

# УПРАВЛЕНИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИЕЙ СТУДЕНТОВ СПО В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

**Пособие разработано в ходе электронного коворкинга, проведённого 19-25 октября 2021 г.  
в сети экспериментальных площадок ФИРО РАНХиГС  
«Цифровая дидактика профессионального образования и обучения»**

**Научный руководитель:**

**СЕРГЕЕВ Игорь Станиславович**, д.п.н., ведущий научный сотрудник ФИРО РАНХиГС

**Команда разработчиков:**

**БЫКОВА Анна Александровна** (Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж)

**ЕРШОВА Олеся Сергеевна** (Нижнетагильский торгово-экономический колледж)

**КОЛОВАНОВА Татьяна Григорьевна** (Ангарский промышленно-экономический техникум)

**КОПЫЛОВА Ксения Николаевна** (Иркутский авиационный техникум)

**ПЫЛЯЕВА Нина Владимировна** (Иркутский авиационный техникум)

**СКОБЛОВА Наталия Игоревна** (Братский политехнический колледж)

**ХОДОРОВСКАЯ Анна Леонардовна** (Альтшу Университет, Санкт-Петербург)

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Путеводитель по цифровым инструментам
2. Опыт работы с учебной мотивацией студентов в цифровой среде
  - 2.1. Успешный опыт (У)
  - 2.2. Опыт неудач (Н)
3. Модель «8 инструментов управления учебной мотивацией»
  - 3.1. Модель
  - 3.2. Особенности использования отдельных методов и приёмов при работе в цифровой среде (М)
4. Кейсы
  - 4.1. Кейсы-здания (К)
  - 4.2. Варианты решений (РК)
5. Проблемные вопросы и задания

## 1. ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЦИФРОВЫМ ИНСТРУМЕНТАМ

Цифровой инструмент	Решения	Проблемы
ВКонтакте		К.1
МЭО (Мобильное электронное образование)		К.5
Canva		Н.3
Coggle	М.7	
Geogebra	У.4	
Google (Google-сервисы, Google-документы, Google-формы)	М.8, М.12, РК.3, РК.6	К.4, К.6
Kahoot	У.3, М.11	
Learnis	М.11	
Learning Apps		К.2
Mentimeter	М.6	Н.5, К.8
Miro	У.2, М.4, М.7	
Moodle	У.2, М.13, РК.1, РК.3	К.1
Padlet	У.2	К.2
PowerPoint (MS PowerPoint)	У.2	
Quizlet	М.11	
Smart Notebook	М.3, М.15	
Socrative	У.3, М.5	
Teams (MS Teams)		Н.1, К.3, К.7
Tik-Tok	М.10	Н.2
MS Word (MS Word)	РК.6	К.6
Wordwall	М.11	
YouTube	М.10	
ZOOM	РК.1	К.1, К.7, К.9

## 2. ОПЫТ РАБОТЫ С УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИЕЙ СТУДЕНТОВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

### 2.1. УСПЕШНЫЙ ОПЫТ

#### У.1

Обращаясь к проблеме плагиата, и чтобы как-то замотивировать студентов на самостоятельность, я разработала ряд тестов по геометрической и волновой оптике. Работы выполнены в 2 вариантах, по 10 заданий. 2 из них на соответствие, и 3 с открытой формой ответа (проверка дольше, результата больше). Проверая работы, уже по ответам было видно, насколько текст соответствует автору, и насколько ответы оригинальны. Также мной было ограничено время выполнения теста и возможность выполнить тест несколько раз.

Студентам, не сдавшим тест, была предоставлена возможность отчитаться по данной теме в другом формате (онлайн-консультация, презентация с выступлением).

**Пыляева Н. В.** (Иркутск)

#### У.2

Студенты 1 курса на дисциплине «Информационные технологии в профессиональной деятельности» начали изучение темы «Создание презентаций в PowerPoint». Предполагают, что эта тема будет самой легкой, не надо будет особенно напрягаться. Привычная схема, которую предлагают студенты: если надо сделать презентацию, открываем **MS PowerPoint** и начинаем делать слайды, на ходу придумывая содержание. Преподаватель объясняет, что сначала следует определиться с целью, с аудиторией, разработать структуру, показывает, как разработать структуру. Преподаватель выдает задание: разработать структуру презентации по определенной теме. Для выполнения задания студенты делятся на команды. Для деления на команды используем опрос в **Moodle** или любой другой цифровой инструмент, который позволяет разделить студентов случайным образом с игровым компонентом.

Реакция студентов на задание: Тоска на лице. Думали, что сразу будут делать презентацию, а структуру неинтересно. Интерес и мотивация падает.

Преподаватель показывает, как можно сделать структуру на онлайн-доске **Miro**.

Студенты заинтересовались доской (как правило, с ней никто не работал, больше знают **Padlet** или никакую не знают), появился интерес, включились в работу.

Образовательные результаты:

1. отработали навык работы в команде при выполнении задания;
2. отработали навык создания структуры презентации;
3. познакомились с новым цифровым инструментом.

**Ходоровская А. Л.** (Санкт-Петербург)

#### У.3

На уроках провожу актуализацию с помощью онлайн-сервисов **Kahoot** или **Socrative**. Здесь студенты работают со смартфонами или компьютерами, им нравится интерактивность, они активно вовлечены в процесс, так как присутствует дух соперничества, к тому же в вопросы можно добавить картинки, а не только текст. Это студентам тоже очень нравится. После такой актуализации они «просыпаются» и далее урок идет более активно. На следующем занятии они уже ждут таких опросов и стараются быть лучшими в группе.

**Скоблова Н. И.** (Братск)

#### У.4

*Дисциплина:* Элементы высшей математики. *Тема занятия:* Применение интеграла в физике и геометрии.

Студенты 2 курса отличаются низкой мотивацией при изучении дисциплин, не связанных напрямую с их профессиональной деятельностью. Им сложно увидеть зависимости естественно-научного цикла со своей будущей деятельностью, поэтому снижается заинтересованность и, как следствие, понижается уровень освоения материала.

На данный момент, для своих студентов нашла следующий выход: *применение практико-ориентированных задач, с использованием различных интерактивных ресурсов*. Например, **Geogebra** – универсальная вычислительная программа, включающая в себя геометрию, алгебру, таблицы, графы.

*Пример задания:* Найти площадь сечения полезного пространства фюзеляжа внутри самолета, если внешний контур задается *определенной формулой*. Для визуализации пространства самолёта используйте функцию построения графика в **Geogebra**.

Благодаря этому заданию:

1. Студенты замотивированы изучать математику, т.к. видят связь со своей профессией
2. Участвую в процессе обучения активно, так как каждому интересно пользоваться новыми приложениями
3. Телефон занят приложением, поэтому меньше отвлекаются на сторонние занятия.

**Копылова К. Н.** (Иркутск)

#### У.5

Специальность «Реклама»: студенты творческие, неординарные. Дисциплина «Право» для них скучна, в сравнении с дисциплинами в параллели: техника фотографии, графические редакторы. Там они творят, вовлечены в процесс, сидеть на паре не приходится, учебный процесс проходит в творческих мастерских.

Поэтому, право дается тяжело, особенно на занятиях онлайн.

50% дисциплины пройдено, очередное включение на «дистанционке». Судя по присутствию на паре, становится понятно, что мотивация к учебе равна нулю. Чувствуется напряжение от нежелания впитывать информацию по теме «товарный знак».

Представьте шок от того, что происходит дальше.

Я предлагаю смоделировать ситуацию работы на «удаленке» в качестве фрилансера и заключить договор.

Задание: спроектировать товарный знак для Центра цифрового образования на основании технического задания, локальных нормативных актов, нормативных правовых актов. Проявить нестандартное видение, использовать любые программы. В результате должен получиться проект, защиту которого необходимо выстроить исходя из нормативного регулирования рекламной деятельности.

Первые минуты на экране вижу оцепенение. Дальше, студенты задавали вопросы, озвучивали идеи... Времени ушло больше, чем рассчитано на пару.

**Ершова О. С.** (Нижний Тагил)

## 1.2. ОПЫТ НЕУДАЧ

### Н.1

В условиях вынужденного перехода на дистанционное обучение столкнулась со следующей ситуацией:

Занятие по изучению темы «Построение изображений в линзах» я организовала в программе **MS Teams**. Разместила задание в виде презентации с интерактивным алгоритмом построения изображения. Заданием было изучить алгоритм и опираясь на него построить изображение в линзах на различном расстоянии предмета от линзы. В ходе работы студенты могли задавать вопросы, и получить ответы. Но ни одного вопроса я так и не увидела, хоть и мониторила процесс. Далее учащиеся стали отправлять выполненные задания. К списыванию я была готова, но не была готова к его масштабам. В итоге получив 24 одинаково выполненные работы, отличающиеся лишь цветом и размером изображения, была вынуждена объявить все работы не зачтенными и переформулировать задание: сдать в виде чертежа, выполненного на листе в клетку с подписью группы, ФИО и датой выполнения (скриншот, не позднее чем через 15 минут после окончания урока).

**Пыляева Н. В.** (Иркутск)

### Н.2

Студенты 1 курса на дисциплине «Информационные технологии в профессиональной деятельности» закончили изучение темы «Логические функции MSExcel». В качестве задания преподаватель предлагает выбрать любую из пройденных функций и рассказать о ней за 40-60 секунд, снять короткое видео в стиле **Tik-Tok**.

Результат: выполнили работу 4 человека из 12.

Причины невыполнения:

1. «Я не творческий человек, у меня не получится».
2. «Я не умею снимать видео».
3. «Я не хочу снимать себя» (хотя изначально было условие, что себя снимать необязательно, можно компьютер, можно тетрадки, можно котов и т.д., а можно делать вдвоем).
4. «Я не люблю Тик-Ток».

Выводы:

1. Те, кто представил работы, сделали отличные видео, смогли рассказать про функцию, показать ее синтаксис, сделать это в оригинальной форме.

2. Студенты сделали правильный вывод, что для того, чтобы уложиться в такое короткое время самое главное, надо хорошо разобраться в теме, знать намного больше, чем будет потом в видео.

3. Преподаватель с разрешения студентов может использовать эти видео в своем дальнейшем учебном процессе.

4. Подача задания требует доработки, может быть предварительной проработки со студентами, чтобы не ставить их в ситуацию, в которой они боятся быть неуспешными.

5. Следует продумать альтернативный вариант выполнения задания.

**Ходоровская А. Л.** (Санкт-Петербург)

### Н.3

На уроке информатики изучали презентации. Предложила студентам разработать презентации в онлайн-сервисе **Canva**. Но для многих это оказалось сложным, потому что не было инструкции по созданию конкретной презентации и им пришлось думать самим, подключить воображение. Как оказалось, это для студентов очень трудно. Говорят, что они не творческие и не могут сами ничего придумать. Итог: презентации были выполнены, но они были сухими и неинтересными.

**Скоблова Н. И.** (Братск)

### Н.4

Студенты специальности «Реклама». *Задания для пары на дистанте:* Просмотреть документальный фильм из подборки «7 лучших фильмов о рекламе и маркетинге». Составить кинокритику, в которой необходимо ответить на ряд вопросов: личное мнение о фильме, какие приемы маркетинга, запрещенные законодательством РФ в настоящее время, были использованы. Как была выстроена рекламная деятельность с точки зрения правового регулирования.

Как итог, студенты, с низкой мотивацией к учебной деятельности задание или проигнорировали, или выполнили, проигнорировав рамочные вопросы по теме. Так же, при следующем подключении я столкнулась с волной негатива от студентов, чья мотивация всегда была на хорошем уровне, так как они затратили времени много больше, чем рассчитано на две пары. Так же они испытывали дискомфорт при просмотре фильма, и использовали рецензии к фильмам с интернет источников.

А причиной всему послужило то, что представленные фильмы из подборки были американского производства, цитата «с ужасным переводом», хотя в них шла речь о мировых всем известных брендах.

**Ершова О. С.** (Нижний Тагил)

### Н.5

Типичное открытое занятие. Педагог обычно пытается показать абсолютно все свои умения в области ИКТ. Например, на мотивационном этапе используют интерактивную презентацию **Mentimeter** для проведения опроса или определения уровня знаний, затем используют различные видеоролики, квизы для мини-опроса, онлайн-квесты для закрепления материала и т.д.

Исходя из, казалось бы, благих побуждений - замотивировать студентов работать, теряется, на мой взгляд, самое важное - донесение предметных знаний. Студенты начинают воспринимать все как игру, где можно выполнить все по наитию, а не продумывая свои ответы. И выходит, что студенты мотивированны играть, но не получать новые знания.

**Копылова К. Н.** (Иркутск)

### 3. МОДЕЛЬ «8 ИНСТРУМЕНТОВ УПРАВЛЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИЕЙ»

#### 3.1. СТРУКТУРА МОДЕЛИ

В структуре модели «8 инструментов управления учебной мотивацией» **синим цветом шрифта и звёздочкой \*** выделены элементы, для которых далее (разд. 3.2) представлены особенности использования в условиях цифровой трансформации образования.

##### **Инструмент 1. Предварительная настройка \***

Метод «Правила чата» \*

Приём 1. «Установление правил работы» \*

Приём 2. «Сценарий» \*

##### **Инструмент 2. Постановка цели.**

Приём 1. «Открытый вариант контрольной работы»

Приём 2. Участие студентов в целеполагании \*

Приём 3. Фиксация и обсуждение достигнутых результатов \*

##### **Инструмент 3. Захват внимания**

Приём 1. «Коммуникативная атака»

Приём 2. «Dumb Mind» («Свалка ума») \*

##### **Инструмент 4. Поддержание настроения**

Метод 1. Нарушение логики

Метод 2. Смена ролевых позиций

Метод 3. Построение эмоциональной кривой (занятия)

Приём 1. «Интрига»

Приём 2. «Провокация»

Приём 3. Детализация урока

Приём 4. Внесение изменений (в ход занятия)

Приём 5. Введение ролевых позиций (и иных игровых атрибутов)

##### **Инструмент 5. Ситуация успеха**

Приём 1. Расчленение задачи

Приём 2. Уровневая дифференциация (требований, заданий) \*

Приём 3. Ситуативная поддержка

Приём 4. «Авансирование личности»

Метод. «Ситуация успеха в цифровой среде» \*

Приём. «Демонстрация своих успехов через цифровые платформы» \*

##### **Инструмент 6. Опора на реальные мотивы**

Метод 1. Соревнование \*

Метод 2. «Опосредование»

Метод 3. Активизация чувства собственного достоинства / чувства «взрослости»

Приём 1. Обогащение деятельности

Приём 2. Присвоение статусной ролевой позиции \*

Метод 4. Использование групповых / интерактивных форм работы \*

##### **Инструмент 7. Создание перспективы**

Приём 1. Встреча с успешным человеком

Приём 2. Изучение «точек входа» (на предприятие)

Метод «Виртуальное наставничество» \*

##### **Инструмент 8. Демонстрация собственной мотивации преподавателя**

Метод 1. «Заражение» (мотивацией) \*

Метод 2. Использование «бессловесных действий»

Дополнительная информация об инструментах, методах и приёмах управления учебной мотивацией студентов СПО:

- Видеозапись 19.01.2021. Экспертный вебинар «Управление учебной мотивацией студентов» (<https://www.youtube.com/watch?v=btpixLbVCEk>)
- Презентация вебинара 19.01.2021 и текст параграфа «Управление учебной мотивацией» из учебника «Педагогика 2.0» под ред. В. И. Блинова, 2021 ([https://disk.yandex.ru/d/9vX\\_1MNjdB72qA](https://disk.yandex.ru/d/9vX_1MNjdB72qA))

## 3.2. ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ ПРИ РАБОТЕ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

### Инструмент 1. Предварительная настройка

#### Метод «Правила чата»

##### М.1

**Прием 1. «Установление правил работы».** В процессе учебной деятельности в формате дистанционного обучения возникает определенный дискомфорт, связанный с боязнью публичного выступления (когда необходимо отвечать на вопросы преподавателя, вступать в диалог с оппонентами и др. трансляция изображения искажается), так же появляется сложность в переключении фокуса внимания с домашней обстановки на рабочую (когда студенты могут позволить себе присутствие на онлайн занятии в домашней одежде и др.).

Установление правил проведения онлайн-занятия позволит избежать возникающих неловкостей, и поможет настроится на рабочую атмосферу.

*Например: дать рекомендации относительно оснащения рабочего места, установить рамки для обстановки вокруг (например, тишина на заднем фоне). Установить правила поведения и правила общения в чатах\комментариях.*

Ершова О. С. (Нижний Тагил)

##### М.2

**Прием 2. «Сценарий».** Разработка сценария онлайн-занятия, где указаны этапы, методы, личности, инструменты, приложения, источники информации - все, что будет использовано во время занятия. В качестве дополнительной стимуляции студента возможно предложить утверждение такого сценария каждым из участников (студентов).

При установлении четких правил и описании полной картины планируемого занятия заранее, студент имеет возможность подготовиться как на физическом так и на психологическом уровнях.

Ершова О. С. (Нижний Тагил)

### Инструмент 2. Постановка цели.

##### М.3

**Приём 2. Участие студентов в целеполагании** – с использованием Smart технологий. Предложить студентам выйти к доске и выполнить в программе **Smart Notebook** задание на актуализацию знаний (например, соотнести понятия и определения с помощью инструментов **Smart Notebook**, выбрать нужные понятия для занятия и поместить их в объект на слайде – задание с использованием «Конструктора занятий») и предложить сформулировать тему и цель занятия. После того, как тема и цель занятия будут сформулированы, с помощью инструмента «Анимация объекта» (появление) проверить свои предположения.

Быкова А. А. (Стерлитамак)

##### М.4

**Приём 2. Участие студентов в целеполагании. Приём 3. Фиксация и обсуждение достигнутых результатов.** Объединила эти два приема, так как и целеполагание и фиксацию результатов соответственно можно провести с использованием любой онлайн-доски, я предпочитаю **Miro**.

Ходоровская А. Л. (Санкт-Петербург)

### М.5

**Прием 3. Фиксация и обсуждение достигнутых результатов.** В конце урока можно воспользоваться онлайн-сервисами для подведения итогов, например, **Socrative**. Провести опрос, либо викторину, вывести результаты на доску и сравнить ответы, потом можно подвести итог урока, отметить новое и интересное, обсудить сложные и непонятные моменты. Таким образом, студенты сами участвуют в обсуждении и видят реакцию одноклассников.

Скоблова Н. И. (Братск)

### М.6

**Приём 2. Участие студентов в целеполагании. Приём 3. Фиксация и обсуждение достигнутых результатов.** Участие студентов в целеполагании и, как следствие, фиксацию и обсуждение достигнутых результатов, можно выполнить с помощью интерактивной презентации **Mentimeter**. Одной из возможностей данного ресурса является составление «облака слов», ребята накидывают свои идеи о целях занятия, о том, что они хотят узнать, в конце занятия, используя эту же функцию, можно сравнить два «облака».

По опыту могу сказать, что эта функция вызывает положительные эмоции, так как каждый студент в режиме реального времени видит, как его ответ появляется на доске. А иногда можно увидеть и самые неожиданные цели, о которых ребята стесняются сказать при всех (в облаке сохраняется анонимность).

Копылова К. Н. (Иркутск)

## Инструмент 3. «Захват внимания»

### М.7

**Примет «Dumb Mind» (Свалка ума).** Прием заключается в следующем: Студентам предлагается тема, например, «Изучение законов динамики». Задание: написать сценарий к флеш-игре на основе законов динамики. Игра должна отображать справедливость законов.

Обсуждение организуется на платформе (**Coggle, Miro** или др.). Они, как бы «сваливают» свои мысли, из которых позже выделяются основные идеи, на основе которых будет организована разработка игры.

В результате приема студенты демонстрируют длительное сохранение внимания.

**Примечание.** Не обязательно заданием должен быть сценарий игры. Можно организовать решение задачи, формулировка которой будет отражать актуальные для нынешнего поколения вещи: кино, анимэ, спорт музыка, и т.д.

Пыляева Н. В. (Иркутск)

## Инструмент 5. Ситуация успеха.

### М.8

**Приём 2. Уровневая дифференциация.** Возможно создание некоторой игры, где виден прогресс каждого участника. Первая ступенька - самое простое задание, второе - сложнее и так далее, чем сложнее задание, тем выше участник к пьедесталу.

Возможно растянуть такую игру на весь семестр, в качестве дополнительных заданий, а результат сказывался бы на промежуточной аттестации. Реализовать можно попробовать через **Google-сервисы**.

Копылова К. Н. (Иркутск)

### М.9

**Метод «Ситуация успеха в цифровой среде».** Грамотно созданная цифровая образовательная среда образовательного учреждения как раз и обеспечивает создание ситуации успеха для всех и для каждого. Если в колледже есть система дистанционного обучения, то очень удобно создавать дифференцированные задания, выстраивать и управлять индивидуальной траекторией развития студента, собирать портфолио студентов и т.д.

**Ходоровская А. Л.** (Санкт-Петербург)

### М.10

**Приём «Демонстрация своих успехов через цифровые платформы».** Создание видеороликов, основанных на личных впечатлениях от прочитанного лирического произведения или поделиться эмоциями от путешествия (город, страна, новые места) и размещение в приложении **Tik-Tok, YouTube**.

В современных реалиях молодые люди стремятся стать популярными и собрать вокруг себя большую аудиторию людей, чтобы получить лайки и комментарии. Несомненно, нужно воспользоваться данной тенденцией в образовательных целях. Нравится снимать видеоролики – пожалуйста, но в рамках практического задания. Здесь уже успех будет зависеть не только от правильности выполнения задания, но и харизматичности студента. Обучающийся будет замотивирован в качественном выполнении задания.

**Колованова Т. Г.** (Ангарск)

## Инструмент 6. Опора на реальные мотивы

### М.11

**Метод 1. Соревнование.** Существует масса цифровых инструментов, при помощи которых очень легко создаются игры, квесты, квизы, соревнования. В цифровом варианте они легко применимы для дистанционного и гибридного обучения, используются при реализации различных моделей смешанного обучения. Это **Quizlet, Kahoot, Wordwall, Learnis** и многие другие. Системы дистанционного обучения также имеют инструменты для управления соревновательностью.

**Ходоровская А. Л.** (Санкт-Петербург)

### М.12

**Метод 3. Активизация чувства собственного достоинства / чувства «взрослости» (Приём 2. Присвоение статусной ролевой позиции) + Метод 4. Использование групповых форм работы.** Стандартный приём - разделить студентов на рабочие группы, с назначением ролей.

Реализовать в цифровой среде можно следующим образом. Например, урок-деловая игра, в основу взята реальная фирма или их будущее место работы. Студенты делятся на определённые группы: отдел закупок, отдел маркетинга, сервисный отдел, транспортный отдел и пр. В зависимости от отдела, каждому студенту назначается роль и собственное задание. Выполняется все в **Google-документах** с совместным доступом. По итогу - каждая группа выступает с защитой задания своего отдела. Из плюсов:

1. Выполнение задания возможно как в аудитории, так и в качестве домашней работы.
2. Студенты, видя работу друг друга, могут помочь друг другу, скорректировать результат.
3. Каждый студент видит свою «важность» в общем процессе и уже не отлынивает от выполнения задания

**Копылова К. Н.** (Иркутск)

### М.13

**Метод 4. Использование групповых / интерактивных форм работы.** Очень люблю использовать платформу **Moodle** для организации групповой работы. Это возможность в интересной форме при помощи элемента Опрос разделить участников на группы. Это возможность использовать элемент Форум как для обсуждений внутри команды, так и для общих обсуждений. Форум очень интересно использовать для выкладывания результатов работы, взаимного комментирования и оценивания. Элемент Семинар также позволяет организовать взаимное оценивание командной работы. Если еще встроить ссылку на онлайн-доску, на которой работают команды, то получается удобное, разноплановое взаимодействие, которое обеспечивает решение самых разных образовательных задач.

**Ходоровская А. Л.** (Санкт-Петербург)

## Инструмент 7. Создание перспективы.

### М.14

**Метод «Виртуальное наставничество»**, через привлечение работодателей к организации и участию в коворкингах, хакатоне. Данный метод позволит привлечь работодателя к учебному процессу, помочь студентам окунуться в будущую специальность посредством виртуального общения с профессионалом. Кроме того, появляется возможность повысить мотивацию к обучению и проявить себя как молодого перспективного студента.

**Колованова Т. Г.** (Ангарск)

## Инструмент 8. Демонстрация собственной мотивации преподавателя

### М.15

**Метод 1. «Заражение» (мотивацией).** Опираясь на описанный выше прием целеполагания при использовании Smart технологий предложить студентам (специальность «Учитель начальных классов») сконструировать в программе **Smart Notebook** свои варианты реализации этапов урока актуализации и целеполагания для младших школьников – предмет русский язык, тема и класс на выбор студента. Сначала преподаватель демонстрирует возможности программы, демонстрирует свои умения, и тем самым мотивирует студентов попробовать самим сделать что-то подобное.

**Быкова А. А.** (Стерлитамак)

## 4. КЕЙСЫ

### 4.1. КЕЙСЫ-ЗАДАНИЯ

#### К.1

Ситуация. Во время длительного периода дистанционного обучения преподаватели занимались со студентами при помощи образовательного портала **Moodle**, социальной сети **ВКонтакте** и проводили онлайн-занятия на платформе **ZOOM**. Все указанные цифровые инструменты были использованы в образовательном процессе впервые. После перехода на очное обучение при использовании указанных инструментов для работы на уроках и при проверке домашних заданий выяснилось, что студентам не нравится пользоваться цифровыми технологиями для обучения и они не вызывают с их стороны никакого интереса.

**Как преподавателям построить процесс обучения с применением цифровых технологий, чтобы у студентов появилась мотивация на обучение?**

Быкова А. А. (Стерлитамак)

Вариант решения кейса представлен в разделе 4.2.

#### К.2

Учителем подготовлено занятие, по плану которого группа делится на 2 подгруппы для выполнения заданий. Подгруппа № 1 работает над созданием мини-проекта по теме урока на платформе **Padlet**. Подгруппа № 2 организует проверку проекта с помощью ресурса **Learning Apps**, в виде анимированных упражнений. В ходе выполнения заданий наиболее компетентные студенты «перетягивают» на себя процесс, тем самым создав ситуацию демотивации у остальных участников подгруппы. Как следствие, эти студенты даже не пытаются проявить интерес. При замечаниях преподавателя сразу оживляются и утверждают, что участвуют в процессе. Учитель, естественно, понимает, что это отговорки.

**Предложите несколько вариантов решения сложившейся проблемы, с целью повысить учебную мотивацию.**

Пыляева Н. В. (Иркутск)

Вариант решения кейса представлен в разделе 4.2.

#### К.3

В процессе дистанционного обучения преподаватель ведёт занятия на платформе **MS Teams** (видеотрансляция) исключительно с использованием презентации. Весь материал преподносится студентам в «готовом» виде, им остаётся только переписать в тетрадь информацию со слайдов. На выходе имеется полное отсутствие мотивации к обучению у студентов.

**Предложите, как выйти педагогу из сложившейся проблемной ситуации?**

Копылова К. Н. (Иркутск)

Вариант решения кейса представлен в разделе 4.2.

#### К.4

Во время дистанционного обучения преподаватель выдает задания студентам в **Google Class**. Но эти задания однотипные, несложные. При этом педагог не использует видеоконференции для живого общения и объяснения темы. В итоге студенты либо не понимают материал, в следствие чего теряется интерес и желание заниматься (у «слабых» студентов), ведь чем дальше, тем сложнее и непонятнее, либо не хотят тратить время на простые задания (кто поумнее), им нужна динамика, действие, живое общение.

**Предложите, как выйти педагогу из сложившейся проблемной ситуации?**

Скоблова Н. И. (Братск)

### К.5

Педагог работает с образовательной платформой **МЭО** («Мобильное электронное образование»). На уроках отводит по 20-30 минут на выполнение заданий в данном ресурсе. Некоторым студентам дается очень тяжело, так как за отведенное время нужно самостоятельно изучить материал и выполнить много разных заданий. Да они интересные, интерактивные, с картинками и т.п., но их много, нужно успеть все сделать, чтобы получить хорошую оценку. А если студент не справляется один раз, другой, третий, то мотивации делать это на следующем занятии у него конечно нет, ведь он понимает, что получит опять плохую отметку.

***Предложите, как выйти педагогу из сложившейся проблемной ситуации?***

**Скоблова Н. И.** (Братск)

Вариант решения кейса представлен в разделе 4.2.

### К.6

На онлайн-занятии по дисциплине «Право», для выполнения домашнего задания студентам было предложено выполнить анализ документов, и составить тестового задание на выбор: с помощью **Google-формы** «Тест» или в стандартном варианте в документе **MS Word**.

90% студентов группы выбрали стандартный вариант выполнения задания.

Как результат, отсутствие мотивации использовать интерактивные инструменты для выполнения заданий при альтернативных вариантах, и, как следствие, отсутствие мотивации к развитию навыков работы в цифровой среде в рамках обучения в колледже, нежелание «перестраиваться» на новый формат обучения.

***Предложите, как выйти педагогу из сложившейся проблемной ситуации?***

**Ершова О. С.** (Нижний Тагил)

Вариант решения кейса представлен в разделе 4.2.

### К.7

*Кейс «Гибридное занятие».* Все чаще мы оказываемся в ситуации, когда нам надо провести гибридное занятие. В этом формате часть студентов присутствуют в аудитории и работают лицом к лицу с преподавателем, часть студентов в этот же момент находятся онлайн и наблюдают за занятием, находясь в **ZOOM**, в **MS Teams** или др. Преподаватель привычно взаимодействует со студентами в аудитории, периодически обращаясь к студентам онлайн. Но далеко не все активности, которые доступны студентам в аудитории, также доступны студентам онлайн. В какой-то момент студенты в виртуальной среде начинают скучать, отвлекаться или отключаться от трансляции. На выходе чувствуют неудовлетворенность занятием и бессмысленность посещения таких занятий.

***Предложите варианты организации такого занятия, чтобы включенность студентов и их образовательный опыт были одинаковыми и в физической и в виртуальной среде.***

**Ходоровская А. Л.** (Санкт-Петербург)

Вариант решения кейса представлен в разделе 4.2.

## К.8

Кейс «Вовлечение студентов в активную работу на онлайн-занятии». Уже привычная нам ситуация онлайн-занятия, на котором присутствует группа студентов 25-30 человек. Во время занятия преподаватель предлагает упражнения, делит студентов на сессионные залы, задает вопросы в группу. Как правило, на вопросы отвечают одни и те же студенты. Во время работы в сессионных залах активна также не вся группа. Во время работы с цифровыми инструментами, например, при ответе на вопрос в **Menrtimer**, преподаватель видит, что не все студенты ответили на вопрос.

**Как и при помощи каких инструментов вовлечь в активную работу всех участников учебного процесса?**

Ходоровская А. Л. (Санкт-Петербург)

Вариант решения кейса представлен в разделе 4.2.

## К.9

Во время работы в дистанционном режиме для проведения онлайн-занятий чаще всего мы использовали платформу **ZOOM**. Задание для обучающихся: подготовить сообщение по одной из представленных тем (предлагает преподаватель) и выступить на онлайн-уроке, используя веб-камеру и микрофон. Приветствуется наличие презентации при выступлении.

Проблема: не все студенты изъявили желание выйти в онлайн-режим. Кто-то из них сослался на неисправность камеры, а несколько человек вообще выразили свое нежелание общаться в подобном формате и предложили просто переслать преподавателю свои сообщения и готовые презентации. Разумеется, возникла проблема с оцениванием подобных работ.

**Предложите свои варианты по разработке критериев оценивания подобных заданий и приёмы мотивации студентов.**

Колованова Т. Г. (Ангарск)

## 4.2. ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЙ

### РК.1

1. Сделать подробный анализ сложившейся ситуации по средством опроса, который бы содержал конкретные вопросы. Например, «Удобно ли было работать через платформу **Moodle / ZOOM?**», «Возникают ли проблемы с интерфейсом новых программ?», «Какие минусы возникают в при дистанционном обучении и общении через социальные сети?» и т.д. Скорее всего студентов демотивирует непривычная среда и неумение ей пользоваться. Если разработчику кажется, что интерфейс программы легче некуда, то у кого-то он действительно может вызвать проблемы.

2. На основе анализа ответов подготовить различные методические пособия по работе с новыми цифровыми инструментами

3. Как еще один вариант, предложить студентам самостоятельно найти удобные для них платформы (альтернатив для **ZOOM** сейчас очень много, и они не вылетают каждые 40 мин.)

4. Давать не типичные задания (сделать конспект, решить пример), а что-то новое, например, создать опрос, игру, квест, интерактивную презентацию с помощью новых инструментов.

Копылова К. Н. (Иркутск)

## ПК.2

В данном кейсе следует решить проблему: неумение преподавателя организовать и модерировать командную работу. Это не зависит от того, в каком формате проводится занятие, традиционном, онлайн, смешанном. Как решение предлагаю инструкцию для подготовки и проведения командной работы.

Так как сообщение ограничено 200 словами, инструкция в следующем сообщении.

*Инструкция:*

1. Перед разбиением на команды продумайте минимальное и максимальное количество человек в команде. Если в команде слишком много человек, то в любом случае часть из них останутся не у дел. Имеет смысл разбивать на команды таким образом, чтобы в каждой команде оказались студенты разной степени подготовленности.
2. Убедитесь в том, что все студенты знакомы с цифровым инструментом, который используется в работе.
3. Перед началом напомните правила командной работы: участники команды знакомятся с заданием, распределяют роли в команде (кто-то отвечает за поиск информации, кто-то за оформление, кто-то за составление доклада и т.д.). При правильном разделении обязанностей все члены команды будут вовлечены в активную деятельность. Хорошо, когда правила работы в команде сформулированы заранее и висят на стенде в аудитории.
4. Во время работы команд выступайте в качестве модератора и периодически подходите к каждой команде, направляйте работу, помогайте в случае затруднений.
5. За минуту до окончания времени подойдите к каждой команде и напомните о том, что до конца осталась одна минута.

*Дополнение к инструкции на стадии подготовки:*

Продумайте техническое обеспечение задания. У студентов должен быть комфортный доступ к интернету, компьютерам, планшетам и другой необходимой технике или ресурсам.

**Ходоровская А. Л.** (Санкт-Петербург).

## ПК.3

1. Разделить лекционный материал на блоки и по окончании каждого из них предложить обучающимся выполнить тест (в **Moodle** или **Google-форме**, ограничения по времени выполнения обязательны), потом переходить к следующему блоку лекции.

2. По окончании лекции студентам предлагается проблемный вопрос в виде эссе или развернутого ответа (этот же вопрос может стать мотиватором к внимательному изучению лекционного материала в начале занятия). Ответ можно разместить в **Moodle** или прислать на почту преподавателя.

3. Предложить студентам работать с лекционным материалом в форме таблицы (преподаватель предоставляет «скелет»), заполняя ее не только теоретическим материалом, но и примерами, которые обучающиеся должны придумать самостоятельно. В данном случае необходимо разработать критерии оценивания работы и представить их в начале занятия. Студент выполняет задание и пересылает его преподавателю.

4. Общение в чате позволяет преподавателю получить от студента ответ на вопрос по теме лекции, сформулировать выводы (тем самым дать возможность получить дополнительный балл на занятии), провести рефлексию.

**Колованова Т. Г.** (Ангарск)

### ПК.5

Дифференцирование заданий (с переходом от легкого уровня к сложному). В этом случае студенты, сомневающиеся в своих силах, смогут более спокойно приступить к выполнению задач урока, и сконцентрироваться на заданиях. Это поможет сохранить мотивацию.

Необходимо так же учесть, что одни студенты лучше выполняют задания в виде теста, другие более приспособлены к расчетным задачам и ответам в открытой форме. В этом случае студенты смогут сами сделать выбор формы заданий и опять же сохранить мотивацию.

И обязательно, в ходе занятия необходимо регулярно мониторить студентов, и если вы видите, что студенты теряют настрой, нужно проявлять участие, спросить «молчунов» испытывают ли они затруднения и в чем, и ответить на вопросы более смелых ребят. Другими словами, цифровая среда должна быть вспомогательным средством взаимодействия учителя и обучающегося.

**Пыляева Н. В.** (Иркутск)

### ПК.6

Предложить студентам выполнить анализ документов с помощью презентации в том виде, в каком бы они сами хотели получать информацию от преподавателя на уроках, продемонстрировать ее на следующем занятии для и выбрать на взгляд студентов лучшую (или лучшие) презентацию. Преподаватель оценит все подходы, а лучший вариант возьмет на заметку для дальнейшей работы со студентами (предложит им использовать этот вариант для выполнения других заданий).

Задание на выбор предлагаю дополнить таким образом: составить тестовое задание на выбор с помощью **Google-формы** «Тест» или в стандартном варианте в документе **MS Word** и подготовиться к моделированию ситуации проведения тестирования в группе с минимальными затратами времени урока. Обосновать свой выбор варианта тестирования с помощью таймера затраченного времени.

**Быкова А. А.** (Стерлитамак)

### ПК.7

Для того, чтобы провести данный формат занятия преподавателю необходимо подготовиться заранее:

1. Настроить камеру так, чтобы студенты, работающие онлайн, видели аудиторию, и студентов, работающих очно. Предусмотреть возможность использования мультимедиа-проигрывателя.
2. Проводить в данном формате практические работы или семинары. Темы практических и семинаров выдать заранее, чтобы студенты имели возможность подготовиться.
3. Накануне такого занятия обговорить со студентами все организационные моменты, и этапы занятия, чтобы на самом занятии трудностей с этим не возникало.
4. Разделить студентов на две группы по принципу: онлайн-студенты, очные студенты. При необходимости, внутри групп создать мини-группы.
5. Заранее установить правила работы, обозначить задачи для каждой группы, лучше всего обозначить критерии, которые нужно оценить, и разработать систему баллов. Студенты могут отвечать, как индивидуально, так и в мини-группах, предварительно посоветовавшись между собой.
6. На занятии, например, на семинаре, очные студенты выступают с докладом, в этот момент онлайн-студенты выполняют роль жюри. Они должны внимательно выслушать, дать краткий содержательный комментарий о работе докладчика. Законспектировать информацию.
7. Следующим этапом аналогично выступают онлайн-студенты, а очные студенты выступают в качестве жюри, и так же высказывают комментарии и выставляют баллы, если они были установлены.
8. После всех выступлений, преподаватель комментирует работу каждой группы, дает предварительную оценку, выделяет лучшие работы.
9. Преподаватель выставляет оценки за работу на уроке, учитывая оценки, выставленные каждой группой.

**Ершова О. С.** (Нижний Тагил)

## ПК.8

Распределить роли у участников сессионных залов (приём «Введение ролевых позиций»), так у каждого студента будет свое задание, выполнение которого принесет группе положительный результат. Например, за выполнение задания дается 1 балл, а в группе 5 человек, соответственно, группа получает 5 баллов, что равносильно оценке 5. Таким образом, выполнив одно задание, студент может получить хорошую оценку. Если на урок рассчитано несколько заданий, то можно поменять роли в группе, чтобы преподаватель мог увидеть, с какими заданиями студенты справляются быстрее, а какие вызывают затруднения.

Скоблова Н. И. (Братск)

## 5. ПРОБЛЕМНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

**1.** Ознакомьтесь с представленным успешным опытом (разд. 2.1) и опытом неудач (разд. 2.2) в формировании учебной мотивации студентов СПО в цифровой образовательной среде. Можете ли вы выделить какое-то из представленных описаний (одно-два)? Дайте обоснование.

Ответьте на вопросы:

- можно ли выделить нечто общее в описаниях успешного опыта?
- можно ли выделить нечто общее в описаниях опыта неудач?

Сформулируйте общие условия, позволяющие достичь успеха в формировании учебной мотивации студентов СПО в цифровой образовательной среде.

**2.** Опишите известный вам опыт работы с учебной мотивацией студентов СПО в контексте цифровой трансформации образовательного процесса (это может быть ваш собственный опыт, опыт ваших коллег или знакомых):

- а) опыт успешных решений;
- б) опыт неудач.

Ответьте на вопросы:

- какие инструменты, методы, приёмы управления учебной мотивацией использовались (см. разд. 3.1)?
- насколько устойчивым было изменение мотивации студентов в опыте успешных решений (разовое, непродолжительное или долгосрочное изменение)?
- в чём была причина неудачи?

**3.** Опираясь на ваш опыт, опыт ваших коллег, предложите, как можно дополнить или скорректировать модель «8 инструментов» (разд. 3.1)? При этом вы можете:

- уточнить либо изменить формулировку определённых инструментов, методов, приёмов;
- добавить новый приём, метод, инструмент;
- обосновать необходимость исключения каких-то приёмов, методов инструментов из модели.

**4.** Выполняя задание 3 применительно к условиям работы в цифровой образовательной среде, участники коворкинга предложили свои изменения и дополнения по всем инструментам управления учебной мотивацией студентов СПО, кроме инструмента 4 «Поддержание настроения». Предположите, почему этот инструмент остался за пределами их внимания?

Примечание. В традиционной классификации методов поддержания учебной мотивации инструменту 4 «Поддержание настроения» соответствует группа «эмоциональных методов».

**5.** Познакомьтесь с кейсами-заданиями, разработанными преподавателями профессиональных образовательных организаций (разд. 4.1.). Ответьте на вопросы:

- Какие из кейсов характеризуют знакомые вам ситуации? Удалось ли вам в своей собственной практике разрешить подобную ситуацию, или она осталась для вас проблемной?
- Какие из кейсов представляются вам наиболее сложными для решения и почему?
- Можете ли вы особо отметить какие-либо кейсы (1-2) и почему?

**6.** Предложите собственные варианты решений для кейсов-заданий, представленных в разд. 4.1. Предполагаете ли вы использовать, в той или иной форме, какие-либо из инструментов, методов, приёмов, представленных в модели «8 инструментов» (разд. 3.1)? Для каких кейсов вы можете предложить несколько вариантов решений?

Обратите внимание, что решение кейса не всегда может предполагать использование цифровых средств; иногда оно лежит в плоскости использования тех или иных чисто педагогических приёмов или методов.

**7.** Сопоставьте ваши решения с вариантами решений, представленными в разд. 4.2. Какой вариант решения лучше и для каких условий? Дайте обоснованный ответ.

**8.** В решении кейса РК.7 (разд. 4.2) для повышения мотивации предложено разделить студентов на две группы по принципу: онлайн-студенты, очные студенты. Можно ли использовать альтернативный подход, разделив студентов на группы по другому принципу, а именно, включив в каждую группу, в равной пропорции, очных студентов и онлайн-студентов? Какой подход представляется вам предпочтительным и почему?

**9.** Опираясь на ваш опыт, опыт ваших коллег, разработайте несколько собственных кейсов-заданий. Кейс-задание содержит:

- 1) описание педагогической ситуации, в рамках которой возникли проблемы с мотивацией у студента (группы студентов) в цифровой среде;
- 2) формулировку проблемного вопроса, на который надо ответить, решив кейс.

Как правило, у кейса не может быть одного-единственного, «заведомо правильного» решения.

Примечание. Проектируя кейс, вы можете выбрать различный контекст, в котором у студентов возникают проблемы с (де)мотивацией: при работе в «удалёнке» в условиях самоизоляции; при освоении новых цифровых инструментов; при использовании уже знакомых цифровых инструментов, при работе с электронными образовательными ресурсами; в процессе формирования общих или профессиональных цифровых компетенций либо навыков или др.

**10.** Вам необходимо организовать работу по закреплению учебного материала в группах студентов, в ситуации дистанционного занятия (2 академических часа). Предложите методы или приёмы, с помощью которых вы сможете поддерживать мотивацию и учебную активность каждого студента в ходе такого занятия, для каждой из следующих ситуаций:

- а) закрепление организовано в форме дискуссии, проблемного обсуждения изученного материала;
- б) закрепление организовано в форме решения кейса;
- в) закрепление организовано в форме мини-проекта.