

УДК 80

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

А.С. Нестерова, А.А. Мазок, 2 курс

Научный руководитель – Л.А. Изотова, преподаватель

Полесский государственный университет

Современное образование находится на переломном этапе своего развития, когда традиционные способы передачи знаний активно уступают место новым и динамичным методам, основанным на возможностях цифровых технологий. Эти технологии давно перестали быть просто техническим дополнением к учебному процессу – они превратились в его неотъемлемую часть, определяющую новые формы познания, взаимодействия и самореализации личности в образовательной среде.

Одним из ключевых преимуществ цифровой среды является её способность к персонализации. В отличие от классической модели образования, где все учащиеся получают одинаковый объём информации в одинаковом темпе, современные платформы создают индивидуальные программы обучения, которые учитывают когнитивные особенности, уровень подготовки, темп восприятия и даже эмоциональное состояние обучающегося. Искусственный интеллект, анализируя поведение учащегося, может подбирать задания оптимальной сложности, предлагать дополнительные материалы или возвращаться к пропущенному, обеспечивая тем самым не просто усвоение, а осмысление знаний. Цифровая среда, таким образом, становится «умной» экосистемой, поддерживающей когнитивное развитие и формирующей устойчивую внутреннюю мотивацию к обучению [2, с.418].

Не менее значимым фактором является способность цифровых технологий трансформировать абстрактные знания в осязаемый опыт. Особенно ярко это проявляется в использовании виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR). Представьте, что студент-медик не просто изучает анатомический атлас, а буквально «входит» в человеческое тело, исследуя работу сердца изнутри; или школьник не читает о Древнем Риме, а прогуливается по улицам Колизея, наблюдая за жизнью горожан. Такие сценарии не только повышают запоминаемость информации, но и формируют глубокое понимание, основанное на сенсорном и эмоциональном опыте. Нейропедагогические исследования показывают, что вовлечение нескольких сенсорных каналов одновременно активизирует более широкие зоны коры головного мозга, что способствует формированию прочных нейронных связей и долговременного хранения информации [3, с.2].

Геймификация – ещё один мощный механизм, с помощью которого цифровые технологии делают обучение увлекательным. Однако важно подчеркнуть, что речь идёт не о поверхностном добавлении баллов и бейджей, а о продуманной интеграции игровой механики в педагогический процесс. Эффективная геймификация строится на принципах вызова, выбора, немедленной обратной связи и постепенного усложнения задач – тех самых элементов, которые лежат в основе теории «потока» доктора философии М. Чиксентмихайи. Когда учащийся оказывается в состоянии потока или полного погружения в деятельность, где уровень сложности полностью соответствует его возможностям, – обучение перестаёт быть трудом и становится источником радости и удовлетворения. Это формирует навыки планирования, оценивания и корректировки своих действий – то, что сегодня называют «умением учиться» [4].

Важно также отметить, что цифровая среда кардинально меняет роль преподавателя. Он перестаёт быть единственным источником знаний и превращается в организатора образовательной среды, наставника, который помогает учащимся формулировать вопросы, находить ресурсы и анализировать информацию. В этом контексте особенно возрастает значение цифровых инструментов совместной работы: облачные документы, форумы и видеоконференции. Они позволяют выстраивать образовательные сообщества, где знание создаётся коллективно, через диалог, спор, кооперацию. Социальное взаимодействие в цифровой среде не заменяет живого общения, но дополняет его. Учащийся больше не ограничен стенами аудитории и расписанием занятий. Он может учиться в любое время, в любом месте, в том ритме, который ему комфортен [5].

Тем не менее, внедрение цифровых технологий сталкивается и с серьёзными вызовами. Существует риск так называемой «технологической иллюзии» – когда внимание сосредоточено на форме, а не на содержании, и красивая, но пустая интерактивность вытесняет глубокое мышление. Также остаются актуальными вопросы цифрового неравенства, защиты персональных данных, когнитивной перегрузки и зависимости от экрана. Поэтому успешная интеграция технологий невозможна без продуманной педагогической стратегии, основанной на чётком понимании целей обучения, возрастных и психологических особенностей учащихся. Технология должна служить человеку, а не наоборот.

В заключение можно утверждать, что цифровые технологии открывают перед образованием безграничные возможности для создания действительно интересного и познавательного пространства. Они позволяют преодолеть разрыв между теорией и практикой, между абстракцией и реальностью, между пассивным потреблением и активным созданием знаний. Но их истинная ценность раскрывается только тогда, когда они используются не как самоцель, а как средство раскрытия человеческого потенциала. Будущее образования – это не мир, где всё заменено алгоритмами, а мир, где технологии помогают каждому человеку стать исследователем и творцом. И именно в этом заключается глубокий смысл цифровизации: сделать познание не обязанностью, а радостью, не рутинной, а приключением, доступным каждому.

Список использованных источников

1. Интеграция в систему образования персонализированных цифровых ресурсов на основе технологий искусственного интеллекта: [сайт]. – Мн., 2026. – URL: <https://journal.orleu-edu.kz/index.php/vesti-no/article/view/554> (дата обращения: 02.04.2026).
2. Gatsakou, C. Redefining experiential learning: AI-Driven Virtual Reality (VR) Role Playing Games (RPGs) for personalized learning in Education / C. Gatsakou, N. Bardis, C. Skianis, A. Drigas // World Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences. – 2025. – Vol. 18, № 3. – P. 416–423.
3. Хасиева, М. А. Перспективы развития обучающих компьютерных игр в контексте теории «состояния потока» М. Чиксентмихайи/ М. А. Хасиева ; Моск. авиац. Институт. – М., 2024. – 11 с.
4. Трансформация роли преподавателя в вузе: [сайт]. – Мн., 2025-2026. – URL: <https://moluch.ru/archive/595/129555> (дата обращения: 02.04.2026).
5. Roundtable on the Use of AI in Education held at the All-Russian PhysTech-Forum-2026: [сайт]. – Мн., 2026. – URL: <https://iite.unesco.org/news/roundtable-on-the-use-of-ai-in-education-held-at-the-all-russian-phystech-forum-2026/> (дата обращения: 02.04.2026).