

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.  
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра общей и консультативной психологии

а \_\_\_\_\_

наименование кафедры

**«Мотивационные факторы вовлечённости студентов колледжа и**

наименование темы выпускной квалификационной работы полужирным шрифтом

**ВУЗа в современную цифровую среду»**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ  
МАГИСТРА**

студента (ки) 3 курса 384 группы

направления  
(специальности)

37.04.01 «Психология»

код и наименование направления (специальности)

факультета психологии

наименование факультета, института, колледжа

Чепышевой Людмилы Геннадьевны

фамилия, имя, отчество

Научный руководитель  
(руководитель)

доцент, к.псих.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Г.Н. Малюченко

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

д.псих.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

С.В. Фролова

инициалы, фамилия

Саратов 2022

## **Введение**

В эпоху digital большинство процессов межличностных и профессиональных коммуникаций переносятся в цифровую среду сети Интернет.

Под влиянием нового времени перестраиваются целые отрасли и способы коммуникации, возникают новые связи и методы взаимодействия, изменяются компетенции и требования. В наш век люди уже с детства вовлечены в интерактивный мир, практически с пеленок ребенок сталкивается с цифровыми проявлениями в процессе своего развития. В дальнейшем школьники используют Интернет для обучения, игрового досуга и общения в социальных сетях. Прошедшая несколькими этапами пандемия новой коронавирусной инфекции внесла серьезные и дополнительные коррективы и значительно увеличила глубину и протяженность времени, проводимое в сети, что имеет как положительные, так и негативные стороны, и последствия.

В период становления личности и определение профессионального и дальнейшего жизненного пути подростки и молодые люди в возрасте 15-22 лет обычно уже являются студентами средне-специальных и высших учебных заведений. Вовлеченность этой возрастной группы в цифровые коммуникации огромна, и она довольно органична, поскольку идет с самого детства и не требует перестройки сознания, как у лиц более старшего возраста.

**Актуальность выбранной темы** заключается в том, что профессиональная подготовка молодежи является крайне актуальной задачей современного образования и экономики, без глубокой и направленной вовлеченности в цифровую среду достигнуть целей интеграции и развития личности для дальнейшей работы, получения дохода и самостоятельной жизни не представляется сейчас возможным.

**Научная новизна проведенного исследования** состоит в комплексном изучении цифровой грамотности, степени вовлеченности и приоритетов в использовании Интернет-технологий, знаний и применений приемов цифровой гигиены целевой группы студентов среднего и высшего образования с составлением социологического портрета и соотнесение факторов вовлеченности в цифровую среду с базовыми жизненными ценностями и установками.

**Цель выпускной квалификационной работы** – исследовать приоритеты, степень владения и пользования цифровыми технологиями целевой группы студентов, выявить жизненные приоритеты и ценности на примере респондируемой группы студентов колледжа и ВУЗа, а также внести предложения по факторам мотивации для усиления вовлеченности в обучение и повышения уровня профессиональной подготовки.

**Объект исследования:** вовлеченность в цифровую среду студентов колледжа и вуза (рандомная группа возраст 16-21 год).

**Предмет исследования:** мотивационные факторы вовлеченности молодежи в цифровую среду.

**Гипотеза исследования:** предполагается, что на практике существует целый ряд мотивационных факторов, определяющих степень вовлеченности студентов колледжа и вуза в современную цифровую среду. Данные мотивационные факторы связаны со степенью владения цифровыми технологиями, базовыми жизненными ценностями и приоритетами.

**Для достижения поставленной цели, были сформулированы следующие задачи работы:**

- 1) изучить теоретические основы социального поведения молодежи и его особенностей в сети Интернет;
- 2) рассмотреть современные подходы к изучению влияния мотивационных факторов на поведение личности в цифровом пространстве;

3) провести эмпирическое исследование методом респондирования случайной группы студентов колледжа и вуза определенной возрастной группы с целью получения практической информации об уровне цифровой грамотности, предпочтениях, факторах мотивации жизненных ценностей;

4) проанализировать полученные данные, выявить ключевые моменты и сопутствующие обстоятельства, составить социологический портрет респондируемого;

5) опираясь на данные проведенного практического исследования выявить основные, уже существующие, мотивационные и ограничивающие факторы вовлеченности студентов колледжа и вуза в современную цифровую среду;

б) дать рекомендации по созданию методологии дополнительных побудительных и регулирующих влияний на вовлеченность молодежи, применительно к цифровому пространству;

В ходе решения поставленных в работе задач были использованы следующие методы исследования:

1) общенаучные (теоретические) методы: анализ научных публикаций и методических материалов по выбранной теме;

2) социологические методы респондирования;

3) аналитические методы.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что результаты исследования и сделанные выводы могут быть использованы в практической работе средних и высших учебных заведений очного и дистанционного обучения.

Структура выпускной квалификационной работы включает теоретический обзор литературы и практическое исследование в 2 частях.

**Теоретическим методом** исследования служило изучение и анализ литературы; обобщение.

## **Основное содержание работы**

Был рассмотрен портрет Интернет пользователя. Изучена целевая аудитория. Проанализировано влияние мотивационных факторов на поведение личности в интернет-пространстве.

Виртуальность предлагает человеку возможность выйти за пределы своего тела, исходя из показателей внешнего вида и физического состояния и, таким образом, из многих оснований социальной классификации, таких как пол, возраст, этническая принадлежность, социальное и экономическое положение. Поэтому максимальный потенциал для самовыражения является одной из наиболее распространенных мотиваций интернет-общения среди участников. Некоторые источники сообщают: "Интернет является одним из важнейших факторов изменения образа жизни современной молодежи, которая является наиболее активным пользователем Интернета. Формируются новые по содержанию и качеству виды досуга, новые привычки и появляются поведенческие стратегии. По мнению пользователей, большой обзор мотиваций обращения к Интернету показывает, что Интернет в настоящее время в значительной степени позволяет нам увидеть возможности, предлагаемые Интернетом, как новые культурные средства опосредования деятельности современного человека и участия в формировании высших психических функций. Сейчас в Интернете происходит целая жизнь, появились и укоренилось новые виды деятельности - деловой, общение, образование, досуг, игры. А формы взаимодействия реализуются в интернет-пространстве, становясь новой средой социализации личности, в которой субъект оказывается отличным от реального, имеют возможность формировать и строить «Я-образ».

По изученным материалам исследования теоретических основ проблемы выявления факторов, мотивирующих участие студентов вуза в современной цифровой среде, можно сделать следующие выводы:

- 1). Развитие Интернета и миграция многих общественных и профессиональных коммуникаций в Интернет привели к появлению и формированию до сих пор неисследованных виртуальных личностей с персонализированными и унифицированными характеристиками. Большинство молодых людей считают интернет-пространство неотъемлемой частью своей жизни и проводят там много времени.
- 2). Как следствие того, что молодое поколение проводит много времени в цифровом пространстве, возникает закономерный вопрос выявления и структурирования таких побудительных и регулирующих факторов мотивации, которые могли бы максимально полно стимулировать вовлеченность в цифровые образовательные и развивающие процессы для молодого поколения.
- 3). Существуют разнообразные научные социологические подходы к изучению мотивационных факторов вовлеченности молодежи в цифровую среду, и они развиваются и совершенствуются в реальном времени.
- 4). Следует уделять больше внимания исследованиям, позволяющим выявлять и создавать гигиену интернет коммуникаций и культуру потребления медиа-контента.
- 5). На сегодняшний день проводится очень много исследований в области психолого-педагогических аспектов развития культуры медиа-потребления в молодежной образовательной среде. На основании данных исследований была создана программа, которую можно презентовать и реализовывать как технологию групповой подготовки специалистов образовательных учреждений или студентов-волонтеров (из числа обучающихся по различным педагогическим и психологическим

специальностям) в сфере повышения культуры потребления информации. В дальнейшем прошедшие соответствующую подготовку специалисты/волонтеры смогут проводить групповые занятия самостоятельно, постепенно расширяя количество участников программы. Представленная программа может быть реализована в формате элективных курсов, а также на занятиях, проводимых в процессе прохождения практики студентами старших курсов факультетов педагогики и психологии.

Представленная комплексная программа прошла апробацию и внедрение в образовательных учреждениях Саратовской области начиная с 2018 года. В настоящее время она вышла на межрегиональный уровень через партнерскую сеть образовательных учреждений и НКО. Ее отдельные компоненты можно успешно адаптировать под актуальные запросы педагогов и обучающихся, что в свою очередь способствует раскрытию их творческого потенциала.

Во второй главе было проведено практическое исследование. Практическое исследование проводилось на базе негосударственного образовательного частного учреждения высшего образования «Московский финансово-промышленный университет «Синергия» город Москва.

Целью нашей работы было исследование приоритетов, степень владения и пользования цифровыми технологиями целевой группы студентов, выявление жизненных приоритетов и ценностей. По итогам исследования были внесены предложения по факторам мотивации для усиления вовлеченности в обучение и повышения уровня профессиональной подготовки.

Прежде всего была отобрана группа студентов, которые являлись наиболее активными и грамотными в Интернет-пространстве. Выборка проходила из студентов колледжа и вуза в возрасте от 16 до 21 года, которые проходили опрос-тестирование на цифровую грамотность.

Дальнейшие исследования мотивационных факторов проводились по методикам:

1). Личностный опросник МСИА «Мотивационная структура информационной активности» (Ю.Н. Долгов, А.С. Коповой, Г.Н. Малюченко, В.М. Смирнов). Опрос МСИА помог выявить основную и несколько общих мотиваций, определяющих общее направление информационной деятельности и характер повседневного медиа потребления респондентов.

2). В целях расширения диагностических возможностей был разработан опросник ИСМ, позволяющий выявить индивидуальный стиль медиа потребления и факторы вовлеченности в цифровое пространство.

На втором этапе нами была использована Методика «Индивидуальный стиль медиапотребления» (Ю.Н. Долгов, А.С. Коповой, Г.Н. Малюченко, В.М. Смирнов).

Этот метод позволил нам изучать факторы эмоциональной и когнитивной вовлеченности, волевой контроль, рефлекторное значение потребления медиа и эффективность поиска информации.

1) По материалам респондирования получен социологический портрет целевой группы для изучения факторов мотивации вовлеченности в цифровую среду - это юноша или девушка в возрасте 19 лет, являющиеся студентами Вуза с хорошим уровнем успеваемости и обладающие высоким уровнем цифровой грамотности.

2) По методам МСИА «Мотивационная конструкция информативной активности» обнаружены ключевые медиа источники употребляемые целенаправленной категорией - это Интернет, телевидение и книги.

3) ключевые функции, реализуемые в медиапотреблении целенаправленной категорией это в порядке убывания - познавательная, реактивирующая, релаксационная, коммуникативная, компенсаторная.

4) Результаты, полученные в ходе исследования, позволили охарактеризовать факторы вовлеченности в цифровое медиапространство участников исследования. В возрасте 16-21 год он отличается умеренным проявлением эмоциональных и когнитивных компонентов вовлеченности и высоким уровнем эффективности поиска информации, отличаются недостаточным уровнем осознания смысла и содержания искомой и обрабатываемой информации.

5) В целом, иерархии ценностей женщин и юношей, принимавших роль в исследовании явились схожими. Более всего для них ценны таковые ценности как «здоровье», «любовь», «дружба» и «уверенность». К числу менее важных в исследуемой выборке имелись определены последующие ценности: «красота», «творчество», «свобода».

6) степень мотивов медиапотребления отображает не только уровень спелости студентов, а и характер основной для этого возраста деятельности – учебно-профессиональной. перед студентами стоит задача расширения и углубления личных знаний, в решении коей они прибегают к использованию медиаисточников.

7) Медиапотребление у студентов носит целенаправленный характер, отличается критичностью восприятия информации. Молодые люди владеют способами поиска и обработки информации, что позволяет им продуктивно расходовать свое время на данный вид деятельности. Они обладают достаточным уровнем знаний, умений, навыков, способствующих хорошей ориентации в окружающем медиапространстве.

8) По методике ИМС, в ходе изучения были выявлены множественный ценные корреляции промеж исследуемыми параметрами. потому ради исследования связей ценностей и необыкновенностей медиапотребления учащихся был использован факторный анализ. лишь этих факторов, какие дозволяют обрисовать связи значительности житейских

ценностей учащихся с необыкновенностями их медиапотребления. Итого было найдено 14 таких факторов.

9) Математическая обработка и сходимость результатов контрольной и основной группы исследуемых показали корреляцию данными, полученными в работах ученых, занимающихся данной проблематикой.

### **Выводы по результатам исследования**

В ходе проведенного исследования выдвинутая гипотеза полностью подтверждена. На практике существует целый ряд мотивационных факторов, определяющих степень вовлечённости студентов колледжа и вуза в современную цифровую среду. Данные мотивационные факторы связаны со степенью владения цифровыми технологиями, базовыми жизненными ценностями и приоритетами.

По результатам практического исследования была подтверждена изначальная прямая связь и зависимость вовлекающих мотивационных факторов цифровой среды и терминальных жизненных ценностей молодых людей возраста 16-21 года. В возрасте, когда происходит становление и созревание личности, одной из базовых ценностей и фундаментальной опорой должно быть образование.

Поскольку многие образовательные программы уже успешно адаптированы к цифровой среде и число их будет только расти с каждым годом, остро встает вопрос разработки методик совершенствования факторов вовлеченности молодежи в цифровую среду, в приобретения полезных навыков и обучение. В качестве совершенствования факторов мотивации вовлеченности в цифровую среду следует опираться на физиологические методики стимулирования нейромедиаторов. Создание благоприятной цифровой среды, немонотонной, стимулирующей, не перегруженной, с обратной связью и поощряющими функциями.

Одним из возможных решений такого образовательного процесса является геймификация цифрового образовательного процесса. Геймификация — это заранее организованная последовательность игровых элементов, составленная исходя из конкретной определенной цели. Применяется в случаях если, требуется вовлечь изначально пассивных обучающихся в освоение большого объема информации или сложных навыков за короткое время.

Применение полученных знаний на практике: многие участники будут использовать отдельные инструменты в повседневной деятельности.

Таким образом, задачи исследования решены в полном объеме, цель работы достигнута.