ИКТ в обучении ребёнка позволяет формировать условия для глубоко осознанного и лично значимого включения в учебный процесс, что способствует закреплению внутренних мотивов учебной деятельности и росту самостоятельности школьника [6, с. 436].

В рамках современных педагогических исследований выделяют наиболее эффективные, научно обоснованные пути развития учебной мотивации учащихся младших классов в цифровой образовательной среде: а) внедрение элементов геймификации в учебную практику; б) индивидуализация содержания и формата учебных заданий с учетом способностей и особенностей каждого ученика; в) акцент на визуализацию образовательного контента – инструменты наглядности, такие как интерактивные схемы, анимационные ролики или видеоуроки; г) совместная работа с цифровыми платформами, развивающая навыки коллективного взаимодействия; д) организация мгновенной обратной связи для фиксации достижений и корректировки затруднений.

Геймификация приобрела роль автономного направления в рамках теории учебной мотивации: этот способ подразумевает систематическое внедрение игровых методик и элементов в неигровые педагогические контексты с целью по-

вышения познавательной активности, усиления внутренней вовлечённости учащихся в процесс познания и мотивации к дальнейшему освоению учебного материала.

Иллюстрируя эти подходы примерами, можно выделить:

а) разработку игровых образовательных квестов с сюжетами, персонажами и событиями, объединяющими различные образовательные задачи; б) использование игровых форм контроля знаний: вместо классического опроса реализуются интерактивные викторины, взаимная проверка результатов, что формирует позитивное отношение к обучению; в) внедрение накопительных балльных систем (шкала достижений, значки, уровни), что способствует развитию устойчивого чувства успеха и даёт дополнительный стимул к познанию; г) использование структурированных уровней или этапов с соответствующими заданиями, благодаря чему обучающиеся могут видеть динамику собственного продвижения и осознанно ставить перед собой конкретные цели; д) применение специализированных цифровых сервисов и платформ для генерации интерактивных уроков, квестов и дистанционных викторин: современные онлайн-ресурсы предоставляют педагогам инструменты для создания полноценных цифровых образовательных продуктов [5, с. 406].

Адаптация учебных заданий в соответствии с индивидуальными особенностями и образовательными возможностями ребёнка опирается на интеграцию принципов личностно-ориентированной парадигмы современного образования. В данной методике основное внимание уделяется доскональному учёту психологических и возрастных характеристик каждого учащегося: его темперамента, черт характера, актуального уровня развития и степени сформированности ключевых познавательных процессов. Данный подход отвечает основным концепциям Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) [2] (см. п. 2.3.5 и 3.1.2 ФГОС), предписывающим широкое использование инновационных методов и технологий для формирования универсальных учебных действий, а также для максимальной индивидуализации траекторий образовательного роста.

Эффективным компонентом механизма развития устойчивой учебной мотивации в цифровой образовательной среде младшей школы признана визуализация содержания учебного материала. Применение интерактивных иллюстраций, анимационных роликов и цифровых видеоуроков способствует повышению наглядности, доступности и яркости восприятия, активизируя речь, мышление и самостоятельную деятельность школьников. Благодаря этим средствам достигается не только визуальная поддержка процесса объяснения и закрепления нового знания, но и глубокое вовлечение учащихся в продуктивную познавательную активность, а также систематизация приобретённой информации [4, с. 146].

Особое место занимает коллективная работа с цифровыми инструментами на уроках – такая совместная деятельность усиливает интерактивный и коммуникативный аспекты урока, стимулирует инициативу учащихся и содействует формированию ключевых компетенций XXI века. Например, при выполнении учебных проектов с использованием современных ИКТ учащиеся имеют возможность создавать мини-презентации, ментальные карты, принимать участие в виртуальных экскурсиях, что требует развитых умений кооперации, коммуникации и самостоятельного поиска решения учебных задач.

Не менее значимым для поддержки высокой мотивации младших школьников выступает организация системы оперативной (мгновенной) обратной связи. Формирующее оценивание реализуется не только посредством регулярных диагностических тестов и дидактических игр на цифровых устройствах, позволяющих учащимся самостоятельно отслеживать динамику собственного продвижения и формировать ответственное отношение к учёбе, но и посредством специализированных сервисов: а) использование платформы Kahoot для конструирования интерактивных анкет, викторин, опросов и обсуждений, органично включённых в урок и способствующих закреплению и проверке терминологии и фактического материала; б) применение сервиса Quizlet, предоставляющего гибкие инструменты для организации работы с флэш-карточками, интерактивными обучающими играми и повторением ключевых понятий.

Среди наиболее эффективных цифровых образовательных ресурсов и приложений, способствующих формированию мотивации школьников, можно выделить: а) платформу «Учи.ру», обладающую широким арсеналом интерактивных заданий, презентаций и рабочих листов, направленных на поэтапное освоение и закрепление новых знаний; б) онлайн-тренажёры устного счёта, реализующие игровые механики для формирования вычислительных навыков в арифметике (сложение, вычитание, умножение и деление); в) игровое приложение LogicLike, ориентированное на развитие логического мышления посредством решения оригинальных задач в геймифицированном формате; г) сервис создания анимированных рассказов Powtoon, где, например, после прочтения художественного произведения типа «Гуси – лебеди» обучающиеся в парах моделируют собственные креативные анимационные мини-фильмы, анализируют сюжет, озвучивают персонажей и самостоятельно выбирают визуальные эффекты – что существенно продвигает навыки пересказа и творческой работы с литературным текстом.

Важно отметить, что неотъемлемой составляющей успешной цифровой трансформации образовательного процесса становится непрерывное профессиональное развитие педагогов. Учителям требуется не только освоение инструментов цифровых технологий, но и систематическая рефлексия, обобщение и осмысление опыта их внедрения в реальную педагогическую практику для максимального раскрытия их потенциала на уроках.

В целях эффективной интеграции электронных ресурсов и платформ в образовательную деятельность младших школьников представляется целесообразным придерживаться следующей системы научно обоснованных рекомендаций.

1. Оптимизация временного ресурса. Важно точно дозировать продолжительность работы с цифровыми устройствами: для учащихся 1–2 классов целесообразный лимит составляет 10–15 минут на один урок, а для учеников 3–4 классов – 20–25 минут, что способствует сбережению психофизиологического здоровья обучающихся и предотвращает переутомление;

2. Гармоничное сочетание онлайн- и офлайн-активностей. Успешная структура урока может включать поэтапное изучение материала на цифровой платформе, коллективное обсуждение ключевых вопросов в очном формате, закрепление знаний посредством выполнения письменных заданий, реализацию творческих цифровых проектов, их презентацию перед одноклассниками и последующую рефлексию в индивидуальных дневниках достижений;

3. Формирование цифровой компетентности и культуры. Педагогам рекомендуется системно обучать школьников основам цифрового этикета, включая принципы уважительного общения в онлайн-среде, недопустимость несанкционированного использования интеллектуальной собственности и алгоритмы проверки достоверности получаемых из интернета сведений;

4. Индивидуализация и дифференциация образовательных заданий. Использование цифровых платформ, например, «Яндекс Учебник», позволяет варьировать уровень сложности упражнений в зависимости от способностей и образовательных потребностей отдельных групп обучающихся, реализуя принцип персонализированного подхода;

5. Организация рефлексивной обратной связи. В завершение занятия педагог может инициировать обсуждение вопросов о наиболее интересных моментах урока, о возникших трудностях и о готовности учеников вновь принять участие в подобной цифровой форме взаимодействия, что способствует развитию осознанности в учёбе и повышает внутреннюю учебную мотивацию [4, с. 300].

Комплексная и систематическая реализация перечисленных выше подходов и методик обеспечивает эффективное развитие учебной мотивации младших школьников, оптимизируя условия для их учебно-личностного роста в эпоху цифровизации образовательной среды.

Список литературы

1. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ: ред. от 08.03.2026 // Собрание законодательства РФ. – 31.12.2012. – №53 (ч. 1). – Ст. 7598.

2. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования: Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 №286: ред. от 18.06.2025 // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 05.07.2021).

3. Быхалова К.В. Использование цифровых и дистанционных образовательных технологий в начальной школе / К.В. Быхалова // Молодой ученый. – 2025. – №34 (585). – С. 145–147. EDN XLLSEV

4. Евсеева О.В. Использование цифровых инструментов для повышения мотивации в начальной школе / О.В. Евсеева // Молодой ученый. – 2026. – №7 (610). – С. 299–301. EDN ХНУХОМ

5. Калинина Л.А. Геймификация на уроках в начальной школе / Л.А. Калинина // Молодой ученый. – 2024. – №52 (551). – С. 404–408. EDN DLHUTJ

6. Левичева Д.В. Информационно-коммуникативные технологии как средство повышения мотивации учащихся начальных классов / Д.В. Левичева // Молодой ученый. – 2025. – №21 (572). – С. 435–437. EDN UHFTOM

7. Леонтьев В.Г. Мотивация и психологические механизмы ее формирования / В.Г. Леонтьев. – Новосибирск, 2022. – 261 с.

8. Рябикина В.М. Педагогические условия использования цифровых технологий как средства формирования мотивации у младших школьников в учебной деятельности / В.М. Рябикина // Мир науки, культуры, образования. – 2023. – №1. – С. 34–36. DOI 10.24412/1991-5497-2023-198-34-36. EDN UOCLAC