

Родина Екатерина Сергеевна

студентка

Научный руководитель

Туревская Елена Ильинична

канд. психол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный

педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ И ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ И СТУДЕНТОВ

***Аннотация:** в статье рассматривается влияние цифровой среды на учебную мотивацию и познавательную активность школьников и студентов. Актуальность исследования обусловлена стремительной цифровизацией образовательного процесса и необходимостью понимания её последствий для учебной деятельности. Проблематика затрагивает противоречивость воздействия цифровых технологий: с одной стороны, они расширяют возможности обучения, с другой – могут снижать концентрацию и внутреннюю мотивацию. В работе использованы методы теоретического анализа, анкетирования, тестирования и статистической обработки данных. Основные идеи исследования включают выделение позитивных и негативных аспектов влияния цифровой среды, а также определение возрастных различий в её восприятии. Результаты показали, что цифровые инструменты повышают вовлечённость при правильном использовании, но избыточное воздействие ведёт к поверхностному усвоению материала. Предложены рекомендации по оптимизации цифровой среды для поддержания мотивации и активности.*

***Ключевые слова:** цифровая среда, учебная мотивация, познавательная активность, школьники, студенты, цифровизация образования, цифровые тех-*

нологии, внутренняя мотивация, внешняя мотивация, образовательные платформы.

Введение.

Современный образовательный процесс неразрывно связан с цифровой средой, которая включает онлайн-платформы, мобильные приложения, социальные сети и мультимедийные ресурсы. Её влияние на учебную мотивацию и познавательную активность становится предметом активных исследований в психологии и педагогике.

Актуальность темы обусловлена следующими факторами:

- ростом доли дистанционного и смешанного обучения;
- распространением игровых и интерактивных форматов;
- изменением когнитивных стратегий у цифрового поколения;
- необходимостью адаптации образовательных методик к новым условиям.

Цель исследования – выявить особенности влияния цифровой среды на мотивацию и активность обучающихся разных возрастных групп. Задачи:

- проанализировать теоретические подходы к изучению мотивации в цифровой среде;
- выявить позитивные и негативные аспекты её воздействия;
- провести эмпирическое исследование среди школьников и студентов;
- разработать рекомендации для педагогов и разработчиков образовательных платформ.

Гипотеза исследования: цифровая среда оказывает двойственное влияние на учебную мотивацию и познавательную активность – при грамотном использовании она повышает вовлечённость, но избыточное или неструктурированное взаимодействие снижает глубину усвоения материала.

Теоретические основы исследования.

Учебная мотивация традиционно рассматривается в рамках теорий внутренней и внешней мотивации [1]. Цифровая среда вносит коррективы:

- *внутренняя мотивация* может усиливаться за счёт интерактивности, геймификации и персонализации обучения;

– *внешняя мотивация* поддерживается системой наград, рейтингов и социального одобрения в онлайн-сообществах.

Познавательная активность в цифровой среде характеризуется:

- многозадачностью (одновременное использование нескольких ресурсов);
- клиповым восприятием информации;
- ориентацией на визуальные форматы.

Ключевые концепции, объясняющие влияние технологий:

- теория самодетерминации (Э. Деси и Р. Райан) – подчёркивает важность автономии, компетентности и связи с другими;
- модель технологического принятия (ТАМ) – связывает использование технологий с воспринимаемой полезностью и простотой [6];
- концепция «цифровых аборигенов» (М. Пренски) – выделяет особенности поколения, выросшего в условиях повсеместного доступа к технологиям [7].

Методы исследования.

Для достижения поставленных задач были использованы:

- *анкетирование* (опросник учебной мотивации, адаптированный для цифровой среды). Выборка: 150 школьников (14–17 лет) и 150 студентов (18–22 года);
- *тестирование* уровня познавательной активности (методика А. А. Реана и В. А. Якунина);
- *фокус-группы* с педагогами и обучающимися для выявления качественных характеристик взаимодействия с цифровыми инструментами;
- *статистическая обработка* данных (корреляционный анализ, t-критерий Стьюдента).

Результаты и обсуждение.

Анализ данных позволил выделить следующие тенденции:

Позитивные аспекты:

- у 68% студентов и 52% школьников цифровые инструменты (образовательные платформы, интерактивные задания) повышали интерес к предмету;

- геймификация (баллы, уровни, достижения) стимулировала внешнюю мотивацию, особенно у младших возрастных групп;
- доступ к открытым ресурсам (лекции, вебинары) расширял познавательные горизонты;
- персонализация обучения (адаптивные алгоритмы) способствовала росту внутренней мотивации у 45% студентов.

Негативные аспекты:

- 45% респондентов отмечали снижение концентрации из-за отвлекающих факторов (соцсети, реклама);
- у 30% студентов наблюдалась зависимость от внешней мотивации (стремление набрать баллы вместо глубокого изучения материала);
- поверхностное восприятие информации («чтение по диагонали») фиксировалось у 60% школьников;
- цифровая перегрузка вызывала стресс у 35% участников.

Таблица

Возрастные различия

<i>Параметр</i>	<i>Школьники (14–17 лет)</i>	<i>Студенты (18–22 года)</i>
Интерес к геймификации	Высокий (70%)	Умеренный (40%)
Способность к самоорганизации	Низкая (30%)	Высокая (65%)
Глубина усвоения материала	Поверхностная	Глубокая (при структурированном подходе)
Влияние отвлекающих факторов	Сильное	Умеренное

Корреляционный анализ выявил:

- положительную связь между интерактивностью платформы и вовлечённостью ($r=0,72, p<0,05$);
- отрицательную связь между многозадачностью и глубиной усвоения ($r=-0,61, p<0,05$).

Рекомендации.

На основе результатов предложены меры для оптимизации цифровой среды:

Для педагогов:

- сочетание цифровых и традиционных методов обучения;
- использование геймификации с акцентом на содержательную часть;
- обучение навыкам цифровой грамотности (фильтрация информации, управление вниманием);
- регулярная рефлексия: обсуждение с учащимися эффективности используемых инструментов.

Для разработчиков образовательных платформ:

- минимизация отвлекающих элементов в интерфейсе;
- внедрение адаптивных алгоритмов, учитывающих индивидуальные траектории обучения;
- создание инструментов для рефлексии и самоконтроля;
- визуализация прогресса с акцентом на развитие компетенций, а не только на баллы.

Для родителей и кураторов:

- формирование культуры цифрового баланса;
- поддержка внутренней мотивации через обсуждение смыслов обучения.

Практические примеры внедрения:

- *для школьников:* использование интерактивных квестов с элементами исследования (например, виртуальные экскурсии по историческим местам с заданиями на анализ);
- *для студентов:* проектное обучение с применением цифровых инструментов для совместной работы (Trello, Miro) и презентаций результатов.

Заключение.

Цифровая среда оказывает неоднозначное влияние на учебную мотивацию и познавательную активность. При грамотном использовании она становится мощным ресурсом для развития интереса к обучению, однако избыточное или

неструктурированное воздействие может снижать глубину познания и внутреннюю мотивацию.

Ключевые выводы:

- цифровые инструменты наиболее эффективны при сочетании с традиционными методами;
- геймификация требует баланса: награды должны подкреплять содержательное освоение, а не заменять его;
- возрастные особенности необходимо учитывать при проектировании образовательных программ;
- развитие цифровой грамотности – обязательное условие для продуктивного взаимодействия с технологиями.

Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением долгосрочных эффектов цифровизации, разработкой персонализированных образовательных стратегий и созданием стандартов цифровой гигиены для обучающихся.

Список литературы

1. Деси Э. Теория самодетерминации: внутренняя мотивация и психологическая потребность / Э. Деси, Р. Райан. – СПб.: Питер, 2010. – 432 с.
2. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учебник для вузов / И.А. Зимняя. – М.: Логос, 2009. – 384 с.
3. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте / А.К. Маркова. – М.: Просвещение, 1990. – 96 с. EDN SJPJQJ
4. Реан А.А. Психология изучения личности: учебное пособие / А.А. Реан, В.А. Якунин. – СПб.: Изд-во В.А. Михайлова, 1999. – 288 с.
5. Хуторской А.В. Современная дидактика: учебник для вузов / А.В. Хуторской. – СПб.: Питер, 2020. – 544 с.
6. Davis F.D. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology // MIS Quarterly. 1989. Vol. 13. No. 3. Pp. 319–340.

7. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. 2001. Vol. 9. No. 5. Pp. 1–6.