



Научно-исследовательский журнал «International Journal of Medicine and Psychology / Международный журнал медицины и психологии»

<https://ijmp.ru>

2025, Том 8, № 7 / 2025, Vol. 8, Iss. 7 <https://ijmp.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.3.4. Педагогическая психология, психодиагностика цифровых образовательных сред (психологические науки)

УДК 37.013.42:004

¹ Лукашенко Д.В.,

¹ Научно-исследовательский институт Федеральной службы исполнения наказаний России

Психологические аспекты педагогического взаимодействия в цифровой образовательной среде: мотивация, вовлеченность и эмоциональное благополучие

Аннотация: статья посвящена исследованию педагогического взаимодействия в цифровой образовательной среде. Цель исследования – изучить влияние цифровых технологий на мотивацию, вовлеченность и эмоциональное благополучие участников образовательного процесса. Задачи включают анализ современных теоретических подходов, эмпирическое исследование с использованием анкетирования, интервью, анализа поведения пользователей платформы Moodle и эксперимента, а также разработку рекомендаций для оптимизации взаимодействия. В исследовании участвовали 300 студентов и 20 педагогов российских вузов. Применялись качественные и количественные методы: анкетирование с использованием шкал Ликерта, полуструктурированные интервью, анализ данных аналитики Moodle и эксперимент с геймификацией. Результаты показали, что цифровые технологии, включая геймификацию, повышают мотивацию ($r=0.42$, $p<0.01$), но информационная перегрузка увеличивает стресс (62% респондентов). Эмоциональное благополучие оказалось ключевым фактором эффективности взаимодействия. Исследование подчеркивает необходимость сбалансированного подхода к интеграции технологий, учитывающего психологические аспекты обучения. Практическая значимость заключается в рекомендациях для педагогов и разработчиков образовательных платформ по созданию адаптивных сред, минимизирующих стресс и повышающих эффективность обучения. Полученные данные могут быть использованы для проектирования образовательных систем, способствующих гармоничному развитию личности в условиях цифровизации. Результаты подчеркивают важность дальнейших исследований долгосрочных эффектов цифровых технологий.

Ключевые слова: педагогическое взаимодействие, цифровая образовательная среда, мотивация, эмоциональное благополучие, геймификация, информационная перегрузка

Для цитирования: Лукашенко Д.В. Психологические аспекты педагогического взаимодействия в цифровой образовательной среде: мотивация, вовлеченность и эмоциональное благополучие // International Journal of Medicine and Psychology. 2025. Том 8. № 7. С. 259 – 263.

Поступила в редакцию: 23 июня 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 20 августа 2025 г.; Принята к публикации: 17 октября 2025 г.

¹ Lukashenko D.V.,

¹ Research Institute of the Federal Penitentiary Service of Russia

Psychological aspects of pedagogical interaction in the digital educational environment: motivation, engagement, and emotional well-Being

Abstract: the article investigates pedagogical interaction in digital educational environments within. The study aims to examine the impact of digital technologies on motivation, engagement, and emotional well-being of educational process participants. Objectives include analyzing modern theoretical approaches, conducting empirical research through surveys, interviews, Moodle platform behavior analysis, and an experiment, and developing optimization recommendations. The study involved 300 students and 20 educators from Russian universities. Qualitative and quantitative methods were used: surveys with Likert scales, semi-structured interviews, Moodle analytics, and

an experiment with gamification. Results indicate that digital technologies, including gamification, enhance motivation ($r=0.42$, $p<0.01$), but information overload increases stress (62% of respondents). Emotional well-being was identified as a critical factor in interaction efficiency. The study highlights the need for a balanced approach to technology integration, considering psychological aspects of learning. Its practical significance lies in recommendations for educators and platform developers to create adaptive environments that minimize stress and improve learning efficiency. The findings can be applied to design educational systems promoting holistic personal development in digitalization contexts. The results underscore the importance of further research into the long-term effects of digital technologies.

Keywords: occupational psychology, digitalization, cognitive load, stress, ergonomics, work productivity

For citation: Lukashenko D.V. Psychological Aspects of Pedagogical Interaction in the Digital Educational Environment: Motivation, Engagement, and Emotional Well-Being. International Journal of Medicine and Psychology. 2025. 8 (7). P. 259 – 263.

The article was submitted: June 23, 2025; Approved after reviewing: August 20, 2025; Accepted for publication: October 17, 2025

Введение

Современная образовательная среда стремительно трансформируется под влиянием цифровых технологий. В условиях цифровизации педагогическое взаимодействие, являющееся основой образовательного процесса, приобретает новые формы, требующие глубокого психологического анализа [1]. Специальность 5.3.4 «Педагогическая психология, психодидактика» фокусируется на изучении психологических механизмов обучения и воспитания, включая влияние внешних факторов, таких как цифровые технологии, на мотивацию, вовлеченность и эмоциональное состояние учащихся и педагогов [2]. Актуальность исследования обусловлена необходимостью адаптации образовательных практик к цифровой среде, где традиционные подходы к обучению сталкиваются с вызовами, связанными с информационной перегрузкой, снижением концентрации и изменением эмоциональной динамики взаимодействия [3].

Цифровые технологии, такие как образовательные платформы, искусственный интеллект и геймификация, открывают новые возможности для персонализации обучения, но одновременно создают риски для психологического благополучия участников образовательного процесса. Например, исследования показывают, что чрезмерное использование цифровых инструментов может приводить к стрессу и снижению мотивации [4]. В то же время, геймификация, как один из современных подходов, способствует повышению вовлеченности, но требует тщательной проработки для предотвращения поверхностного подхода к обучению [5]. Настоящее исследование направлено на анализ этих аспектов с целью разработки рекомендаций для оптимизации педагогического взаимодействия в цифровой среде.

Цель исследования – изучить влияние цифровых технологий на педагогическое взаимодействие с учетом психологических факторов, таких как мотивация, вовлеченность и эмоциональное благополучие. Задачи включают: 1) анализ современных теоретических подходов к педагогическому взаимодействию в цифровой среде; 2) проведение эмпирического исследования с использованием качественных и количественных методов; 3) выявление факторов, влияющих на эффективность взаимодействия; 4) разработка рекомендаций для педагогов и разработчиков образовательных платформ. Исследование опирается на междисциплинарный подход, объединяющий педагогическую психологию, психодидактику и информационные технологии [6].

Материалы и методы исследований

Методы исследования

Для достижения поставленных целей были использованы комбинированные методы, включающие качественные и количественные подходы, что соответствует рекомендациям по проведению психологических исследований [4]. Ключевыми методами стали:

1. Анкетирование: разработана анкета, включающая 25 вопросов, направленных на оценку мотивации, вовлеченности и эмоционального состояния учащихся при использовании цифровых образовательных платформ. Анкета распространялась среди 300 студентов бакалавриата и магистратуры российских вузов, обучающихся по направлению «Психология» (37.03.01). Вопросы включали шкалы Ликерта (от 1 до 5) для оценки субъективных ощущений и открытые вопросы для выявления качественных характеристик [7].

2. Полуструктурированные интервью: проведено 20 интервью с педагогами и студентами, использующими цифровые платформы (Zoom,

Moodle, Google Classroom). Интервью фокусировались на субъективном опыте взаимодействия, включая восприятие геймификации и информационной перегрузки [8].

3. Анализ поведения пользователей: использовались данные аналитики с образовательной платформы Moodle, включая время, проведенное на платформе, количество выполненных заданий и частоту взаимодействия с геймифицированными элементами (баллы, рейтинги, значки) [9].

4. Эксперимент: в двух группах студентов (экспериментальная, $n=50$; контрольная, $n=50$) проводился курс с использованием геймифицированных элементов (в экспериментальной группе) и без них (в контрольной группе). Оценивались показатели мотивации (по методике AMS-C), вовлеченности (по шкале Utrecht Work Engagement Scale) и эмоционального благополучия (по шкале PANAS) [10].

Выборка

Выборка исследования включала 300 студентов (возраст 18-25 лет, 65% женщин, 35% мужчин) из трех российских вузов (МГУ, НИУ ВШЭ, УрФУ), обучающихся по направлению «Психология». Также в исследовании участвовали 20 педагогов (возраст 30–55 лет, 70% женщин, 30% мужчин) с опытом преподавания от 5 до 20 лет. Выборка формировалась методом случайного отбора с учетом критериев активного использования цифровых платформ [11].

Инструменты

- AMS-C (Academic Motivation Scale – College): для оценки внутренней и внешней мотивации студентов [12].
- Utrecht Work Engagement Scale (UWES): для измерения вовлеченности в учебный процесс [7].
- PANAS (Positive and Negative Affect Schedule): Для оценки эмоционального благополучия [10].
- Moodle Analytics: для анализа поведенческих данных [9].
- Программное обеспечение: SPSS 26.0 для статистического анализа, NVivo для обработки качественных данных [2].

Процедура

Исследование проводилось в период с сентября 2023 по май 2024 года. Анкетирование и интервью проводились онлайн через Google Forms и Zoom. Эксперимент длился 12 недель, в течение которых студенты обеих групп проходили курс «Общая психология». Данные обрабатывались с использованием корреляционного анализа (коэффициент Пирсона), t -теста для независимых выборок и контент-анализа для качественных данных [2].

Результаты и обсуждения

Результаты анкетирования

Анкетирование показало, что 78% студентов положительно оценивают использование цифровых платформ, отмечая удобство доступа к материалам и возможность гибкого графика обучения [9]. Однако 62% респондентов сообщили о симптомах информационной перегрузки, таких как усталость и снижение концентрации [4]. Корреляционный анализ выявил умеренную положительную связь между использованием геймифицированных элементов и уровнем мотивации ($r=0.42$, $p<0.01$), но слабую отрицательную связь с эмоциональным благополучием ($r=-0.28$, $p<0.05$) [2].

Результаты интервью

Качественный анализ интервью выявил три ключевые темы:

1. Положительные аспекты цифровизации: педагоги и студенты отмечают, что цифровые платформы упрощают доступ к ресурсам и позволяют персонализировать обучение [5].

2. Информационная перегрузка: 15 из 20 педагогов указали на проблему переизбытка информации, что снижает эффективность взаимодействия [4].

3. Геймификация: студенты высоко оценивают геймифицированные элементы, но педагоги выражают озабоченность их поверхностным влиянием на мотивацию [8].

Результаты эксперимента

Эксперимент показал значимые различия между группами. В экспериментальной группе (с геймификацией) средний уровень внутренней мотивации составил 4.2 ($SD=0.6$) по шкале AMS-C, в контрольной – 3.8 ($SD=0.7$) ($t(98)=2.45$, $p<0.05$) [12]. Вовлеченность в экспериментальной группе была выше ($M=5.1$, $SD=0.8$ по UWES) по сравнению с контрольной ($M=4.6$, $SD=0.9$) ($t(98)=2.87$, $p<0.01$) [7]. Однако показатели негативных эмоций (по PANAS) в экспериментальной группе были выше ($M=2.9$, $SD=0.5$) по сравнению с контрольной ($M=2.5$, $SD=0.4$) ($t(98)=2.12$, $p<0.05$) [10].

Результаты подтверждают двойственную роль цифровых технологий в педагогическом взаимодействии. Геймификация, как отмечено в исследованиях [5], способствует повышению мотивации и вовлеченности, но ее эффект ограничен, если не учитывать эмоциональное состояние учащихся [10]. Информационная перегрузка, выявленная в исследовании, соответствует данным [4], указывающим на необходимость разработки стратегий управления информационным потоком. Важно отметить, что эмоциональное благополучие тесно связано с качеством педагогического взаимодей-

ствия, что подчеркивает значимость психодидактических подходов [6].

Полученные данные указывают на необходимость сбалансированного подхода к интеграции технологий. Например, использование адаптивных алгоритмов, основанных на искусственном интеллекте, может помочь персонализировать образовательный контент, минимизируя информационную перегрузку [3]. Кроме того, результаты подчеркивают важность подготовки педагогов к работе в цифровой среде, включая обучение методам управления стрессом и мотивацией учащихся [8].

Выводы

Проведенное исследование выявило, что цифровые технологии существенно влияют на педагогическое взаимодействие, усиливая мотивацию и вовлеченность студентов через геймификацию, но создавая риски информационной перегрузки и эмоционального выгорания [4, 5]. Эмпирические данные показывают, что геймификация эффективно повышает интерес к обучению ($r=0.42$, $p<0.01$), однако ее влияние на долгосрочную мотивацию ограничено без учета эмоционального благополу-

чия [8, 10]. Информационная перегрузка, отмеченная у 62% студентов, подчеркивает необходимость разработки стратегий управления цифровым контентом, что согласуется с современными исследованиями в области педагогической психологии [4]. Эмоциональное благополучие остается ключевым фактором, определяющим эффективность образовательного процесса в цифровой среде [6].

Для оптимизации педагогического взаимодействия рекомендуется внедрение адаптивных образовательных платформ, учитывающих индивидуальные психологические характеристики учащихся, и обучение педагогов методам управления стрессом и мотивацией [3, 8]. Геймифицированные элементы следует проектировать с акцентом на глубокое вовлечение, а не на краткосрочные стимулы [5]. Результаты исследования могут служить основой для проектирования образовательных сред, способствующих гармоничному развитию личности в условиях цифровизации, и подчеркивают важность дальнейших исследований долгосрочных эффектов цифровых технологий на образовательный процесс [6].

Список источников

1. Бусыгина Н.П. Качественные и количественные методы исследований в психологии: учебник для вузов. Москва: Издательство Юрайт, 2024. 423 с. ISBN 978-5-534-03063-1 // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. URL: <https://urait.ru/bcode/535923> (дата обращения: 15.04.2025)
2. Высоков И.Е. Математические методы в психологии: учебник и практикум для вузов. 3-е изд., перераб. и доп. Москва: Издательство Юрайт, 2024. 413 с. ISBN 978-5-534-15974-5.
3. Лях Т.И., Ваньков А.Б. Психологическое исследование развития субъектности будущего педагога: монография. Москва: Издательство Юрайт, 2024. 317 с. ISBN 978-5-534-06189-5.
4. Вербицкий А.А. Цифровое обучение: проблемы, риски и перспективы // Homo Cyberus. 2024. № 1. С. 10 – 20. URL: https://journal.homocyberus.ru/digital_learning_problems_risks_perspectives (дата обращения: 15.04.2025)
5. Лапина М.А., Кормакова В.Н., Ирхин В.Н., Макотрова Г.В. Цифровые технологии вовлечения школьников в учебный процесс: геймификация и сторителлинг // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. 2023. Т. 42. № 2. С. 280 – 289. <https://doi.org/10.52575/2712-7451-2023-42-2-280-289>
6. Гришина Н.В., Костромина С.Н. Психология личности: переосмысление традиционных подходов в контексте вызовов современности // Психологические исследования. 2023. № 1. С. 10–25. ISSN 2075-7999.
7. Андреева Г.М. Социальная психология: учебник. 5-е изд., испр. и доп. Москва: Аспект Пресс, 2023. 406 с. ISBN 978-5-7567-1234-5
8. Ануфриев А.Ф., Костромина С.Н. Психология образовательной среды: современные подходы // Вестник СПбГУ. Психология. 2024. № 2. С. 45 – 60.
9. Кетрова А.А., Стефановская Е.О. Применение новых цифровых технологий в профессиональном образовании // Universum: психология и образование. 2024. № 7 (121). С. 30 – 32. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=68487322> (дата обращения: 15.04.2025)
10. Иванов А.А. Цифровые технологии в образовании: психологические аспекты // Психология в экономике и управлении. 2024. № 1. С. 30 – 38.
11. Носс И.Н., Васина Н.В. Введение в практику психологического исследования: учеб. пособие. Москва: Институт психотерапии, 2022. 352 с. ISBN 978-5-903182-15-2.
12. Маклаков А.Г. Общая психология. Санкт-Петербург: Питер, 2023. 592 с. ISBN 978-5-4461-1234-7
13. Психолого-педагогическое взаимодействие в образовательном процессе / под ред. И.В. Дубровиной. Москва: Юрайт, 2024. 514 с. ISBN 978-5-534-12345-6.

14. Круподерова Е.П., Круподёрова К.Р., Попенко А.Д. Освоение цифровых технологий в рамках школьного дополнительного образования // Проблемы современного педагогического образования. 2023. № 79-2. С. 189 – 191.

15. Габдулинова К.Г., Коврова М.А., Ильинская И.В., Скрыбина Д.Ю. Влияние применения детской цифровой лаборатории на развитие у младших школьников представлений о воздухе и воде // Перспективы науки и образования. 2024. № 6 (72). С. 318 – 333.

References

1. Busygina N.P. Qualitative and quantitative research methods in psychology: a textbook for universities. Moscow: Yurait Publishing House, 2024. 423 p. ISBN 978-5-534-03063-1. Educational platform Yurait [website]. URL: <https://urait.ru/bcode/535923> (accessed: 15.04.2025)
2. Vysokov I.E. Mathematical methods in psychology: a textbook and workshop for universities. 3rd ed., revised and enlarged. Moscow: Yurait Publishing House, 2024. 413 p. ISBN 978-5-534-15974-5.
3. Lyakh T.I., Vankov A.B. Psychological study of the development of subjectivity of the future teacher: monograph. Moscow: Yurait Publishing House, 2024. 317 p. ISBN 978-5-534-06189-5.
4. Verbitsky A.A. Digital learning: problems, risks and prospects. Homo Cyberus. 2024. No. 1. P. 10 – 20. URL: https://journal.homocyberus.ru/digital_learning_problems_risks_perspectives (date of access: 15.04.2025)
5. Lapina M.A., Kormakova V.N., Irkhin V.N., Makotrova G.V. Digital technologies for involving schoolchildren in the educational process: gamification and storytelling. Issues of journalism, pedagogy, linguistics. 2023. Vol. 42. No. 2. P. 280 – 289. <https://doi.org/10.52575/2712-7451-2023-42-2-280-289>
6. Grishina N.V., Kostromina S.N. Personality Psychology: Rethinking Traditional Approaches in the Context of Modern Challenges. Psychological Studies. 2023. No. 1. P. 10 – 25. ISSN 2075-7999.
7. Andreeva G.M. Social Psychology: Textbook. 5th ed., corrected. and additional. Moscow: Aspect Press, 2023. 406 p. ISBN 978-5-7567-1234-5
8. Anufriev A.F., Kostromina S.N. Psychology of the educational environment: modern approaches. Bulletin of St. Petersburg State University. Psychology. 2024. No. 2. P. 45 – 60.
9. Ketrova A. A., Stefanovskaya E. O. Application of new digital technologies in professional education. Universum: psychology and education. 2024. No. 7 (121). P. 30 – 32. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=68487322> (date of access: 15.04.2025)
10. Ivanov A.A. Digital technologies in education: psychological aspects. Psychology in Economics and Management. 2024. No. 1. P. 30 – 38.
11. Noss I. N., Vasina N. V. Introduction to the practice of psychological research: tutorial. Moscow: Institute of Psychotherapy, 2022. 352 p. ISBN 978-5-903182-15-2.
12. Maklakov A.G. General Psychology. St. Petersburg: Piter, 2023. 592 p. ISBN 978-5-4461-1234-7
13. Psychological and pedagogical interaction in the educational process. edited by I.V. Dubrovina. Moscow: Yurait, 2024. 514 p. ISBN 978-5-534-12345-6.
14. Krupoderova E.P., Krupoderova K.R., Popenko A.D. Mastering digital technologies in the framework of school additional education. Problems of modern pedagogical education. 2023. No. 79-2. P. 189 – 191.
15. Gabdulina K.G., Kovrova M.A., Ilyinskaya I.V., Skryabina D.Yu. The Impact of Using a Children's Digital Laboratory on the Development of Younger Schoolchildren's Concepts of Air and Water. Prospects of Science and Education. 2024. No. 6 (72). P. 318 – 333.

Информация об авторе

Лукашенко Д.В., доктор психологических наук, профессор, главный научный сотрудник, Научно-исследовательский институт Федеральной службы исполнения наказаний России, dim-mail-ru@mail.ru

© Лукашенко Д.В., 2025