

Комунальний заклад “Гуляйпільська спеціалізована загальноосвітня
школа І - ІІІ ст.” Гуляйпільської міської ради

ВИСТУП

на засіданні педагогічної ради

на тему

**«Мотивація учнів у процесі навчання - одна з умов
формування оцінювання»**

Підготував вчитель англійської мови

та інформатики

Денис КОНДРАТЬЄВ

2024 рік

Інтерактивні ігри для навчання можуть мати значний позитивний вплив на мотивацію учнів, оскільки вони створюють привабливе та мотиваційне середовище для навчання. Але водночас вчителю необхідно дотримуватися концепції дитиноцентризму, щоб кожен учень, кожна дитина отримала комфортні умови для освіти та мала простір для реалізації власного «Я», відчувала атмосферу успіху й не відчувала «тягар» в разі невдачі. Одними з таких прикладів виступають ігри на навчальних платформах Quizizz та Quizlet.

Вчитель створює завдання для дітей у тестовій формі чи запитання відкритого характеру (необхідно вдрукувати слово, поняття тощо). Діти долучаються до гри за посиланням і приймають участь. Це може бути:

- **Індивідуальна гра:** Учень виконує завдання у власному темпі і отримує індивідуальний результат.
- **Групова гра:** Учні самостійно виконують завдання, але результат підсумовується системою до загальної таблиці рейтингу групи, що дає можливість визначити загальну успішність класу та окремо кожного учня. Система дає внутрішні винагороди, різноманітні звання не лише за результат, а й за швидкість виконання, високу успішність у проміжних інтерактивних завданнях, що не входять до рамок теми, проте є невід'ємною частиною всього процесу.
- **Командна гра:** Система об'єднує учнів у декілька груп і команди змагаються один з одним. При цьому, система визначає команду переможців, лідера в кожній групі, найбільш активних та найспритніших учасників.

Мотивація: система дає різноманітні завдання на розвиток уваги, реакцію та критичне мислення, стратегію. Це не стосується навчальної теми змагання, але додає різноманіття у процес, сприяє розвитку різних компетентностей.

Ігри дають можливість досягнути декілька цілей одночасно, а саме:

1. Залучення учнів:

- Ігровий підхід привертає увагу учнів і робить навчання цікавим та цільовим.
- Можливість взаємодії та вирішення завдань в грі стимулює активну участь учнів.

2. Створення конкуренції:

- Змагання та лідерські досягнення в іграх можуть стимулювати учнів бути кращими та досягати вищих результатів.
- Відчуття конкуренції може бути мотивуючим фактором для вдосконалення власних навичок та знань.

3. Нагороди та визнання:

- Можливість отримати віртуальні нагороди або визнання за досягнення може підняти самооцінку та позитивно вплинути на мотивацію учнів.
- Учні можуть відчути себе важливими та цінними в контексті ігрового середовища.

4. Особистий прогрес:

- Інтерактивні ігри часто включають систему обліку особистого прогресу, що дозволяє учням відстежувати свої досягнення та покращувати результати.
- Відчуття досягнень може підтримувати інтерес до навчання та стимулювати додатковий зусилля.

5. Застосування різноманітних методів навчання:

- Ігровий підхід дозволяє використовувати різні методи навчання, такі як візуалізація, симуляція та колективне вирішення проблем.
- Різноманітність може задовольняти різні стилі навчання учнів, їх власні інтереси та особисті потреби.

6. Формувальне оцінювання:

- Ігри можуть включати механізми формувального оцінювання, де вчитель має змогу відстежувати та оцінювати навички й знання учнів в реальному часі.
- Учні самостійно спостерігають за успішністю, підсумок в кінці раунду продемонструє дітям точки (теми/питання) прогалин у знаннях.
- Це дозволяє адаптувати навчальний процес та надавати індивідуальний підхід до кожного учня.

7. Внутрішнє заохочення:

- Платформа дає додаткові підсилення за успіхи та невдачі, сильні діти завдяки знанням можуть заробити підвищені бали. В той же час, учні з низьким рівнем успішності маю можливість швидко покращити ситуацію за рахунок додаткових балів у тих питаннях, відповідь на які знають 100%.

Загалом, інтерактивні ігри для навчання можуть не лише покращити мотивацію учнів, але й створити ефективну та захопливу форму навчання.

Учні з низьким рівнем бачать ситуацію, що наявність бодай якихось знань дає їм реальні шанси бути значно успішнішими, доопрацювавши прогалини та недоліки, вони з легкістю займуть кращі позиції в ігровому рейтингу. Відтак вони не розчаровуються в собі, мають стимул.

Учні з високим рівнем бачать на практиці, як знання допомагають їм бути успішними.

Кожна дитина має мотивацію, самостійно відстежує свій рівень знань, за допомогою аналізу платформи бачить власні недоліки і чітко усвідомлює, на скільки її знання ефективні. Учень розуміє, що маленькі зусилля приносять результат, а хороша робота над собою та знаннями значно покращить ситуацію. В такий спосіб ми, педагоги, вмотивовуємо дітей до роботи, даємо їм ще один інструмент для самореалізації та соціалізації (командні види діяльності), допомагаємо їм комфортно пережити певні «невдачі», радіємо їхньому успіху за великі перемоги та навіть незначні кроки «успіху,» а головне – даємо дитині право бути собою.