

# СУЧАСНІ ІНСТРУМЕНТИ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ТА РІВНЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ

Северин Н. В.

*Україна, Харків, Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут»*

Сучасне українське суспільство спрямоване на покращення якості освіти та підвищення мотивації здобувачів вищої освіти до навчання, що значно впливає на посилення конкурентоспроможності ЗВО та підготовку молодих фахівців. З цією метою у навчальних закладах постійно відбувається пошук нових технологій, методик, методів викладання. Дистанційне навчання, яке в сьогodнішніх умовах набуло широкого використання, вимагає від викладачів пошуку нових способів залучення студентів до навчального процесу, мотивації всіх учасників навчального процесу та підвищення його ефективності. Використання активних методів навчання, новітніх інформаційних технологій в освітньому процесі є важливим і ефективним інструментом підвищення успішності для закладів освіти всіх рівнів. Так, дослідники зазначають, що зараз відбувається налагодження українськими ЗВО співпраці з європейськими навчальними закладами у сфері навчальної та наукової діяльності, студентські міжнародні обміни, можливість здобуття другої вищої освіти та навчання за магістерськими програмами за кордоном. Тож сучасні інформаційні технології мають бути ефективним інструментом для полегшення засвоєння знань, трансформації навчання в активне, комунікативно спрямоване, цікаве, наочне, індивідуальне [1: 92].

Викладання української мови іноземним студентам зараз пов'язане з певними труднощами. Загальновідомо, що вивченню мови сприяє знаходження іноземців у мовному середовищі, спілкування з носіями мови, знайомство з культурними традиціями, звичаями, обрядами тощо. Однак у сьогodнішніх умовах це неможливо, тому викладачі мають у відведений розкладом занять час встигнути все: навчити іноземних студентів користуватися стандартними мовними конструкціями, сформувані навички спілкування у різних ситуаціях, навчити правил письма, приділити достатню увагу науковому стилю мовлення, необхідному при опануванні мовою професійного навчання. Тому пошук та впровадження у навчальний процес нових методологічних підходів, комунікативних методик, інноваційних технологій значно покращить процес оволодіння чужою мовою іноземними студентами.

Серед технологій, що стали зручним інструментом як за умов очного, так і дистанційного навчання, можна назвати ігрову навчальну платформу «Kahoot», яка на сьогodні визнана однією з найпопулярніших платформ ігрового навчання та використовується в Національному технічному університеті «Харківський політехнічний інститут» (НТУ «ХПІ»). Вона є результатом дослідницького проєкта Lecture Quiz, розпочатого у Норвезькому університеті природничих і технічних наук у 2006 році. Протягом кількох років досліджень

та експериментів було розроблено та оцінено кілька прототипів [2] і з'ясовано, що «Лекція-вікторина» підвищила мотивацію, залучення студентів до занять і сприйняття навчання через посередництво цікавих соціальних навчальних заходів [3; 4]. У вересні 2013 року Kahoot був заснований для загального користування на базі лекційної вікторини, його умовою було вміння вчителя створювати власний контент, грати у вікторини та оцінювати учнів, а учні могли приєднатися анонімно та грати без відчуття незручності, змагатися, веселитися, вчитися. При проведенні дистанційних занять викладачеві іноді важко концентрувати та підтримувати увагу студентів, особливо при поясненні складної теми, у такій ситуації підготовка тесту Kahoot з невеликими паузами та цікавими запитаннями на тему уроку стає кращою альтернативою.

Kahoot з підтримкою відео, музики, зображень, підрахунку балів позитивно сприймається викладачами і студентами, активізує клас при розв'язанні навчальних проблем, позитивно впливає на результати іспитів, підвищує успішність, покращує відвідуваність занять та емоційний стан студентів. Протягом останніх років в НТУ «ХП» було створено цілу низку науково-популярних ігор у сфері ІТ технологій, фізики, хімії, іноземних мов.

Платформа «Kahoot» є зручним сучасним інструментом у здійсненні очного і дистанційного навчання. Вона дає можливість створювати цікаві тести, текстовий матеріал, математичні символи тощо, тому використання цієї ігрової навчальної платформи позитивно впливає на якість освітнього процесу.

#### **Список використаних джерел:**

1. Колонута Д. К. Сучасні технології у викладанні іноземних мов / Наук. Вісник Ужгород. нац. ун-ту. С. 92–94.
2. Wang A. I., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review, Computers & Education, Volume 149, 2020, 103818. Pp. 1–22.
3. Wang, A. I., Ofsdal, T., & Morch-Storstein, O. K. An evaluation of a mobile game concept for lectures. In Proceedings of the 2008 21st conference on software engineering education and training. IEEE Computer Society. 2008.
4. Wu, B., Wang, A. I., Borresen, E. A., & Tidemann, K. A. Improvement of a lecture game concept – implementing lecture quiz 2.0. In Proceedings of the 3rd international conference on computer supported education. 2011. Pp. 26–35.

## **ВПЛИВ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ НА ЯКІСТЬ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ**

**Селіна І. Л.**

*Україна, Харків,*

*Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна*

Сучасна освіта неможлива без залучення нових підходів, різних методів та інформаційних комп'ютерних технологій. Ефективність їх використання на заняттях у закладах вищої освіти, зокрема на заняттях української мови як іноземної, неможливо оскаржити. Завдяки їхньому впровадженню підвищується