

ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИОННОГО КОМПОНЕНТА УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ПОКОЛЕНИЯ Z В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ

В. В. Левченко¹⁾, Н. В. Соловова²⁾, А. И. Буенцова³⁾

¹⁾ Самарский университет,

г. Самара, Российская Федерация, levchenko.vv@ssau.ru

²⁾ Самарский университет,

г. Самара, Российская Федерация, solovova.nv@ssau.ru

³⁾ Самарский университет,

г. Самара, Российская Федерация, anastasiai1412@gmail.com

Сфера образования, как и многие сферы социальной жизни, подвергается изменениям, чтобы соответствовать требованиям общества. Адаптация образовательного процесса под особенности современного поколения, так называемого поколения Z, является ключевым аспектом для формирования будущих специалистов. Наряду с этим такой феномен как геймификация внедряется во многие сферы человеческой жизни, в том числе и в образовательную среду. Данная статья посвящена изучению эффективности внедрения геймификации на занятиях со студентами поколения Z. В ходе сравнительного анализа удалось сопоставить характерные особенности студентов поколения Z и принципы внедрения геймификации в сферу образования. В результате было доказано, что геймификация соответствует запросам современного поколения и может быть использована в образовательном процессе. Результаты данного анализа могут быть использованы для дальнейшего практического внедрения геймификации в систему образования.

Ключевые слова: теория поколений; поколение Z; образовательный процесс; геймификация; мотивация; цифровизация.

THE DEVELOPMENT OF THE MOTIVATION COMPONENT OF EDUCATIONAL AND COGNITIVE ACTIVITY OF GENERATION Z STUDENTS IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION

V. V. Levchenko¹⁾, N. V. Solovova²⁾, A. I. Buencova³⁾

¹⁾ Samara university,

Samara, Russian Federation, levchenko.vv@ssau.ru

²⁾ Samara university,

Samara, Russian Federation, solovova.nv@ssau.ru

³⁾ Samara university,

Samara, Russian Federation, anastasiai1412@gmail.com

The sphere of education, like many spheres of social life, is subject to alter to meet the demands of society. Adaptation of the educational process to the characteristics of the modern generation, the so-called generation Z, is a key aspect for future specialists. Along with this, such a phenomenon as gamification is being introduced into many areas of human life, including the educational environment. This article is devoted to the study of the effectiveness of introducing gamification into classes with students of generation Z. In the course of a comparative analysis, it was possible to compare the characteristic features of students of generation Z and the principles of

introducing gamification into the field of education. As a result, it was proven that gamification meets the needs of the modern generation and can be used in the educational process. The results of this analysis can be used for further practical implementation of gamification into the educational system.

Keywords: generational theory; generation Z; educational process; gamification; motivation; digitalization.

В современном мире образование подвергается изменениям в ответ на социальные, политические и технологические требования. Оно должно быть более адаптивным, интерактивным и ориентированным на развитие навыков, необходимых для успешной интеграции индивидуума в общественную жизнь. Также для успешного обучения и формирования личности необходимо учитывать особенности современного поколения.

Согласно теории поколений, разработанной учеными Уильямом Штрауссом и Нилом Хоувом, считается, что каждые 20 лет в нашем обществе формируются новые поколения со своими ценностями, идеями, мировоззрением и образом мышления. В России данную теорию адаптировали психолингвист Евгений Шамис и психолог Алексей Антипов. После анализа научных работ можно выделить следующие поколения:

- Поколение победителей (1900–1923);
- Молчаливое поколение (1923–1943);
- Бэби-бумеры (1943–1963);
- Поколение X (1963–1984);
- Поколение Y (1984–2000);
- Поколение Z (с 2000) [6].

Ученые считают, что на мировоззрение и ценности каждого поколения большое влияние оказывают мировые события, происходящие в обществе. Рассматривая поколение Z как современное, можно обозначить, что оно появилось в век доступности информации, гаджетов и геймификации как феномена, проявляющегося в разных аспектах социальной жизни.

В нашей работе мы рассмотрим геймификацию как основной инструмент мотивации и вовлеченности обучающихся. В геймификации ключевым моментом является использование азарта, который вдохновляет обучающихся на достижение образовательных целей и эффективное решение коммуникативных задач.

В своей работе ученые К. Вербх и Д. Хантер выделили три основных принципа внедрения геймификации:

1. Динамика – общие аспекты системы геймификации (временные ограничения, тема, сюжет);
2. Механика – процессы, которые способствуют осуществлению определенных действий (задания, обратная связь);
3. Компоненты – конкретные механизмы для воплощения динамики и механики (уровни, доска достижений, очки) [4; с. 105].

Также ими была описана модель «6 D's»:

- 1) define: определение целей геймификации;
- 2) delineate: описание правил поведения участников игры;
- 3) describe: описание действий самих обучающихся;
- 4) devise: разработка циклов заданий;
- 5) don't forget: необходимость убедиться, что активность имеет развлекательный характер и будет интересна студентам;
- 6) deploy: внедрение геймификации в учебный процесс [4; с. 128].

Чтобы теоретически обосновать эффективность использования геймификации в образовательном процессе, рассмотрим некоторые характерные особенности поколения Z:

1. Быстрая обучаемость. Поток информации, с которым сталкивается современная молодежь, стимулирует их к оперативной обработке данных и развивает умение быстро переключаться между разными задачами. Негативный аспект такого умения состоит в поверхностной обработке большого объема информации, что может привести к недостаточному погружению в тему и отсутствию глубокого понимания. Студенты, привыкающие к быстрому освоению материала, меньше времени уделяют критическому осмыслению и анализу, что снижает способность к формированию полноценной, обоснованной точки зрения и может привести к поверхностным знаниям.

2. Цифровое взаимодействие. Современные обучающиеся основное время проводят онлайн, поэтому цифровой мир приобретает большую значимость среди представителей данного поколения [5]. С одной стороны, это несет в себе некоторые преимущества, так как их компьютерная грамотность растет, а вместе с тем они приобретают навыки, необходимые для будущей реализации себя. Однако, виртуальное общение начинает преобладать над реальным, что может оказать негативное влияние на коммуникативные навыки молодежи.

3. Клиповое мышление. Этот термин обозначает способность воспринимать окружающий мир через короткие и яркие образы или сообщения, такие как новостные ленты, краткие статьи или видеоклипы [1, с. 111]. Этот аспект необходимо учитывать при представлении информации, поскольку формат подачи напрямую влияет на скорость её восприятия.

4. Партнерские отношения со старшим поколением. Исследования показали, что у представителей поколения Z и их родителей складываются отношения на основе партнёрства, общение происходит в дружеском формате, без авторитарного и догматического давления со стороны старших [4]. Такая модель отношений проецируется и на сферу образования, где широкое распространение получило обучение в сотрудничестве. Теперь преподаватель перестал быть авторитарным и единственным источником знаний, а воспринимается как наставник и ментор.

5. Образование как средство раскрытия потенциала. Многие обучающиеся стали осознанно относиться к получению практико-ориентированных знаний и навыков. В свою очередь система образования принимает вызов, который позволит в рамках учебной деятельности подготовить

компетентных специалистов в условиях цифрового взаимодействия. З. Бауман отмечает, что инструментальную ценность представляют для поколения Z такие категории, как образование и профессионализм [5]. Это означает, что у молодежи большее внимание уделяется не самому процессу получения качественных знаний, умений и навыков, а итоговому результату – сдаче экзаменов и получению диплома.

Исходя из вышеперечисленных характеристик, можем предположить, что внедрение геймификации в процесс обучения может быть мощным инструментом для формирования мотивационного компонента учебно-познавательной деятельности обучающихся. Использование геймификации в образовательной среде для поколения Z особенно эффективно, так как она соответствует уникальным характеристикам и привычкам молодежи:

1. Цифровое взаимодействие. Поколение Z выросло в цифровую эпоху и активно использует интернет для общения и обучения, поэтому геймификация, которая включает в себя использование различных интернет-платформ, будет соответствовать интересам обучающихся. Учебные платформы с элементами игр становятся для них понятными и естественными, что способствует лучшему восприятию информации и развитию мотивации.

2. Короткий фокус внимания. Исследования показывают, что у поколения Z более короткий период концентрации на задачах из-за многозадачности и быстрой смены информации в интернете. Геймификация, с её короткими циклами задач, достижениями и наградами, помогает удерживать внимание и вовлекать обучающихся, стимулируя их к выполнению заданий.

3. Непосредственная обратная связь. Поколение Z привыкло к быстрому получению результатов и обратной связи через социальные сети и цифровые платформы. Игровые элементы, такие как уровни, очки и рейтинги, предоставляют немедленную обратную связь, что усиливает их вовлечённость и мотивацию.

4. Отход от формального обучения. Отход от авторитарной модели отношений между представителями разных поколений оказывает влияние и на структуру самого образовательного процесса. Соответственно, использование элементов геймификации содействует общению среди обучающихся и с преподавателем, а также снижению уровня стресса и напряжения, связанных с традиционными формами обучения.

5. Актуальность и практика. Поколение Z ценит практическое применение знаний. Игровые элементы, такие как симуляции и квесты, позволяют студентам применять полученные знания в игровых ситуациях, что готовит их к реальным вызовам.

Таким образом, сопоставив характерные особенности поколения Z и принципы внедрения геймификации, можно сделать вывод о том, что применение геймификации делает процесс обучения более эффективным и ориентированным на практику.

Список использованных источников

1. Азаренок, Н. В. Клиповое сознание и его влияние на психологию человека в современном мире / Н. В. Азаренок // Мат. Всерос. юбилейной науч. конф., посв. 120-летию со дня рождения С. Л. Рубинштейна «Психология человека в современном мире». Том 5 «Личность и группа в условиях социальных изменений» / отв. ред. А. Л. Журавлев. – М. : Изд-во «Институт психологии РАН», 2009. – С. 110–112.
2. Бауман, З. Текучая современность / З. Бауман. – Санкт-Петербург : Питер, 2008. – 240 с.
3. Вербак, К. Вовлекай и властвуй / К. Вербак, Д. Хантер. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 209 с.
4. Кулакова, А. Б. Поколение z: теоретический аспект / А. Б. Кулакова // Вопросы территориального развития. 2018. № 2 (42). [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/pokolenie-z-teoreticheskiy-aspekt>. – Дата доступа : 25.09.2024.
5. Сапа А. В. Поколение z – поколение эпохи ФГОС / А. В. Сапа // Инновационные проекты и программы в образовании. 2014. № 2. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/pokolenie-z-pokolenie-epochi-fgo>. – Дата доступа : 25.09.2024.
6. Шамис Е. Теория поколений. [Электронный ресурс] / Е. Шамис, А. Антипов. – Режим доступа : <https://www.psycho.ru/library/2581>. – Дата доступа : 25.09.2024.