МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: **«ФОРМУВАННЯ ТА КОРЕКЦІЯ МОТИВАЦІЇ УЧІННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0133
спеціальності 013 «Початкова освіта»
освітньої програми «Початкова освіта»
В. В. Грудіна

Керівник: доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к.пед.н., доцент
_____О. В. Гузенко

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к.пед.н., доцент
__ _____ Л. М. Шульга

Запоріжжя
2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології
Кафедра дошкільної та початкової освіти
Рівень вищої освіти магістерський
Спеціальність 013 «Початкова освіта»
Освітньо-професійна програма «Початкова освіта»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри_____

«____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Грудіній Вікторії Вадимівні

1. Тема роботи: «Формування та корекція мотивації учіння молодших школярів»,
керівник роботи Гузенко Оксана Вікторівна, кандидат педагогічних наук, доцент затверджені наказом ЗНУ від «24» вересня 2024 р. № 1446 – с.

2. Строк подання студентом роботи: 1 грудня 2024 р.

3. Вихідні дані до роботи: матеріали педагогічної практики, курсових робіт

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): проаналізувати поняття та виявити особливості формування та корекції мотивації учіння молодших; виявити та обґрунтувати педагогічні умови формування та корекції мотивації учіння молодших школярів; розробити методичні рекомендації щодо застосування онлайн-ігор для формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

5. Перелік графічного матеріалу: 3 таблиці; 16 рисунків з результатами досліджент.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Консультант	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Гузенко О.В.	05.02.24 р.	05.02.24 р.
Розділ 1	Гузенко О.В.	11.03.24 р.	11.03.24 р.
Розділ 2	Гузенко О.В.	06.05.24 р.	06.05.24 р.
Висновки	Гузенко О.В.	09.09.24 р.	09.09.24 р.
Додатки	Гузенко О.В.	14.10.24 р.	14.10.24 р.

7. Дата видачі завдання: 05.02.24 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	жовтень-листопад	виконано
2	Написання вступу	листопад	виконано
3	Написання першого розділу	грудень-квітень	виконано
4	Написання другого розділу	травень-вересень	виконано
5	Написання висновків	вересень	виконано
6	Оформлення додатків	жовтень	виконано
7	Оформлення роботи, рецензування	жовтень-листопад	виконано
8	Захист	грудень	

Студент _____ ____Грудіна В.В.___
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи Гузенко О.В.
(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 68 с., 74 джерела, 3 додатка.

Мета дослідження – теоретичне обґрунтування формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

Об’єкт дослідження – процес формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

Предмет дослідження – засоби формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

Методи дослідження: теоретичні: аналіз та синтез – систематизація наукових праць, визначення сутності поняття «мотивація учіння», уточнення особливостей використання онлайн-ігор у формуванні та корекції мотивації учіння молодших школярів; порівняння та узагальнення – порівняння підходів до формування та корекції мотивації учіння, узагальнення результатів попередніх досліджень та виявлення основних тенденцій у цій галузі; емпіричні: анкетування – стан сформованості мотивації учіння молодших школярів.

Теоретичне значення: визначено особливості формування та корекції мотивації учіння молодших школярів та виявлено рівні сформованості мотивації учіння молодших школярів.

Практичне значення: обґрунтування педагогічних умов для формування та корекції мотивації учіння молодших школярів та розробка методичних рекомендацій щодо застосування онлайн-ігор як засобу формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

Результати дослідження можуть бути використані вчителями з метою підвищення ефективності формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

Галузь використання: заклади початкової освіти.

ФОРМУВАННЯ, МОТИВАЦІЯ УЧІННЯ, ОНЛАЙН-ІГРИ, МОЛОДШИЙ ШКІЛЬНИЙ ВІК.

SUMMARY

Hrudina V. V. Formation and correction of study motivation of junior schoolchildren

The qualification work consists of an introduction, 2 parts, findings, a list of references (74 items, 4 of foreign origin), and 3 addenda on 6 pages.

The work devoted to the problem of formation and correction study motivation of junior schoolchildren. The formation of learning motivation among the younger generation, including schoolchildren, is one of the most important needs of modern Ukrainian society.

The research purpose: to provide theoretical grounds of formation and correction of learning motivation of junior schoolchildren.

To research tasks:

– to provide theoretical grounds of formation and correction learning motivation of junior schoolchildren;

– to analyze the current level of formation of learning motivation of junior schoolchildren;

– to identify and to characterize pedagogical conditions of formation and correction of learning motivation of junior schoolchildren through online-games;

– to make recommendation for formation and correction of learning motivation of junior schoolchildren through online-games.

The research object: the process of formation and correction of learning motivation of junior schoolchildren.

The research subject: ways of forming and correction the learning motivation of junior schoolchildren.

The part 1 “Theoretical backgrounds of forming and correction of learning motivation of junior schoolchildren” consider analyze of psychologic and pedagogic

literature, provided theoretical grounds of formation and correction of learning motivation of junior schoolchildren.

The part 2 “Formation and correction of learning motivation of junior schoolchildren through online-games” analyzed the current level of formation of learning motivation of junior schoolchildren, identified and characterized pedagogical conditions of forming and correction of learning motivation of junior schoolchildren through online-games, made methodical recommendations for forming and correction learning motivation through online-games.

The results of the study can be used by teachers and heads of primary education institutions to improve the effectiveness of the formation and correction of learning motivation of junior schoolchildren.

Keywords: formation, study motivation, online-games, junior schoolchildren.

ЗМІСТ

Вступ…… 8

Розділ 1. Теоретичні основи формування та корекції мотивації учіння молодших школярів……... …….. 11

1.1. Мотивація навчальної діяльності: поняття, структура, функції…… 11

1.2. Психолого-педагогічні фактори, що впливають на мотивацію учіння молодших школярів.…… 16

1.3. Методи формування та корекції мотивації учіння молодших школярів 25

Розділ 2. Формування та корекція мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор:……..…… 33

2.1. Результати констатувального етапу дослідження щодо сформованості мотивації учіння у молодших школярів ……..… 33

2.2. Педагогічні умови формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор ….…….. 40

2.3. Методичні рекомендації щодо формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор….…… 55

Висновки……... 68

Список використаних джерел…….…… 72

Додатки……..…… 81

ВСТУП

Однією з нагальних потреб сучасного українського суспільства є формування у молодого покоління, й зокрема школярів, мотивації учіння. Вважаємо, що ефективність освітнього процесу зростає за умови підвищення мотивації.

Закцентуємо, що швидкоплинність потоку інформації у сучасному світі вимагає від підростаючого покоління вміння орієнтуватися у цій інформації та ефективно здобувати нові знання. Актуальність цих вимог важлива не лише для старшокласників, а й для молодших школярів. Вважаємо, що дослідження формування та корекції мотивації учіння є актуальними та своєчасними особливо під час повномасштабної війни, адже на тлі цього погіршилися навчальні результати учнів.

У Державній національній програмі «Освіта» («Україна XXI століття»), поставлено завдання формування освіченої особистості, становлення її фізичного, соціального і психічного здоров'я. Задля досягнення цих завдань особливого значення набуває вивчення формування мотивації учіння у молодших школярів. Підкреслимо, що важливість даного питання визначена також в нормативно-правових документах, таких як, Закон України «Про освіту», Державний стандарт початкової освіти та інші, які спрямовані на розвиток активної, творчої та гармонійної особистості. З огляду на це Нова українська школа має допомагати учневі сформувати мотивацію учіння.

Вивчення проблем мотивації учіння не принципово новим напрямом у дослідженнях. Так теоретико-методологічні засади проблеми мотивації досліджувалися в роботах Д. Ельконіна, Г. Костюка, В. Мерліна, Ж. Нюттена, С. Рубінштейна, В. Семиченко, Х. Хекхаузена та інших.

Теоретико-прикладні аспекти формування мотивації учіння у дітей шкільного віку розкрито в працях О. Амоші, Л. Балабанова, М. Белопольського, О. Єгоршіна,

А. Кібанова, О. Кендюхова, А. Колота, Т. Логутової, Н. Огороднікової, І. Павленка, О. Чернушкіної.

Аналіз наукових джерел із проблеми формування та корекції мотивації учіння дає змогу стверджувати, що більшість робіт присвячено питанням формування мотивації учіння старших школярів та студентської молоді. Водночас процес формування та корекції мотивації учіння у дітей молодшого шкільного віку засобами онлайн-ігор залишається поза належною увагою дослідників.

Таким чином, актуальність проблеми формування та корекції мотивації учіння у молодших школярів зумовили вибір теми кваліфікаційної роботи: «Формування та корекція мотивації учіння молодших школярів».

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор.

Завдання дослідження:

1. Обґрунтувати теоретичні основи формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

2. Проаналізувати поточний рівень сформованості мотивації учіння у молодших школярів.

3. Виявити та обґрунтувати педагогічні умови формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор.

4. Розробити методичні рекомендації щодо формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор.

Об’єкт дослідження – процес формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

Предмет дослідження – засоби формування та корекції мотивації учіння молодших школярів.

Для досягнення мети та завдань дослідження використано такі методи:

– теоретичні: аналіз філософської, соціологічної, психологічної, педагогічної літератури для визначення об’єкта, предмета, мети дослідження,

формулювання його завдань; синтез, порівняння, класифікація, систематизація й узагальнення теоретичних та емпіричних даних для розроблення основних підходів до формування та корекції мотивації учіння молодших школярів, теоретичного обґрунтування педагогічних умов формування мотивації учіння молодших школярів.

– емпіричні: діагностичні для визначення рівнів сформованості у молодших школярів мотивації учіння.

– статистичні: метод математичної статистики для визначення валідності та надійності одержаних результатів.

Теоретичне значення: обґрунтовано теоретичні основи формування та корекції мотивації учіння молодших школярів та виявлено педагогічні умови формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор

Практичне значення одержаних результатів визначено розробленням методичних рекомендацій щодо формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор.

Результати дослідження можуть бути використані вчителями, керівниками закладів загальної середньої освіти з метою підвищення ефективності виховної роботи з молодшими школярами, оптимізації взаємодії сім'ї та школи, підвищення педагогічної культури батьків.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (74 найменування). Загальний обсяг – 85 сторінок, обсяг основного тексту – 68 сторінки.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ТА КОРЕКЦІЇ МОТИВАЦІЇ УЧІННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

1.1. Мотивація навчальної діяльності: поняття, структура, функції

Будь-яка діяльність виконується під впливом мотивів (зовнішніх, внутрішніх).

У наукових джерелах мотивацію визначають як сукупність факторів, які спонукають людину до активної діяльності. Рівень ефективності навчальної діяльності значною мірою залежить від мотиваційних чинників. У психології аксіоматичним є положення, що навчальна мотивація, яка включає пізнавальні процеси та зацікавленість у навчанні, сприяє досягненню найкращих результатів [64, с. 35].

Для визначення сутності та структури мотивації учіння для нас важливо розглянути підходи до розуміння мотивації учіння, оскільки вважаємо, що формування мотивації учіння є результатом цілеспрямованого впливу суб'єктів виховання, зокрема, держави, родини, педагогів.

«Великий тлумачний словник сучасної української мови» визначає мотив як підставу, привід для якої-небудь дії, вчинку; причину, а мотивацію як заохочення учнів до вивчення певного предмету, дисципліни, пояснення необхідності навчання у школі [11, с. 692].

У ході аналізу довідникової літератури, першоджерел та періодики було з'ясовано, що існують різні підходи до визначення цього поняття. Так, для більшості авторів мотивація учіння – це сукупність мотивів, які спонукають людину до будь-якої діяльності, зокрема, учіння (А. Дербеньова, С. Заньова., С. Гончаренко., Н. Кічук, С. Пільчевський, Ю. Приходько).

Філософія розглядає мотивацію як рушійну силу соціальних процесів. Мотивація розуміється як цілісний механізм [52, с. 13].

Психологічна наука виділяє два види мотивації – позитивну і негативну. Під негативною мотивацією розуміється «спонукання, яке може бути викликано виникненням певних незручностей, покарань, що можуть трапитись у випадку невиконання діяльності» [69, с. 132].

В «Українському педагогічному словнику» С. Гончаренко визначає, що основою мотивації людини є її потреби. Внаслідок усвідомлення первинних (уродженних) і вторинних (матеріальних) потреб у людини з'являються спонуки до дії завдяки яким ці спонуки задовольняються. У шкільному віці провідним є навчальний мотив. Важливе значення мають моральні мотиви поведінки. Виховання і закріплення правильних мотивів поведінки є важливим завданням педагога [11, с. 217].

Дослідження показало, що результативність навчальної діяльності визначається не лише обсягом засвоєних знань, але й прагненням учня до навчання, самоствердження та досягнення високих результатів. Чим вищий рівень мотивації та більша кількість стимулів до навчання, тим вищих результатів може досягти дитина. Формування в учня позитивної навчальної мотивації є ключовою основою ефективного навчального процесу.

Таким чином, на сьогодні в науці немає одностайної думки щодо природи феномена мотивації. Дослідники розглядають навчальну мотивацію як процес дій і мотивів, що відображає спрямованість особистості на активне засвоєння змісту освіти [63, с. 101].

Таким чином, мотивація – це сукупність мотивів, приводів, що спонукають до дії. Мотиви є важливим фактором для поведінки, діяльності і формування особистості дитини. Формування правильних мотивів є важливим завданням педагога.

Мотивація до навчання впливає та обумовлює успішність учнів та вважається

необхідною умовою навчання в школі. Через війну в Україні відчутним є зниження мотивації дітей.

У ході дослідження з’ясовано, що навчальна мотивація має свою структуру і характеризується динамічністю. Структуру навчальної мотивації складають внутрішня і зовнішня мотивації. Навчальні мотиви школярів можуть бути внутрішніми (направленими на пізнання) і зовнішніми (соціальні мотиви). З віком у людини відбуваються зміни в потребах, мотивах та їх структурі. Мотиваційні тенденції можуть включати орієнтацію як на сам процес, так і на результат, а також на оцінку вчителя чи уникнення неприємностей. Мотиви навчальної діяльності розрізняють за змістовими та динамічними характеристиками. Серед змістових характеристик навчальної мотивації виділяють наявність особистісного значення навчання для учня, дієвість мотиву (його реальний вплив на навчання та поведінку), місце мотиву в структурі мотивації, самостійність його виникнення та прояву, рівень усвідомленості мотиву, а також його поширеність на різні типи навчальної діяльності, предмети та форми завдань. Основними динамічними параметрами мотивів є стійкість (учень вчиться не дивлячись на несприятливі умови, він не може не вчитись), модальність (емоційне забарвлення) яка може бути позитивною і негативною. Прояви мотивів відображаються через їх силу, виразність, швидкість виникнення тощо. На наявність мотивації може вказувати, зокрема, час, який учень витрачає на виконання завдань, а також кількість виконаних завдань. Мотивація навчальної діяльності виконує кілька функцій: спонукальну, організуючу та смислотвірну, де остання є провідною, оскільки надає навчальній діяльності особистісного змісту і значущості та визначає прояв інших функцій. У процесі навчання тип мотивації змінюється під впливом успіхів чи труднощів, а також життєвих орієнтацій учня. Спочатку навчально-пізнавальний мотив лише починає діяти, потім стає домінуючим, самостійним і, зрештою, усвідомлюваним. Формування цього мотиву залежить від організації навчальної діяльності. Мотивація стає сильнішою, коли спрямована на способи діяльності, а не лише на її

результати. Високий рівень інтелектуального розвитку є ключовою умовою становлення стійкої навчальної мотивації, оскільки між рівнем розумового розвитку і рівнем мотивації існує взаємозалежність. Рівень навчальної мотивації опосередковано відображається через показники успішності, відвідуваності та сформованість дисципліни школярів [61].

Сучасні психологи та педагоги виділяють такі рівні навчальної мотивації:

Так перший рівень – це високий рівень навчальної мотивації. Такі учні беззаперечно виконують вимоги вчителя, вони мають високі успіхи у навчанні та їм цікаво здобувати нові знання.

Другий рівень визначаємо, як гарна шкільна мотивація. Навчальна діяльність є успішною. Даний рівень є середньою нормою.

Наступний третій рівень визначає позитивне ставлення до школи, але школа приваблює таких дітей поза навчальною діяльністю. В таких дітей школа викликає позитивні відчуття, проте вона їм подобається не навчання, а спілкуванням. На питання «Чим тобі подобається школа?» вони часто відповідають: «Тому що тут є друзі». Їм подобається відчувати себе учнями, мати гарне шкільне приладдя. Пізнавальний мотив у них сформований дещо менше і навчання є для них малопривабливим.

Четвертий рівень – низька навчальна мотивація. Такі учні виявляють небажання відвідувати школу, часто прагнуть уникнути занять. Під час уроків вони нерідко займаються сторонніми справами або грають в ігри, що негативно впливає на їхню навчальну діяльність та призводить до труднощів у навчанні.

П’ятий рівень – негативне ставлення до школи, що характеризується шкільною дезадаптацією. Учні цього рівня мають значні труднощі у навчанні та проблеми у взаємодії з однолітками і вчителями. Школа для них часто асоціюється з ворожим середовищем, і перебування в ній стає для них психологічно обтяжливим. У деяких випадках ці учні можуть проявляти агресивну поведінку, відмовлятися від виконання завдань та дотримання встановлених правил і норм.

Часто у таких школярів спостерігаються ознаки нервово-психічних розладів [65].

Завдяки мотивації учні можуть мають бажання здобувати знання, ходити до школи. Це актуалізує необхідність вивчення й запровадження в педагогічну практику умов, які б корегували мотивацію молодших школярів. Важливе місце серед таких умов належить взаємодії сім'ї та школи, ігри та вправи.

На нашу думку, мотивація учіння є багатогранним явищем, що охоплює різні аспекти, які взаємодіють і доповнюють один одного, зокрема суспільні ідеали, зміст освітнього процесу, індивідуальні мотиви учня, його інтереси та захоплення. Відповідно, корекція мотивації не обмежується лише підвищенням прагнення до навчання, а передбачає також розвиток і ускладнення мотиваційної сфери. Це включає формування нових, більш зрілих і часом суперечливих зв'язків між різними мотивами та спонуками. Завдання вчителя полягає у спрямованій роботі з цими компонентами мотивації, з метою їх гармонійного розвитку.

Встановлено, що мотивація учіння поділяється на зовнішню та внутрішню. Зовнішня мотивація формується під впливом соціального середовища, до якого належать друзі, батьки, учителі, а також зовнішні стимули, такі як необхідність скласти контрольну роботу або отримати похвалу.

Отже, існують наступні фактори мотивації дитини: зовнішні та внутрішні і саме від них залежить інтерес учня до навчання.

У контексті нашого дослідження цікавим є такий поділ мотивів навчальної діяльності молодших школярів:

– пізнавальні мотиви: прагнення до опанування нових знань, академічних навичок, бажання до самоосвіти та спрямованість на вдосконалення методів отримання знань;

– широкі пізнавальні мотиви: орієнтація на освоєння нової інформації, зокрема фактів, явищ, закономірностей;

– навчально-пізнавальні мотиви: націленість на засвоєння способів набуття знань та прийомів самостійного навчання;

– мотиви самоосвіти: орієнтація на здобуття додаткових знань і створення програми самовдосконалення;

– соціальні мотиви: прагнення до взаємодії учня з соціальним оточенням;

– широкі соціальні мотиви: відповідальність, обов'язок, усвідомлення соціальної значущості своєї навчальної діяльності;

– вузькі соціальні або позиційні мотиви: бажання зайняти певну позицію у відносинах з іншими, отримати їхню підтримку і схвалення;

– мотиви соціальної співпраці: орієнтація на взаємодію та різні форми співпраці з іншими людьми [47, с. 23-30].

Отже, ціль початкової ланки шкільного навчання – розвинути в дітей такий мотиваційний механізм, котрий давав би їм спромогу провести процес самореалізації, саморозвитку щоб, в подальшому не згасала пізнавальна потреба протягом життя, мала вплив в майбутньому [14].

1.2. Психолого-педагогічні фактори, що впливають на мотивацію учіння молодших школярів

У своєму дослідженні ми зазначали, що мотивацію поділяють на внутрішню і зовнішню. Мотивація є внутрішньою коли індивід самостійно бере участь у діяльності, не очікуючи жодної винагороди, має інтерес до здобуття знань та отримує задоволення від самого процесу навчання. Тому така мотивація вважається найкращою формою. Здобувач освіти, який пише текст, тому що він цього хоче і це йому подобається має внутрішню мотивацію. Проводячи діяльність здобувач освіти повністю залучається у процес роботи і вона йому коштує найменших зусиль.

Зовнішня мотивація походить від будь-яких зовнішніх факторів: похвала, тиск із боку вчителя, батьків, покарання, винагорода, потреба у визнанні, почуття провини. У цьому випадку здобувач виконує дію, тому що вона нав'язана йому або

тому що він нав’язує її собі сам. Він робить це з наміром отримати наслідок, який не має відношення до самого діяння [39].

Численні дослідження показують, що внутрішня мотивація є більш ефективною стратегією, ніж зовнішня. Учні із внутрішньою мотивацією значно менше порушують дисципліну і з більшим задоволенням ходять до школи [14].

Як зазначають Е. Дісі та Р. Раян, дослідження виявили, що причиною зниження внутрішньої мотивації часто є винагорода; похвала, зовнішній зв’язок мають функціональний вплив на внутрішню мотивацію та якість виконання робіт у навчальній сфері. Внутрішня мотивація залежить від інтересів особистості і не потребує винагород, однак вимагає задоволення базових психологічних потреб. Сама ж внутрішня мотивація є базовою та виконує функцію розвитку людини протягом усього життя. Дослідники вказують, що у дитинстві внутрішня мотивація проявляється у дослідницькій діяльності дитини і має більшу стійкість, якщо батьки мають близькі стосунки з дитиною і надають їй автономність. Було виявлено три рівні розвитку внутрішньої мотивації: ситуативний, ситуативно-ціннісний та суб’єктно ціннісний. На ситуативному рівні внутрішня мотивація з’являється у результаті задоволення в діяльності базових психологічних потреб, що визначається рисами самої діяльності. Наприклад, учень виконує навчальне завдання. По ходу його виконання він розуміє, що в нього виходить, що його підтримують і допомагають. Внаслідок цих особливостей діяльності значно підвищується ймовірність появи внутрішньої мотивації. На ситуативно-ціннісному рівні зовнішні фактори вже не так впливають. Внутрішня мотивація з’являється у разі виконання значимої, цінної діяльності. Суб’єктно-ціннісний рівень визначається набуттям цінності не окремої діяльності, а навчання в цілому. Навіть якщо учень виконує не цікаву роботу, педагог йому не подобається, він все одно знайде для себе щось цінне у цій діяльності. Було виявлено, що більш високий рівень внутрішньої мотивації був у творчих людей. Феномен мотиваційної зараженості виявляється в ситуації взаємодії людини з різними мотиваційними

системами. Дослідження виявило, що даний феномен проявляється вже в дітей 5-річного віку. Учні починають проявляти внутрішню/зовнішню мотивацію в залежності від того, яку мотиваційну стратегію використовували по відношенню до них. У дослідженнях, проведених у школі мотиваційної зараженості не виявили, про те виявили зараження зовнішньою мотивацією. Саме цей тип мотивації передавався від учителів до учнів, легко і просто [32].

Кожна тактика виховання має як свої переваги, так і недоліки. З однієї сторони, дитину легше спонукати ззовні - обіцяєш винагороду чи покарання, і все готово. Для внутрішнього мотивування батькам або вчителю треба мати великий запас терпіння та креативності. Щоб дитина відчувала, що навчання це не нудна справа, а цікаве заняття необхідно створити ситуацію гри, і забезпечити школяру відчуття вибору, і забезпечити добрий зворотній зв'язок. Вчений В. Чирков виявив, що при внутрішній мотивації учні обирають більш складні завдання, бажання працювати є тривалим і стійким, а творчі завдання які потребують нестандартного підходу виконуються краще. Діяльність внутрішньо мотивованих школярів супроводжується радістю і задоволеністю, а показник креативності збільшується. У школярів більшає рівень поваги до себе, вони краще засвоюють теоретичний матеріал, мнемічні процеси поліпшуються. В той час, як при зовнішній мотивації поведінка є нетвердою, вона зникає одночасно зі стимулом. В учнів, у яких переважає зовнішній рівень мотивації знижується якість виконання творчих завдань, вони обирають найлегші задачі для виконання. Діти краще виконують стандартні задачі, при цьому знижується рівень креативності і спонтанності, з'являються негативні емоції [31].

А. Дусавицький зазначає, що за умов внутрішньої мотивації учні здатні без додаткових зусиль засвоювати більш складний матеріал, ніж той, що є в шкільній програмі. Крім того, вже наприкінці третього класу пізнавальний інтерес перетворюється на особисту якість школяра [17].

Особливістю початкової школи є адаптація дитини до навчальної діяльності.

У мотиваційній сфері першокласників ще не сформовані мотиви, які б спрямовували їхню діяльність на активне засвоєння нових знань і оволодіння способами навчання. До початку шкільного навчання у дітей зберігається потреба орієнтуватися на цілі, поставлені дорослими. Завданням учителя є забезпечення формування таких мотивів, які зможуть підтримувати інтерес до навчання протягом усього шкільного періоду.

У молодшому шкільному віці мотивація розвивається за кількома напрямами. Зокрема, широкі пізнавальні мотиви поступово трансформуються у навчально-пізнавальні, що зосереджуються на засвоєнні способів здобуття знань. Широкі соціальні мотиви з часом переходять від загального, поверхового сприйняття значення навчання до усвідомлення його необхідності та важливості для власного розвитку.

Прагнення здобути схвалення вчителя пов’язане з вузькими соціальними мотивами. Мотиви, що відображають колективну діяльність, характерні для молодших школярів, однак на цьому етапі вони проявляються лише в загальних рисах.

Учні, які вперше приходять до школи, лише починають розуміти навчальні цілі, поставлені вчителем, і виконувати дії відповідно до його інструкцій. Важливим завданням є розвиток у школярів здатності самостійно визначати навчальні цілі, що можливо за умови правильно організованого навчального процесу. На цьому етапі поступово формується вміння співвідносити поставлені цілі зі своїми можливостями.

Структура мотивів навчальної діяльності змінюється в процесі індивідуально-вікового розвитку учнів.

Зазвичай, до першого класу дитина приходить позитивно вмотивованою. Для того, щоб зберегти і зміцнити позитивну мотивацію дії вчителя повинні бути спрямовані на формування стійкої мотивації.

У молодшому шкільному віці позитивне ставлення дитини до школи

зумовлене, з одного боку, безпосереднім інтересом до навколишнього світу, а з іншого – прагненням брати участь у суспільно значущій діяльності. Водночас відставання від однолітків у навчальних досягненнях викликає у школярів негативні переживання.

Відзначаючи процес розвитку навчальної мотивації з першого по третій класи, можемо зробити висновок, що першочергово у дітей виявляється зацікавленість зовнішньою стороною навчання (носіння портфелю, пеналу), потім до перших результатів навчання (написання літер), і лише потім до процесу навчання, а ще пізніше – до способів отримання нових знань.

У початкових класах в процесі навчальної діяльності також зазнають певних змін пізнавальні мотиви. А саме в учнів прокидається інтерес до закономірностей, противагу інтересу до фактів. Починають проявлятися форми самоосвіти, але в загальному значенні. Це може проявлятися у періодичному читанні книг, енциклопедій.

У четвертому класі, як і в першому, присутня зацікавленість, в першу чергу до найпростіших предметів, але й вона недостатньо стійка [20].

Відомо, мотивація в молодшій школі важлива для подальшого шкільного життя тому необхідно розвивати, щоб уникнути проблем із мотивацією в середній школі. На даному етапі головним завдання є навчити школяра вчитися адже це є головною умовою успішного навчання в подальшому [19].

Зі вступом дитини до школи перебудовується все її життя, яке тепер визначається вимогами шкільної програми, вчителя. Проте першокласники ще не всі чітко розуміють навіщо їм потрібно вчитися. Більшість з них розуміє, що їм потрібно ходити до школи, бо це роблять усі діти їхнього віку. Прагнення вчитися виявляється, перш за все, у спробі змінити свій статус малюка. Сам факт того, що дитина пішла до школи ставить її життя на новий рівень. Все це є важливим у розвитку позитивного ставлення до школи і є джерелом мотивів, що пов’язані з навчальною діяльністю. Молодші школярі опановують нову для них діяльність –

знання, що закладені в навчальній програмі. Саме в цей період потрібно налаштовувати дитину на активний процес пізнання, діти мають відчувати особисту зацікавленість у ньому.

Мотивація навчання складається з багатьох складових (суспільні ідеали, зміст навчання для школяра, його мотиви, прагнення, інтереси). Тому становлення мотивації є не простим її зменшенням чи збільшенням, а й ускладненням структури мотиваційної сфери та спонукань.

Слід зауважити, що до причин зниження мотивації молодших школярів можуть бути (за М. Матюхіною): ставлення вчителя до учня, ставлення учня до вчителя, особистий інтерес до предмета, розуміння мети навчання, страх перед школою, розвиток розумових здібностей [48].

Науковці стверджують, що пізнавальна потреба людини розвивається від дитинства і до зрілого віку. У молодшому віці найяскравіше виражена її найбільш безпосередня форма – потреба у враженнях. Одним з високих рівнів пізнання є допитливість, проявляючи її дитина стає більш спрямованою, хоча й може виражати емоційний характер. Стійке усвідомлене прагнення до знань є найвищим рівнем розвитку пізнавальної потреби.

Доведено, що домінуючими мотивами навчання в основному стають пізнавальні інтереси. На практиці, дослідження мотивації дитини показують недостатній її розвитком, тому необхідно спрямовувати зусилля на її вдосконалення.

О. Чувалова довела, що від характеру і жорстокості контролю вчителя залежить рівень мотивації. Чим менше вік дитини, тим більше пов’язані контроль з боку вчителя і мотивація навчання [21].

Дитину молодшого шкільного віку до навчальної діяльності можуть спонукати вимоги дорослих і покарання, але пізніше цей мотив втрачає своє значення і на заміну йому приходить пізнавальний мотив. Дослідниця А. Маркова визначила, що розвиток внутрішньої мотивації відбувається двома шляхами: 1)

через навчання учня, що має його зацікавити; 2) через засвоєння школярем суспільного змісту навчання. До дитини важливо доносити ті мотиви, що не є суспільно значимими проте розповсюджені. В разі домінування в учнів мотивації уникнення покарання важливо донести, що важливим є отримання знань і умінь. Це, в свою, чергу поступово усвідомлюється дітьми як необхідна умова успішної, суспільно-корисної діяльності.

Широкі соціальні мотиви, такі як прагнення здобувати нові знання, до середини молодшого шкільного віку можуть перетворюватися на інтерес до способів навчання. Водночас ці мотиви розвиваються від загального усвідомлення соціальної значущості навчання до більш глибокого розуміння причин його необхідності. Позиційні соціальні мотиви молодших школярів зазвичай проявляються у бажанні отримати схвалення від учителя [43].

Дослідження свідчать, що на мотивацію учіння молодших школярів також впливає стиль педагогічної діяльності вчителя. Залежно від індивідуальних особливостей педагога, можна виділити такі стилі педагогічної діяльності:

Демократичний стиль. Педагог, який дотримується цього стилю, сприймає учня як рівноправного учасника освітнього процесу. Він активно залучає школярів до прийняття самостійних рішень і враховує їхні думки. Основними методами взаємодії є спонукання до дій та прохання. Учні в такій атмосфері залишаються спокійними й урівноваженими. Демократичні педагоги зазвичай постійно працюють над власним розвитком і відчувають задоволення від своєї професійної діяльності.

Авторитарний стиль. Учитель, який використовує цей стиль, сприймає учня не як партнера, а як об’єкт педагогічного впливу. Він приймає рішення самостійно, встановлює суворий контроль за виконанням завдань і не бере до уваги думки школярів. Такий підхід часто призводить до того, що учні стають пасивними або агресивними, спрямовуючи свої зусилля на самозахист, а не на здобуття знань.

Ліберальний стиль. Учитель із таким підходом ухиляється від

відповідальності за освітній процес. Він може не звертати уваги на списування, порушення дисципліни чи конфлікти між учнями, які залишаються нерозв’язаними [22].

Отже, демократичний стиль викладання є найбільш сприятливим для розвитку внутрішньої мотивації. Авторитарний стиль викликає зовнішню мотивацію, страх покарання, а ліберальний нівелює будь-який тип мотивації, породжуючи «сподівання на успіх» [49].

Дослідження показали відсутність стратегії навчання, яка б постійно залучала усіх учнів. Вчителі повинні змінювати стилі викладання, щоб не викликати нудьгу в учнів. Дослідження показують, що вчителі можуть використовувати кілька стилів, щоб допомогти учням стати вмотивованими [74].

Кожен вчитель має свій стиль вкладання – традиційний авторитарний стиль чи сучасний – заснований на співпраці стиль викладання формується під впливом різних факторів. До них відноситься професійний рівень, накопичений досвід, предмет викладання та філософія викладання. Стиль викладання може, як підвищити зацікавленість предметом, так і знизити ефективність викладання. З 1970-х по 1990-ті роки дослідження в галузі педагогіки довели, що вчителі можуть зробити кілька речей, які можуть покращити мотивації учнів. До них відносяться:

1. Надання регулярного позитивного зворотного зв’язку для підтримки віри учнів у те, що вони зможуть досягти успіху.
2. Забезпечення учнів завданням, які будуть відповідати їм за рівнем складності.
3. Допомога учням у знаходженні сенсу та цінності навчального матеріалу.
4. Надання учням відчуття, що вони є частиною шкільної спільноти.
5. Робота з сильними сторонами та інтересами учнів.

В авторитарному стилі викладання, орієнтованому на викладача, учні позиціонуються як «порожні посудини» в які потрібно закласти знання, а педагог –

як авторитетна фігура та експерт. Підхід орієнтований на вчителя має деякі позитивні сторони, зокрема можливість контролювати велику кількість учнів, він також має і недоліки. Якщо, його не застосовувати належним чином, він сприяє пасивному навчанню і не сприяє розвитку критичного мислення [71].

О. Гузенко доводить, що навчальна мотивація пов'язана з такими факторами:

1. Соціально-педагогічні (сім'я, педагогічний колектив, медіа, дошкільні навчальні заклади, позашкільні заклади).
2. Психологічні чинники (дошкільна мотиваційна готовність, вольовий акт, індивідуальні та вікові особливості дитини).
3. Дидактичні чинники (поєднання та планування ключових компонентів заняття, організація процесу навчання на занятті, контроль та аналіз результатів роботи на уроці) [22].

Крім того, на формування мотивації у молодших школярів впливають такі чинники:

1. Наскільки учень зацікавлений у результаті
2. Наскільки вільний вибір завдань має учень
3. Чи були в минулому мотиви до навчання
4. Які стосунки має учень із вчителем

Результати дослідження психологічних засад розвитку мотивації довели, що на формування мотивації також впливають навчальне середовище і ставлення самого учня до навчального процесу.

У нашому дослідженні ми беремо до уваги такі психолого-педагогічні фактори, як ставлення до навчання батьків, вчителів, що має вплив на дитину, наявність внутрішньої мотивації дитини до початку навчання в школі, стан розвитку дитини, особисті інтереси дитини, стиль викладання вчителя.

1.3. Методи формування та корекції мотивації учіння молодших школярів

Деякі дослідники стверджують, що підвищення мотивації до навчання може бути досягнуто за рахунок в учнів розвитку до рефлексивного оцінювання себе, інтерпретуючі цю здатність, як орієнтацію на позитивну участь у навчальному процесі.

Н. Юдіна вдало вирішує питання мотивації учнів початкової школи, пропонуючи впровадити в практику відповідні інтегровані курси, які сприятимуть самовдосконаленню учнів, баченню майбутньої професії, інтелектуальному розвитку, покращенню стосунків у класі.

Дослідники А. Гордєєва та С. Кулик підкреслюють важливість граматичних ігор для підвищення мотивації молодших школярів до вивчення англійської мови. О. Полевікова вважає, що для підвищення мотивації до вивчення рідної мови можна за рахунок відповідної системи творчих вправ: у першому класі слід вивчати усне і писемне мовлення, розвивати вміння користуватися мовою, як важливою складовою спілкування; у другому класі необхідно вивчати мовні і мовленнєві явища; в учнів третього класу потрібно розвивати вміння моделювати речення, відповідно до завдань мовлення; у четвертому класі учні мають засвоїти знання з граматики, орфографії, фонетики і набути навичок роботи з текстом.

На противагу цьому В. Шишенко зазначає, що для належного формування мотивації молодших школярів необхідно вжити ряд заходів, а саме:

1. Використання вчителем на уроці різноманітних ігрових прийомів.
2. Залучення до активної пізнавальної діяльності.
3. Проведення нетрадиційних форм освітнього процесу, зокрема проведення конкурсів, відвідування екскурсій, здійснення подорожей.

В. Білоус пропонує використовувати мобільні додатки для підвищення мотивації учнів до вивчення математики. На думку дослідника, використання

мобільних додатків на уроках математики, як і на інших уроках підготує учнів до життя в інформаційному середовищі, дозволить учням отримувати інформацію про навколишній світ, обмінюватися інформацією та використовувати її в навчальних цілях і з метою набуття і поширення практичного досвіду [72].

О. Гузенко пропонує такі шляхи підвищення мотивації молодших школярів:

Поєднання педагогічних і мотиваційних завдань. Під час планування уроку вчитель має паралельно ставити завдання, спрямовані на підвищення мотивації учнів.

Обґрунтованість оцінювання. Результати відповідей учнів повинні супроводжуватися детальним обґрунтуванням, що сприяє усвідомленню власних досягнень і помилок.

Колективні форми роботи. Перевага має надаватися груповим формам діяльності, що сприяють згуртуванню класу та формуванню навичок командної роботи.

Співпраця з батьками. Організація відкритих уроків дозволяє батькам краще розуміти навчальний процес, оцінювати досягнення своїх дітей і підтримувати їхню мотивацію до навчання.

Корекція дошкільної мотивації. Робота в цьому напрямі сприяє не лише швидкій адаптації до шкільного життя, а й подоланню прогалин у знаннях, які могли залишитися з дошкільного періоду.

Розвиток вольових якостей. Учителям слід пропонувати школярам завдання, які поєднують цікавість і складність, стимулюючи розвиток їхніх вольових зусиль [28].

Численні дослідження виявили тісний взаємозв’язок ставлення батьків до учнів із навчанням в школі. Батьки, що беруть участь в навчанні своїх дітей, можуть допомогти учням розвинути в них відчуття товариськості, контролю, допитливості та позитивного ставлення до навчальних дисциплін. Розмови з дітьми про прочитане, читання дітям, розповіді дітям про науковців, а також святкування

інтелектуальних відкриттів – все це серед діяльності, що стимулює досягнення успіху і мотивацію. Переконання та очікування батьків також сильно впливають на мотивацію дітей. Наприклад, батьки, які мають високі очікування щодо своїх дітей, вірять в них, відкривають їх до нового досвіду, заохочують їх до вирішення проблем можуть допомогти їм розвинути внутрішню мотивацію. І, навпаки, батьки, які використовують покарання, або ж демонструють негативне ставлення до навчання можуть знеохотити дитину вчитися. Деякі батьківські дії, наприклад, похвала за інтелект, а не за досягнення, можуть спричинити бачення дитиною інтелекту, як чогось сталого та розвинути страх невдач та уникнення вирішення проблем.

Дослідження показують, що діти з неблагополучних сімей мають меншу мотивацію до навчання. Батьки таких дітей схильні менше з ними розмовляти, та використовувати більш жорстокі методи виховання, що може призводити до зменшення мотивації. Діти з бідних сімей, таких сімей, що мають тільки одного з батьків також можуть мати меншу мотивацію навчання. Дослідження знаходять рішення у тому, щоб допомогти таким сім’ям, а не звинувачувати їх.

Встановлено, що формування мотивації на різних етапах уроку може відбуватися наступним чином:

1. Етап стимулювання початкової мотивації. На початку уроку вчитель може застосовувати кілька способів мотивування учнів, зокрема актуалізацію успіхів з попередніх занять, виклик мотивації, пов’язаної з відчуттям недосить повного розуміння, стимулювання орієнтації на майбутню роботу, а також використання таких спонук, як здивування і допитливість.

2. Етап підтримки та підсилення мотивації, яка виникла під час уроку. Вчитель звертається до пізнавальних і соціальних мотивів, викликаючи інтерес до різних способів розв’язання завдань та співпраці між учнями. Це особливо важливо, оскільки вчителі іноді забувають продовжувати підтримувати мотивацію, яка виникла на початку уроку. У цьому може допомогти чергування різних видів діяльності.

3. Етап завершення уроку. Важливо, щоб кожен учень отримав позитивний досвід від уроку і сформував позитивне ставлення до подальшого навчання. Ключове значення має акцент на самостійну оціночну діяльність учнів поряд з оцінюванням учителя.

Сучасна психолого-педагогічна наука пропонує основні підходи та дії для формування навчальної мотивації учнів:

– спільне визначення навчальних цілей разом із дітьми.

– організація атмосфери взаєморозуміння та довіри під час уроку.

– створення умов, які сприяють успішному виконанню завдань і формують ситуацію успіху.

– застосування як індивідуальних, так і групових форм навчальної діяльності.

– використання гнучкої системи заохочень та корекцій.

– проведення уроків у нестандартній формі, що підвищує інтерес до навчання.

– активне впровадження інформаційних технологій та ігрових методик у навчальний процес [15].

Аналіз методичних напрацювань показав, що педагоги застосовують такі підходи до мотивації школярів:

– доповнення навчального матеріалу особистісно-орієнтованими та цікавими для учнів елементами.

– формування гуманних відносин із дітьми, підкреслюючи їхню індивідуальність і цінність як особистості.

– задоволення потреби у спілкуванні з учителем та однокласниками під час навчального процесу.

– розвиток інтелектуальних почуттів шляхом збагачення мислення.

– стимулювання допитливості та формування пізнавального інтересу.

– сприяння формуванню адекватної самооцінки та усвідомлення власних можливостей.

– заохочення прагнення до саморозвитку та самовдосконалення.

– застосування різноманітних форм педагогічної підтримки, зокрема передбачення ситуацій, у яких вона є найбільш необхідною.

– виховання відповідального ставлення до навчання та зміцнення почуття обов’язку.

Більшість методистів вважають, що реалізація принципу активізації діяльності учнів можлива через застосування розумових операцій, створення проблемних ситуацій та організацію самостійного використання знань у практичній діяльності. Високий рівень активності учнів на уроках спостерігається за умов залучення їх до процесу спостереження фактів, їх осмислення, порівняння та практичного застосування здобутих знань. Особливий інтерес у школярів викликає змістовний і наочно проілюстрований навчальний матеріал. Щоб зацікавити учнів у процесі навчання, важливо створювати проблемні ситуації шляхом постановки питань, які спонукають до аналізу, порівняння та узагальнення на основі конкретного матеріалу. Використання інформаційно-комунікаційних технологій також сприяє підвищенню зацікавленості. На різних етапах уроку доцільно застосовувати інтерактивні вправи, такі як: обговорення дискусійних питань, робота в парах, «мозковий штурм», ділові ігри, створення асоціативних схем, метод «мікрофон» і взаємне навчання. Мотивацію учнів ефективно підвищують нестандартні форми уроків, наприклад, урок-казка, урок-диспут, урок-подорож або урок-дослідження. Учням слід постійно пропонувати нову інформацію, оскільки відсутність новизни може швидко знижувати інтерес до навчання. Індивідуальне цілепокладання є важливим елементом мотивації: учень повинен мати можливість самостійно визначати свої навчальні цілі. Формування довіри до власних сил і розвиток упевненості в собі є ключовими факторами успішності навчання. Розглянуті методи будуть ефективними лише за умов підтримки впевненості учня у власних можливостях. Більшість методистів вважають, що реалізація принципу активізації діяльності учнів можлива через застосування розумових операцій, створення проблемних ситуацій та організацію самостійного використання знань у

практичній діяльності. Високий рівень активності учнів на уроках спостерігається за умов залучення їх до процесу спостереження фактів, їх осмислення, порівняння та практичного застосування здобутих знань. Особливий інтерес у школярів викликає змістовний і наочно проілюстрований навчальний матеріал. Щоб зацікавити учнів у процесі навчання, важливо створювати проблемні ситуації шляхом постановки питань, які спонукають до аналізу, порівняння та узагальнення на основі конкретного матеріалу. Використання інформаційно-комунікаційних технологій також сприяє підвищенню зацікавленості. На різних етапах уроку доцільно застосовувати інтерактивні вправи, такі як: обговорення дискусійних питань, робота в парах, «мозковий штурм», ділові ігри, створення асоціативних схем, метод «мікрофон» і взаємне навчання. Мотивацію учнів ефективно підвищують нестандартні форми уроків, наприклад, урок-казка, урок-диспут, урок-подорож або урок-дослідження. Учням слід постійно пропонувати нову інформацію, оскільки відсутність новизни може швидко знижувати інтерес до навчання. Індивідуальне цілепокладання є важливим елементом мотивації: учень повинен мати можливість самостійно визначати свої навчальні цілі. Формування довіри до власних сил і розвиток упевненості в собі є ключовими факторами успішності навчання. Розглянуті методи будуть ефективними лише за умов підтримки впевненості учня у власних можливостях [25].

Методи стимулювання й мотивації до навчання можна поділити на дві групи: методи стимулювання інтересу до навчання й методи стимулювання обов’язку й відповідальності. До першої групи відносяться створення ситуації інтересу при викладанні того чи іншого матеріалу (використання ігор, пригод, навчальних уривків, перегляд телепередач чи фільмів) та пізнавальні ігри (ігри-подорожі, вікторини).

Грузинський педагог Ш. Амонашвілі підкреслював, що ідеальне навчання повинно базуватися виключно на інтересі, без щоденного оцінювання. Основною метою методу стимулювання обов’язку і відповідальності є формування у дитини

здатності керуватися не лише мотивом «хочу», а й стимулом «треба». Для досягнення цього необхідно чітко пояснювати мету навчального заняття та встановлювати відповідні вимоги до опанування предмета [41].

Методи мотивації учнів поділяються на кілька груп, кожна з яких спрямована на формування стійкого інтересу до навчальної діяльності. До емоційних методів належать заохочення, осудження, навчально-пізнавальні ігри, створення ситуації успіху, стимулююче оцінювання, можливість вільного вибору завдань, а також задоволення потреб учнів. Вольові методи передбачають формулювання чітких навчальних вимог, надання інформації про результати навчання, розвиток відповідального ставлення, створення пізнавальних труднощів, проведення самооцінки діяльності, рефлексії поведінки та прогнозування майбутньої діяльності. Соціальні методи включають мотивацію до наслідування позитивних прикладів, створення ситуацій взаємодопомоги, розвиток прагнення бути корисним, стимулювання співпраці, зацікавленість у результатах колективної діяльності, взаємоперевірку та рецензування. Пізнавальні методи базуються на використанні життєвого досвіду, стимулюванні пізнавального інтересу, створенні проблемних ситуацій, спонукання до пошуку інформації та виконання творчих завдань.

На різних етапах уроку доцільно застосовувати певні прийоми для підвищення мотивації. На етапі актуалізації опорних знань використовують такі прийоми, як «інтелектуальна розминка» (запитання для роздумів), «Вірю – не вірю» (питання з відповідями «так» або «ні»), «математичний або мовленнєвий крос» (завершення незакінчених речень), а також «взаємоопитування» (робота в парах із постановкою запитань одне одному). На етапі активізації навчальної діяльності ефективними є прийоми «фантастичний додаток» (фантастичне завдання для вирішення реальної проблеми), «відстрочена відгадка» (відповідь на загадку, яка стає очевидною після вивчення матеріалу), та «практичність теорії» (демонстрація значущості навчального матеріалу через реальні приклади). Під час вивчення

нового матеріалу доцільно використовувати прийоми «учитель – учень» (робота в парах із поясненням матеріалу одне одному) та «кути» (вибір завдань залежно від розташування в класній кімнаті).

Застосування вищезазначених методів і прийомів сприяє формуванню пізнавального інтересу, підвищенню активності учнів та розвитку їхньої здатності до самостійного здобуття знань.

На етапі закріплення, повторення отриманих знань можна застосувати такі прийоми: «Світлофор» – учитель ставить класу запитання, учні піднімають зелений, якщо знають відповідь, червоний, якщо – ні, «Власні приклади» – учні наводять особисті приклади до теми, яку вивчили [56].

Отже, до методів формування та корекції мотивації навчання можна віднести використання мобільних додатків на уроці, використання на уроці ігрових прийомів, надавання завдань на підвищення мотивації додатково до основних, формувальне оцінювання, співпраця з батьками з метою поліпшення освітнього процесу, групові заняття, створення ситуації успіху, довірлива атмосфера на уроці, індивідуальний підхід до учня, використання гнучкої системи заохочень і покарань. Батьки відіграють важливе значення у ставленні дитини до навчання, їхня позитивна чи негативна думка, щодо важливості навчання може значно вплинути на дитину. Діти з сімей де батьки висловлюють негативне ставлення до школи мають нижчу мотивацію до навчання.

РОЗДІЛ 2
ФОРМУВАННЯ ТА КОРЕКЦІЯ МОТИВАЦІЇ УЧІННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ОНЛАЙН-ІГОР

2.1. Результати констатувального етапу дослідження щодо сформованості мотивації учіння у молодших школярів

Метою констатувального етапу дослідження є визначення поточного рівня сформованості мотивації учіння у молодших школярів. Актуальність вивчення мотиваційної сфери учнів обумовлена її значенням у розвитку їх пізнавальної активності, формуванні стійкого інтересу до навчання та успішній соціалізації в освітньому середовищі. Виявлення рівня сформованості мотивації дає змогу визначити основні чинники, які впливають на залучення учнів до навчальної діяльності, а також окреслити напрямки для подальшого удосконалення освітнього процесу.

У межах цього етапу були застосовані діагностичні методики, спрямовані на комплексний аналіз мотиваційних установок, що охоплюють внутрішню і зовнішню мотивацію учнів, а також їх емоційне ставлення до навчання. Отримані результати створюють основу для глибшого розуміння рівня зацікавленості учнів у процесі навчання, що має важливе значення для педагогічної практики.

Для подальшого аналізу важливо звернутися до розгляду підходів до визначення рівнів сформованості мотивації учіння у молодших школярів, що сприятиме ґрунтовному розумінню специфіки їх навчальної мотивації.

А. Желан визначає такі рівні сформованості мотивації учіння молодших школярів: когнітивно-усвідомлюваний, емоційно-ціннісний та діяльнісний. Показниками когнітивно-усвідомлюваного рівня мотивації школярів є: успішне оволодіння знаннями з основних предметів та зацікавленість навчальними

предметами, здатність до творчого мислення, мотивація на досягнення успіху в навчанні. Поряд із тим, показниками, що вказують на емоційно-ціннісний критерій мотивації є: позитивне ставлення до процесу учіння, а також здатність керувати емоціями та долати труднощі у навчанні. На діяльнісний рівень мотивації вказують активність, ініціативність, самостійність під час оволодіння новими знаннями, прагнення самоствердитись у навчанні [26].

Н. Єлфімова (нерозривний пробіл) визначає рівень сформованості мотивації учіння як високий, якщо навчальна діяльність для школяра є особистісно значущою, а ставлення до учіння та основних предметів є позитивним. При цьому, пізнавальні та соціальні мотиви учіння домінують в ієрархії мотивів, а вчитель є особистісно значущим суб'єктом для молодшого школяра [34].

В. Мільман вважає показником рівня сформованості мотивації рівномірність поєднання зовнішніх і внутрішніх мотивів навчальної діяльності молодшого школяра [35].

З огляду на вище окреслено в межах нашого дослідження визначено п'ять рівнів сформованості мотивації учіння молодших школярів, а саме: високий, достатній, середній, низький, наднизький.

Охарактеризуємо кожен із запропонованих рівнів. Так для дітей з високим рівнем мотивації характерним є наявність пізнавального мотиву, прагнення якнайкращого виконування вимог, що висуває школа. Учні виконують всі настанови вчителя, відповідальні, старанні. У малюнках на шкільну тематику вони зображують учителя біля дошки, процес уроку, навчальний матеріал.

Достатній рівень. Хороша шкільна мотивація. Подібний рівень мотивації є середньою нормою. Достатній рівень мотивації має більшість учнів, які мають достатній та високий рівень навчальних досягнень. У малюнках такі діти також зображують навчальний процес, проте, на відміну від високо вмотивованих дітей, ставлять до себе менші вимоги.

Середній рівень. Позитивне ставлення до школи, але школа приваблює таких

дітей переважно позаурочною діяльністю. Такі діти доволі добре почуваються у школі, але відвідують її здебільшого аби поспілкуватися з друзями та вчителями. Їм подобається почуватися учнями, мати гарний портфель, зошити, олівці. Пізнавальні мотиви в них розвинені меншою мірою, тому навчальний процес їх цікавить недостатньо. У малюнках на шкільну тематику такі учні зазвичай зображують не навчальні, а позаурочні ситуації.

Низький рівень. Низька шкільна мотивація. Діти з низьким рівнем мотивації можуть прогулювати уроку, не виконувати вказівки вчителя, порушувати дисципліну. У малюнках на шкільну тематику вони зображують ігрові ситуації, слабко пов'язуючи їх з навчанням.

Наднизький рівень. Учень ставиться до навчання негативно, шкільна дезадаптація. Такі діти зазнають значних труднощів у навчанні, вони не здатні впоратися з навчальною діяльністю, мають проблеми у спілкуванні з однолітками, у взаєминах з учителем. Вони часто сприймають школу як агресивне оточення, перебування у ній є для них нетерпимим. Маленькі діти до 6 років часто плачуть, відпрошуються до дому. Також такі учні можуть поводитись агресивно, відмовлятись від виконання завдань, дотримання норм і правил. Нерідко такі школярі страждають на нервово-психічні порушення. Малюнки таких дітей часто не відповідають запропонованій шкільній тематиці, а відбивають особисті інтереси дитини.

Дослідна робота проводилася на базі «Конотопського ліцею № 3 Конотопської міської ради Сумської області», «Лебединського ЗЗСО І-ІІІ ступенів № 7» та «Комунальної установи «Сумська спеціалізована школа І-ІІІ ступенів № 25». У експерименті брали участь 218 учнів других-третіх класів.

Для цього етапу дослідження нами було використано такі методики:

1) анкета «Вивчення рівня мотивації молодших школярів» за Н. Лускановою;

2) методика «Виявлення мотивації учіння» (В. Кириленко)

3) діагностика мотивації учіння за тестом «Типологія мотивів учіння «Сходинка спонук». (А. Божович, І. Маркова).

Коротко охарактеризуємо запропоновані методики. Так, анкета «Вивчення рівня шкільної мотивації молодших школярів» за Н. Лускановою спрямована на вивчення рівня шкільної мотивації учнів і складається із 10 питань з трьома варіантами відповідей, кожна з яких оцінюється у 3, 1, або 0 балів (додаток А). Інтерпретуючи результати, ми отримаємо рівні мотивації дітей.

Методика діагностики мотивації учіння молодших школярів «Виявлення мотивації учіння» за В. Кириленко містить в собі 17 запитань-тверджень (додаток Б). В тесті потрібно обрати одну з відповідей – «так» або «ні». Методику створено з урахуванням зовнішніх і внутрішніх видів мотивів: позитивних і негативних. Так, відповіді на 3, 4, 11 запитання вказують на внутрішні позитивні мотиви учня. Відповіді на запитання 2, 6, 7 вказують на зовнішню негативну мотивацію учня. Запитання 8, 13, 16 вказують на соціальну значущість учіння. Запитання 10, 12, 14, 15 спрямовані на виявлення мотивації престижу. Відповіді на запитання під номером 17 свідчить про вид навчальної діяльності, що приносить задоволення та найкраще виходить. Дана методика спрямована на виявлення зовнішньої та внутрішньої мотивації учіння. Вона дає нам змогу визначити на що направлена мотивація учні та коригувати її відповідно цього.

Методика «Типологія мотивів «Сходинки спонук» (додаток В). Дана методика містить вісім карток на яких написано по чотири твердження, які визначають пізнавальні або соціальні мотиви. Учню пропонується прочитати твердження на картках та розмістити їх від найважливішої до наймеш важливої. Якщо перші чотири місця в ієрархії містять два соціальних, і два пізнавальних мотивів можна говорити про гармонійний розвиток. Якщо ці два місця займають мотиви одного типу, робимо висновок про домінування одного з мотивів учіння.
Дана методика направлена на визначення того, які мотиви учіння в учня існують і коригувати її відповідно цього.

На констатувальному етапі дослідження (березень 2024 р.) було визначено стан сформованості молодших школярів (табл. 2.1; 2.2; 2.3).

Таблиця 2.1

Результати виявлення шкільної мотивації досліджуваних учнів (за Н. Лускановою)

№ п/п	Рівень сформованості мотивації учіння молодших школярів	К-сть	%
1.	Високий рівень	39	17,9%
2.	Достатній рівень	49	22,5%
3.	Середній рівень	71	32,6%
4.	Низький рівень	49	22,0%
5.	Наднизький рівень	10	5,0%

Результати виявлення шкільної мотивації за Н. Лускановою представлені на рисунку 2.1.

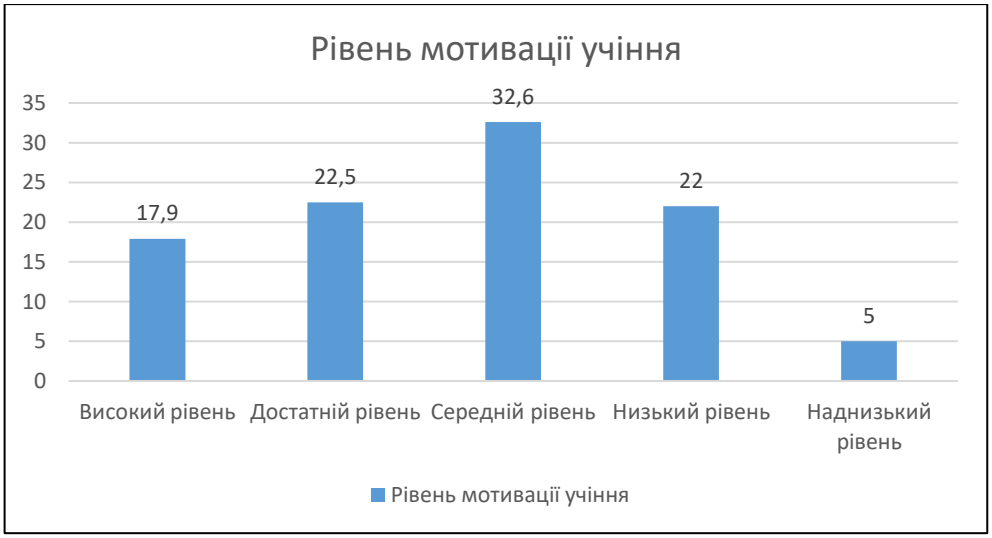


Рисунок 2.1. Рівні мотивації учіння за Н. Лускановою

Результати виявлення шкільної мотивації досліджуваних учнів за Н. Лускановою виявила (табл. 2.1), що 32,6% учнів мають середній рівень мотивації та 27% учнів мають рівень нижче середнього. Це означає, що в них недостатньо

розвинена мотивація учіння, це може впливати на рівень шкільних досягнень, якість виконання завдань, які надає вчитель. Учні, які мають наднизький рівень мотивації можуть мати схильність до пропуску уроків, що може вкрай негативно вплинути на рівень їхніх навчальних досягнень. Отже, слід скорегувати мотивацію учнів, що мають середній та нижче рівні мотивації. Вважаємо, низький рівень мотивації учіння може вказувати на те, що навчання відбувається переважно традиційними методами.

Таблиця 2.2

Результати виявлення рівня шкільної мотивації за В. Кириленко

№ п/п	Рівень сформованості мотивації учіння молодших школярів	К-сть	%
1.	Внутрішні мотиви	74	34%
2.	Зовнішні мотиви	144	66%

Результати виявлення рівня шкільної мотивації за В. Кириленко представлені на рисунку 2.2.

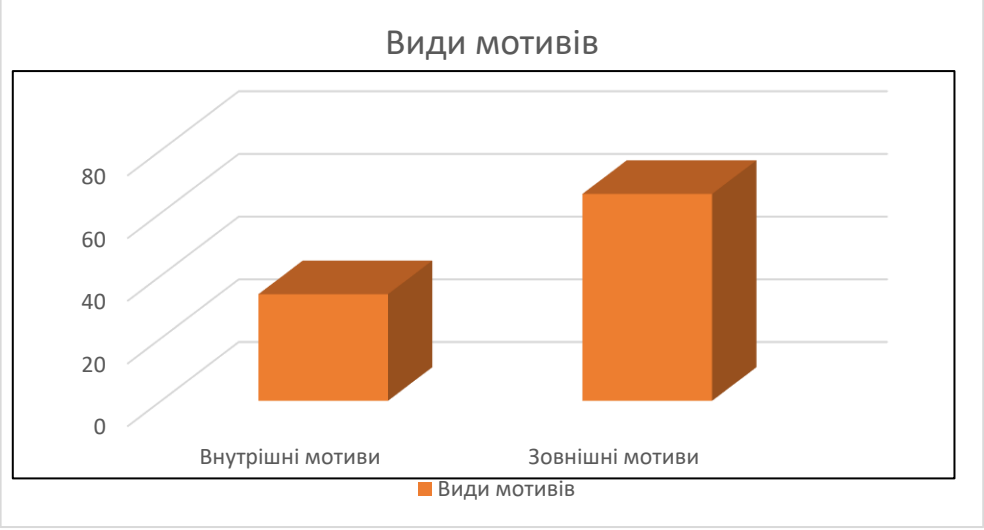


Рисунок 2.2. Рівні шкільної мотивації за В. Кириленко

Так, результати виявлення шкільної мотивації за В. Кириленко показали (табл. 2.2.), що більшість учнів має зовнішній мотив учіння – такий результат

показали 66% учнів, це означає, що вони схильні навчатися через похвалу або покарання вчителя/батьків, а не задля задоволення власного інтересу до набуття знань. Оскільки більш якісними є пізнавальні мотиви, вважаємо, необхідне корегування мотивів.

Таблиця 2.3

Результати виявлення мотивації учіння за результатами методики «Сходинка спонук» Л. Божович та І. Маркової

№ п/п	Рівень сформованості мотивації учіння молодших школярів	К-сть	%
1.	Пізнавальні мотиви	63	29%
2.	Соціальні мотиви	107	49%
3.	Гармонійне поєднання	48	22%

Результати виявлення мотивації учіння за результатами методики «Сходинка спонук» Л. Божович та І. Маркової представлені на рисунку 2.3.

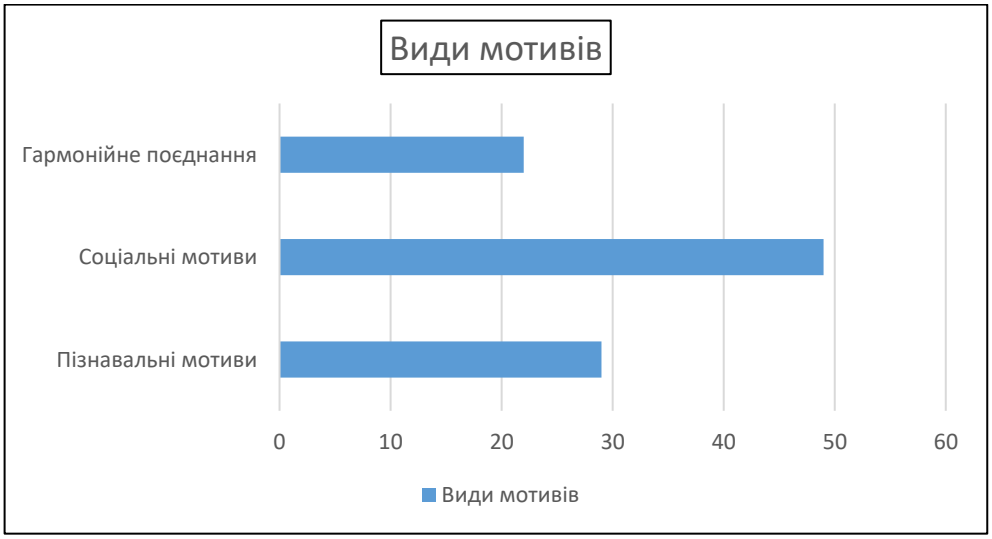


Рисунок 2.3. Результати виявлення мотивації учіння за результатами методики «Сходинка спонук» Л. Божович та І, Маркової

Зазначимо, що результати методики виявлення мотивації учіння «Сходинка спонук» Л. Божович та І. Маркової підтверджують результати попередньої

методики та показали (табл. 2.3.), що в більшості учнів переважають соціальні мотиви учіння – 49% учнів, тоді як пізнавальні переважають у 29% школярів, а гармонійне поєднання мають 22% дітей. Це означає, що учні навчаються заради отримання похвали від друзів, отримання високого статусу серед однокласників. Загалом, це не є погано, але краще спрямувати дані мотиви на гармонійне поєднання.

Таким чином, під час констатувального етапу дослідження нами було проведено діагностику рівня шкільної мотивації учнів молодших класів. Дослідження показало, що в учнів недостатньо сформована мотивація і переважає середній рівень. Виявлені результати вказують на те, що в більшості учнів переважають соціальні мотиви поведінки, а отже, подальші рекомендації мають бути направлені на формування позитивної емоційної атмосфери в класі. Оскільки, в більшості учнів переважає середній рівень мотивації, необхідно розробити методи підвищення мотивації, які б робили навчальний процес цікавим та стимулювали учнів до навчання. Дані результати виявляють необхідність розроблення рекомендацій для щодо формування внутрішньої позитивної мотивації молодших школярів.

2.2. Педагогічні умови формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор

Процес формування та корекції мотивації учіння молодших школярів потребує комплексного підходу, що враховує як психологічні особливості учнів, так і специфіку використання сучасних цифрових інструментів. Одним із перспективних напрямів є впровадження онлайн-ігор у навчальний процес, які, за відповідних педагогічних умов, можуть значно підвищити залученість і інтерес учнів до навчальної діяльності. Дослідження педагогічних умов для ефективного

використання онлайн-ігор дозволяє визначити оптимальні стратегії, що сприяють розвитку стійкої навчальної мотивації в учнів молодшого шкільного віку

О. Савченко вважає, що для забезпечення формування мотивації учіння необхідні такі умови:

1. Гуманне ставлення до всіх дітей незалежно від їхніх навчальних досягнень, сприяння прагненню діяти і мислити самостійно.

2. Цілеспрямоване формування в учнів позитивного ставлення до навчання, як до особливої цінності їхнього життя.

3. Сприяння формуванню суб'єктно-суб'єктної позиції школяра.

4. Формування дослідницької позиції, пізнавального інтересу, допитливості.

5. Створення сприятливого навчального середовища.

6. Збагачення методики проблемно-дослідницькими завданнями, а змісту навчання емоціогенним, особистісно-орієнтованим матеріалом.

7. Зміцнення почуття волі й обов'язку, формування відповідального ставлення до процесу й результатів виховання.

8. Збагачення пізнавальних процесів інтелектуальними почуттями.

Реалізація цих умов потребує злагодженої та тривалої роботи вчителя та батьків. Оскільки в кожного учня індивідуальні навчальні потреби, вважаємо, не слід чекати на швидкі результати формування позитивної мотивації. Мотивація учня є глибоко індивідуальним внутрішнім процесом і використання дуже ефективних засобів ізольовано не може гарантувати швидкого результату [53].

Аналіз наукової літератури дозволив виявити ключові педагогічні умови, які сприяють формуванню мотивації учіння молодших школярів. Серед них виокремлюються такі важливі аспекти, як формування мотивів досягнення, налаштування на успішне виконання завдань, створення умов для успішної навчальної діяльності, розвиток інтересу до пізнавальної діяльності, формування свідомого ставлення до результату діяльності та перетворення цього результату на

мотив для подальшої навчальної активності. У контексті нашого дослідженнях означені педагогічні умови є важливим, оскільки вони створюють теоретичну основу для формулювання рекомендацій щодо оптимізації процесу формування мотивації учіння молодших школярів за допомогою онлайн-ігор та виявлення і обгартування авторських умов.

Вітчизняними дослідниками встановлено, що важливо використовувати різноманітні форми і методи організації навчальної діяльності, створення атмосфери зацікавленості, спонукання учнів до висловлювання, без страху допустити помилку, надання змоги самостійно обирати найбільш значущий вид діяльності, оцінювання учня не тільки за результатом, а й за процесом його досягнення, заохочення учня знайти свій спосіб навчання. Основними функціями вчителя у формуванні мотивації є: створення умов для включення учнів в пізнавальну активність, забезпечення емоційної підтримки дітей під час навчання, створення ситуації успіху, забезпечення позитивної емоційної атмосфери [57].

Нещодавні дослідження підкреслюють мотиваційний потенціал ігрового навчання в початковій школі. Ігрові технології можуть підвищувати позитивну мотивацію до освіти в молодших школярів [46].

Зазначимо, що онлайн-ігри можуть не лише мотивувати учнів, але й розвивати їхні пізнавальні здібності, такі як логічне мислення, вирішення проблем, увага та пам’ять.

Онлайн-ігри можуть бути корисними у розвитку когнітивних навичок, адже багато багатокористувацьких ігор потребують стратегічного мислення, в котрих учасникам потрібно запланувати свої дії та прийняти рішення в ігровій ситуації [12].

Дослідники зазначають, що стратегічні ігри здатні покращувати роботу мозку. Ігри створюють динаміку, яка може допомогти учням побудувати емоційні зв’язки з навчанням та розвивати навички. За допомогою ігор можна індивідуалізувати навчання, що допомагає учням бути більш впевненими у

собі [50].

Так, В. Андрєєва та С. Андрєєв, вважають, що при вмілому впровадженні онлайн-ігор в освітній процес, вони допоможуть розвивати логічне мислення, пам’ять, увагу, вміння працювати в команді, створювати позитивну атмосферу на уроці, урізноманітнити навчальну діяльність [63].

У контексті вище окресленого для ефективного використання онлайн-ігор у процесі формування та корекції мотивації учіння молодших школярів важливо визначити конкретні педагогічні умови, що забезпечують успішну інтеграцію цього інструменту в освітній процес. Так першою педагогічною умовою є забезпечення відповідного вибору онлайн-платформ. Важливо підбирати такі освітні онлайн-інструменти, які будуть ефективно поєднувати навчальні завдання з елементами гри, відповідати віковим особливостям молодших школярів і сприяти підтриманню інтересу до навчання через інтерактивний підхід. При визначені змісту онлайн-ігор важливо дотримуватися поступового підвищення складності навчального матеріалу, враховувати вік учнів. Окрім того, важливо приділити увагу вибору ресурсу, який забезпечить виконання поставленої мети. Ключовими критеріями вибору такого ресурсу є: швидкість реєстрації, зрозумілий інтерфейс і простота керування, можливість установки програми на будь-якій операційній системі, можливість офлайн-доступу, можливість роботи з текстом, зображеннями та аудіо, наявність української мови інтерфейсу [44].

Як приклад реалізації визначеної умови рекомендуємо використовувати інтерактивні завдання на ресурсі educ.com.ua, для збагачення словникового запасу дитини. Окрім того, такі завдання допоможуть учню розвинути логічне мислення, навички читання, запам’ятати правопис (рис.2.4).



Рисунок 2.4 Приклад завдання на educ.com.ua

На уроках з української мови рекомендуємо застосовувати мобільний додаток «Слова зі слова». Дана гра розвиває логічне мислення, а також збільшує словниковий запас. В даній грі дитині пропонується скласти якомога більше слів зі слова, наприклад, «Велосипед» має в собі таке слово як весло тощо (рис. 2.5).



Рисунок 2.5 Гра «Слова зі слова»

Дана програма містить безліч інтерактивних завдань. Програму «Edugames»

можна використовувати як для навчання в школі, так і для дистанційного навчання. Також програма дозволяє відстежити успішність учнів за допомогою інструментів вчителя, зокрема, електронний журнал. Вчитель може призначити завдання і бачити результат їх виконання учнями дистанційно (рис. 2.6).



Рисунок 2.6 Приклад вправи на ресурсі «Edugames»

Одним із найвідоміших сервісів освітніх онлайн-ігор є LearningApps, на якому містяться, як вже готові розробки ігор, так і надається можливість створити власну, обравши один із шаблонів: головоломки, пазли, поєднання елементів, встановлення відповідностей тощо (рис. 2.7).

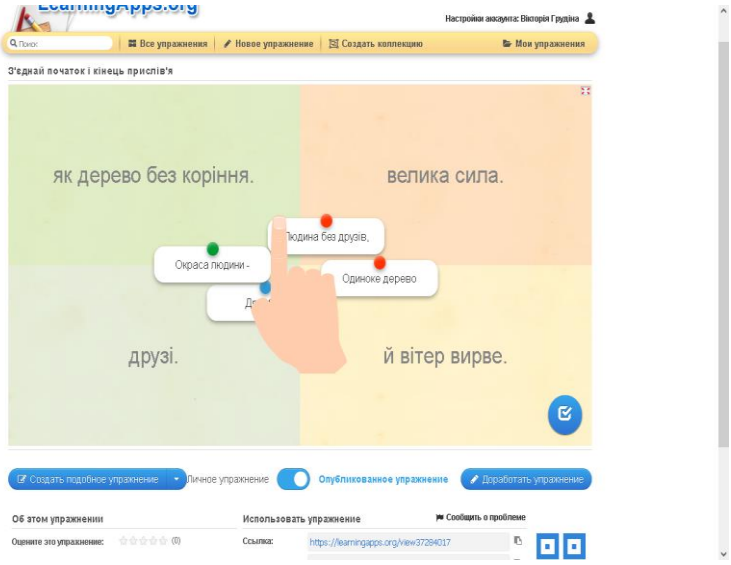


Рисунок 2.7 Приклад завдання на Learning.Apps

Таким чином, забезпечення відповідного вибору онлайн-платформ є фундаментальним кроком у використанні онлайн-ігор для формування та корекції мотивації учіння молодших школярів. Вибір платформ, що відповідають навчальним цілям, є інтерактивними, зручними та безпечними, створює оптимальні умови для пізнавальної діяльності учнів, сприяє розвитку їхніх мотиваційних установок і формує стійкий інтерес до навчання.

Наступною педагогічною умовою вважаємо інтеграцію онлайн-ігор у навчальну діяльність, оскільки вона сприяє органічному включенню ігрових елементів у традиційний навчальний процес, що значно підвищує ефективність засвоєння знань та розвитку необхідних навичок. Онлайн-ігри створюють умови для глибшого засвоєння матеріалу, оскільки дозволяють учням активно взаємодіяти з навчальним контентом, що сприяє більш глибокому розумінню і запам’ятовуванню знань. Ігрові завдання, що включають елементи проблемного навчання, стимулюють учнів до пошуку рішень, що сприяє розвитку критичного мислення. Також онлайн-ігри можуть бути адаптовані до різноманітних життєвих ситуацій, що дозволяє учням краще зрозуміти, як здобуті знання можуть бути використані на практиці. Це підвищує не лише мотивацію до навчання, а й сприяє розвитку життєвих навичок, таких як управління часом, стратегічне мислення, командна робота. Інтеграція онлайн-ігор дозволяє вчителям легко адаптувати навчальні матеріали під конкретні навчальні цілі та інтереси учнів, що сприяє персоналізованому підходу до навчання. Це дозволяє варіювати завдання в залежності від рівня складності та індивідуальних потреб учнів, що робить навчання більш цікавим та різноманітним. Ігрові елементи, такі як система балів, рівнів, досягнень, значно підвищують мотивацію учнів до навчання, роблячи процес більш захоплюючим та змагальним, що стимулює учнів до активної участі в навчанні та досягнення успіхів. Крім того, багато онлайн-ігор передбачають можливість колективної гри, що дозволяє дітям співпрацювати, обмінюватися ідеями та вчитися працювати в команді. Це важлива складова навчального процесу,

яка сприяє розвитку соціальних навичок та формуванню позитивних міжособистісних стосунків серед учнів. Інтеграція онлайн-ігор у навчальну діяльність таким чином збагачує педагогічний процес, робить його динамічним, гнучким і адаптованим до потреб учнів, підвищуючи їхню мотивацію до навчання і забезпечуючи ефективніші результати в процесі засвоєння знань та розвитку когнітивних і соціальних навичок.

Зазначимо, що необхідно включати онлайн-ігри у навчальний процес таким чином, щоб вони стали невід'ємною частиною уроків, допомагаючи засвоювати матеріал через ігрові сценарії та сприяли розвитку активного залучення учнів до навчальної діяльності. Так ігри, що використовуються у навчанні молодших школярів повинні відповідати навчальній програмі. Вивчення проблеми використання онлайн-ігор у навчальній діяльності встановило, що використовувати їх потрібно систематично і цілеспрямовано, адже використання ігор одноразово не принесе потрібного результату. Ігри повинні бути під силу усім учасникам [2].

Загалом, онлайн-ігри можна використовувати на різних етапах педагогічної діяльності, а саме: як цілісний урок, як структурний елемент уроку та як використовувати багаторазово [38].

У контексті нашого дослідження закцентуємо на таких ключових аспектах, що обґрунтовують важливість інтеграції онлайн-ігор у навчальну діяльність:

1. Створення умов для глибшого засвоєння матеріалу. Онлайн-ігри, зокрема, можуть бути використані для закріплення вивченого матеріалу у формі практичних завдань або симуляцій. Завдяки інтерактивному підходу діти мають можливість активно взаємодіяти з навчальним контентом, що сприяє більш глибокому розумінню і запам’ятовуванню знань. Ігрові завдання, що включають елементи проблемного навчання, стимулюють учнів до пошуку рішень, сприяючи розвитку критичного мислення.

2. Встановлення зв’язку між навчанням та повсякденним життям. Онлайн-ігри можуть бути адаптовані до різноманітних життєвих ситуацій, що дозволяє

учням краще зрозуміти, як здобуті знання можуть бути використані на практиці. Це підвищує не лише мотивацію до навчання, а й сприяє розвитку життєвих навичок, таких як управління часом, стратегічне мислення, командна робота.

3. Гнучкість у використанні ігор. Інтеграція онлайн-ігор дозволяє вчителям легко адаптувати навчальні матеріали під конкретні навчальні цілі та інтереси учнів. Це дає змогу варіювати завдання в залежності від рівня складності та індивідуальних потреб учнів, що сприяє персоналізованому підходу до навчання. Наприклад, учитель може використовувати різні онлайн-ігри для тренування навичок читання, математики, мовлення, що дозволяє зробити навчання більш цікавим та різноманітним.

4. Розвиток соціальних навичок і співпраці. Багато онлайн-ігор передбачають можливість колективної гри, що дозволяє дітям співпрацювати, обмінюватися ідеями, вчитися працювати в команді. Це важлива складова навчального процесу, яка сприяє розвитку соціальних навичок та формуванню позитивних міжособистісних стосунків серед учнів.

Загалом, інтеграція онлайн-ігор у навчальну діяльність сприяє значному збагаченню педагогічного процесу, робить його більш динамічним, гнучким і адаптованим до потреб учнів. Це дозволяє не лише підвищити зацікавленість молодших школярів у навчанні, а й ефективно підтримувати їхню мотивацію, покращувати результати навчання та розвиток когнітивних і соціальних навичок.

Створення позитивного емоційного клімату є однією з необхідних умов формування навчальної мотивації молодших школярів, оскільки емоційний стан учня безпосередньо впливає на його навчальну діяльність, здатність до засвоєння матеріалу та активність у навчальному процесі. Психологічний комфорт, відчуття підтримки та безпеки в навчальному середовищі є важливими чинниками, які стимулюють дітей до активної участі у навчанні та знижують рівень стресу, що може виникнути під час виконання складних завдань або на етапах невдач. Позитивний емоційний фон створює атмосферу, в якій учні відчувають

зацікавленість і насолоду від процесу пізнання, що в свою чергу сприяє розвитку їх внутрішньої мотивації до навчання.

Особливо важливим є розвиток позитивних емоцій у молодших школярів через інтерактивні та ігрові методи, оскільки саме вони дозволяють поєднувати навчання з емоційною складовою, роблячи навчальний процес не лише ефективним, але й приємним. Інтеграція онлайн-ігор в освітній процес може створити додаткові можливості для формування позитивного емоційного клімату, завдяки їх захоплюючій та динамічній природі. Ігрові елементи, такі як винагороди, досягнення та змагання, сприяють виникненню у дітей почуття радості від успіху, а також позитивної емоційної реакції на подолання труднощів.

Л. Железнякова зазначає, що створення позитивного емоційного клімату можна досягти за допомогою використання аудіо- і візуальних елементів, використання різноманітних заохочень учня (конкурсів, музики, призів тощо), надання учню можливості використати декілька спроб для вирішення завдання та безлідного виправлення помилок на екрані [27].

Наявність позитивного емоційного клімату допомагає молодшим школярам формувати позитивне ставлення до навчання, підвищує їх інтерес до навчальних завдань, сприяє зниженню рівня тривожності та страху перед невдачами. У такому середовищі учні готові до нових знань, а також більш відкриті до спільної роботи з однокласниками. Це, у свою чергу, сприяє розвитку соціальних навичок, формуванню позитивних взаємин між учнями та підвищує загальний рівень їх мотивації до навчальної діяльності.

Таким чином, створення позитивного емоційного клімату є важливим чинником, що стимулює внутрішню мотивацію учнів, забезпечує комфортні умови для навчання та сприяє формуванню у школярів стійкого інтересу до пізнання і навчальної діяльності.

Четвертою педагогічною умовою є адаптація онлайн-ігор під різні рівні мотивації молодших школярів. Забезпечення варіативності ігрових завдань у межах

онлайн-ігор, дозволяє врахувати індивідуальні рівні підготовки та мотивації учнів, сприяючи максимальному залученню кожного учня до навчального процесу. Для того, щоб забезпечити ефективну участь як вмотивованих так і найменш зацікавлених учнів, важливо розробляти або обирати ігри, які мають різні рівні складності. Це допоможе підтримувати інтерес до навчання усіх учнів. Окрім того, онлайн-ігри дають змогу підвищити зацікавленість учнів з низьким рівнем мотивації через досягнення малих цілей, що поступово підвищують самооцінку та зацікавленість у навчальному процесі. В іграх слід ретельно виважати участь і роль лідерів і не таких активних школярів, щоб кожен мав «свою роль» у грі та проявив власні здібності. Граючи в ігри навіть найпасивніші учні докладають зусиль, стараючись не підвести однокласників. Усвідомлення розвитку нової навички – це один із найважливіших аспектів розвитку. Онлайн-ігри здатні спростити складний матеріал та спостерігати, як усе з часом стає простішим [68].

Для учнів із навчальними здобутками високого рівня можна запропонувати більш творчі онлайн-ігри, які більш складні, розвивають їх пізнавальні можливості. Прикладами таких ігор є філворди, ребуси, головоломки тощо. Учням, які мають труднощі у навчанні можна запропонувати ігри, які не потребують великих зусиль, але все одно спрямовані на розвиток здібностей. Але такі учні потребують допомоги, тому із ними варто проводити групові, парні ігри чи за опорою. Доцільно використовувати ігри, що забезпечують мотивацію навчання, створюють ситуацію успіху. При розв’язуванні прикладів на уроці математики можна застосовувати та ігри, як «Найкращий обчислювач», «Хто швидше збере ягоди?», «Хто швидше затопить піч?», «Склади букет» [58].

Гейміфікація здатна змінити поведінку та мислення. Проте, вчителю варто вміти поєднувати інтеграцію онлайн-ігор і можливості учнів отримувати користь від ігор. Щоб включення гри в навчальний процес було ефективним, слід розробляти ігри які будуть і достатньо розважальними, і при цьому навчальними. Ігри, які дійсно цікаві учням покращать процес навчання.

О. Саган відзначає, що вчителям необхідно враховувати психологічні особливості учнів та педагогічні умови, зокрема необхідно розробити чіткі критерії оцінювання учнів та інструменти для підрахунку балів, що будуть відзначати значущість окремого учня або команди. Учитель повинен враховувати можливості учнів, таким чином, щоб відмінності між сильними, середніми та слабкими учнями не були непосильними. Для об'єктивності оцінювання слід враховувати кількість спроб виконання завдання. Для диференціації навчання учитель може пропонувати різні варіанти ігор [55].

Деякі онлайн-ігри мають можливість автоматичного персоналізованого підбору навчального матеріалу на основі попередніх відповідей. Окрім того, можна використовувати різні ігри для різних учнів, в залежності від їх потреб [60].

Як приклад адаптації онлайн-ігор за рівнем складності рекомендуємо ресурс Matific, на якому можна обрати рівень складності (рис. 2.8).

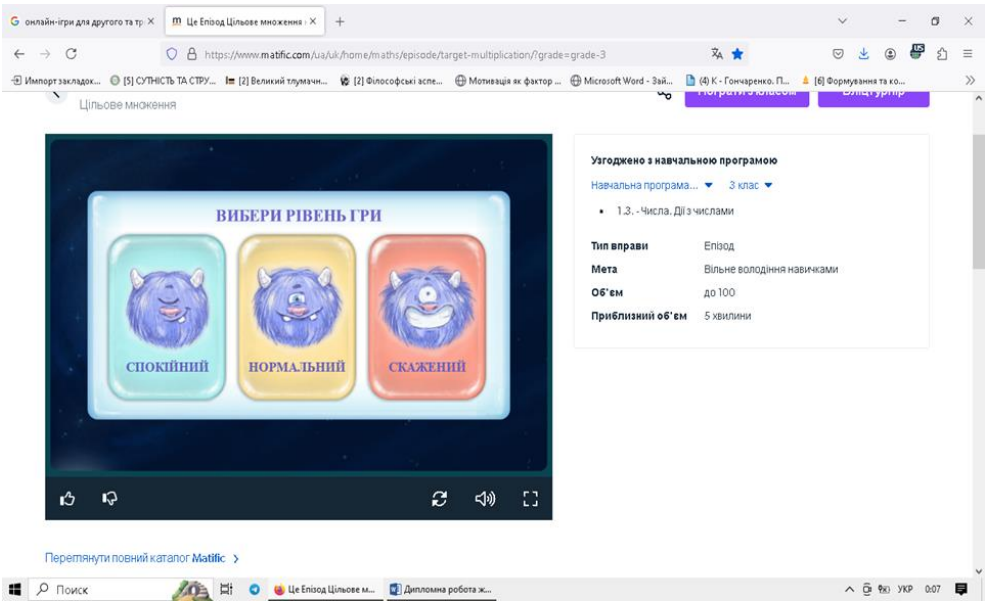


Рисунок 2.8 Обрання складності гри

Отже, адаптація онлайн-ігор під різні рівні мотивації учнів є важливою умовою для забезпечення індивідуалізованого підходу в навчальному процесі, що дозволяє максимально ефективно залучати учнів до навчальної діяльності та

підтримувати їхню мотивацію на оптимальному рівні.

І, нарешті, п’ятою педагогічною умовою є впровадження елементів змагань. Використання ігрових технік, які включають елементи змагань між учнями, може сприяти підвищенню інтересу до навчання та мотивації досягати кращих результатів, створюючи умови здорової конкуренції та самовдосконалення. Впровадження елементів змагань дозволяє створити стимулююче середовище, яке підвищує активність на уроці та мотивацію. Наприклад, використання лексичної гри, де учні заробляють бали за правильно використані слова або речення стимулюють їх використовувати лексику для досягнення цілей гри та отримання винагороди. Для оцінювання можна використовувати такі елементи оцінювання:

1. Значки. Учням видаються значки за правильно виконані завдання та прогрес.

2. Нагорода. Учні можуть обміняти бали, що були зароблені за виконані ними завдання на що-небудь. Наприклад, можливість не виконувати домашнє завдання.

3. Рівні. Система рівнів краще показує прогрес гравця та, що необхідно ще зробити для досягнення наступного рівня.

4. Рейтинг. Рейтингова система відповідає змагальним бажанням учнів. Оскільки рейтинг показує здобутки деяких гравців, інші можуть захотіти перевершити їх. Якщо дозволити системі рейтингу порівнювати прогрес з іншими гравцями, це допоможе зробити деяких учнів більш конкурентоспроможними.

5. Показники успішності. Відображення прогресу може мотивувати деяких гравців. Показники успішності залучають гравців, показуючи як проходить гра [36].

Зважаючи на те, що для мотивації учня важливо відстежувати прогрес, рекомендуємо ресурс Мій Клас. Ресурс Мій Клас містить безліч тестів, за які учень заробляє бали та може відстежувати свій прогрес. Ресурс Мій Клас можна використовувати для класної роботи та роботи вдома, дистанційного навчання. На

ресурсі Мій Клас учень має можливість вирішувати практичні завдання у грі, а у разі помилки може спробувати вирішити подібне завдання ще раз (рис. 2.9).

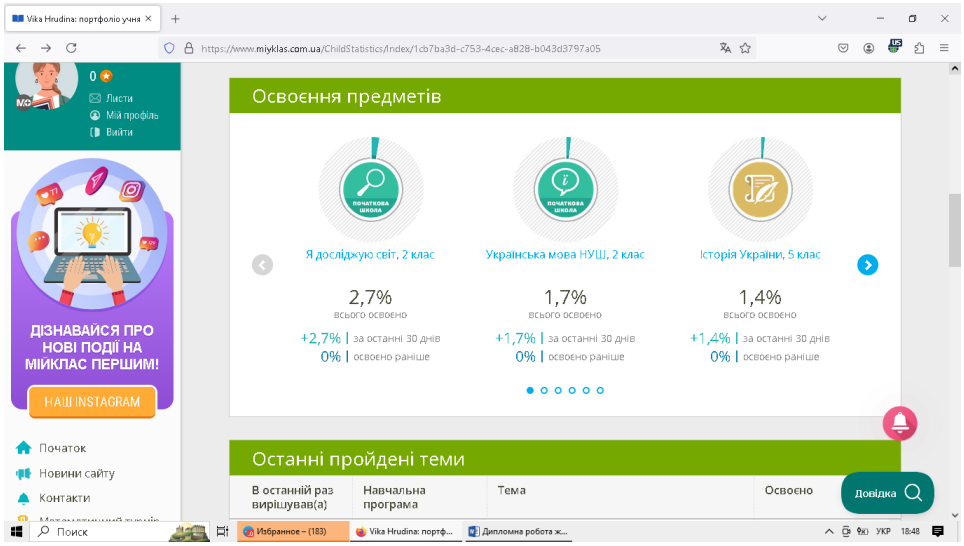


Рисунок 2.9 Відстеження прогресу на сайті

Командна гра на тему «Обчислення виразів» для учнів 2 класу математики, складена на веб-сайті Baamboozle.com (рис. 2.10.). Вона передбачає 8 карток із запитаннями. По завершенню гри буде показана команда-переможець.

Таким чином, учні із задоволенням виконають завдання, а вчитель перевірить знання учнів з певної теми.

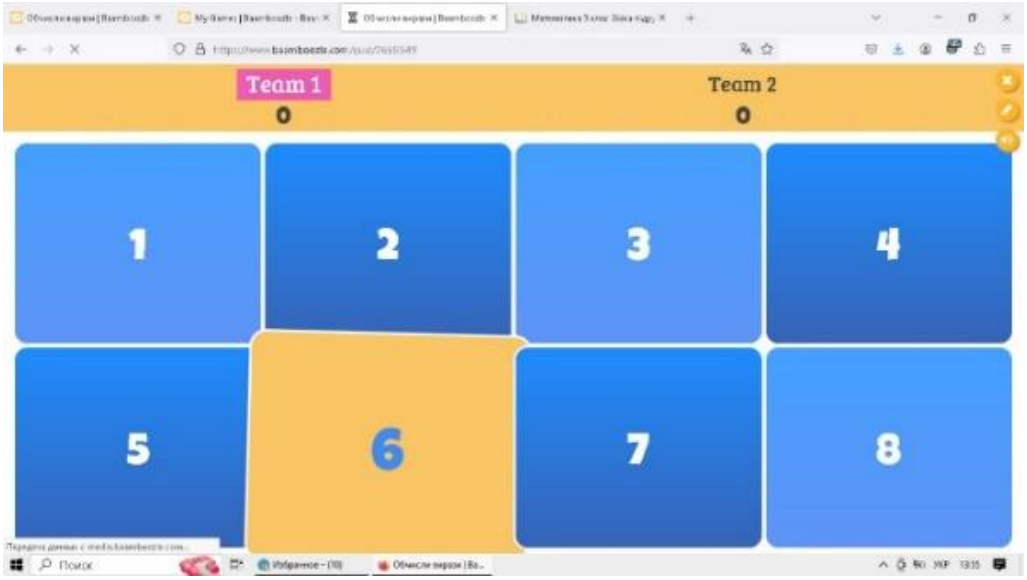


Рисунок. 2.10 Вибір завдання командою на Baamboozle

Ще одна рекомендація – це настільна гра для 3 класу з теми «Ми – українці». Вона створена на веб-сайті learnhip.com (рис. 2.11.). Для того, щоб створити гру серед переліку запропонованому на сайті потрібно обрати «Online Board Game Maker». Далі обрати запитання і натиснути «Edit» для того, щоб ввести текст. Після того, як ви ввели всі запитання потрібно натиснути кнопку «Create Game». Далі потрібно надати посилання учням. На сайті є вісім кнопок із гравцями. Після натискання обраної кнопки гра кине кубик і автоматично зробить хід, якщо учень не відповідає на запитання потрібно натиснути хрестик і він повернеться назад.



Рисунок 2.11 Приклад настільної гри.

Таким чином, для формування високої мотивації учіння можна використовувати змагальні елементи. До них відносяться: бейджі, нагороди, рівні, рейтинги.

До педагогічних умов формування та корекції мотивації учіння відносяться наступні: забезпечення відповідного вибору онлайн-платформ, інтеграція онлайн-ігор у навчальну діяльність, створення позитивного емоційного клімату, адаптація онлайн-ігор до різних рівнів мотивації, впровадження елементів змагань.

2.3. Методичні рекомендації щодо формування та корекції мотивації учіння молодших школярів засобами онлайн-ігор

Ефективне формування та корекція мотивації учіння молодших школярів є одним із пріоритетних завдань сучасної початкової освіти. В умовах цифровізації освітнього процесу онлайн-ігри стають перспективним засобом підтримки пізнавальної активності дітей і розвитку їхнього інтересу до навчання. Завдяки інтерактивності, ігровим елементам та можливості адаптації до різних рівнів підготовки, онлайн-ігри не лише сприяють засвоєнню матеріалу, а й підтримують мотивацію учнів до навчальної діяльності.

У цьому параграфі сформульовано методичні рекомендації для педагогів щодо використання онлайн-ігор у освітньому процесі з метою підвищення мотиваційної залученості школярів. Запропоновані методичні рекомендації структуровано у чотири блоки: рекомендації щодо вибору онлайн-ігор, організації ігрового процесу, підтримання інтересу учнів, а також розвитку внутрішньої мотивації через онлайн-ігри.

Вважаємо, що детальний розгляд кожної з методичних рекомендацій дозволить окреслити конкретні аспекти вибору онлайн-ігор, організації ігрового процесу, підтримання інтересу учнів, а також розвитку їх внутрішньої мотивації, що сприятиме ефективнішому впровадженню ігрових методів у навчальну діяльність.

Так перший блок рекомендацій, присвячений вибору онлайн-ігор, розкривається через такі ключові аспекти, як добір платформ і ресурсів та адаптація ігор відповідно до вимог навчальної програми. Вибір надійних освітніх платформ забезпечує доступ до якісного контенту, тоді як адаптація змісту онлайн-ігор до навчальних цілей сприяє ефективнішій інтеграції ігрових елементів у процес навчання.

Дослідження показало, що комп’ютерні ігри, які застосовуються в освітньому

процесі, повинні відрізнятися від тих, які використовують для розваг. Дослідники визначили критерії ігор, що можна використовувати в освітньому процесі:

1. Наявність чіткого завдання, або «завдання в завданні», коли для виконання складного завдання слід виконати декілька простіших.
2. Відсутність жорстокості та азарту.
3. Освітня гра повинна мати відповідний дизайн, позбавлений зайвих елементів.
4. Наявність зрозумілої системи оцінювання.
5. Відповідність спокійному жанру, який не повинен мати провокаційного ігрового процесу [70].

Коваленко О., Паламарчук Є. зазначають, що для покращення освітнього процесу за допомогою ігор, онлайн-ігри повинні бути розроблені відповідно до навчальних цілей та віку дітей. Якщо в грі є суперники, то це створює середовище змагання, що сприяє бажанню досягнути поставлених цілей. Гра не повинна залишатись середовищем для розваг і розслаблення, але в той же час не повинна бути суворим середовищем для завдань [33].

Для різних предметів і тем, слід підбирати відповідні онлайн-ігри. Так, для розвитку логічного мислення можна створювати головоломки, для цього підходять такі ресурси, як: Google Forms (можна використовувати для створення логічних завдань), Kahoot! (можна створювати ігри логічного спрямування). Дані платформи і ресурси можуть бути використані, як на уроках, так і вдома. Граючи в комп’ютерні ігри, учні вчаться застосовувати стратегічне мислення, проводити аналіз.

Використання онлайн-ігор на уроках мови збагачує словниковий запас, полегшує вивчення граматики, підвищують мотивацію та покращують пам’ять, уяву та мислення [8].

Дослідження показало, що успіх проведення гри залежить від дотримання наступних вимог:

1. Ігри повинні мати відповідність із навчальною програмою.

2. Ігрові завдання повинні бути не надто легкими, але і не занадто складними.

3. Ігри повинні бути різноманітними.

4. Гра повинна відповідати віку учнів.

5. До ігор повинен бути залучений увесь клас.

Проте існують і обмеження для проведення ігор:

1. Не варто організовувати гру, якщо учні ще недостатньо знають тему.

2. Не слід використовувати ігри на контрольних заходах, їх не було під час навчання.

3. Недоцільно використовувати ігри на тих уроках і темах де вони не можуть дати позитивний ефект.

Гру можна пропонувати на початку уроку, тоді вона може допомогти учню зосередитись, виділити головну мету. В деяких випадках гра може бути протягом усього уроку. Ігри слід проводити систематично, протягом усього уроку, починати з легких і поступово ускладнювати із накопиченням знань в учнів.

Окрім підвищення внутрішньої мотивації до навчання, ігри також здатні розвивати «м’які навички». Так, використовуючи гру «Classcraft» можна розвивати навичку роботи в команді, об’єднавши учнів у команди для спільного вирішення ігрового завдання. Використовуючи обговорення під час інтерактивних опитувань, таких як, «Kahoot!» можна розвивати комунікативні навички, а ігри, що включають головоломки та стратегії сприяють розвитку критичного мислення. Ігрові завдання можуть стимулювати креативність, так гра «Minecraft Education Edition», створена спеціально для освітніх цілей, дозволяє учням вирішувати творчі завдання у віртуальному світі [17].

Зазначимо, що сайт rebus1.com надає змогу створювати та обирати ребуси та головоломки на різноманітну тематику. Рекомендуємо використовувати дану гру для розвитку логічного мислення (рис. 2.12).

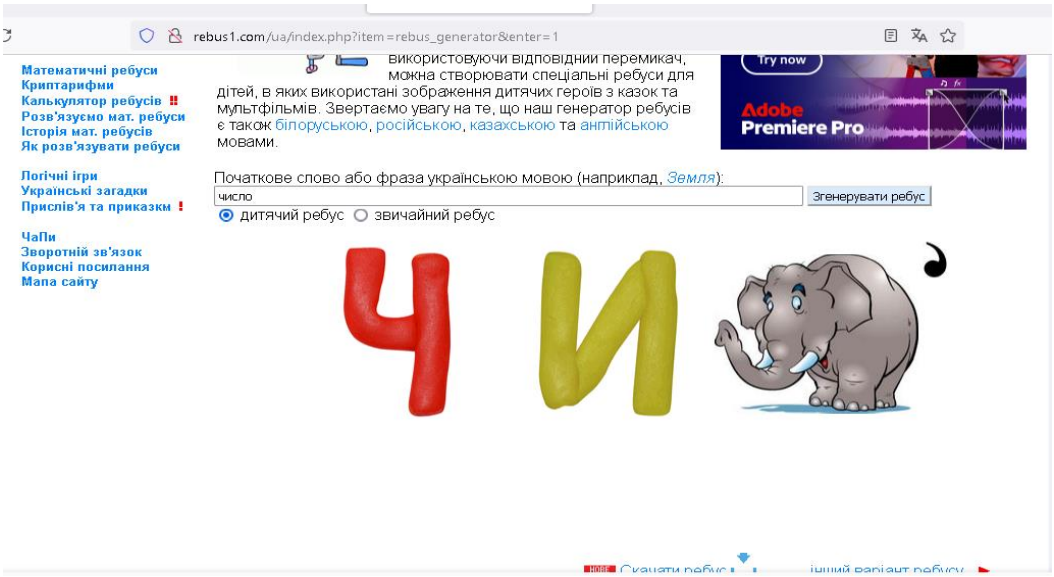


Рисунок 2.12 Створення онлайн-ребусу

Онлайн-ігри можна використовувати для засвоєння учнями нової теми, для повторення раніше набутих знань. Систематичне використання ігор підвищує їх ефективність. Онлайн-ігри слід обирати відповідно програми [51].

На етапі засвоєння нового матеріалу можна використовувати «Продовж ланцюжок», «Утвори слово». На цьому етапі в учнів формується розуміння про важливості якісного виконання ігрового завдання. Для прикладу використання такої онлайн-гри рекомендуємо ігри на ресурсі Learning.ua (рис. 2.13).

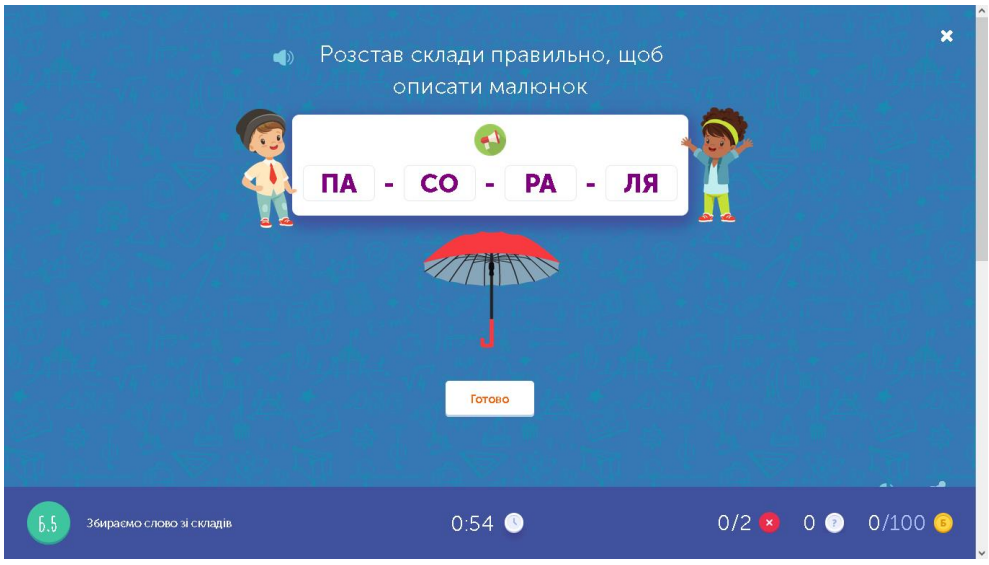


Рисунок 2.13 Приклад гри на платформі «Learning.ua»

Гра у навчальному процесі збуджує інтерес та створює мотивацію, дидактичні ігри, цікавий матеріал, що стимулює почуття та емоції школярів, слід підбирати до мотиваційного компоненту уроку [5].

Під час закріплення матеріалу на уроках української мови можна використовувати такі ігри «Хто більше?», «Однина і множина», «Ланцюжок». Тут позитивні стосунки між гравцями сприяють активізації навчальної діяльності молодших школярів. Приклад гри «Однина чи множина?» на сайті «WordWall» (рис. 2.14).

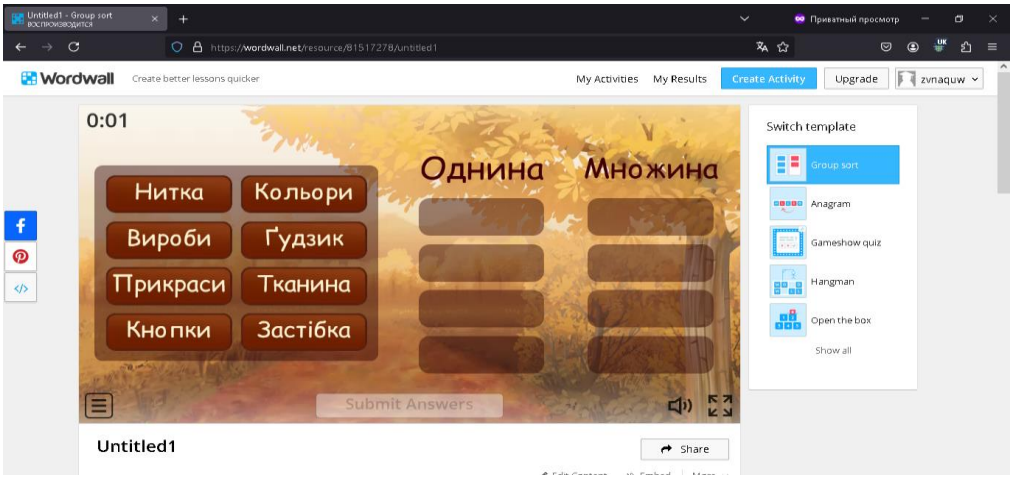


Рисунок 2.14 Гра «Однина та множина»

На етапі контролю знань можна застосувати такі ігри: «Кола на воді», «Весняні іменники», «Ідемо в ліс», «Ланцюжок загадок», «Квіти рідного краю», «Професія» [37].

Встановлено, що використання елементів гейміфікації, таких як, рівні, бали, нагороди підтримує інтерес до навчання. Тому важливим елементом гейміфікації є створення системи винагород за досягнення певних завдань. Наприклад, учні можуть отримувати віртуальні медалі за досягнення наступних рівнів або виконання завдань.

У контексті нашого дослідження зазначимо такі ігрові елементи, що мають помітний вплив на розвиток молодших школярів та їх шкільну мотивацію.

1. Система значків та досягнень. Учні можуть отримувати значки та досягнення за виконання конкретних цілей. Наприклад, значки за успішне виконання завдань, допомогу другу, активну участь на уроці. Це створює здорову конкуренцію та стимулює учнів до нових досягнень.

2. Ігрові елементи в навчальній програмі. Наприклад, учні можуть отримувати різні бали та досягнення, проходячи певні етапи навчання. Це дозволяє створити відчуття прогресу та досягнень, що дозволяє мотивувати учнів.

3. Використання групових викликів. Учні можуть бути розділені на групи або команди, що змагаються між собою за досягнення та результати. Можна провести математичні змагання, де учні вирішуючи певні завдання заробляють бали для своєї команди.

4. Використання інтерактивних платформ. Онлайн-додатки можуть бути гейміфікованими для забезпечення цікавого та інтерактивного навчання [16].

З метою реалізації даного етапу рекомендуємо ресурс ClassDojo, який містить винагороди за виконані завдання. Ви можете додавати кожному учню бали за добре виконану роботу, або знімати їх. Ці бали будуть відображатися на зображенні «героїв» учнів, вигляд яких учні можуть налаштовувати самостійно. До того, набрані бали можна обміняти на щось, наприклад, на обід з учителем (рис. 2.15).

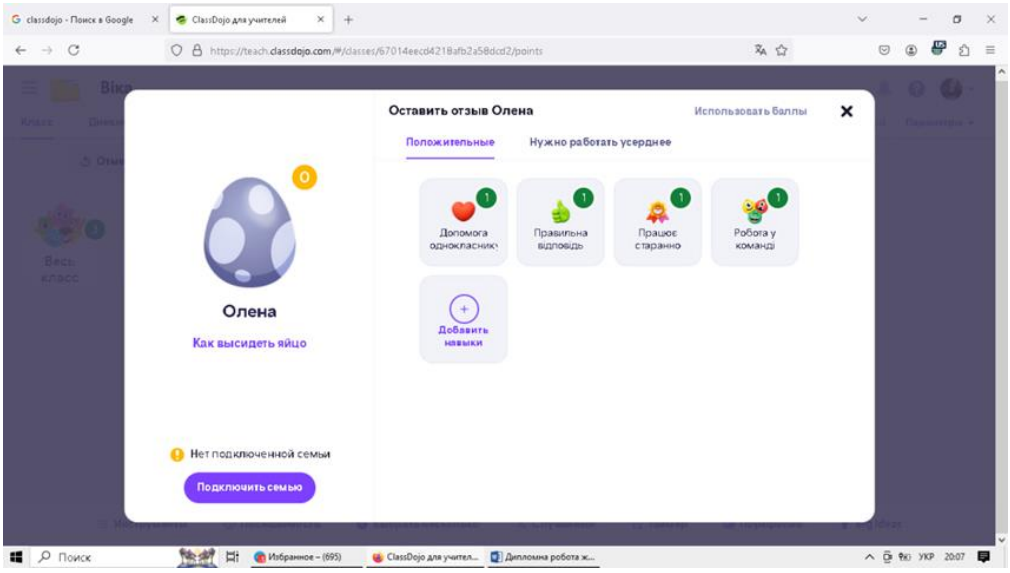


Рисунок 2.15 Винагороди на ресурсі ClassDojo

Таким чином, ретельний вибір онлайн-платформ і ресурсів та їх адаптація до змісту навчальної програми є ключовими умовами для ефективного використання онлайн-ігор у освітньому процесі. Ці аспекти дозволяють забезпечити відповідність ігрового контенту навчальним цілям і завданням, підтримуючи інтерес учнів і стимулюючи їхню мотивацію до пізнавальної діяльності.

Наступним блоком є методичні рекомендації щодо організації ігрового процесу. Дана рекомендація передбачає чітке структурування ігрового процесу, тобто, організацію уроків із використанням онлайн-ігор таким чином, щоб не відволікати від основної мети навчання, а допомогти досягати її, а також рекомендації щодо поєднання онлайн-ігор з іншими формами навчання.

Варто пам’ятати, що гейміфікація має бути правильно побудована – найкраще інтегрувати онлайн-ігри в урок на початку нового року або семестру. Орієнтуючись на календарно-тематичне планування слід визначити етапи у які буде доцільно інтегрувати певні ігрові елементи. Це можуть бути як окремі уроки, навчальні теми, так і курс цілком. Наступним кроком треба розробити детальний перелік усіх активностей, які ви плануєте проводити на уроці. На цьому етапі слід підібрати або впровадити інструменти (бали, рейтинги). Визначте за які активності досягнення їх зможуть отримати учні. Але слід збалансувати їх отримання учнями – їм не повинно бути занадто складно але і не легко. Після цього поєднайте ці завдання з обраною платформою онлайн-ігр [11].

З’ясовано, що до інтеграції онлайн-ігор у навчання виділяють наступні кроки:

1. Визначити мету використання онлайн-ігри на уроці.
2. Пограти в гру, переконавшись, що вона відповідає освітнім цілям.
3. Виділити окремий час для гри.
4. Оцінювати прогрес протягом усієї гри [9].

З огляду на вище окреслене, з метою ефективної інтеграції ігор в освітній процес варто дотримуватись таких практик:

1. Встановіть чіткі цілі. Необхідно чітко встановити цілі, яких ви хочете

досягти і з огляду на них впроваджувати ігри у ваш освітній процес.

2. Збалансуйте виклики та винагороди. Якщо активності занадто легкі, це може викликати в учнів нудьгу, а якщо занадто складні – демотивацію. Встановіть правильний баланс між викликом і винагородою, який буде оптимальним для ваших учнів.

3. Пропонуйте винагороди. Це можуть бути медалі, бали, позиції в таблиці лідерів або розблокування нового вмісту в міру просування в грі.

4. Фокусуйтеся на інтересах та потребах учнів. Поділіть своїх учнів на різні рівні навчальних досягнень та мотивації і налаштуйте виклики та винагороди залежно від їхніх навчальних потреб.

5. Використовуйте різні ігрові механіки. Використовуйте комбінації різних ігрових механік, таких як рівні, бали, значки, таблиці лідерів для підтримки залученості учнів. Використовуйте різні типи викликів, щоб задовольнити різні стилі навчання.

6. Заохочуйте співпрацю. Групові завдання допоможуть учням вчитися один в одного, обмінюватися ідеями адже це сприятиме співпраці та командній роботі.

7. Надавайте зворотній зв’язок. Використовуйте позитивне посилення, щоб заохотити учнів до постійного покращення та прагненню кращих результатів.

8. Вимірюйте результати. Відстежуйте ефективність впровадження онлайн-ігор вимірюючи залученість учнів, мотивація та отримані знання.

9. Зберігайте простоту. Якщо в урок додавати забагато ігор, це може дещо ускладнити урок. Краще зосередитися на підтримці основної цілі уроку та надавати цікавий досвід. Почніть із додавання декількох ігор забезпечуючи рівновагу між навчанням і розвагами [12].

Зазначимо, що впроваджуючи онлайн-ігри в освітній процес, важливо враховувати специфіку кожного класу та індивідуальні особливості учнів. На думку Н. Кайдан та Г. Тараненко, ефективна інтеграція онлайн-ігор у навчання може бути забезпечена за допомогою таких кроків:

1. Визначення цілей і завдань. Перед впровадженням ігор необхідно чітко окреслити цілі, наприклад: підвищення внутрішньої мотивації до навчання, розвиток когнітивних навичок або поглиблення знань з окремої теми.

2. Вибір гейміфікованих елементів. Це можуть бути бали, рівні, досягнення, таблиці лідерів тощо, які стимулюватимуть учнів.

3. Створення ігрової структури. Розробка системи, у якій учні можуть отримувати бали або досягнення за виконані завдання, передбачаючи встановлення рівнів і способів інформування учнів про їхній прогрес.

4. Розробка завдань. Включення до навчального процесу вправ із елементами гри, таких як кросворди, головоломки, інтерактивні завдання.

5. Використання технологій. Застосування мобільних або онлайн-додатків для відстеження прогресу учнів, їхніх досягнень і балів.

6. Створення стимулюючої атмосфери. Використання графічних елементів, символіки та ігрової тематики для створення захопливої навчальної атмосфери. Для молодших школярів особливо корисною може стати розробка власних персонажів за допомогою ШІ, що перетворює навчання на цікаву пригоду.

7. Індивідуалізація. Надання учням можливості обирати завдання або власний шлях до досягнення навчальної мети.

8. Змагання. Включення завдань, які передбачають змагальний формат або командну роботу.

9. Оцінювання та нагороди. Створення системи оцінювання, що враховує зароблені бали або досягнення, а також впровадження засобів нагородження учнів за їхні досягнення.

10. Поступове впровадження. Гейміфіковані елементи варто вводити поступово, щоб учні мали змогу адаптуватися до нового формату навчання [29].

Цей підхід до інтеграції онлайн-ігор сприяє створенню ефективного та захопливого навчального середовища, що стимулює пізнавальну активність і мотивацію учнів.

О. Карабін зазначає, що найкращого ефекту можна досягнути при використанні онлайн-ігор на важких для школярів предметах [30].

Окремі педагоги зауважують, що не слід заміняти навчальний процес повністю іграми. Гра може швидко перетворитися на звичайну забавку та відволікати учня [24].

Рекомендуємо комбінувати онлайн-ігри із традиційними формами навчання. Вважаємо, більш складний для розуміння матеріал краще викладати звичайними способами (бесіда, розповідь, проблемний виклад тощо), а для того, який учні здатні опанувати самостійно із невеликим додатковим стимулом, обирати ігрову форму. Закріплення, узагальнення та перевірку засвоєння матеріалу також доцільно проводити із застосуванням ігрових технологій [63].

Л. Мелешко стверджує, що поєднання комп'ютерних ігор і традиційних форм навчання може значно підвищити мотивацію навчання, підвищити ефективність навчального процесу, сприяти формуванню мовленнєвої компетентності, як якісної складової навчання української мови [42].

Дослідники вважають, що важливо поєднувати традиційні і комп'ютерні технології, а саме: крейдові дошки та SMART-дошки можна використовувати одночасно, вчителі можуть розкрити нову тему за допомогою традиційних методів, а потім продовжити повторення й узагальнення матеріалу за допомогою сучасних технологій [60].

У ході дослідження з'ясовано, що застосування онлайн-ігор у поєднанні із традиційними методами навчання має наступні переваги: наявність усіляких заохочень у вигляді нагород дозволяє дитині не боятися зробити помилку, це сприяє індивідуалізації навчання, враховуючи їх особливості і можливості, темпи навчальної діяльності [45].

Отже, онлайн-ігри можуть бути включеними в освітній процес, як стимулюючий елемент на початку теми, як засіб закріплення нових знань наприкінці, та як спосіб зняття напруги та урізноманітнення навчання після

контрольних робіт. Проте, потрібно пам’ятати, що сама гра не повинна стати кінцевою метою уроку, якщо освітні ігри використовують без кінцевої мети, вони не можуть стати освітнім матеріалом, а будуть просто розважальною грою [64].

До третього блоку відносимо методичні рекомендації для вчителів щодо підтримання інтересу учнів. З даних рекомендацій виходить наступні кроки: рекомендуємо поступово ускладнювати ігрові завдання, задля підтримки інтересів учнів і стимулювання їх до постійного розвитку. Окрім того, важливо використовувати індивідуальний підхід у використанні ігор за допомогою адаптації ігрових завдань під рівень підготовки та мотивації кожного учня, щоб забезпечити всебічний розвиток учнів.

Знання засвоюються в грі за умови поступового ускладнення ігрових завдань. Це допомагає дитині знаходитися в «зоні найближчого розвитку».

Однією з головних переваг використання онлайн-ігор в освітньому процесі є те, що вони забезпечують індивідуалізацію навчання. Учень може проходити рівні в своєму темпі. Учні можуть обирати скільки часу вони готові вкладати в завдання [59].

Окрім того, слід розробляти завдання з індивідуальним урахуванням особливостей учнів, тобто для кожного учня або команди завдання будуть різними – це дозволить диференціювати процес навчання [22].

Закцентуємо, що правильно впроваджені освітні онлайн-ігри дозволяють забезпечити індивідуальний підхід до навчання, забезпечуючи задоволення потреб учнів із різними каналами сприйняття інформації: візуалів, які сприймають інформацію через зір, аудіалів, що сприймають інформацію переважно за допомогою слуху та кінестетиків, у яких провідним є тактильний канал сприйняття [21].

Четвертий блок рекомендацій спрямований на розвиток внутрішньої мотивації молодших школярів за допомогою онлайн-ігор. Формування внутрішньої мотивації є важливим чинником у становленні самостійної навчальної активності

учнів, що спонукає їх до пізнання та самовдосконалення. Додатково, рефлексія після завершення гри допомагає учням усвідомити власні успіхи, труднощі та досягнення, що, у свою чергу, зміцнює їхнє бажання навчатися та підвищує внутрішню навчальну мотивацію. У цьому контексті, вважаємо, що через досягнення у грі можна формувати внутрішню мотивацію школярів, коли вони навчаються через інтерес і самовдосконалення, а не тільки через зовнішні стимули.

Так О. Саган зазначає, що онлайн-ігри мотивують учнів до навчання оскільки в них використовується механіка гри та винагороди [54].

Після онлайн-гри пропонуємо використовувати такі запитання для рефлексії:

1. Що нового ви дізналися сьогодні?
2. Як проходила робота в грі та що сподобалося?
3. Чи грали ви раніше в подібні ігри?
4. Що зрозуміли сьогодні?
5. Які емоції в мене після гри? [1].

Як засіб підвищення внутрішньої мотивації рекомендуємо гру «Froggy Jumps» (рис. 2.16).

Дана гра створена на ресурсі educaplay.com. На веб-сайті ви можете створювати ігри як за допомогою ШІ, так і самостійно. Для створення нашої гри нам потрібно натиснути кнопку «New Activity», далі із запропонованих варіантів ігор обрати ту, яка нас зацікавила. Далі у віконці, що відкрилося ми можемо вписати свої завдання. Після того, як гра опублікована ви можете надати посилання своїм учням.

Таким чином, розвиток внутрішньої мотивації учнів через онлайн-ігри сприяє формуванню стійкого інтересу до навчання та саморозвитку. Поєднання інтерактивних елементів і рефлексії дозволяє учням усвідомити особисті досягнення та прагнути до подальшого самовдосконалення, що є важливим аспектом ефективної освітньої діяльності. Застосування цих методичних рекомендацій забезпечує ґрунтовну основу для підтримки внутрішньої навчальної

мотивації, сприяючи довготривалому інтересу до процесу навчання



Рисунок 2.16 Гра «Froggy Jumps»

Отже, запропоновані методичні рекомендації щодо використання онлайн-ігор у навчальному процесі сприяють формуванню та корекції мотивації учіння молодших школярів. Вибір відповідних онлайн-платформ, ефективна організація ігрового процесу, підтримання інтересу учнів та розвиток внутрішньої мотивації дозволяють створити навчальне середовище, яке підтримує пізнавальну активність і сприяє самостійній навчальній діяльності учнів. Використання таких ігор допомагає школярам не лише розвивати інтерес до навчання, але й сформувати позитивне ставлення до навчальної діяльності загалом.

ВИСНОВКИ

У магістерському дослідженні на тему «Формування та корекція мотивації учіння молодших школярів» було реалізовано всі поставлені завдання, що дозволило зробити ґрунтовні висновки:

1. Теоретичні основи формування та корекції мотивації учіння молодших школярів були всебічно обґрунтовані. Аналіз психолого-педагогічної літератури дозволив з’ясувати, що мотивація є багатокомпонентним явищем, яке включає пізнавальні, емоційні, соціальні та вольові аспекти, а також виступає основним чинником успішності навчальної діяльності. Було визначено, що мотивація навчальної діяльності в молодшому шкільному віці охоплює внутрішні та зовнішні мотиви. Внутрішня мотивація ґрунтується на пізнавальному інтересі та орієнтації на саморозвиток, тоді як зовнішня обумовлена впливом соціального оточення, заохочень або уникненням покарань. Встановлено, що формування мотивації відбувається через ускладнення її структури та розвиток свідомого ставлення учнів до навчальної діяльності.

У дослідженні окреслено ключові чинники, які впливають на рівень мотивації учнів. До них віднесено: особливості організації навчального процесу, стилі педагогічного спілкування, емоційний клімат у класі, рівень розвитку пізнавальних інтересів, соціальні орієнтації та самооцінку учнів. Особливу увагу приділено ролі вчителя у створенні умов, що сприяють активізації навчальної діяльності.

У ході роботи вивчено існуючі підходи до корекції мотивації, що базуються на поєднанні різних методів і прийомів. Виявлено, що ефективна корекція мотивації передбачає створення ситуації успіху, стимулювання пізнавального інтересу, використання інформаційно-комунікаційних технологій, формування відповідального ставлення до навчання та впровадження інтерактивних форм роботи.

Визначено основні види мотивації учіння молодших школярів: пізнавальні (оволодіння знаннями, самоосвіта), соціальні (відповідальність, співпраця, прагнення до схвалення), вольові (прагнення до подолання труднощів) та емоційні (інтерес, задоволення від успіхів). Також розглянуто динаміку їх розвитку залежно від вікових особливостей учнів.

Теоретичний аналіз підтвердив, що мотивація учіння є динамічним і гнучким процесом, який може бути цілеспрямовано змінений за допомогою педагогічного впливу. Результати дослідження створили основу для подальшого визначення педагогічних умов формування та корекції мотивації через інноваційні підходи, зокрема використання онлайн-ігор.

2. Проаналізовано поточний рівень сформованості мотивації учіння у молодших школярів. Для цього ми використовували такі методики тестування: анкета для оцінювання рівня шкільної мотивації за Н. Лускановою, методика «Виявлення мотивації учіння» за В. Кириченко та методика «Сходинка спонук» за Л. Божович та І. Марковою. Охарактеризовано критерії визначення рівнів мотивації навчання. Рівень мотивації може бути високим, достатнім, середнім, низьким та наднизьким. Учні з високим рівнем мотивації люблять здобувати знання, учні із достатнім рівнем можуть бути вмотивованими до навчання, але їх мотивація може бути здебільшого зовнішня, а учні з середнім, низьким та наднизьким рівням мотивації недостатньо вмотивовані до навчання та потребують корекції. Виявили, що у більшості молодших школярів переважає середній та низький рівні мотивації та соціальні мотиви. Учні із середнім та низьким рівнем мотивації не мають бажання здобувати знання, школа їх може приваблювати тільки зовнішніми проявами, на уроках вони часто займаються сторонніми справами та не слухають вчителя. Учні із соціальними мотивами схильні отримувати знання через соціальне схвалення, якщо цей стимул зникне, пропаде й мотивація учіння. Ці результати визначають, що дані учні потребують подальшого формування та корекції мотивації учіння. Тому для підвищення внутрішньої мотивації учіння необхідно

враховувати індивідуалізацію навчання та створювати стимулююче внутрішню мотивацію учіння навчальне середовище.

3. Виявлено та обґрунтовано педагогічні умови формування та корекції мотивації молодших школярів засобами онлайн ігор. До них відносяться такі умови, як забезпечення правильного вибору онлайн-платформ (відповідають віковим і когнітивним особливостям учнів, мають інтерактивний контент і гейміфікаційні елементи), інтеграція онлайн-ігор у навчальну діяльність (передбачає використання ігрових елементів на різних етапах уроку для закріплення матеріалу, формування нових знань і розвитку пізнавального інтересу), створення позитивного емоційного клімату (сприяє зниженню тривожності учнів, стимулює їхню активність і залученість у навчанні), адаптація онлайн-ігор до різних рівнів мотивації учнів та впровадження елементів змагань (дозволяє забезпечити індивідуальний підхід і залучити кожного школяра до навчального процесу відповідно до його потреб та можливостей). Реалізація даних умов потребує злагодженої роботи вчителя та батьків. Онлайн-ігри здатні забезпечити індивідуалізацію навчання, забезпечуючи вибір складності гри і вибір ігор за інтересами школяра. Окрім підвищення мотивації ігри також здатні розвивати когнітивні навички молодших школярів. Онлайн-ігри повинні відповідати віком особливостям та інтересам дітей, ігри не повинні бути занадто складними, але і не повинні бути занадто легкими, залишаючись середовищем для розваг. Онлайн-ігри повинні відповідати навчальній програмі.

4. Розроблено методичні рекомендації щодо формування та корекції мотивації учіння засобами онлайн-ігор. Запропоновані нами рекомендації охоплюють вибір відповідних платформ, інтеграцію ігрових елементів у навчання, створення сприятливого емоційного середовища та врахування індивідуальних особливостей учнів. Комп’ютерні ігри, які застосовуються для навчання повинні відрізнятися від тих, які використовуються для розваг. В умовах цифровізації освіти створення онлайн-ігор є перспективним засобом формування та корекції мотивації

учіння молодших школярів. Описано засоби формування мотивації за допомогою онлайн-ігор. Для ефективності використання онлайн-ігор слід їх застосовувати систематично та поступово ускладнювати, коли знання учнів будуть накопичуватись. Онлайн-ігри здатні вмотивовувати учнів із низьким рівнем досягнень через виконання малих цілей, а учням із високим рівнем навчальних досягнень вони допоможуть розвивати творчий потенціал через використання більш складних ігор.

Отже, отримані результати можуть бути впроваджені в освітній процес початкової школи для підвищення ефективності навчання. Запропоновані рекомендації спрямовані на формування стійкої мотивації учнів, підвищення їхньої активності та залученості, що сприяє оптимізації освітнього процесу. Використання онлайн-ігор дозволяє інтегрувати сучасні технології в освіту, створюючи умови для розвитку самостійності, пізнавальної активності та позитивного ставлення до навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Академія гри для ігропрактика. Рефлексія. URL: http://surl.li/qmtrjl (дата звернення: 08.11.2024.)

2. Алендарь Н. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки.* 2017. № 1 (350). С. 21-25.

3. Андрєєв С., Малявіна М. Ігрові технології у процесі навчання. *Комп'ютерні ігри і мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації:* мат. IV всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів (м. Одеса, 26-27 вересня 2024 р.). Одеса, 2024. С. 32-33.

4. Андрєєва В., Андрєєв С. Гейміфікований урок в школі (Досвід КЗ «Кам'янорузький ліцей»). *Комп'ютерні ігри і мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації:* мат. IV всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів (м. Одеса, 26-27 вер. 2024 р.). Одеса, 2024. С. 30-32.

5. Антонов Є. В. Особливості застосування освітніх комп'ютерних ігор у навчальному процесі. *Наука і техніка сьогодні.* 2024. № 1 (29). С. 408-417.

6. Антонова А. А. Формування мотивів учіння у молодших школярів. URL: https://naurok.com.ua/formuvannya-motiviv-uchinnya-u-molodshih-shkolyariv-318620.html (дата звернення: 20.10.2024).

7. Бери й роби. Ґейміфікація в дії: Classcraft та iLearn – журнал «Освіторія» URL: https://osvitoria.media/experience/gamification/ (дата звернення: 24.10.2024).

8. Білозерська В. В., Окатьєва І. І. Онлайн-ігри як сучасний спосіб вивчення англійської мови в онлайн форматі. *Таврійські філологічні наукові читання* : матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 28-29 січня 2022 р.). Київ, 2022. С. 199-202.

9. Блудова Ю., Ільїна О. Геймізація освітнього процесу в Новій Українській Школі. *Актуальні питання гуманітарних наук.* 2020. Вип. 27. С. 169-173.

10. Бондаренко М. П., Падун Н. О. Педагогічні умови формування мотивації у учнів початкової школи. *Початкова освіта: історія, проблеми, перспективи*: матеріали II всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. (м. Ніжин, 17 жовтня 2019 р.). Ніжин, 2019. С. 35-37.

11. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ : Перун, 2005. 1728 с.

12. Величко Н. П. Особливості гейміфікації навчання. *Advanced Top Technology*. 2024. № 2. С. 15-18.

13. Використання гейміфікації та інтерактивного контенту в електронних навчальних курсах. URL: http://surl.li/yflorh (дата звернення 31.10.2024).

14. Волянюк А. Мотивація як фактор підвищення навчальної успішності молодших школярів. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка* : *збірник наукових праць*. м. Дрогобич, 2020. Т 1. № 27. С. 241-245.

15. Волянюк А. С. Характеристика змісту і рівнів навчальної мотивації молодших школярів. *Актуальні проблеми фахової підготовки сучасного педагога :* матеріали всеукр. наук.-практ. конф. (м. Херсон, 9-10 листопада 2020 р.). Херсон, 2020. С. 114-121.

16. Гібалова Н., Супрун Ю. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації до самостійного навчання та розвитку молодших школярів у воєнний період. *Розвиток освіти в Європейському просторі: національні виклики та транснаціональні перспективи:* матеріали І міжнар. наук.-практ. конф. (м. Ніжин, 2-3 листопада 2023 р.). Ніжин, 2023. С. 124-127.

17. Глинчук Л. Я. Розвиток soft skills через гейміфікацію та серйозні ігри в

освітньому процесі. *Комп'ютерні ігри і мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації:* матеріали. IV всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів (м. Одеса 26-27 вересня 2024 р.). Одеса, 2024. С. 50-52.

18. Гнатюк О. В. Роль учителя у формуванні мотивації молодших школярів до навчання в інформаційному суспільстві. *Український психолого-педагогічний науковий збірник*. 2020. № 19. С. 19-23.

19. Гнатюк О. В. Формування мотивації до навчальної діяльності здобувачів освіти в умовах нової української школи. *Педагогіка і психологія*: матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 2019 р.). Одеса, 2019. С. 46-50.

20. Горват М., Тайстра Н. Особливості навчальної мотивації молодших школярів. *Актуальні проблеми навчання і виховання в умовах інтеграційних процесів в освітньому та науковому просторі:* зб. тез доп. III всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. (м. Мукачево, 6 лист. 2020 р.). Мукачево, 2020. С. 214-216.

21. Городецький О. В. Цифрова гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Комп'ютерні ігри і мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації:* мат. IV всукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів (м. Одеса 26-27 вересня 2024 р.). Одеса, 2024. С. 53-54.

22. Гузенко О.А. Формування мотивації навчання молодших школярів в умовах особистісно-орієнтованої освіти: автореф. дис. … канд. пед. наук : 13.00.09. Київ, 2002. 25 с.

23. Дейніченко Т. І., Кабанська Г. А., Суботіна О. С. Підвищення мотивації учнів до навчання на уроках математики. *Наумовські читання :* зб. тез XX всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти та молодих вчених (3-4 листопада 2022 р.). Харків, 2022. С. 124-126.

24. Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів : монографія / за заг. ред.: О. А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2024. 366 с.

25. Друховець Н. Г. Формування навчальної мотивації учнів як засобу

підвищення якості знань. URL: https://naurok.com.ua/formuvannya-motivaci-navchalno-diyalnosti-uchniv-yak-zasobu-pidvischennya-yakosti-znan-67160.html (дата звернення: 05.06.2024).

26. Желан А.В, Єфремова Ю.О. Формування в молодших школярів мотивів учіння засобами технології ТРВЗ. *Педагогічні науки.* 2017. Вип. LXXV. С. 171-176.

27. Железнякова Л. І. Особливості застосування ІКТ як засобу розвитку інтелектуальних умінь учнів початкової школи. *Сучасна освіта в реаліях та перспективах: соціально-педагогічний аспект* : *збірник наукових. праць*. Кривий Ріг, 2019. Вип. 2. С. 79-82.

28. Занюк С. С. Психологія мотивації : навч. посібник. Київ : Либідь, 2002. 304 с.

29. Кайдан Н. В., Тараненко Г. І. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації. *Збірник наукових праць фізико-математичного факультету ДДПУ*. 2023. Вип. 13. С. 74-78.

30. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах.* 2019. № 67. С. 44-47.

31. Климчук В. О. Експериментальне дослідження явища «Мотиваційного зараження». *Спеціальна психологія.* 2005. № 3(11). С. 59-71.

32. Климчук В. О. Феномени розвитку внутрішньої мотивації. *Соціальна психологія.* 2008. № 6. С. 70-77.

33. Коваленко О. О., Паламарчук Є. А. Моделі гейміфікації в системах управління навчанням : монографія. Вінниця : ВНТУ, 2023. 85 с..

34. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка.* 2022. № 3(111). С. 47-51.

35. Корекційне значення дидактичних ігор та їх використання в початковій школі. URL: https://naurok.com.ua/korekciyne-znachennya-didaktichnih-igor-ta-h-

vikoristannya-v-pochatkoviy-shkoli-95349.html (дата звернення: 25.10.2024).

36. Корень А. М., Шелуденко С. Б. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії.* 2024. Вип. 2. С. 44-49.

37. Кормишев М. В, Медянік Г. А. Психологічні особливості дослідження структури мотивації учіння молодшх школярів. *Актуальні проблеми психології*. 2018. Вип. 31. С. 74-82.

38. Кормишев М. В. Методичне забезпечення дослідження мотивації учіння молодших школярів. *Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди.* 2012. Вип. 42 (1). С. 97-107.

39. Лавринюк О., Кириченко В. Мотивація до навчальної діяльності: аналіз сучасних теорій. *Журнал соціальної та практичної психології.* 2023. № 1. С. 34-39.

40. Малихіна О. Особливості мотивації учіння дітей молодшого шкільного віку *Початкова школа*. 2002 р. № 11 С. 1-5.

41. Мартиненко С., Хоружа Л. Методи навчання та їх класифікація. URL: https://ru.osvita.ua/school/method/780/ (дата звернення 05.06.2024).

42. Мелешко Л. Формування мовленнєвої компетентності учнів 5-6 класів в ігровій діяльності на уроках української мови. : дис…канд. пед. наук : 13.00.02/ Київський університет ім. Бориса Грінченка. Київ, 2018. 262 с.

43. Мешко Г.М. Вступ до педагогічної професії : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2010. 200 с.

44. Мицик Г. М. Використання цифрових ігор у профілактиці порушення процесу читання у дітей старшого шкільного віку. *Інформаційні технології і засоби навчання.* 2022. № 1. С. 68-80.

45. Міцик Г., Бабіченко А. Використання гейміфікації в попереджені дислексії у дітей старшого дошкільного віку. *Актуальні питання гуманітарних наук.* 2022. Вип. 58. С. 248-254.

46. Новик І. М., Левонюк А. В. Формування позитивної мотивації до навчання у молодших школярів засобами ігрових прийомів. *Молодий вчений.* 2019.

№ 5. С. 156-159.

47. Овсянецька Л. П. Мотиваційна основа творчості. *Філософія, соціологія, психологія: збірник наукових праць.* Івано-Франківськ, 2007. № 12. С. 23-30.

48. Омері І., Спесивих О., Комоцька О. Особливості навчальної мотивації дітей у дошкільній та початковій освіті. *Педагогічна освіта: теорія і практика : збірник наукових праць*. Київ, 2017. Вип. 22.. С. 194-199.

49. Приходько Ю. О., Толмачова О. Є. Розвиток мотиваційної сфери молодшого школяра. *Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова.* 2019. Випуск 31. С. 140-146.

50. Пузан Ю. В. Застосування ігрових технологій на уроках у новій українській школі. *Міжнародний мультидисциплінарний науковий журнал «Логос. Мистецтво наукової думки».* 2019. № 6. С. 57-61.

51. Розвивальні ігри в процесі виховання молодшого школяра URL: https://naurok.com.ua/dopovid-na-temu-rozvivalni-igri-v-procesi-vihovannya-molodshogo-shkolyara-3413.html (дата звернення: 24.10.2024).

52. Савченко О. О., Панфілов О. Ю. Філософські аспекти мотивації навчальної діяльності. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого». Філософія.* 2015. № 2. С. 13-20.

53. Савченко О. Я. Діагностика і дидактичні умови формування в молодших школярів уміння вчитися. *Український педагогічний журнал.* 2015. № 1. С. 85-97.

54. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С. 12-18.

55. Салата О., Трухан О. Гейміфікація як засіб підвищення ефективності навчального процесу в закладах середньої освіти. *Continuing professional education: theory and practice issue.* 2023. № 3. С. 47-60.

56. Самсоненко Л. Мотивація до навчання (Ділова гра на семінарі методоб’єднання). *Початкова школа*. 2015. № 4. С. 56-58.

57. Семців Ю., Онишків З. М. Формування позитивної мотивації учіння молодших школярів. *Магістерський науковий вісник.* 2015. № 23. С. 130-135.

58. Сердюк А., Романюк С. Використання дидактичних ігор у забезпеченні індивідуального підходу до навчання школярів : матеріали студ. наук. конф. Чернівецького національного університету. (м. Чернівці, 20-21 квітня 2021 р.). Чернівці, 2021. С. 201-202.

59. Симоненко Н. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації та пізнавального інтересу у студентів у процесі навчання іноземних мов. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства:* матеріали XI всеукр. наук. конф. студентів, аспірантів, викладачів та співробтників. (м. Суми, 25-26 квітня 2024 р.). Суми, 2024. С. 88-93.

60. Стиркіна Ю. Сучасне і традиційне навчання іноземної мови: переваги і недоліки. *Естетика і етика педагогічної дії.* 2019. Вип. 20. С. 161-170.

61. Сутність і розвиток навчальної мотивації. URL: https://studfile.net/preview/4531456/page:6/ (дата звернення: 20.04.2024).

62. Сутність ігрових технологій навчання, та їх роль в удосконаленні освітнього процесу. URL: https://vseosvita.ua/library/sutnist-igrovih-tehnologij-navcanna-ta-ih-rol-v-udoskonalenni-osvitnogo-procesu-175181.html (дата звернення: 25.10.2024.)

63. Телецька А. О. Поняття про навчальну мотивацію в психолого-педагогічній літературі. *Матеріали наукової конференції професорсько-викладацького складу наукових працівників і здобувачів наукового ступеня за підсумками науково-дослідної роботи за період 2017-2018 рр.* (м. Київ, 16-17 травня 2019 р.) Київ, 2019.С. 100-102.

64. Токарева Н. М. Основи педагогічної психології : навч. посіб. м.Кривий Ріг, 2013. 223 с.

65. Формування та корекція мотивації учіння молодших школярів. URL: https://naurok.com.ua/formuvannya-ta-korekciya-motivaci-uchinnya-molodshih-

shkolyariv-igri-i-vpravi-yaki-spriyayut-pokraschennyu-motivaci-navchannya-4632.html (дата звернення 23.04.2024).

66. Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник : довідкове видання. Харків : Прапор, 2007. 640 с.

67. Швардак М. В., Бібідорич Н. В. Особливості застосування онлайн-сервісів в освітньому процесі онлайн-школи. *Проблеми початкової освіти та мистецтва.* 2023. Вип. 1. С. 55-61.

68. Штонда О., Зінченко А. Гейміфікація як засіб підвищення ефективності навчання на уроках математики. *Наумовські читання :* матеріали XXI Всеукр. наук.-метод. конф. здобувачів вищої освіти та молодих вчених (м. Харків, 23-24 листопада 2023 р.). Харків, 2024. С. 348-351.

69. Шугай Я.М. Підвищення інтересу молодших школярів до навчання як психолого-педагогічна проблема. *Інноваційна педагогіка.* 2022. Вип. 53. С. 29-34.

70. Boström L., Bostedt G., Eriksson V. Stenberg I. Student conceptions of motivation to study revealed through phenomenography: Differences and similarities among primary school students. *Social Sciences & Humanities Open.* 2023. Vol. 8. № 1. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291123001109?ssrnid=4332951&dgcid=SSRN_redirect_SD (дата звернення 25.05.2024).

71. Different teaching styles suit different students. URL: https://www.acc.edu.au/blog/students-suit-different-styles/#why-teaching-styles-matter (дата звернення: 29.05.2024.)

72. Prokopchuk V., Revenko I., Demchenko Y., Blaga O., Tarasova V. Increasing motivation of Primary school pupils' studying. *Journal for Educators, Teachers and Trainers.* 2020. Vol. 11(1). P. 19-29.

73. Rozeboom J. Is intrinsic or extrinsic motivation more effective with elementary students? *Master`s Theses & Capstone Projects.* 2018. №5. С. 1-19. URL: https://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters/79/ (дата звернення 23.05.2024).

74. The effect of the teacher`s teaching style on students` motivation. URL :

https://steinhardt.nyu.edu/departments/teaching-and-learning/research/practitioner-action-research/effect-teachers-teaching (дата звернення: 28.05.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета для оцінювання рівня шкільної мотивації (за Н. Лускановою)

1. Тобі подобається в школі?

а) так;

б) не дуже;

в) ні.

2. Уранці тобі завжди хочеться йти до школи чи тобі часто хочеться залишитися вдома?

а) іду з радістю;

б) буває по різному;

в) частіше хочеться залишитися вдома.

3. Якби вчитель сказав, що завтра до школи не обов'язково приходити усім учням, ти б пішов до школи чи залишився б вдома?

а) пішов би до школи;

б) не знаю;

в) залишився б удома.

4. Тобі подобається коли відміняють уроки?

а) не подобається;

б) буває по різному;

в) подобається.

5. Ти хотів би, щоб тобі не задавали ніяких домашніх завдань?

а) не хотів би;

б) не знаю;

в) хотів би;

6. Ти хотів би, щоб у школі залишились лише одні перерви?

а) ні;

б) не знаю;

в) не хотів би.

7. Чи часто розповідаєш про школу своїм батькам і друзям?

а) часто;

б) рідко;

в) не розповідаю.

8. Ти хотів би, щоб в тебе був інший, менш суворий вчитель?

а) мені подобається наш учитель;

б) точно не знаю;

в) хотів би.

9. У тебе в класі багато друзів?

а) багато;

б) мало;

в) немає друзів.

10. Тобі подобаються твої однокласники?

а) подобаються;

б) не дуже;

в) не подобаються.

Опрацювання результатів:

За кожен варіант «а» – 3 бали, варіант «б» – 1 бал, варіант «в» – 0 балів.

25-30 балів – сформоване ставлення до себе як до школяра, висока навчальна активність.

20-24 бали – ставлення до себе як до школяра практично сформоване.

15-19 балів – позитивне ставлення до школи, але школа більше приваблює поза навчальними сторонами.

10-14 балів – ставлення до себе як до школяра не сформоване.

Менше 10 балів – негативне ставлення до школи.

Додаток Б

Методика «Виявлення мотивації учіння»

Інструкція: прочитавши кожне твердження скажи чи підходить воно тобі «так чи ні». Для цього постав знак «+» у відповідній графі.

№ п/п	Твердження	Так	Ні
1.	Я навчаюсь тому, що на уроці мені цікаво		
2.	Я навчаюся тому, що змушують батьки		
3.	Я навчаюсь тому, що це приносить мені радість		
4.	Я навчаюсь тому, що хочу в майбутньому мати гарну роботу		
5.	Я навчаюсь тому, що хочу, аби батьки могли мною пишатися		
6.	Я навчаюсь тому, що не хочу відставати від інших учнів та своїх товаришів		
7.	Я навчаюсь тому, що наш клас найкращий в школі		
8.	Я навчаюсь тому, що мені подобаються шкільні перерви		
9.	Я навчаюсь тому, що у наш час треба багато всього знати		
10.	Я навчаюсь тому, що не хочу бути покараним за невдачі		
11.	Я навчаюсь тому, що мені подобається класний керівник		
12.	Я навчаюсь тому, що мені подобається, коли мене хвалять		
13.	Я навчаюсь тому, що мені подобається ходити в школі у новій шкільній формі		
14.	Я навчаюсь тому, що хочу отримувати високі оцінки		

15.	Я навчаюсь тому, що мені подобається, коли мене хвалить учитель в класі		
16.	Я навчаюсь тому, що до мене часто звертаються однокласники по допомогу		
17.	Найкраще у навчанні мені вдається:		
	- рахувати, додавати, віднімати, ділити, множити;		
	- читати		
	- писати		
	- ліпити та малювати, робити фізичні вправи		

Додаток В

Типологія мотивів учіння «Сходинка спонук» Л. Божович, І. Маркова

1. Я вчуся для того, щоб все знати.
2. Я вчуся, тому що мені подобається процес учіння.
3. Я вчуся, для того щоб отримувати гарні оцінки.
4. Я вчуся для того, щоб навчитися самому вирішувати завдання.
1. Я вчуся, щоб бути корисним людям.
2. Я вчуся, щоб вчитель був задоволений моїми успіхами.
3. Я вчуся, щоб своїми успіхами радувати батьків.
4. Я вчуся, щоб за мої успіхи мене поважали товариші.