

Stručni rad

Motivacija u e-učenju: Pristupi, izazovi i mogućnosti

Lorana Antunac

Gimnazija Antuna Vrančića Šibenik

Sažetak

Rad analizira motivaciju učenika u kontekstu e-učenja, s naglaskom na intrinzične i ekstrinzične faktore koji utječu na uspješnost učenja. Proučavaju se metode poput igrifikacije, interaktivnih alata i personaliziranih pristupa u poučavanju. Posebna pažnja posvećena je alatima kao što su Moodle, GeoGebra i digitalni escape room, koji uz pomoć elemenata igre, vizualizacije i timskog rada potiču učenike na aktivno sudjelovanje. U zaključku se navodi kako personalizacija sadržaja i kontinuirana podrška nastavnika značajno pridonose povećanju motivacije i uspješnosti učenika u online obrazovnim okruženjima.

Ključne riječi: igrifikacija, interakcija, digitalni alati, personalizacija, podrška

1. Uvod

Motivacija učenika ključna je komponenta uspješnog obrazovanja, osobito u okruženju e-učenja, gdje učenici preuzimaju veću odgovornost za svoje napredovanje. U današnjem digitalnom dobu, e-učenje nudi fleksibilnost i prilagodljivost, omogućavajući učenicima da pristupaju obrazovnim sadržajima u bilo koje vrijeme i s bilo kojeg mjesta. Ipak, taj oblik obrazovanja zahtijeva i visoku razinu samodiscipline te unutarnju i vanjsku motivaciju (1).

2. Razrada

Intrinzična motivacija, koja proizlazi iz unutarnje želje za učenjem i osobnog interesa za sadržaj, esencijalna je za dugoročno usvajanje znanja. Na primjer, učenici koji vole sudjelovati u matematičkim izazovima često se oslanjaju na intrinzičnu motivaciju kada rješavaju složene zadatke. U e-učenju, intrinzična motivacija se potiče interaktivnim i multimedijским sadržajima, koji čine proces učenja zanimljivijim i angažiranijim (2).

S druge strane, ekstrinzična motivacija uključuje vanjske poticaje poput ocjena, diploma, nagrada i priznanja. U okruženju e-učenja, ocjene često igraju važnu ulogu u poticanju učenika da ostanu fokusirani i angažirani. Primjena elemenata poput znački nakon završetka tečajeva dodatno motivira učenike da ulažu trud u savladavanje gradiva (3).

Moodle platforma pruža širok spektar opcija za prilagodbu nastavnih sadržaja kako bi se potaknula motivacija učenika. Korištenje interaktivnih H5P alata, poput kvizova, igara i simulacija, omogućuje učenicima dobivanje trenutne povratne informacije o svojim rezultatima, čime se osigurava kontinuirana povezanost s gradivom. U nastavi matematike, učenici mogu rješavati zadatke tipa točno/netočno, višestruki odgovori i interaktivnih apleta, što značajno povećava njihovu angažiranost.

Igrifikacija kao strategija koja koristi elemente igre u obrazovnim aktivnostima, često se koristi za povećanje motivacije u e-učenju. Bodovni sustavi, virtualne značke i rang liste omogućuju učenicima da prate svoj napredak i natječu se s vršnjacima, što dodatno potiče njihov trud i interes za gradivo. Zadatci prilagođeni razini znanja učenika važni su za postizanje optimalne motivacije, osiguravajući da izazovi budu dovoljno zahtjevni, ali ne i frustrirajući (4).

U e-učenju se koristi kombinacija sinkronih i asinkronih metoda poučavanja kako bi se maksimizirala motivacija učenika. Tijekom sinkrone nastave putem platformi kao što su Zoom ili Microsoft Teams, učenici imaju priliku komunicirati u stvarnom vremenu s nastavnicima i vršnjacima. Grupni rad u virtualnim sobama, gdje učenici surađuju na rješavanju problema i dijele rezultate, pomaže u izgradnji osjećaja zajedništva i timskog duha, koji često nedostaju u online okruženju (5).

Asinkrona nastava, s druge strane, omogućuje učenicima da sami biraju vrijeme i tempo učenja. Koristeći forume za raspravu, digitalne zadatke i video lekcije, učenici mogu dodatno produbiti svoje razumijevanje nastavnoga sadržaja (6).

Primjena jedne od suvremenih metoda poučavanja poput Obrnute učionice gdje učenici preuzimaju ulogu nastavnika pokazala se vrlo uspješnom u povećanju motivacije. Učenici koji sami pripremaju lekcije i prezentiraju ih svojim vršnjacima često ulažu dodatni trud kako bi bili što uspješniji. Ovaj pristup ne samo da jača njihovo razumijevanje gradiva, već im omogućuje i razvoj komunikacijskih i prezentacijskih vještina (7).

Digitalni escape room alati, izrađeni pomoću aplikacija kao što su Genially i Google Obrasci, predstavljaju zabavan i interaktivan način za motiviranje učenika. Rješavanje zadataka i logičkih izazova u timskom okruženju potiče natjecateljski duh i zajedništvo među učenicima. Ove aktivnosti posebno su korisne u nastavi matematike, gdje učenici kroz igru uče kompleksne koncepte.

3. Zaključak

Motivacija učenika u e-učenju temelji se na pažljivoj kombinaciji intrinzičnih i ekstrinzičnih faktora. Prilagodba sadržaja, implementacija igrifikacije i pružanje kontinuirane podrške elementi su uspješnih e-obrazovnih sustava. Uz korištenje inovativnih alata i strategija, moguće je značajno unaprijediti iskustvo učenika, povećati njihovu angažiranost i osigurati uspješnost u učenju.

4. Popis literature

1. Deci EL, Ryan RM. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Springer Science & Business Media; 1985.
2. Ryan RM, Deci EL. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *Am Psychol.* 2000;55(1):68–78.
3. Artino AR. Motivational beliefs and perceptions of instructional quality: Predicting satisfaction with online training. *J Comput High Educ.* 2008;20(1):34–57.
4. Bernard RM, Abrami PC, Borokhovski E, Wade A, Tamim RM, Surkes MA, et al. A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the applied. *J Comput High Educ.* 2014;26(2):87–122.
5. Zimmerman BJ, Schunk DH. Self-regulated learning and academic achievement: Theoretical perspectives. 2nd ed. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates; 2001.
6. Hamari J, Koivisto J, Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*; 2014. p. 3025–34.
7. Moore MG, Kearsley G. Distance education: A systems view of online learning. 3rd ed. Belmont: Wadsworth; 2011.
8. Mayer RE. Multimedia learning. 2nd ed. New York: Cambridge University Press; 2009.