УДК 007.51

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО УПРАВЛЕНИЯ МОТИВАЦИЕЙ СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКИХ ВУЗОВ

Сарафанникова А.С. – старший преподаватель
Юргинский технологический институт,
Россия, г. Юрга

Мотивы человеческого поведения интересовали людей практически всегда. Такая заинтересованность является результатом того, что понимание основы поступков человека, дает возможность управления поведением в целом [3, 4]. Управление является достаточно разработанным понятием в науке на сегодняшний день. Новиков Д.А. считает, что управление — это процесс целенаправленного воздействия управляющей подсистемы (органа управления) на управляемую подсистему (объект управления) [1]. Основываясь на данном определении, мы предлагаем субъектно-объектный подход к мотивационному управлению [5]. С помощью данного подхода мы хотим обратить внимание, что студент является не только объектом управления, но и сам выступает в качестве субъекта, который может оказывать влияние на вуз в целом. Поэтому в последнее время многие авторы стали анализировать мотивацию обучающихся, чтобы оказывать влияние на нее, иными словами, управлять и контролировать данный немаловажный процесс. Мы определяем мотивацию, с одной стороны, как процесс, на который можно повлиять и выстроить его в необходимом ключе, с другой стороны – как уже имеющийся у человека феномен, уровень которого можно измерить [5].

Изучив литературу по вопросу мотивации студентов, мы можем сделать вывод, что мотивация зависит от множества факторов, поэтому управление выстроить достаточно затруднительно. Мотивация – это процесс, в котором человек выстраивает желаемые для достижения цели образы, впоследствии движущие им. Тогда мотивом будет выступать определённый предмет, относящийся к конкретной потребности [1]. Мы предполагаем, что мобильное приложение может выступать одним из инструментов для управления мотивацией, так как большинство молодых людей используют гаджеты каждый день, они доступны и легки в управлении. Также некоторые авторы отмечают [2], что существуют приложения, которые включают функции, помогающие пользователю ставить цели, отслеживать прогресс, получать поощрения и напоминания, а также стимулируют положительное поведение, то есть мотивируют. Приложения помогают выявить и контролировать некоторые важные процессы:

1. Целеполагание и планирование — помогают определить конкретные цели и разбивать их на этапы.

2. Отслеживание прогресса — визуализация достижений и напоминания о выполнении задач.

3. Геймификация — использование системы баллов, наград, уровней для повышения мотивации.

4. Обратная связь и поощрения — мотивационные сообщения, похвала за достижения.

5. Социальное взаимодействие — возможность делиться успехами с другими, что стимулирует поддержание мотивации.

Таким образом, правильно разработанное приложение может стать мощным инструментом для поддержки и повышения мотивации в различных сферах, будь то спорт, обучение, работа или личностное развитие.

На основе вышеперечисленных преимуществ мобильных приложений, мы предлагаем мероприятие по управлению мотивацией студента – оказание реальной поддержки через приложение: студенту проще обратиться за помощью анонимно или к сверстникам, которые готовы помочь, чем искать преподавателей, которые зачастую заняты.

Функционал приложения будет иметь следующие пункты:

- Вход: авторизация пользователя в приложении;
- Регистрация пользователя в приложении (с помощью мобильного телефона или электронной почты);
- Заполнение информации о себе в профиле (с указанием направления обучения, года обучения);
- Возможность менять статусы («Новичок», «Готов помочь», «Занят»);
- Возможность добавлять задания (текстовый документ, рисунок, фото);
- Просмотр профилей других пользователей;
- Чат для переписки с другими пользователями;
- Фильтрация пользователей по статусам, направлениям обучения и году обучения;
- Отображение уровня профессиональных компетенций на данный момент;
- Отслеживание собственного уровня профессиональных компетенций;
- Психологическое тестирование по различным аспектам (особенно мотивация).



Рисунок 1 – Макет стартовой страницы приложения

После входа и регистрации в приложение студент обязательно проходит тестирование на уровень мотивации для фиксации характеристик мотивационного профиля, обучающегося на данный момент. Тест на уровень мотивации позволит зафиксировать, как использование приложения (мероприятие по управлению) повлияет на уровень заинтересованности в учебе. Повторный замер можно заменить отслеживанием уровня успеваемости или посещаемости (как вариант): если успеваемость и посещаемость стала выше, следовательно, мотивация вернулась в норму.

Далее студент будет иметь возможность просмотра по направлениям обучения и выбора для себя подходящего человека (студента старшего курса, например), который готов ему помочь с заданием лично или по переписке (поделиться заданием с прошлого года обучения и т.д.). С психологической точки зрения у студента может появиться чувство «опоры» и принадлежности к социальной группе («ты не один»), которая будет поддерживать мотивацию на «нормальном» уровне. Иными словами, информационные технологии (в частности, мобильное приложение) будут служить не просто средством для общения или нахождения готовых решений задач, а именно моральной поддержки, которую зачастую не просто найти в современном мире.

У каждого студента будет свой статус, например, у старшекурсника – «готов помочь» или «занят», а у первокурсника – «новичок» или «нужна помощь». Каждый студент будет иметь шкалу прогресса, которая будет расти в зависимости от того, сколько помощи он оказал другим студентам.

Результат прогресса будет добавляться к общему уровню освоения профессиональных компетенций. Таким образом, информационные технологии в виде мобильных приложений могут помочь обучающимся вузов справиться с проблемой низкой мотивации. Возможность предпринимать какие-либо действия (в качестве субъекта деятельности) и ощущение поддержки от сверстников, помогут студенту вернуть ощущение внутреннего контроля в учебной деятельности и тем самым, поднять заинтересованность и желание учиться, несмотря на сложность предлагаемых вузом дисциплин.

Список литературы:

1. Новиков Д. А. Введение в теорию управления образовательными системами. – М.: Эгвес, 2009. – 156 с.

2. Ехлаков Ю.П. Управление программными проектами: учебник / Ю.П. Ехлаков. – Томск: Изд-во Томск. гос. ун-та систем управления и радиоэлектроники, 2015. – 216 с. на12 странице

3. Бенькова О. А., Артюхова Т. Ю., Шелкунова Т. В. Взаимосвязь учебной мотивации и мотивации к будущей профессиональной деятельности в студенческом возрасте //Мир науки. Педагогика и психология. – 2021. – Т. 9. – №. 4. – С. 17.

4. Тарасова Л. Е. Внешний компонент в структуре академической мотивации студентов //Страховские чтения. – С. 251.

5. Захарова А.А., Сарафанникова А.С. Субъектно-объектный подход к управлению академической мотивацией // Современное образование: интеграция образования, науки, бизнеса и власти. Технологический суверенитет: новые модели инженерного образования, развитие и повышение конкурентоспособности университетов: материалы междунар. науч.-метод. конф., 30–31 января 2025 г., Томск, Россия / М-во науки и высш. образования РФ, Томск. гос. ун-т систем упр. и радиоэлектроники; отв. ред. В.М. Рулевский. – Томск: Изд-во Томск. гос. ун-та систем упр. и радиоэлектроники, 2025. – 213-219 с.