

ВИРТУАЛНАТА СРЕДА КАТО ФАКТОР ЗА ПОВИШАВАНЕ МОТИВАЦИЯТА ЗА УЧЕНЕ¹

Венче Младенова

***Резюме.** Технологичното време, в което живеем наложи нов прочит на методите и средствата за достигане до обучаемите. В последните десетилетия фокусът на изследователите в областта на образованието се разширява към потребностите на настоящите обучаеми – поколението Z, наречено още дигитални туземци. Това изследване има за цел да проучи нагласите на обучаемите по отношение на виртуалната среда и доколко присъствието ѝ в обучението е фактор за високата ангажираност на студентите. Резултатите показват, че макар виртуалните ресурсите да са много добре приети от 100% от студентите, 40% от тях предпочитат учебници на хартиен носител, а 47% възприемат времето за онлайн упражнения като почивка. Изследването показва как характеристиките на виртуалната среда влияят на повишаването на мотивацията за учене и поставя въпроси по отношение на мястото на онлайн средата в обучението на студенти. Проучването показва готовността на студентите за технологичните нововъзведения в учебния процес и каква е ролята на онлайн ресурсите за повишаването на мотивацията и концентрацията по време на учене.*

Ключови думи: учене, виртуална среда, мотивация, емпирично изследване.

Онлайн обучението по чужд език, което пандемичните условия наложиха, ясно открии множество проблеми в системата на образованието: огромното разминаване между стиловете на учене и механизмите за мотивация на поколението от настоящи обучаеми, от една страна, и инструментариума, с който техните преподаватели разполагат. Тази ситуация породила необходимостта от различен поглед към механизмите за мотивация и повишаване на ангажираността на учащите с оглед на различните условия и характеристики на учебния процес и въввлечените в него субекти.

¹Това изследване е финансирано от Европейския съюз – NextGenerationEU, чрез Националния план за възстановяване и устойчивост на Република България, проект SUMMIT No. BG-RRP-2.004-0008-C01

Наблюденията ми през последните години, в процеса на моята работа като преподавател по испански език в ГГФ на Софийския университет, очертават отчетливата необходимост от дигитализиране на обучението, с оглед профила на учащите, както и бъдещето на преподаването на чужд език чрез и в дигитална среда и в конкуренция на преподавателя с изкуствения интелект [1].

Поколенческа теория

В книгата „Поколения: история на бъдещето на Америка, 1584 – 2069“ [2], излязла през 1991 г. икономистът Нийл Хоув и писателят Уилям Строс описват ценностната система и различията между четирите вида активни поколения. Множество проучвания в България [3] и по света [4] представят поколенческата теория в търсенето на причините за промяната в нагласите към учебния процес.

Таблица 1. Поколенческата теория по Маккриндъл

Название на поколението	Година на раждане	Характеристики
Старейшини	преди 1925 г.	<i>Чужди на дигиталното</i> (Digital Aliens) предшественици на технологиите
Бейбибумъри	1925 – 1946 г.	<i>Дигитални имигранти</i> (Digital Immigrants) малка част ползват новите технологии
Поколение X	1965 – 1979 г.	<i>Адаптиращи се към дигиталното</i> (Digital Adaptives) подхождащи с към технологиите
Поколение Y	1980 – 1994 г.	<i>Дигитални туземци</i>
Поколение Z	1995 – 2009 г.	(Digital Natives) живеят потопени в дигиталния свят,
Поколение α	2010 –	реализатори на комуникационната революция

Показаната класификация в таблица 1 е на американския учен Марк Маккриндъл. Полина Стоянова я помещава в изследванията си като посочва, че данните могат да бъдат приложени и за България, но следва да се има предвид по-късното навлизане на новите технологии у нас, в сравнение със САЩ. Факт е, че масовата дигитализация в САЩ и в България се случва с около десетилетие разлика. По отношение на присъствието на дигиталните технологии в ежедневието САЩ е на първа позиция за 2023 г., а България заема 55-о място.

По-голямата част от преподавателите в България са част от **Поколение X**, родени са между 1965 г. и 1979 г. За тях университетското

образование е задължителна крачка по пътя на професионалната реализация и успеха. Почти всеки втори представител на това поколение заявява, че му се е налагало да се приспособява и адаптира към нови технологични процеси или използването на софтуер. Интересно е, че при хората от Поколение X започват да се проявяват все повече и по-отчетливо раздвояване, задръжки и отрицателни нагласи по отношение на новите технологии [3].

Днешните студенти са част от **Поколението Z**. За тях казват, че са родени „с компютърна мишка в ръка“. Те изграждат много по-лесно връзки във виртуалния, отколкото в реалния свят. Искат да получават нужната информация бързо, а тя да е цветна, дигитална и мултимедийна. Това поколение не е привърженик на традиционното образование. Предпочита да учи и пише с таблет или смартфон, а не на хартия. Те не вярват в университетското образование, но биха учили и се развивали през целия си живот [5].

Дигитално базирани системи за обучение. Игровизация

Бързо развиващите се технологии в средата на 20. век насочват вниманието на изследователите в световен мащаб към онлайн ресурсите и ролята им в сферата на познанието. Изследванията сочат, че дигиталната среда, съчетана с игровия подход отговаря на голяма част от представите на днешните обучаеми за ученето: ангажираща виртуална реалност, даваща възможност за свободен избор, насочена към нуждите на обучаемия, бърза обратна връзка и развиване на умения [6, 7, 8].

Таблица 2. Характеристики на традиционното образование и игровизацията

Традиционно образование	Игровизация
<ul style="list-style-type: none"> • водеща роля на преподавателя 	<ul style="list-style-type: none"> • водеща роля на играещия = обучаемия
<ul style="list-style-type: none"> • задължителна, налагана отвън дейност 	<ul style="list-style-type: none"> • волево действие, използвано за целите на обучението
<ul style="list-style-type: none"> • бавна обратна връзка • (периодични тестове/изпитвания) 	<ul style="list-style-type: none"> • обратна връзка на момента • (точка при верен отговор)
Пасивни обучаеми	Активни обучаеми

В последните десетилетия игровизацията е изключително популярен метод за повишаване на интереса на учащите към обучението. Липсата на единна дефиниция за игровизация сред научните среди би могла да бъде обяснена с бързото навлизане и големия научен интерес към нея [6].

Терминът геймификация е въведен от английския програмист Ник Пелинг през 2002 г. [7]. Той го определя като „прилагане на подобен на игра потребителски интерфейс, който прави електронните транзакции приятни и бързи“. Първоначалната идея за добавяне на развлекателни характеристики към електронните продукти, търпи и придобива по-различен ракурс в дефиницията на Кап [8], считана за една от най-пълните. Игровизацията, според Карл Кап е „използването на игрово-базирани механизми, естетика и игрово мислене с цел ангажиране на хора, мотивиране на действия, насърчаване на ученето и решаване на проблеми“.

Методология

За целите на изследването в продължение на една година бяха направени наблюдения на терен, дълбочинни интервюта, езикови тестове и анкета, чиято функция бе да обобщи и систематизира нагласите на пробантите по отношение на редица фактори, влияещи на обучението по чужд език. В настоящата статия се анализират резултатите от анкетата, проведена през юни 2024 сред 25 студенти от специалност „Туризм“ на Софийския университет.

Методиката на изследването включва:

- Измерване на лексикалния обем на усвояващи испански като втори чужд език на ниво A1.1;
- Събиране на емпиричен материал чрез: теренни наблюдения при използването на виртуални платформи за обучение с различна степен на игровизация – www.kahoot.com, <https://wordwall.net/>, <https://www.liveworksheets.com> и др.), дълбочинни интервюта, тестване и анкетиране;
- Селектиране на резултатите с над 80% успеваемост на тестовете на речниковия запас;
- Провеждане на онлайн анкета от 35 въпроса в Google Forms, използваща метода на Ликарт за измерване на нагласата на рес-

пондентите към серия от фактори за повишаване ефективността на ученето;

- Обработка на емпиричните данни чрез корелационен анализ с цел търсене на връзка между високите нива на владеене на езика и група фактори, сред които и виртуалната среда.

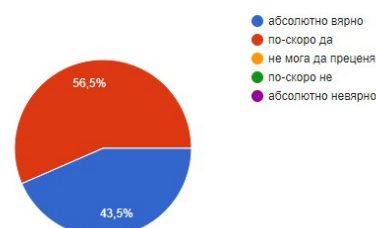
Резултати

На въпрос относно вида учебници, с които биха искали да работят, 35% от респондентите заявяват предпочитанието си към тези на хартиен носител, едва 22% биха избрали само онлайн и 39% са посочили и двата вида. (Фиг. 1)



Фигура 1. Въпрос № 1

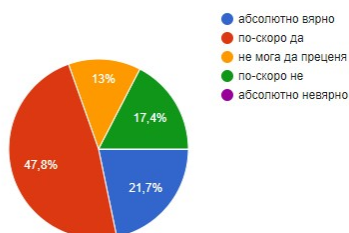
8. Игровизираните онлайн ресурси за учене на думи и изрази правят часовете по-ефективни.



Фигура 2. Въпрос № 8

В анкетата бяха включени няколко твърдения, свързани с различни изражения на виртуалната реалност в обучението. На първото твърдение, № 24 - Уча думи и изрази като гледам видеа, слушам песни на езика, 86% са отговори положително. На въпрос № 25 – Уча думи и изрази като използвам приложения, 69% са изразили съгласие. За 65% от запитаните използването на Google translate за учене на думи е работеща стратегия. За 100% от запитаните, обаче, ученето на думи чрез игровизация е ефективно (Фиг. 2), а 69% намират, че виртуалната среда предизвиква положително отношение към учебния процес (Фиг. 3).

7. Виртуалната среда предизвиква положително отношение към ученето.



Фигура 3. Въпрос № 7

6. Дизайнът (звука, оформлението) на игровизираните онлайн ресурси ми помага да запомням по-бързо думи и изрази.



Фигура 4. Въпрос № 6

От една страна, респондентите споделят, че оформлението на игровизираните онлайн ресурси ги стимулира да запомнят по-ефективно новите думи – 78% (Фиг. 4). На твърдение № 5 – Стремехът към получаване на повече точки при игровизираните онлайн ресурси ме мотивира да уча думи и изрази, за да съм подготвен за игра, 85% отговарят положително. От друга страна, 53% от запитаните заявяват, че приемат игровизацията като почивка (Фиг. 5).

Твърдение № 17 засяга възможностите за концентрация по време на учене. 69% от респондентите признават, че имат проблеми с фокуса на внимание.

На въпрос относно санкционирането на грешките, докато учат във виртуална среда и извън нея, 69% от студентите приемат грешките си във виртуална среда по-лесно, отколкото при традиционните упражнения (Фиг. 6).

4. Игровизираните онлайн ресурси в час приемам като почивка.



Фигура 5. Въпрос № 4

19. Грешките си в задачите във виртуална среда приемам по-лесно, отколкото в традиционните упражнения.



Фигура 6. Въпрос № 19

На въпрос № 35 относно факторите, които мотивират участниците в анкетата да изучават чужд език освен игровия подход – 52%, респондентите посочват разнообразието на използваните материали – 21% и положителните емоции – 17%.

Изводи

Макар и напълно отговарящи на профила на Поколение Z по отношение на очакванията към виртуалната среда, респондентите остават традиционно свързани с хартиените учебници и не показват готовност да учат чрез изцяло дигитализирани и игровизирани платформи.

Виртуалната среда отговаря на търсенията на съвременните обучаеми, но по-конкретно игровизацията чрез онлайн ресурси е посочена единодушно като най-ефективният от използваните методи за учене. Игровизацията в онлайн среда дава на учащите усещането за динамичност

на занятията, позитивните емоции от играта, но и възможността сами да конструират знания си. Така игровият подход във виртуална среда се очертава като мощен инструмент за повишаване мотивацията и резултатите на обучаемите.

Заклучение

Данните от анкетата потвърждават още веднъж необходимостта да се гледа на виртуалното пространство като водещ фактор за повишаване ефективността на обучението. Настоящото изследване очертава дигитализацията и по-конкретно игровизацията като мощен инструмент, отговарящ на търсенията на двете страни, ангажирани с учебния процес.

Резултатите показват тенденция към очертаването на виртуалната среда като неизбежен, бъдещ и категоричен отговор на педагогическите търсения относно не само повишаването на ангажираността на обучаемите, но и влияещ върху отношението им към санкционирането на грешки, концентрацията и самостоятелното учене през целия живот.

Литература

- [1] F. Trujillo, *Tecnología versus/para el aprendizaje de lenguas*, Difusión, Barcelona, 2022, ISBN: 8436016735926.
- [2] N. Strauss, W. Howe, *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*, William Morrow & Co, Michigan, 1991, ISBN: 9780688081331.
- [3] И. Мерджанов, Електронното обучение в академичен контекст – предпоставки, форми и граници, *Десета международна научно-приложна конференция „Икономика и мениджмънт на иновациите – съвременни теории и практики“*, Варна, 2014, ISBN: 978-619-7026-08-5.
- [4] M. McCrindle, *The Generation Map*, University of New South Wales Press, Sydney, 2009, ISBN: 9781742230351.
- [5] Й. Веселинова, Поколенията Z – Z като PaZличен, последно посещение на 20.08.2021 г. на <https://podmosta.bg/pokolenieto-z-z-kato-razlichen/>
- [6] S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke, From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification, *Proc. of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011, 9–15, <https://doi.org/10.1145/2181>

037.2181040.

- [7] N. Pelling, Gamification, websites, psychological distance, and paying tax . . . , последно посещение на 28.08.2021 г. на <https://nanodome.wordpress.com/category/gamification-2/>.
- [8] К. Кapp, *The Gamification of Learning and Instruction*, John Wiley & Sons, 2012, ISBN: 978-1-118-09634-5.

Венче Младенова,
Софийски университет „Св. Климент Охридски“,
Факултет по класически нови филологии,
бул. „Цар Освободител“ № 15, София, България
Автор за кореспонденция: venche.mladenova@gmail.com

THE VIRTUAL ENVIRONMENT AS A FACTOR FOR INCREASING THE MOTIVATION FOR LEARNING

Venche Mladenova

Abstract. *The technological times in which we live forced a new reading of the methods and means of reaching the learners. In recent decades, the focus of educational researchers has broadened to generational theory and the needs of Generation Z. This study aims to investigate the attitudes of the students regarding the virtual environment and to what extent its presence in education is a factor for a higher engagement of the students. The interest in virtual tools in presencial classes was investigated on the basis of surveys, field observations and in-depth interviews among students from Sofia University “St. Kliment Ohridski”. The results show that although the online resources were very well received by 100% of the students, 40% of the them preferred paper textbooks and 47% perceived the time for online exercises as a break. The research shows how the characteristics of the virtual environment influence the increase in motivation to learn and raises questions regarding the place of the virtual environment in academic learning. The research provides answers about the technological innovations in the learning process and what is the role of online resources in increasing motivation and concentration in learning.*

Key words: Learning, Virtual Environment, Motivation, Empirical Research.