

*Чміленко Олена Миколаївна,  
Студентка I курсу магістратури,  
Спеціальності 014 «Середня освіта (Інформатика)»*

*Науковий керівник:  
Кандидат педагогічних наук, доцент  
Біляй, Юрій Петрович*

## **МОТИВАЦІЯ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ ЗА ДОПОМОГОЮ СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**Анотація.** Метою дослідження є ознайомлення із сучасними освітніми технологіями та їх використання на уроках інформатики, як засобу мотивації. Завданням дослідження є розкриття суті поняття «освітні технології» та визначення психолого-педагогічних умов використання сучасних освітніх технологій на уроках інформатики. Об'єкт дослідження: процес навчання інформатики в школі. Предмет дослідження: методика використання сучасних освітніх технологій, як засіб підвищення мотивації навчальної діяльності. Основними методами дослідження є: пошук різноманітних джерел даних, аналіз і структуризація отриманих відомостей, пошук оптимальних методів впровадження сучасних освітніх технологій в освітній процес. Застосування запропонованих освітніх технологій на уроках інформатики сприяє покращенню навчання учнів, за рахунок розвитку творчих здібностей, емоційного сприймання змісту навчання та самостійності мислення. За допомогою розвитку зазначених якостей можна підвищити рівень засвоєння теоретичного матеріалу, його осмислення і розуміння, а також уміння розв'язувати не тільки стандартні завдання, але і вправи в змінній формі.

**Ключові слова:** освітні технології, технологія, "EdTech", мотивація, пізнавальні мотиви, широкі пізнавальні мотиви, інтерактивні методи навчання, інтерактивні навчальні середовища, технології ігрового навчання.

Сучасні зміни, що відбуваються в суспільстві, потребують істотних змін у системі освіти, принципах її організації, формах і методах навчально-виховного процесу, впровадження сучасних технологій навчання і виховання.

Незважаючи на популярність освітніх технологій, вчені не досягли єдності в обґрунтуванні їх теоретичних основ, зокрема у трактуванні терміну.

Термін «технологія» походить від грецького *techne* – мистецтво, майстерність, і *logos* – наука, закон. Тобто «технологія» (дослівно) – це наука (вчення) про майстерність. Поняття «технологія» виникло у зв'язку з розвитком машинної промисловості, а згодом було застосовано щодо освітньої галузі через намагання поширити у навчально-виховний процес виробничі новації [6].

Освітні технології ("EdTech") відносяться до області технологій, присвячених розробці та застосуванню інструментів (включаючи програмне забезпечення, апаратні засоби та процеси), призначені для сприяння освітнього процесу.

Журнал "Дослідження інтерактивного навчання", опублікований асоціацією "Розвиток обчислювальної техніки в освіті", включав наступне перерахування інтерактивних навчальних середовищ, що дає уявлення про технічну сферу діяльності.

- комп'ютерне навчання мови
- комп'ютерні системи оцінки
- спільне навчання з використанням комп'ютера
- розподілені та інтерактивні навчальні середовища
- інтерактивні мультимедійні системи
- інтерактивні симуляції та ігри
- інтелектуальні системи навчання

- системи навчання на базі віртуальної реальності [6]

Терміном «мотивація» в сучасній психології позначаються як мінімум два психічні явища: 1) сукупність стимулів, що викликають активність індивіда і визначальну її активність, тобто систему чинників, детермінуючих поведінку; 2) процес утворення, формування мотивів, характеристика процесу, який стимулює і підтримує поведінкову активність на певному рівні [2;3].

Мотиви досягнення успіхів у навчанні поділяють на пізнавальні мотиви, які пов'язані зі змістом навчальної діяльності і соціальні мотиви, які пов'язані із взаємодією із суспільством. Пізнавальні мотиви в свою чергу поділяються на: широкі пізнавальні мотиви, навчально-пізнавальні мотиви та мотиви самоосвіти [5]. Широкими пізнавальними мотивами є інтерес до нових дивовижних фактів та явищ, оригінальних дедуктивних висновків, до закономірностей у навчальному матеріалі, ключових ідей.

На уроках інформатики ми можемо активізувати пізнавальні мотиви, використовуючи сучасні освітні технології. Досить поширене використання інтерактивних симуляцій та ігор. Технології ігрового навчання – це така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення учня в навчальну гру (ігрове моделювання явищ, "проживання" ситуації). Застосовуючи дані освітні технології на уроці ми можемо здійснювати різні види початкової діяльності. Наприклад, LearningApps.org – онлайн-сервіс, за допомогою якого створюють інтерактивні вправи. Їх можна використовувати в роботі з інтерактивною дошкою, або як індивідуальні вправи для учнів. На сайті доступна велика база завдань, розроблених учителями з різних країн для усіх предметів шкільної програми. Кожен із ресурсів можна використати на своєму уроці, змінити під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль.

Прикладом використання сучасних освітніх технологій на уроках інформатики також може бути веб-квест «Основи інформаційної безпеки». Перед початком проходження веб-квесту учням пропонують відповісти на запитання «Як захистити свої персональні дані від злоумисників, які у будь-який час можуть скористатися ними?»». Даний веб-квест містить різноманітні завдання, які покликані розвивати творчі здібності учнів та підсилювати їхній інтерес до процесу навчання[4].

Останнім часом популярності набувають розподілені та інтерактивні навчальні середовища, так як Prezi, PowToon, Google-form, My Test та інші. Дані технології можна застосовувати як засоби візуалізації теоретичного матеріалу чи як платформи для створення нових творчих завдань.

Отже, під час навчання на уроках інформатики застосування сучасних освітніх технологій як одного з методів мотивації допоможе розвинути комунікативні вміння, творче мислення, креативність, отримати задоволення та зняти напругу, сприятиме саморозвитку особистості учнів. Також це сприятиме реалізації головного завдання школи – готувати молодь до майбутньої практичної діяльності і життя в сучасному інформаційному суспільстві.

#### **Список використаної літератури:**

1. Поняття освітньої технології: веб-сайт. URL: [https://teacher-inc-7.pp.ua/поняття\\_освітньої\\_технології.html](https://teacher-inc-7.pp.ua/поняття_освітньої_технології.html) (дата звернення: 07.04. 2019).
2. Синявський В. В., Сергєєнкова О. П. Психологічний словник: довідник. Київ: Науковий світ, 2007. 274 с.
3. Психологический словарь: веб-сайт. URL: <http://www.voppsy.ru/dictionary.htm> (дата звернення: 07.04. 2019).
4. Чміленко О. М. Веб-квест "Основи інформаційної безпеки": веб-сайт. URL: <https://sites.google.com/std.npu.edu.ua/osn-inf-bez> (дата звернення: 07.04. 2019).
5. Штепа О. С. Мотиваційне здоров'я особистості. *Практична психологія та соціальна робота*. 2012. №8. С.1-4.

6. Educational technology: веб-сайт. URL: [http://edutechwiki.unige.ch/en/Educational\\_technology](http://edutechwiki.unige.ch/en/Educational_technology) (дата звернення: 07.04. 2019).