

**ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ НА МОТИВАЦИЮ СТУДЕНТОВ
И ИНТЕРЕС К УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Дробышевская Ольга Андреевна

преподаватель социально-гуманитарного колледжа
учреждения образования «Могилевский государственный университет
имени А. А. Кулешова»
(г. Могилев, Беларусь)
olga-d.o.a@mail.ru

Деннсовец Валентина Викторовна

преподаватель социально-гуманитарного колледжа
учреждения образования «Могилевский государственный университет
имени А. А. Кулешова»
(г. Могилев, Беларусь)
375257274497@yandex.by

Аннотация. В данной статье рассматривается как использование мобильных приложений в образовании повышает мотивацию учащихся к обучению. Мобильные приложения повышают доступность обучения, делают обучение более интерактивным и

увлекательным. Однако для того, чтобы мобильные приложения были эффективны, необходимо обеспечить их правильную интеграцию в учебный процесс и подходящий выбор приложений для конкретных образовательных задач.

В наше время использование мобильных устройств стало неотъемлемой частью нашей жизни. Они используются для связи с близкими, работы, развлечений и многого другого. Не удивительно, что они стали использоваться и в образовании. Мобильные устройства стали незаменимым инструментом в учебном процессе, которые могут повысить мотивацию и интерес учащихся к учебному процессу.

Современная образовательная среда становится все более технологически ориентированной, и с каждым годом все больше преподавателей начинают использовать мобильные устройства для улучшения процесса обучения. Однако существует необходимость в проведении более подробных исследований для того, чтобы оценить реальное влияние использования мобильных устройств на мотивацию студентов и их интерес к учебному процессу.

Цель исследования состоит в изучении того, как использование мобильных устройств способствует мотивации учащихся и их интересу к учебному процессу.

Мотивация – это внутреннее состояние, которое побуждает учащегося к достижению определенных целей и задач. Мотивация может быть различной, в зависимости от того, что является для учащегося важным и интересным. Учащиеся, которые имеют высокую мотивацию, обычно проявляют большую активность в обучении и более успешны в своих учебных достижениях.

Интерес к учебному материалу также является важным фактором для успешного обучения. Если учащиеся находят учебный материал интересным и увлекательным, то они будут более мотивированы к его изучению и более успешны в учебе. Интерес может быть связан с личными интересами и увлечениями учащихся, а также с тем, как преподаватель представляет учебный материал.

Мобильные устройства предоставляют учащимся множество возможностей в обучении. Одной из основных задач образования является формирование у учащихся знаний и умений в области информационных технологий. Однако, как показывает практика, традиционные методы обучения не всегда достаточно эффективны. Учащиеся быстро

устают от скучных лекций и сложных теоретических материалов, особенно если они не имеют практического применения. В такой ситуации использование коммуникационных технологий в виде мобильных приложений может стать решением проблемы.

Современные технологии позволяют создавать различные виды обучающих мобильных приложений, которые могут быть использованы на уроках. Обучающие мобильные приложения могут быть более интересными и увлекательными для учеников, так как позволяют им на практике применить свои знания и умения в игровой форме, а также они могут быть более эффективными, так как позволяют повторять материал несколько раз в различных ситуациях, что улучшает запоминание и усвоение информации.

Одним из примеров обучающей мобильной игры, которая может быть использована на уроках информатики, является игра «ComputerZIP», связанная со сборкой системного блока компьютера. В игре учащиеся получают базовые знания о комплектующих компьютера, таких как процессор, материнская плата, видеокарта и т.д. Она представляет собой симулятор, в котором необходимо находить различные компоненты компьютера и отвечать на теоретические вопросы, касающиеся различных комплектующих.

Еще одним примером мобильного приложения, которое способствует мотивации к изучению культуры и истории, а также патриотическому воспитанию у учащихся чувства гордости за свою страну, является мобильное приложение «MuseBel». Оно представляет собой мобильное приложение с дополненной реальностью, которое помогает сохранить уникальное социокультурное наследие Беларуси. Приложение способствует путешествовать по стране и открывать для себя ее красивейшие достопримечательности, замки, храмы.

Результаты показали, что использование мобильных приложений значительно повышают мотивацию студентов и их интерес к учебному процессу. Учащиеся, которые использовали мобильные приложения, оценили свой уровень интереса и уверенности в своих знаниях выше, чем те, кто использовал только традиционные учебные материалы.

Список литературы

1. Лузгина В. Б. Опыт использования мобильных технологий в образовательной среде вуза. / В. Б. Лузгина, Ж. А. Стаховская // Образовательные технологии и общество. – 2016. – № 3. – С. 463–472.