

Перед початком впровадження системи, організації повинні оцінити якість своїх поточних даних про волонтерів. Вибір правильних інструментів залежить від конкретних потреб організації, волонтерської бази та наявного бюджету.

Технології штучного інтелекту повинні бути вбудовані в весь цикл життя волонтера, але зі збереженням людських ресурсів, які посилюють культуру і цінності організації. Організації не потрібно автоматизувати все – людський контакт залишається суттєвим для успішних волонтерських програм.

Список використаних джерел

1. Генсерук, Г. Р., Василенко, О. А., & Генсерук, В. А. (2024). Технології штучного інтелекту у професійному розвитку фахівців. Перспективи та інновації науки, (12), 201-211.
2. 18 Volunteer Management Software Tools to Boost Engagement. URL: <https://kindful.com/nonprofit-glossary/volunteer-management-software-for-nonprofits/>. (дата звернення: 26.10.2025).

РОЗРОБКА ТА ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР, СТВОРЕНИХ ЗА ДОПОМОГОЮ ШІ В CANVA, НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ

Перун Галина Михайлівна

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри диференціальних рівнянь
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
g.perun@chnu.edu.ua

Равнишин Евеліна Андріївна

здобувач другого рівня вищої освіти, спеціальність Середня освіта (Інформатика)
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
ravnyshyn.evelina@chnu.edu.ua

Сучасні діти звикли до швидкого темпу сприйняття інформації, скролінгу соціальних мереж, частих змін зображень та видів діяльності. Їм складно тривалий час концентрувати увагу під час традиційних форм подачі навчального матеріалу. У такій ситуації, для підвищення мотивації учнів можна впроваджувати ігрові технології у навчальний процес. Проте, більшість учителів не є компетентними в самостійному створенні навчальних ігор, або навіть не пробують їх створювати, бо вважають, що це складно і займає багато часу. За таких умов, використання інструментів штучного інтелекту, зокрема в онлайн-сервісі Canva, відкриває нові можливості для створення інтерактивних навчальних ігор. Такі ігри можуть зробити уроки цікавішими та динамічнішими.

Для розв'язання поставленої проблеми розглянемо теоретичні аспекти ігрових технологій. Ігрові технології – сукупність методів та прийомів, які передбачають засвоєння навчального матеріалу, взаємодію учителя та учня за допомогою гри, спрямованої на досягнення запланованого освітнього результату. Ігрова технологія реалізується через різні види ігрової діяльності, зокрема дидактичну гру. Вона є провідним методом, а її метою є подати новий матеріал та закріпити знання у формі гри. Наведемо класифікацію дидактичних ігор за групами:

1. За характером включення учня в освітній процес: навчальні, контрольні, узагальнювальні, тренувальні тощо.
2. За методикою проведення: сюжетні, предметні, ділові, рольові, імітаційні.
3. За предметною галуззю: ігри з різних навчальних предметів.
4. За специфікою ігрового середовища: комп'ютерні, кімнатні, настільні, вуличні тощо [1, с. 248].

Метою застосування дидактичних ігор є стимулювання навчально-пізнавальної діяльності учнів, розвиток умінь практичного використання знань, формування самостійності та навичок роботи в колективі, а також вдосконалення мислення, уваги, пам'яті, творчих здібностей і пізнавальної мотивації.

Для ефективного використання ігрових технологій варто дотримуватись певної структури. Виокремлено чотири послідовні етапи навчальної гри. На етапі підготовки вчителю слід визначити мету, обрати форму гри та підготувати необхідні засоби. Наступний – етап введення в гру, включає ознайомлення учнів із правилами, головними цілями та завданнями гри. Етап проведення – процес гри. Варто зазначити, що вчитель може втручатись в ігровий процес тільки в тому випадку, якщо учні порушують правила гри. Останній – етап аналізу, включає рефлексію, обговорення результатів гри та оцінювання результатів [1, с. 251].

Ігрові технології мають низку переваг: підвищують мотивацію до навчання, згуртовують колектив, формують навички критичного мислення та співпраці. Проте, зазначимо і недоліки використання ігор на уроках. По-перше – потребують ретельної підготовки вчителем, по-друге – необхідно правильно розпланувати урок, оскільки гра може закінчитись швидше, або ж, навпаки, затягнутись.

Одним із способів реалізації ігрових технологій у школі є використання інформаційних засобів, які дозволяють вчителям розробляти ігри, або ж використовувати вже створені. Розглянемо декілька онлайн-сервісів для створення ігор: WordWall, Kahoot!, LearningApps. Кожен з цих сервісів дає змогу створювати ігри на основі шаблонів.

Перевагою WordWall є багато готових шаблонів. Завдання вчителя – наповнити їх своїми завданнями. Проте, безкоштовна версія має обмеження – вчитель може створити тільки 3 власні вправи та доступ до більшості функцій надається лише за оплату. За допомогою ШІ можна генерувати вправи для обраного шаблону, тобто він генерує тільки питання для готових шаблонів.

Kahoot! – це вікторина, створює ефект змагання та підходить для фронтального опитування всього класу. З недоліків – як і у WordWall, безкоштовна версія має обмеження у функціоналі.

LearningApps – безкоштовний онлайн-сервіс, має велику кількість шаблонів. Проте, дизайн – застарілий та немає підрахунку балів.

Крім вище перелічених спеціалізованих платформ, вчителі можуть використовувати онлайн-сервіс Canva для створення навчальних ігор. ШІ в Canva дозволяє генерувати зображення, документи, та писати код для ігор. Великою перевагою Canva над іншими сервісами є можливість створювати ігри з нуля, а не лише редагувати шаблони. На перший погляд може здатися, що це складно, проте, використовуючи вбудований штучний інтелект Canva, вчителю не потрібно писати код чи створювати дизайн. У такому випадку розробляти ігри можуть не лише вчителі інформатики, а й інші вчителі-предметники. Canva для вчителів є

повністю безкоштовним сервісом, надає доступ до всіх основних інструментів для створення навчальних матеріалів та ігор. Для пересічних зареєстрованих користувачів існують певні обмеження функціоналу. Наприклад, можна згенерувати лише 80 зображень за місяць. Проте цього цілком достатньо для створення інтерактивних завдань та ігор для власних уроків.

Як уже було зазначено, процес створення навчальної гри за допомогою штучного інтелекту є простим та не потребує спеціальних знань з програмування. Насамперед вчителю потрібно перейти на офіційний сайт Canva та зареєструватись, або увійти до свого облікового запису. Далі – перейти на вкладку «ШІ Canva» та натиснути кнопку «Написати код». У спеціально відведеному місці, слід описати, яку саме гру потрібно створити. Наприклад, гру на вибір правильної відповіді, співставлення, сортування чи вікторину. Важливо якомога точніше описати завдання гри та її дизайн, можна навіть вписати самі запитання чи завдання, оскільки від цього залежить якість згенерованої гри. Після введення опису штучний інтелект автоматично згенерує код, на основі якого працюватиме гра. Вчителю потрібно лише розмістити її в одному з доступних дизайнів: презентації, інтерактивній дошці, вебсайті чи документі.

Наведемо приклад використання штучного інтелекту в Canva для створення гри. Це – інтерактивна гра «Хто я?» з теми «Цифрові пристрої» для учнів 5 класу. Опис, на основі якого генерувалась гра: «Створи інтерактивну гру під назвою «Хто я?» для учнів 5 класу за темою «Цифрові пристрої». Метою гри є – навчити розпізнавати цифрові пристрої за їх описом. Перший слайд – «Хто я? Вгадай цифровий пристрій!». Кожен наступний слайд – загадка про пристрій та три варіанти відповіді. Правильна відповідь веде до слайду «Молодець!», хибна – до «Спробуй ще раз!». Додай кнопку «Почати гру» на обкладинці та кнопки для вибору відповідей на кожному слайді. Кольори: блакитний, сірий, білий.». Гру можна використати на уроці інформатики на етапі актуалізації опорних знань, рефлексії, підсумку уроку (рис. 1).

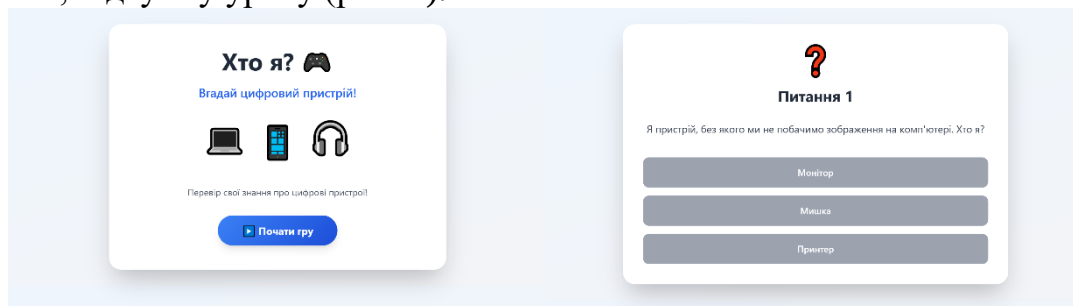


Рис. 1. «Хто я? Цифрові пристрої»

Розглянемо ще один приклад гри, створеної за допомогою ШІ. Гра «Збери алгоритм» для 5 класу. Завдання учнів – розташувати елементи алгоритму у правильному порядку шляхом перетягування елементів. Гру можна використати на етапі закріплення, систематизації та узагальнення знань (рис. 2).

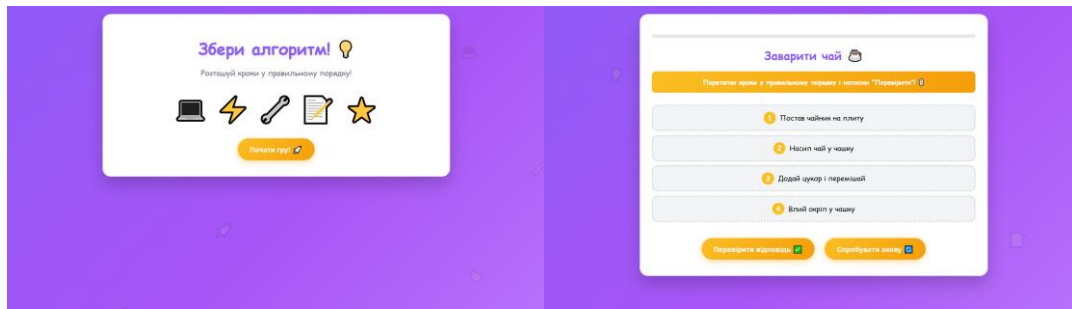


Рис. 2. «Збери алгоритм»

Незважаючи на те, що ігри, згенеровані за допомогою ШІ, значно спрощують процес створення ігор для учнів, вони можуть містити неточності або помилки. Тому, вчителю варто перевіряти правильність.

Отже, для підвищення мотивації учнів на уроках можна використовувати ігрові технології. Одним із способів їх впровадження є створення ігор за допомогою інформаційних засобів. Для розробки гри за допомогою штучного інтелекту в Canva не потрібно вміти програмувати, тому це завдання може виконати будь-який вчитель. Такі ігри роблять навчальний процес інтерактивним. Проте, варто пам'ятати, що згенерований матеріал може містити помилки, тому, його потрібно перевіряти та корегувати.

Список використаних джерел

1. Пономарьова Г. Ф., Беляев С. Б., Бабакина О. О., Литвин В. А. Освітні технології. : навч.-метод. посібник для здобувачів освіти освітнього ступеня «бакалавр», «магістр» Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради. Харків, 2023. С. 242 – 253.
2. Сударик О. С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки : методика та практика: матеріали I Міжнародної студентської наукової конференції*, м. Кам'янець-Подільський. 2021. Т. 2. С. 91–94.

ТИПИ МОТИВАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ШКОЛЯРІВ ТА ПРИНЦИП УСПІХУ

Петрашкевич Василь Романович

здобувач другого рівня вищої освіти, спеціальність Середня освіта (Математика)
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
petrashkevych.v@gmail.com

Бойко Андрій Романович

кандидат технічних наук, доцент кафедри математики та методики її навчання
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
boyko.a1@tnpu.edu.ua

Сьогодні перед вчителями стоїть надзвичайно складна задача, знайти ефективні методи навчання, які зможуть мотивувати учнів, підвищити їх зацікавленість в отриманні знань і донести їх необхідність здобувати. Спостереження за учнями відстеження їхньої успішності свідчать, що інтерес до навчання у багатьох з них знижується. Це зумовлено як зовнішніми факторами