

# **ФИДЖИТАЛ - ПЛОЩАДКИ В СЕВЕРНОМ АРКТИЧЕСКОМ ФЕДЕРАЛЬНОМ УНИВЕРСИТЕТЕ ИМ.М.В.ЛОМОНОСОВА КАК ИНСТРУМЕНТ МОТИВАЦИИ ДЛЯ СТУДЕНТОВ**

**Малыгина Мария Дмитриевна**

**Научный руководитель - Замараева Мария Петровна**

*Северный Арктический(Федеральный) университет им.М.В.Ломоносова*

*г.Архангельск, Россия*

**Актуальность** данного исследования основана на повсеместном распространении компьютерных технологий и необходимости не только знания о них, но и базовое владение ими. С малых лет школьники должны делать презентации к урокам, в начальных образовательных учреждениях проводятся конкурсы. Также введена информатика, некоторые школьники уже умеют писать коды на различных языках программирования в начальных классах. Такая популяризация компьютерных технологий с малых лет определяет жизнь человека невозможной без них.

**Объект исследования:** phygital - пространства САФУ им. М.В.Ломоносова

**Предмет исследования:** студенты САФУ

**Цель:** определить являются ли phygital - пространства инструментом мотивации для студентов САФУ.

**Задачи:**

1. Провести опрос студентов о инструментах мотивации в качестве phygital - площадок;
2. Проанализировать результаты опроса и составить рекомендации для инструментов мотивации студентов САФУ.

Современный мир сложно представить без компьютерных технологий и их повсеместного внедрения в жизнь человека. вспомните, когда вы последний раз держали в руках гаджет - пять, десять минут назад? Исходя из исследования компании Eletctronics Hab, которое проводилось на основе данных из 45 стран, был сделан вывод о продолжительности среднего экранного времени ежедневно - 6 часов 37 минут или 26,5% от всего дня[1]. Для наглядности ниже представлен график.

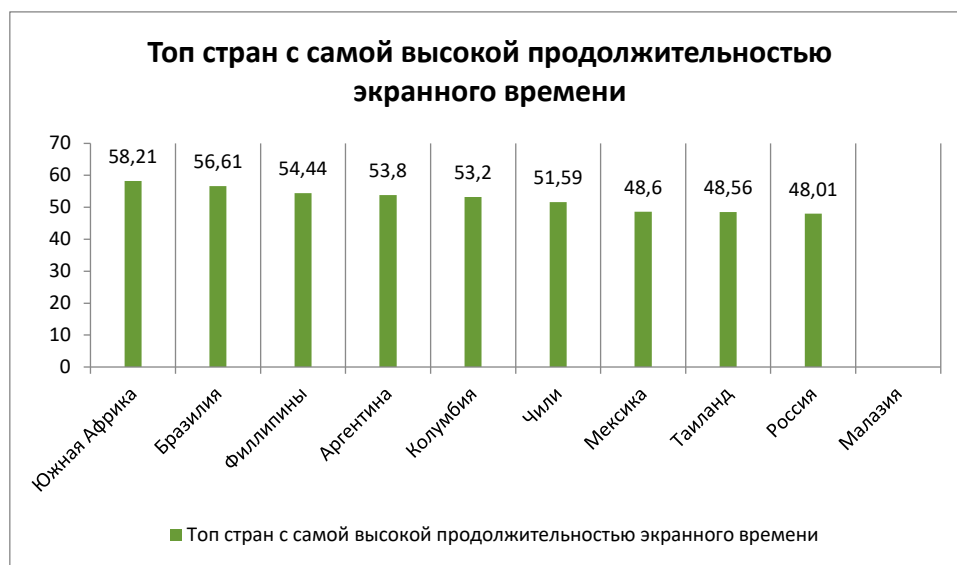


График 1 - Топ - 10 стран с самой высокой продолжительностью экранного времени.

Исходя из данных анализа и графика можно сделать вывод, что самая высокая продолжительность экранного времени в Южной Африке - 58,21% или 13,9 часов, самая низкая в топе продолжительность в Малазии - 47,34% или 11,3 часов. Российская Федерация на 9 месте - 48,01% или 11,5 часов. Представленная статистика подтверждает актуальность данного исследования, поскольку использование гаджета у среднестатистического гражданина России составляет приблизительно половину его дня.

О плюсах и минусах влияния гаджетов ведется уже продолжительное время большое количество споров и дискуссий, но в настоящей статье будет рассматриваться положительный аспект - гаджеты, фиджитал - площадки, центры подготовок для волонтеров международного мультиспортивного турнира “Игры Будущего”, как инструмент мотивации для студентов САФУ.

Подавляющее большинство студентов САФУ имеет грандиозные планы и амбиции. В университете представлено множество объединений и площадок, которые могут стать для обучающихся катализатором для их успешной карьеры и осуществления планов. При поступлении в ВУЗ наличие таких площадок, о которых изложено ниже, может стать решающим фактором для абитуриента.

Основные phygital - площадки Северного Арктического Федерального Университета следующие:

1. Технопарк САФУ - это инновационное пространство для создания и реализации научных прототипов. Площадка обладает широким функционалом: сопровождение образовательной, прикладной и научно-

исследовательской деятельности, консалтинг, взаимодействие с бизнес - средой[2].

2. Центр подготовки волонтеров для Международного Мультиспортивного Турнира “Игры Будущего” - Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова одержал победу в конкурсе и вошел в число 30 центров, которые получили право реализации волонтерской программы Игр и будут заниматься подготовкой добровольцев к соревнованиям. «Игры Будущего» — международный турнир нового формата, соревнования по 16 инновационным дисциплинам. Все они поддерживают концепцию фиджитал — объединяют классический спорт, киберспорт и технологии. Соревнования пройдут в 2024 году в Казани[3].

В результате интернет - опроса студентов САФУ был проведен анализ о осведомленности ими о Технопарке САФУ, центре подготовки волонтеров для международного мультиспортивного турнира “Игры Будущего” и считают ли они наличие данных площадок инструментом мотивации.

Наиболее популярная продолжительность экранного времени студентов составила от 6 до 9 часов ежедневно.

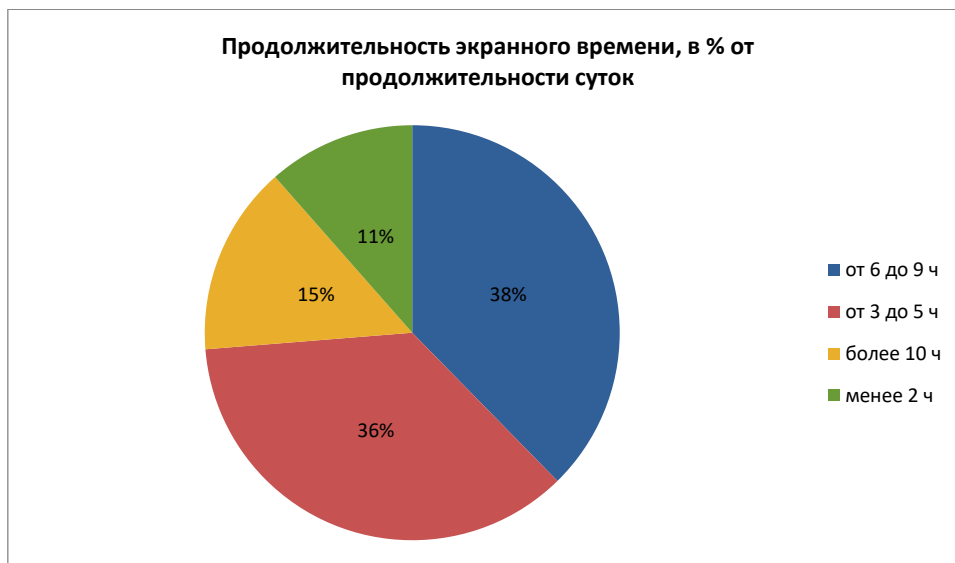


График 2 - Круговая диаграмма дифференциации продолжительности экранного времени студентов САФУ.

То есть студенты тратят от 25% до 37,5% своего дня на пользование гаджетами, что является высоким показателем.

Далее, для того, чтобы говорить о мотивации студентов САФУ, стоит сказать о том, что такое мотивация обучающихся. Со школы будущих студентов для того чтобы они хорошо учились строжили “плохими” оценками, которые якобы показывают знания обучающихся. Хорошие оценки - это мотивация,

которая влекла за собой похвалу учителя, родителей. Данный подход в обществе именуется “методом кнута и пряника”. В связи с быстрым темпом развития технологий, увеличения доступа к большому объему информации данный метод устарел и изжил себя. Данного мнения придерживается и Daniel H. Pink в своей научно - популярной книге “Drive”, в одной из глав: “В условиях, когда влияние награды доминирует, многие люди работают или учатся ровно столько, сколько нужно для получения вознаграждения, и не больше”[4]. Также автор выделяет изъяны данного метода, ниже приведены некоторые из них:

1. Они могут гасить внутреннюю мотивацию;
2. Они могут подавлять творчество;
1. Они могут снижать эффективность.

А именно все вышеперечисленные инструменты должны помогать студенту в реализации своих идей. С помощью инновационных phygital - площадок САФУ обучающиеся смогут воплотить в жизнь свои задумки.

Являются ли по мнению студентов наличие данных площадок инструментом мотивации?

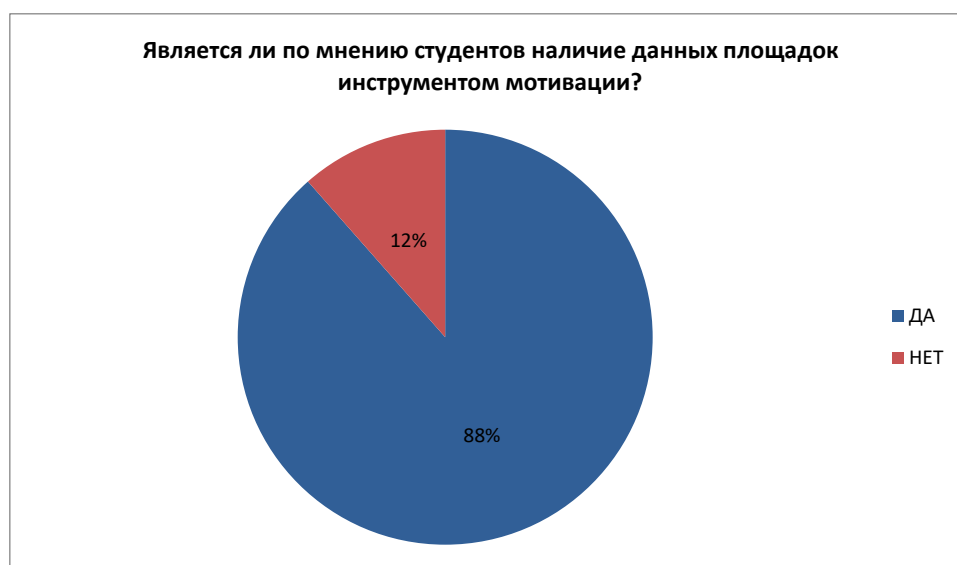


График 2 - Круговая диаграмма мнения студентов.

88% студентов мотивирует наличие данных площадок.

Также был проанализирован следующий важный вопрос: “Данные площадки - трамплин для совершенствования ваших навыков, знаний и умений о мире phygital?”



График 3 - Круговая диаграмма мнения студентов.

На данный вопрос 64,4% обучающихся ответили положительно, поскольку, по их мнению, данные площадки действительно могут служить и служат повышению soft skills студентов.

### ***Результаты и рекомендации.***

На данный момент ограниченный круг обучающихся вуза может совершенствовать свои навыки, поскольку phygital - площадки САФУ - это пространство, безусловно, для всех студентов, но векторы их профессиональной деятельности направлены на техническое образование. В связи с этим, автор статьи предлагает расширить возможности Технопарка САФУ для того, чтобы пользоваться им могли студенты и гуманитарных специальностей, посредством закупки аппаратуры нового формата. Ниже представлены несколько предложений студентов, собранные в ходе опроса:

1. Покупка 3d - принтеров. Данный гаджет имеет широкий функционал и будет полезен абсолютно всем направлениям подготовки. Далее представлен небольшой перечень тех сфер, в которых 3d - принтер будет полезен: изготовление препаратов, протезирование, стоматология, кастомизация, изготовление мебели, музыкальных инструментов, одежды, обуви, ювелирных изделий, применяется также в строительстве, изготовлении продуктов, искусстве;
2. Более распространение информации от phygital - площадках. Низкая осведомленность о изучаемых пространствах ограничивает возможности студентов в развитии в сфере новейших цифровых технологий;

3. Создание спортивных площадок (поле для мини-футбола, стритбола и зона воркаута) и закрытые административные и игровые зоны (фудкорт, компьютерный зал, зоны игровых консолей и виртуальной реальности).
1. Создание на базах высших школ phygital - пространств, где будет установлено оборудование конкретно полезное для обучающихся этих направлений подготовки.

### ***Вывод.***

Автором статьи был произведен опрос студентов САФУ, составлены выводы и рекомендации. Их основное содержание представлено выше.

Поставленной цели автор статьи достигла - определила, что phygital - площадки являются для студентов инструментом мотивации.

### ***Список литературы:***

1. The Average Screen Time and Usage by Country // Electronics Hub URL: <https://www.electronicshub.org/the-average-screen-time-and-usage-by-country/> (дата обращения: 25.12.2023);
2. Технопарк // САФУ URL: <https://narfu.ru/science/research/tekhnopark/> (дата обращения: 25.12.2023);
3. САФУ станет центром подготовки волонтеров к «Играм будущего 2024» // САФУ URL: <https://narfu.ru/life/news/university/375759/> (дата обращения: 25.12.2023).
4. Daniel H. Pink Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us. - USA: NEW York times , 2009. - 256 с.