

отпечаток на выбор средств и технологий организации образовательной деятельности.

Вышеизложенное позволяет заключить, что применение различных компьютерно-информационных и цифровых технологий в практике обучения экономических кадров является важным шагом в повышении качества их подготовки. При этом наилучший эффект может быть достигнут в случае их одновременного внедрения в образовательный процесс как инструментов обучения, акцентирования на них внимания как на объектах изучения и активного их использования в самостоятельной учебной, научно-исследовательской, проектной и иной работе студентов, осуществляемой ими не только при освоении содержания образовательных программ, но и в повседневной жизни.

ЛИТЕРАТУРА

1. Молохович, М. В. Особенности подготовки специалистов экономического профиля в условиях цифровизации / М. В. Молохович // Техническое и кадровое обеспечение инновационных технологий в сельском хозяйстве: материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 16-17 окт. 2024 г.: в 2 ч. / БГАТУ; редкол.: Н. Н. Романюк [и др.]. – Минск, 2024. – Ч. 2. – С. 182-184.

УДК 378.015.3 : 004

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Е. Н. Пархоменко¹, Т. В. Михасева²

¹ – УО «Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова» (Республика Беларусь, 212022, г. Могилев, ул. Космонавтов, 1; e-mail: msu@m.msu.by);

² – ГУО «Средняя школа № 21 г. Могилева» (Республика Беларусь, 212030, г. Могилев, пр-т Мира, 14; e-mail: school21mogilev@lenobr.by)

Аннотация. Без мотивационной стратегии цифровое образование становится простой передачей файлов, а через внедрение адаптивных, геймифицированных и персонализированных стратегий обучения возможно превратить этот процесс из механического выполнения заданий в значимый личный опыт студента.

Ключевые слова: базовые потребности, мотивация, персонализация, геймификация, сторителлинг.

IMPROVING STUDENTS' MOTIVATION IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION OF EDUCATION

H. N. Parkhomenko¹, T. V. Mikhasyeva²

¹ – A. A. Kuleshov Mogilev state university (Republic of Belarus, 212022 Mogilev, 1 Kosmonavtov st.; e-mail: msu@m.msu.by);

² – State Educational Institution «Secondary School No. 21 of Mogilev» (Republic of Belarus, 212030, Mogilev, 14 Mira ave.; e-mail: school21mogilev@lenobr.by)

Summary. Without a motivational strategy, digital education becomes a simple file transfer, and through the introduction of adaptive, gamified, and personalized learning strategies, it is possible to transform this process from mechanical task completion into a meaningful personal student experience.

Key words: basic needs, motivation, personalization, gamification, and storytelling.

В условиях, когда электронные платформы и дистанционные технологии становятся базовым инструментом обучения, традиционные внешние стимулы и методы педагогического контроля теряют свою эффективность. Цифровая среда создает беспрецедентную конкуренцию за внимание обучающегося, когда учебный контент вынужден соперничать с глобальной индустрией развлечений и социальных медиа. В этих обстоятельствах отсутствие прямого физического надзора со стороны педагога и высокая степень автономности требуют от студента развитых навыков самоорганизации и дисциплины, которые невозможны без глубокой внутренней мотивации. Более того, доступность технологий искусственного интеллекта и готовых домашних заданий порождает проблему формализма в обучении, превращая образовательный процесс в механическое выполнение тестов ради оценки, а не ради знаний. Следовательно, разработка новых психологических и методических подходов к формированию подлинного познавательного интереса становится одной из приоритетных задач обучения.

Преодолеть когнитивную перегрузку и обеспечить качественную подготовку кадров, способных к непрерывному самообразованию в цифровом мире, возможно при сочетании психологических механизмов вовлечения (способствуют удовлетворению базовых потребностей обучающихся: автономии, чувства компетентности и сопричастности [1]), персонализации и использования интерактивных технологий, в том числе и возможностей искусственного интеллекта.

Согласно теории самоопределения, для высокой мотивации автономию можно обеспечить с помощью самостоятельного выбора заданий или тем, чувство успешности, которое вырабатывает компетентность –

через выполнение посильных, но вызывающих интерес задач, а сопричастности и формированию чувства общности способствует работа в группах, на форумах и в чатах.

Решают задачи *персонализации* обучения:

- ✓ проектная деятельность и связь с реальностью, при которых практические кейсы (например, создание реп-проектов) имеют ценность вне рамок обучения;

- ✓ обратная связь и трекинг прогресса, при которых визуализация достижений через цифровые дэшборды помогает студентам видеть свой рост в реальном времени;

- ✓ смарт-образование и уберизация, которые представляют доступ к знаниям «по запросу», а использование GPS-навигации в образовательных квестах, а также мобильных приложений служат мгновенному взаимодействию;

- ✓ микрообучение (Microlearning), которое обеспечивают подачу материала короткими, законченными блоками, что снижает когнитивную нагрузку и позволяет быстро видеть прогресс.

- ✓ эдьютейнмент (Edutainment), который предусматривает упаковку учебного материала в формат интересных шоу, подкастов или квестов.

Внедрение *геймификации (игрофикации)* позволяет превратить сложные абстрактные формулы в понятные игровые правила. Применение игровых механик в учебном процессе (уровни, баллы, рейтинги, бейджи) создает систему позитивного подкрепления и делает обучение более захватывающим. В рамках разработки уровней (Levels) вместо стандартных оценок можно использовать систему опыта (XP). Например, при обучении физике в курсе «Механика» разделить темы на уровни: «Механика: Уровень 1 – Кинематика». Чтобы «разблокировать» следующий уровень (Динамику), нужно набрать определенное количество баллов на текущем. При решении задач предложить «квесты» разной сложности: базовые расчеты (легко), лабораторная работа (средне), объяснение физического явления в реальной жизни (сложно/босс). При внедрении системы бейджей (Achievements) можно выдавать цифровые награды за особые достижения, например: «Властелин векторов» (безупречное решение задач на силы), «Разрушитель мифов» (нахождение физических ошибок в кадрах из блокбастеров), «Эйнштейн недели» (помощь другим студентам в чате).

Физика идеально визуализируется через цифровые песочницы (при применении *виртуальных лабораторий и симуляторов*). Например, PhET Interactive Simulations позволяет ученикам «играть» с параметрами (напряжение, масса, трение) и сразу видеть результат. Можно задать челлендж: «Соберите электрическую цепь так, чтобы лампочка горела максимально ярко, но не перегорела». Этой же цели служат применение

видеоскрайбинга (создание рисунков в реальном времени), VR/AR-технологий, 3D-моделирования и др.

Использование *платформ для мгновенной проверки знаний* на занятии позволит реализовать соревновательные элементы и викторины. Например, Quizizz или Kahoot позволяет создать интерактивный тест по итогам темы. Скорость ответа добавляет азарта, а лидерборд (таблица лидеров) стимулирует соревновательный дух. Физический баттл предусматривает командное решение задач на время через онлайн-доски (например, Miro или Padlet).

Применение концепции *сторителлинга и ролевых сценариев* (то есть выстраивание учебного курса вокруг единой сюжетной линии) удерживает внимание и эмоционально вовлекает в процесс. Например, можно привязать задачи к сюжету: «Космический корабль застрял на орбите Марса. Чтобы рассчитать траекторию возвращения, нужно вычислить вторую космическую скорость», разделить группу на «инженеров» (считают), «исследователей» (ищут константы) и «испытателей» (проверяют модель в симуляторе) [3].

Таким образом, современные инструменты не просто развлекают, а учат студента самостоятельно управлять своим прогрессом через трекеры и индивидуальные траектории, что необходимо для карьеры в XXI веке.

ЛИТЕРАТУРА

1. Мижевич, О. М. Психологические подходы стимулирования учебной мотивации студентов в цифровой образовательной среде / О. М. Мижевич // Язык в эпоху цифровых трансформаций и развития искусственного интеллекта : сб. науч. ст. по итогам II междунар. науч. конф., Минск, 23-24 окт. 2025 г. / редкол.: Н. Е. Лаптева (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУИЯ, 2025. – С. 349-354.
2. Буракова, И. С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся / И. С. Буракова // Мир науки, культуры, образования. – 2023. – №3 (100). – С. 189-197.
3. Губий, Е. А. Особенности формирования учебной мотивации у обучающихся в условиях цифровизации образования: сборник трудов конференции / Е. А. Губий // Молодежная наука в современном мире: Всеросс. студенческая науч.-практ. конф. с междунар. участ. (Краснодар, 23 апр. 2025 г.) / редкол.: А. Д. Сафронова [и др.] – Чебоксары: ИД «Среда», 2025. – С. 202-204.