

## **ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТАРІЮ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТА ДО НАВЧАННЯ У ФОРМАТІ ЗМІШАНОЇ ОСВІТИ**

**Анотація.** У роботі систематизовано теоретичні дослідження проблеми мотивації студентів до навчання у форматі змішаної (дистанційної та онлайн) освіти в умовах пандемії COVID-19, розглянуто можливість використання сучасного інструментарію інформаційно-телекомунікаційних технологій в сфері освіти з метою підвищення мотивації зацікавленості студента до навчального процесу та стабілізації процесу його самоорганізації та самоконтролю в умовах онлайн освіти.

**Ключові слова:** інформаційні технології, інформатизація освіти, гейміфікація, мотивація, Edtech.

**Abstract.** The paper systematizes theoretical studies of students' motivation to study in the format of mixed (distance and online) education in Pandemic time, considers the possibility of using information technology tools in education to increase student interest in the educational process and stabilize the process of self-organization and self-control in online education.

**Key words:** information technologies, informatization of education, gamification, motivation, Edtech.

**Вступ.** На сьогодні, на жаль, увесь світ відчув на собі вплив коронавірусної пандемії, що внесла, мабуть, уже не зворотні зміни в усі сфери людського життя. Звісно ж, не винятком є і система освіти, що змушена була з перших днів оголошення карантину адаптуватись до роботи в нових умовах. Згідно з даними підрозділу ООН з питань освіти та науки ЮНЕСКО близько 70% здобувачів освіти різних рівнів, а це - понад мільярд людей, перейшли на навчання у нових форматах дистанційної освіти [1]. Адже більшість урядів світу, реагуючи на прояви пандемії COVID-19 та намагаючись стримати її поширення, тимчасово повністю або ж частково закривали навчальні заклади.

Очевидно, що освіта вже ніколи не буде такою, як була до початку пандемії COVID-19. Першим це зрозумів бізнес, адже лише за 2020-й рік, сумарні інвестиції в освітні технології склали 16,1 млрд. доларів [2]. Фахівці міжнародної консалтингової компанії Global Market Insights, проаналізувавши

попит суспільства на онлайн освіту та тенденції розвитку даного ринку, стверджують, що світовий ринок онлайн освіти до 2023 року досягне майже 283 млрд. доларів [2], а до 2030 року - 10 трильйонів доларів, причому, половина цієї суми припадатиме на шкільну освіту [3]. Однак, не зважаючи на очевидний розвиток Edtech ринку та значні фінансові інвестиції у розвиток нових платформ та інструментарію для ефективного функціонування дистанційної та онлайн освіти, суспільство, базуючись на вже отриманому досвіді навчання в період пандемії, в своїй більшості не готове до продовження навчання у такому форматі. Для прикладу, згідно з оприлюдненими у червні 2021 року даними онлайн-опитування, проведеного центром прав людини ZMINA - 40% респондентів, що мають дітей шкільного віку, не задоволені ефективністю дистанційної шкільної освіти. З них – 24% назвали таку освіту радше неефективною, а 16% – украй неефективною [4].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Очевидно, що проблеми, надання якісної дистанційної, онлайн освіти та використання освітніх інновацій, не оминули зацікавленості вітчизняних та зарубіжних учених. Для прикладу, у своїх роботах: В. Биков - досліджує проблематику цифрової трансформації суспільства, розвиток комп'ютерно-технологічної платформи вітчизняної освіти [5]; В. Кремінь - мультимодальної мови дистанційного навчання [6]; О. Алексеєва, Д. Загідулін, - симуляційні методики в учбовому процесі [7, 8]; Surma T., Ebner C. – дослідження вебінарів, як форми дистанційного навчання, в розрізі їх ефективності отримання знань та задоволеності ним студентів [9, 10]; М. Конопелько - сучасні тренди на ринку освітніх технологій [4]; Переяславська С., Зіхерманн Г. – гейміфікація освітнього процесу [11, 12].

**Невирішені питання.** Проте, не зважаючи на активні наукові пошуки та значні надбання на теренах надання якісної освіти з використанням сучасних інформаційно-телекомунікаційних (ІТ) технологій, ще недостатньо уваги приділено проблемам мотивації зацікавленості студента до навчального процесу, стабілізації процесу його самоорганізації та самоконтролю в умовах

змішаного навчання, що базується на застосуванні ІТ технологій і потребує подальшого дослідження саме у цьому напрямі.

**Мета роботи.** Узагальнити та систематизувати інформацію щодо цифрової трансформації освіти, розглянути можливості застосування інструментарію ІТ технологій для підвищення мотивації студента до навчання у форматі змішаної освіти посткоронавірусного світу, зокрема проаналізувати перспективи впровадження інструментарію Edtech-стартапів у навчальний процес з метою підвищення мотивації студента до навчання.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Згідно статистичних даних, близько 90% слухачів різноманітних онлайн-курсів не завершують навчання на курсі, з них, 70% припиняють прослуховування навчального матеріалу, ще на початку навчального курсу, після вивчення матеріалу двох-трьох занять, більше 1 млн. школярів у США, не вдається отримати атестат про здобуття освіти, через небажання навчатися [12]. Така ситуація спричинена, як рядом суб'єктивних так і об'єктивних факторів. Традиційні методи навчання, в основному, ґрунтуються на пасивному сприйнятті, наданої інформації. Такий навчальний процес є рутинною працею, що призводить до швидкої втоми та розсіяності. Так, голова громадської спілки «Освіторія» та засновниця національної премії для вчителів-новаторів Global Teacher Prize Ukraine вважає, що освітяни, ще не напрацювали таких моделей онлайн-шкіл, які «не просто передають інформацію, а справді прокачують навички».

Що ж не так з дистанційною та онлайн освітою? Що є деструктивним фактором в процесі змішаного навчання та на що найчастіше скаржаться студенти? Серед факторів, що мають найбільший негативний вплив на студентів в процесі змішаного навчання можемо виділити:

- Складність самомотивації та самоорганізації.
- Відсутність колаборації, живого контакту з викладачем та групою.
- Брак довіри, незрозуміння кінцевої мети.
- Надлишок інформації (фільтрація інформації для запам'ятовування).
- Непродуктивний діалог.

- Погана технічна якість зв'язку.

Кожні 25 років народжується нове покоління і нас цікавить, як сприймає світ наш студент, що його турбує та цікавить. Узагальнені дані опитування, проведеного серед студентів 1-6 курсів навчання різних спеціальностей, наведено на рисунку 1. Респонденти, мали можливість вказати кілька факторів, що мають найбільш негативний вплив, на їх думку, на процес здобуття ними освіти у змішаному форматі (дистанційно та онлайн).

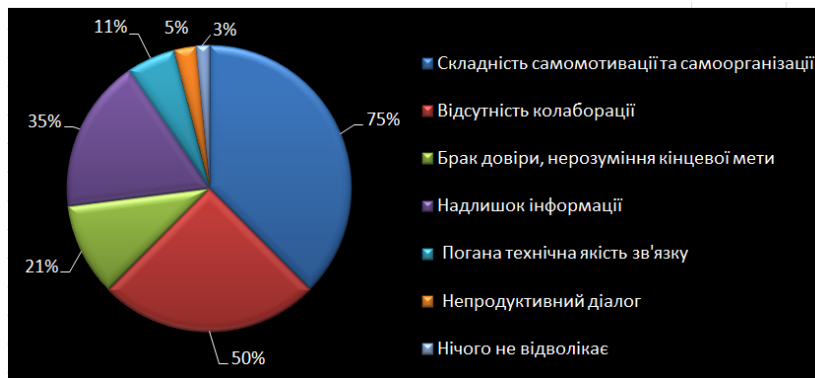


Рис.1. Узагальнення думки респондентів, щодо факторів, що мають найбільш негативний вплив на процес здобуття освіти у змішаному форматі навчання.

Чому саме ці фактори мають найбільш негативний вплив на процес здобуття студентом освіти у змішаному форматі навчання та як можна виправити ситуацію? Потрібно враховувати, що сьогоденні наші студенти це – центеніали (покоління Z), яким властиво швидко переключати увагу. Їм потрібно менше 10 секунд [13], щоб швидко переключити увагу та сфокусуватись на актуальному для них контенті, однак, тривалість уваги коротка – 6-7 хв, вони вважають, що "вони є найкращими в світі multi-taskers" [14], тож часто відволікаються та миттєво відповідають на усі «вспливаючі» повідомлення. Центеніали прекрасно орієнтуються у штучно змодельованих ситуаціях, однак, дуже погано сприймають теорію відірвану від життя, та не схильні до запам'ятовування. Тож, яким повинен бути формат проведення онлайн заняття, щоб студент покоління Z, відчував себе зацікавленим та вмотивованим до навчання та які підходи до процесу навчання й сучасний інструментарій ІТ-технологій може стати у нагоді?

На сьогодні, одними з найперспективніших напрямків, є [2, 3, 14, 15, 16]:

- гейміфікація процесу навчання; – додатки й чат-боти; – мікронавчання;
- VR/AR-формати; персоналізація та адаптивне навчання.

Тож, беручи до уваги, фактори, що мають найбільш негативний вплив на процес здобуття освіти у змішаному форматі навчання поколінням центеніалів та володіючи сучасним інструментарієм ІТ-технологій, можемо стверджувати, що ми маємо усі шанси підвищити мотивацію студента до навчання. У таблиці 1 частково наведено відповідності перспективних напрямків організації змішаного процесу навчання та інструментарію ІТ-технологій вирішенню проблеми мотивації сучасного студента до здобуття освіти.

Таблиця 1

Фактори	Освітні напрямки	Навчальні платформи та інструментарій
Складність самомотивації та самоорганізації	Гейміфікація, мікронавчання, персоналізація, чат-боти	Kahoot, Mentimeter, Canva, Google Keep, Quizziz, 101 Planners, MineTest, Learningapps,...
Відсутність колаборації	Гейміфікація, персоналізація, чат-боти	Zoom, Meet, Teams, Viber, Telegram, Kahoot, Mentimeter, Flippity, ...
Брак довіри, незрозуміння кінцевої мети	VR/AR-формати, персоналізація, чат-боти	Zoom, Meet, Canva, Teams, Viber, Telegram, Classroom, Google Suite, moodle, Kahoot, VR-системи...
Надлишок інформації	Гейміфікація процесу навчання, мікронавчання, персоналізація	Microsoft To Do, 101 Planners, Kahoot, Mentimeter, Learningapps, Quizziz, Flippity, Google Keep,...
Непродуктивний діалог	персоналізація, чат-боти	Viber, Telegram, Zoom, Meet, Teams, Mentimeter, Kahoot, ...

**Висновок.** Ефективність змішаного (дистанційного та онлайн) навчання є прямопропорційно залежною від зацікавленості студента, його самоорганізації та самоконтролю. Для сучасного студента засіб, яким ми викладаємо є важливіший за контент, тож спочатку потрібно привабити емоційний мозок студента. Актуальний контент, яскрава подача матеріалу, колаборація та зворотний зв'язок – складові продуктивного навчання у змішаному форматі, які завжди мотивують студента.

## Література:

1. Офіційний сайт United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) URL: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse> (дата звернення: 20.09.2021)
2. Бігус К. Що потрібно знати про онлайн освіту в Україні. URL: [https://nv.ua/ukr/techno/technoblogs/onlayn\\$osvita\\$v\\$ukrajini\\$ 50128010.html](https://nv.ua/ukr/techno/technoblogs/onlayn$osvita$v$ukrajini$ 50128010.html) (дата звернення: 02.09.2021)
3. Конопелько М. В 2020 році саме у EdTech є шанс виграти. URL: <https://zeh.media/dengi/edtech/1456908-v-2020-godu-imenno-u-edtech-est-shans-vyigrat-kto-zadayet-trendy-narossyskom-rynke-tekhology-v-obr> (дата звернення: 25.09.2021)
4. Офіційний сайт Центру прав людини ZMINA. URL: <https://zmina.info/articles/pravo-dytny-na-osvitu-pidsumky-navchalnogo-roku-z-karantynnyu-osoblyvostyamy/> (дата звернення: 02.09.2021)
5. Биков В.Ю. Цифрова трансформація суспільства і розвиток комп'ютерно технологічної платформи освіти і науки України. Матеріали методологічного семінару НАПН України "Інформаційноцифровий освітній простір України: трансформаційні процеси і перспективи розвитку". За ред. В.Г. Кременя, О.І. Ляшенка. К., 2019. С. 20—26.
6. Кремень В.Г. Мульти模альна мова дистанційного навчання // "Освіта і суспільство", 2020, № 6-7, С. 3
7. Алексеева О.В., Носова М.Н., Улитина О.М., Лычѳва Н.А., Бондарчук Ю.А., Шахматов И.И., Вдовин В.М., Шатилло Г.Ю., Киселѳв В.и., Моисеева Т.Г., Блажко А.А., Николаев В.Ю. Симуляционные методики в учебном процессе медицинского вуза // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 5. – с. 551.
8. Загидуллин Д.Р., Пулявина Н.С. Методика симуляционного обучения как основа стартапа на рынке образовательных технологий (EdTech) // Экономика, предпринимательство и право. – 2021. – Том 11. – № 2. – С. 477-488. – doi: 10.18334/err.11.2.111736 (дата звернення: 20.09.2021).

9. Surma T., Kirschner P. A. Virtual special issue computers in human behavior technology enhanced distance learning should not forget how learning happens. *Computers in Human Behavior*. 2020. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106390> (дата звернення: 20.09.2021).

10. Ebner C., Gegenfurtner A. Learning and satisfaction in webinar, online, and face-to-face instruction: A meta-analysis. *Frontiers in Education*. 2019. URL: <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00092> (дата звернення: 20.09.2021).

11. Переяславська Переяславська С. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти / С. Переяславська, О. Смагіна // Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. - 2019. - Вип. спецвип.. - С. 250-260.

12. Жолубак Л.В. Гейміфікація як інструмент підвищення мотивації студента до навчання / Л.В. Жолубак, Х.В. Мечус, О.О. Смотр // збірник матеріалів Десятої Міжнародної наукової конференції студентів та молодих вчених «Сучасні інформаційні технології - 2020» «Modern Information Technology - 2020» (14-15 травня 2020 р., м.Одеса) / МОН України; Одес. Нац. політех. ун-т ; Ін-т комп'ют. систем. – Одеса : Наука і техніка, 2020. –с. 220-221.

13. Бумери, міленіали, покоління Z – хто це? Розбираємось у теорії. URL: <https://life.pravda.com.ua/society/2020/02/9/239843/> (дата звернення: 05.09.2021)

14. Електронний ресурс спільноти для навчання та викладання «Прагни Вище». URL: <http://gohigher.org/chi-mozhut-socialni-media-pidvishiti-zaluchenist-studentiv> (дата звернення: 11.09.2021).

15. Малець І.О. Використання сервісів Microsoft Office 365 для мотивації активності студентів // І.О. Малець, О.О. Смотр // Міжнародна наукова конференція ISDMCI'2018 “Інтелектуальні системи прийняття рішень та проблеми обчислювального інтелекту” 21-27 травня 2018 року смт. Залізний Порт, Україна – С. 176-177.

16. Коротенко О. Онлайн-освіта: як здобувати знання в епоху діджиталізації. URL: <https://bazilik.media/onlajn-osvita-iak-zdobuvaty-znannia-v-epokhu-didzhytalizatsii/> (дата звернення: 20.09.2021).