

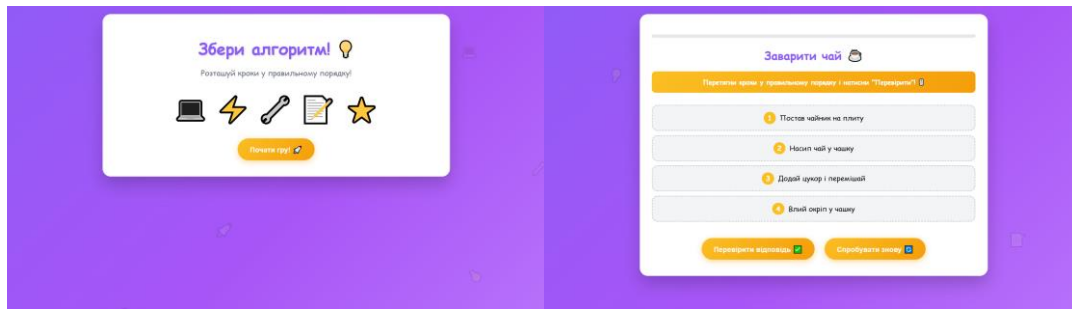


Рис. 2. «Збери алгоритм»

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

(COVID-19, війна, дистанційне навчання), так і внутрішніми (низька самооцінка, страх невдачі).

Задача сучасного вчителя зробити так, щоб навчання не було лише процесом передачі знань, але знайти способи які зможуть мотивувати розвинулися учня як особистості. Ставлення до значущості виховання мотивації учнів до навчання залежить від рівня фахової підготовки педагога, його майстерності і професійної культури.

У зв'язку з цим актуальним є дослідження типів мотивації, що притаманні сучасним школярам, які сприяють підтриманню позитивного ставлення до навчання.

Дослідження вчених-педагогів, спостереження й висновки вчителів-практиків свідчать про загальне зниження мотивації до навчання як серед учнів молодших класів, так і серед старшокласників і навіть серед студентів ВНЗ. Зниження мотивації у школярів частково пов'язане з тим, що ігрова діяльність у молодшому шкільному віці (НУШ) змінюється не ігровою (навіть примусовою) навчальною діяльністю у середній школі [1].

Навчальна мотивація школярів розглядається багатьма українськими науковцями. Зокрема, О. Савченко, Г. Балл, В. Ковальчук, Л. Божович розглядають навчальну мотивацію як багатокомпонентне утворення, що включає пізнавальні, соціальні й особистісні мотиви. Л. Божович – згадує підхід, у якому мотиви учіння визначаються як спонуки особистості школяра, їхня спрямованість, яка формується в конкретному соціальному контексті (сім'я, школа, суспільство). О. Савченко – зазначає, що мотивація навчання школярів є багатокомпонентною, динамічною і залежить як від вікових, так і від індивідуальних особливостей, а також впливу середовища (школа/сім'я).

Найбільш часто виділяють такі види мотивації як зовнішня та внутрішня.

Внутрішня мотивація сприяє одержанню задоволення від роботи, викликає інтерес, радісне збудження, підвищує самоповагу. Це може бути бажання здійснювати дії для задоволення внутрішніх потреб та цінностей [2].

Зокрема, С. Максименко вважає, що внутрішня мотивація – це процес, у якому важливу роль відіграють індивідуальні переконання, прагнення до самореалізації та внутрішнє усвідомлення значущості професійної діяльності

Зовнішня мотивація заснована на заохоченнях, покараннях та інших видах стимуляції, які або спрямовують, або гальмують поведінку. Зовнішні стимули є ефективними лише тоді, коли збігаються з інтересами дитини. Наприклад комп'ютерними іграми [2].

У науковій літературі трапляються й інші підходи до класифікації мотивації. Зокрема, виокремлюють позитивну мотивацію, що ґрунтується на заохоченнях (наприклад: «працюватиму старанно – отримаю винагороду»), та негативну мотивацію, яка базується на покараннях (наприклад: «якщо запізнюся – отримаю догану»).

Отже, узагальнюючи, мотив можна визначити як внутрішнє спонукання людини, зумовлене її потребами. У цьому контексті мотивацію слід розглядати як систему засобів і способів, що викликають або формують ці спонукання (створюють потреби) [2].

На думку М. Кушніра, у навчальному процесі доцільно використовувати таку класифікацію мотивації:

- негативна – спрямована на уникнення неприємностей;
- змагальна – орієнтована на отримання певної нагороди чи призу;
- позитивна – пов'язана із задоволенням від самого результату діяльності,

коли досягнення мети є винагородою за докладені зусилля.

Згідно з українськими психологами, такими як Л. Орбан-Лембрик, мотивація досягнення успіху є фундаментом для розвитку конкурентоспроможної людини. І навпаки, мотивація уникнення невдачі часто призводить до бездіяльності, пасивності та уникнення труднощів.

Таким чином, навчальна діяльність школярів визначається взаємодією різних типів мотивації, і завдання педагога полягає в тому, щоб сприяти переходу від зовнішньої мотивації до внутрішньої.

Один з найкращих способів підвищити мотивацію будь-якого процесу – гейміфікувати його. Ідеться про використання ігрової механіки в неігровому контексті, зокрема ігрових форматів у навчальному процесі.

Діти надзвичайно сприйнятливі до ігрових механізмів, які викликають у них цікавість і бажання діяти, адже гейміфікація стимулює вироблення дофаміну – гормону радості та мотивації. Отримане задоволення від досягнень у грі надає енергії, зміцнює інтерес до пізнання нового, сприяє підвищенню активності під час виконання завдань і допомагає долати страх перед труднощами. Передчуття винагороди за перемогу викликає у дітей піднесення та азарт, завдяки чому навчання перестає здаватися їм нудним чи обтяжливим. Радість від участі в ігровій діяльності сприяє позитивному ставленню до навчання загалом [3].

Водночас гейміфікація впливає не лише на емоційний стан. Вона підсилює концентрацію, залученість і комунікацію між учнями. Ігровий формат, який утримує увагу, допомагає краще запам'ятовувати інформацію, звертати увагу на деталі й мислити зосереджено. Крім того, гра дозволяє дитині відчувати себе не пасивним спостерігачем, а активним учасником процесу, що проявляє ініціативу та взаємодіє з іншими [4].

Інтегруйте гейміфікацію в навчальні та рутинні процеси, щоб навчити дітей дивитися на світ із цікавістю та підходити з азартом до власного розвитку. Адже дитинство – це час, коли головні життєві уроки можна засвоїти у грі.

Підсумовуючи вище подане, можна сказати, що мотивація навчальної діяльності школярів має багаторівневий характер і може проявлятися у формі внутрішніх та зовнішніх стимулів, позитивних і негативних орієнтирів, соціальних і пізнавальних потреб. Важливим завданням школи є розвиток саме внутрішньої та пізнавальної мотивації, які забезпечують сталість навчальної активності.

Особливе значення у формуванні мотивації має принцип успіху, що дає змогу кожному учневі відчувати власну значимість, подолати страх невдачі та розвинути впевненість у власних силах. Його цілеспрямоване застосування в навчальному процесі сприяє гармонійному розвитку особистості школяра та підвищенню ефективності освітнього процесу загалом.

Список використаних джерел

1. Бех І. Д. Особистісно орієнтоване виховання. Науково методичний посібник. Київ : Либідь, 2003. 204 с.
2. Психологічна діагностика мотивації особистості до навчання в умовах інформаційного суспільства. Н. В. Пророк, Л. О. Кондратенко, Л. М. Манилова та ін. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2020. 131 с.
3. Springer Nature: URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11159-024-10111-8> (дата звернення: 11.10.25).
4. Kim S., Song K., Lockee B., Burton J. Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming. Cham, Switzerland : Springer International Publishing AG, 2018.

РОЗВИТОК ПРАКТИЧНИХ НАВИЧОК РОБОТИ З ОФІСНИМИ, ГРАФІЧНИМИ ТА ХМАРНИМИ СЕРВІСАМИ ПІД ЧАС ПІДГОТОВКИ ДО ОЛІМПІАДИ З ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Порохняк Давид Романович

здобувач другого рівня вищої освіти, спеціальність Середня освіта (Інформатика)
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
porohnyak33@gmail.com

Романишина Оксана Ярославівна

доктор педагогічних наук, професор кафедри інформатики та методики її навчання
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
oksroman@tnpu.edu.ua

У сучасних умовах цифрової трансформації освіти особливої актуальності набуває підготовка учнів до участі в олімпіадах з інформаційних технологій (ІТ), які сприяють розвитку критичного мислення, інформаційної культури, творчого потенціалу та практичних умінь використання сучасних цифрових засобів. Олімпіадні завдання з ІТ відображають комплексність і прикладний характер інформаційних технологій, що потребує від учнів не лише теоретичних знань, а й глибоких практичних навичок роботи з офісними, графічними та хмарними сервісами.

Метою підготовки учнів до олімпіади з інформаційних технологій є формування в них умінь ефективно застосовувати програмні засоби для розв'язання реальних завдань, що відповідають сучасним вимогам цифрового суспільства. Основними завданнями визначено:

- розвиток навичок роботи з офісними програмами (текстові редактори, електронні таблиці, системи керування презентаціями);
- формування вмінь використовувати графічні редактори та інструменти дизайну;
- опанування хмарних технологій для організації, збереження та спільної роботи з даними;
- виховання в учнів системного та алгоритмічного мислення, відповідальності й самостійності в роботі з інформацією [2].

Офісні програми є базовим інструментарієм для виконання більшості завдань олімпіади з інформаційних технологій. Зокрема, Microsoft Office або