

Очікуваними результатами інтеграції Gem-ботів є підвищення залученості студентів до освітнього процесу, розвиток навичок самоспрямованого навчання, підвищення їхньої готовності до використання сучасних інструментів аналізу й візуалізації даних у майбутній професійній діяльності, а також на формування навичок критичної оцінки результатів, згенерованих ШІ. Важливо, що ШІ-асистенти дозволяють оптимізувати діяльність викладача, шляхом делегування частини рутинних та комунікаційних функцій.

Підсумовуючи, слід наголосити, що використання ШІ-асистентів, зокрема Gem-ботів, в освітньому процесі має розглядатися виключно як додатковий інструмент, а не як повноцінна заміна традиційних педагогічних методів та технологій. Методична обґрунтованість інтеграції Gem-ботів є надзвичайно важливою. Відповідно, використання ШІ-асистентів має бути ретельно адаптованим до конкретних вимог спеціальності Середня освіта (Інформатика) для ефективного розвитку необхідних професійних компетентностей здобувачів освіти.

Список використаних джерел

1. Farahani M. S., Ghasmi G. Artificial intelligence in education: A comprehensive study. *Forum for Education Studies*. 2024. С. 1379–1379.
2. Ołędzka M. et al. AI as a Teaching Assistant: An Innovative Approach to Education Through Customized Model Answer Generation and Guided Practice. *Studia Edukacyjne*, 2024. № 74. С. 67–79.
3. Yue M., Jong M. S. Y., Dai Y. Pedagogical design of K-12 artificial intelligence education : A systematic review. *Sustainability*, 2022. V. 14, № 23. P. 15620.
4. Додатки Gemini. *Довідка Google*. URL: <https://surl.li/yyuvne> (дата звернення: 27.09.2025).

РОЛЬ ВІДЕОУРОКІВ І МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ У ФОРМУВАННІ МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Маслова Аліна Миколаївна

здобувач другого рівня вищої освіти, спеціальність Початкова освіта
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
24pf.a.maslova@std.edu.ua

Васютіна Тетяна Миколаївна

доктор педагогічних наук, професор кафедри початкової освіти та інноваційної педагогіки
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
t.m.vasyutina@npu.edu.ua

У сучасних умовах цифровізації освіти вчитель початкових класів стикається з новими викликами – необхідністю не лише навчити, а й зацікавити дитину процесом навчання. Одним із найефективніших способів підвищення пізнавальної активності молодших школярів є використання відеоуроків і мультимедійного контенту, які поєднують зоровий, слуховий та емоційний канали сприйняття інформації. Діти молодшого шкільного віку сприймають світ переважно через образи, кольори та рух, тому відеоформат є для них природним засобом навчання, який підтримує інтерес, концентрацію уваги й формує позитивне ставлення до здобуття знань [3].

Відеоуроки дають змогу вчителю пояснити складний матеріал у наочній і динамічній формі, що полегшує розуміння навіть абстрактних тем. Наприклад, під час вивчення природничих тем в інтегрованому курсі «Я досліджую світ» педагог може використати короткі відео з YouTube-каналів (<https://www.youtube.com/?app=desktop&gl=UA&hl=uk>) «Освіторія», «Дітям про все на світі», «Наука дітям», або з бібліотеки відеоуроків на порталі Всеукраїнської школи онлайн (ВШО) [1; 2]. Такі ресурси демонструють реальні явища природи, досліди, процеси зміни пір року чи екологічні взаємозв'язки, що викликає щире захоплення дітей і бажання дізнаватися більше. На уроках математики ефективно використовуються інтерактивні відеоуроки з платформ Matific (<https://www.matific.com>), Khan Academy Kids (<https://surl.li/lrdixd>) чи LearningUA (<https://learningapps.org>), де учні виконують дії разом із героями мультиплікаційних сюжетів. Це поєднання гри й навчання формує внутрішню мотивацію, оскільки діти отримують позитивні емоції як від процесу, так і від досягнутого результату.

Мультимедійний контент, який охоплює відео, презентації, інтерактивні завдання, анімації та музичні супроводи, створює емоційно забарвлене освітнє середовище. Наприклад, під час уроків української мови чи читання доцільно використовувати матеріали YouTube-каналів «Вчи.Українську», «Літероманія», «EdPro Kids» – вони містять короткі відео для повторення звуків, складів, правопису чи виразного читання. Учні із задоволенням виконують інтерактивні вправи на платформах LearningApps, Wordwall (<https://wordwall.net/uk>), Liveworksheets, Nearpod, Quizizz (<http://bit.ly/4nULrN9>) [2], де завдання супроводжуються звуковими ефектами, рухомими зображеннями та миттєвим зворотним зв'язком. Такий підхід стимулює змагальність, творче мислення та бажання досягти успіху, що є основою стійкої навчальної мотивації.

Варто наголосити на інтеграційному потенціалі мультимедійних технологій. Так, на уроках «Я досліджую світ» або образотворчого мистецтва учитель / учителька може демонструвати відеоекскурсії музеями світу через Google Arts & Culture, а також створювати власні відео у Canva for Education чи Powtoon, щоб пояснити теми, пов'язані з історією, культурою чи традиціями України. Це сприяє не лише розширенню кругозору учнів, а й вихованню національної самосвідомості, оскільки дитина бачить себе частиною ширшого культурного простору.

Відеоуроки також ефективні в організації змішаного навчання, коли учні вдома переглядають відеопояснення, а в класі виконують практичні завдання. Такий формат – модель «перевернутого класу» – активно застосовується в сучасній педагогіці. Для цього можна використовувати платформи YouTube, Edpuzzle, Google Classroom або ClassDojo, які дозволяють додавати коментарі, запитання й перевірку засвоєння матеріалу [2]. Це дає змогу дітям навчатися у власному темпі, а вчителю – відслідковувати прогрес і підтримувати індивідуальний підхід.

З точки зору психології відео й мультимедіа активізують емоційно-вольову сферу дитини. Вони сприяють концентрації уваги, зменшують втому, допомагають краще запам'ятовувати матеріал. Учень / учениця, який спостерігає за яскравими образами, чує пояснення й самостійно взаємодіє із контентом, перебуває в стані емоційного залучення, що є основою внутрішньої мотивації. Важливо, що мультимедіа дає змогу створювати ситуацію успіху: кожен учень, незалежно від

рівня підготовки, може виконати завдання, отримати миттєвий позитивний результат і відчути задоволення від навчання.

Роль учителя в роботі з відео– та мультимедійними засобами залишається визначальною. Саме педагог відбирає якісний контент, адаптує його до вікових особливостей дітей, поєднує перегляд відео з практичною діяльністю, обговоренням і творчими завданнями. Ефективний відеоурок – це не просто демонстрація, а цілісний елемент освітнього процесу, який має чітку мету, логіку й інтерактивну складову.

Отже, відеоуроки та мультимедійний контент є важливими інструментами підвищення мотивації до навчання в молодших школярів. Вони забезпечують емоційність, динаміку, доступність та індивідуалізацію навчання. Використання YouTube, LearningApps, Matific, Canva for Education, Edpuzzle, Google Classroom та інших сучасних ресурсів допомагає створити освітнє середовище, у якому діти не просто засвоюють знання, а й відчувають щирю радість пізнання. Мультимедіа формує позитивне ставлення до навчання, сприяє розвитку уваги, уяви, мислення, комунікативних навичок та бажання вчитися впродовж життя.

Список використаних джерел

1. Карташова Л. А., Гуржій А. М., Лапінський В. В. Нова українська школа: цифрові ресурси як необхідний чинник підтримки неперервності освіти. 2024. URL: <https://surl.li/zxgsxw> (дата звернення: 27.10.2025).
2. Олефіренко Т., Матвієнко О., Васютіна Т., Золотаренко Т. Використання цифрових освітніх ресурсів учителем початкової школи. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2023. № 2. С. 50–57. URL: <https://bit.ly/47evYOY> (дата звернення: 27.10.2025).
3. Філімонова Т. В. Використання мультимедійних засобів у навчальному процесі для молодших школярів. *Педагогічна Академія: наукові записки*, 2024. № 3. URL: <https://surl.li/tmcfef> (дата звернення: 27.10.2025).

ВИКОРИСТАННЯ СЕРЕДОВИЩА UNITY ДЛЯ РОЗРОБКИ ОСВІТНІХ ІГРОВИХ ЗАСТОСУНКІВ

Масний Захар Романович

здобувач першого рівня вищої спеціальності Середня освіта (Інформатика),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
masnyj_zr@fizmat.tnpu.edu.ua

Карабін Оксана Йосифівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
karabin@tnpu.edu.ua

Сучасна система освіти перебуває у стані динамічних змін, спричинених розвитком цифрових технологій, поширенням дистанційного навчання та зростанням потреби в інтерактивних формах засвоєння знань. Одним із провідних напрямів інноваційного навчання стає гейміфікація – використання ігрових механік у неігровому контексті. Вона сприяє підвищенню пізнавальної активності, розвиває увагу, логічне мислення та творчу ініціативу. У цьому контексті середовище Unity постає як ефективний інструмент для створення інтерактивних освітніх ігор,