



УДК 378.018.85

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-11\(17\)-1196-1205](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-11(17)-1196-1205)

Хміль Ірина Юріївна кандидат педагогічних наук, старший викладач закладу вищої освіти, НМУ імені О. О. Богомольця, м. Київ, 01601, бульвар Т. Шевченка, 13, <https://orcid.org/0000-0002-0157-0289>

Сергієнко Тамара Володимирівна доктор філософії, доцент, доцент кафедри мовної підготовки, НМУ імені О. О. Богомольця, бульвар Т. Шевченка, 13, м. Київ, 01601, <https://orcid.org/0000-0003-2414-5418>

МОТИВАЦІЙНІ ІНСТРУМЕНТИ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Анотація. У статті проаналізовано мотиваційні інструменти дистанційного навчання закладів вищої освіти. Виявлено, що важливою психологічною передумовою навчання студентів є усвідомлення освітніх потреб і мотивації, пов'язаної з навчальною діяльністю. Авторами з'ясовано, що мотивація відіграє дуже важливу роль у дистанційному навчанні закладів вищої освіти, оскільки сприяє активізації індивідуальної поведінки, засвоєнню знань і спрямуванню діяльності здобувачів вищої освіти на конкретні цілі, розвиток соціально важливих навичок та якості, підвищення продуктивності і формування почуттів дисциплінованості. Встановлено, що мотивація є рушійною силою самоорганізації, яка визначається як ключовий компонент у дистанційному навчанні. Визначено, що підвищенню навчальної мотивації здобувачів вищої освіти також сприяє налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу на основі партнерства, співпраці та взаємовпливу. Встановлено, що внутрішню мотивацію студентів до дистанційного вивчення можна підвищити шляхом вибору цікавих навчальних матеріалів, використання незвичайних методів навчання, активного залучення студентів до занять та заохочення до участі у практичній діяльності. Виявлено, що одним із мотиваційних інструментів підвищення ефективності дистанційного навчання закладів вищої освіти є гейміфікація, яка передбачає використання ігрових елементів та механізмів в освітньому процесі для мотивування студентів та спонукання їх до активного навчання. Визначено, що для підвищення мотивації студентів під час дистанційного навчання слід використовувати такі програми



гейміфікації, як Kahoot!, Duolingo, ClasscraftEDU тощо. З'ясовано, що в умовах дистанційного навчання поширене використання електронних курсів через сервіси платформи LMS Moodle, яка сьогодні є потужним інструментом удосконалення педагогічно-методичного супроводу та мотивації до навчання. Зазначено, що системні прийоми підвищення мотивації студентів дистанційної форми навчання за допомогою цифрових платформ дозволяють забезпечити високий рівень організації освітнього процесу студентів дистанційної форми навчання.

Ключові слова: дистанційне навчання, освітній процес, заклад вищої освіти, мотивація, гейміфікація, платформи.

Khmil Iryna Yuryivna Candidate of Pedagogical Sciences, Senior lecturer of the Department of Forensic medicine and medical law, Bogomolets National Medical University, T. Shevchenko boulevard, 13, Kyiv, 01601, <https://orcid.org/0000-0002-0157-0289>

Serhiienko Tamara Volodymyrivna PhD, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Ukrainian studies, Bogomolets National Medical University, T. Shevchenko boulevard, 13, Kyiv, 01601, <https://orcid.org/0000-0003-2414-5418>

MOTIVATIONAL TOOLS FOR DISTANCE LEARNING IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Abstract. The article analyzes motivational tools for distance learning in higher education institutions. It was found that an important psychological prerequisite for students' learning is the awareness of educational needs and motivation related to learning activities. The authors have found that motivation plays a very important role in the distance learning of higher education institutions, as it contributes to the activation of individual behavior, the acquisition of knowledge and the direction of higher education students' activities towards specific goals, the development of socially important skills and qualities, increased productivity and the formation of a sense of discipline. It is established that motivation is the driving force behind self-organization, which is defined as a key component in distance learning. It has been determined that the increase in the learning motivation of higher education students is also facilitated by the establishment of interaction between participants in the educational process on the basis of partnership, cooperation and mutual influence. It was found that students' intrinsic motivation for distance learning can be increased by choosing

interesting educational materials, using unusual teaching methods, actively involving students in classes, and encouraging them to participate in practical activities. It has been found that one of the motivational tools for improving the effectiveness of distance learning in higher education institutions is gamification, which involves the use of game elements and mechanisms in the educational process to motivate students and encourage them to learn actively. It has been determined that gamification programs such as Kahoot!, Duolingo, ClasscraftEDU, etc. should be used to increase students' motivation in distance learning. It has been found that in the context of distance learning, the use of e-courses through the services of the LMS Moodle platform is widespread, which today is a powerful tool for improving pedagogical and methodological support and motivation to learn. It is noted that systematic methods of increasing the motivation of distance learning students using digital platforms allow ensuring a high level of organization of the educational process of distance learning students.

Keywords: distance learning, educational process, higher education institution, motivation, gamification, platforms.

Постановка проблеми. Дистанційне навчання зараз є найактуальнішою темою для сучасної вищої освіти. Однак, слід відзначити, що якщо дистанційне навчання не може повністю замінити очне навчання в довгостроковій перспективі, то воно все одно може бути ефективним інструментом організації освітнього процесу. Дистанційний режим навчання сприяє забезпеченню безперервного освітнього розвитку особистості. По суті, це індивідуально орієнтована форма навчання, яка при грамотній організації може забезпечити якісну освіту, що відповідає потребам сучасного суспільства. Одним із найважливіших чинників успішного дистанційного навчання є правильна мотивація здобувачів вищої освіти. У дистанційному режимі навчання студентам потрібна зосередженість, посидючість і бажання вчитися. Багато видів традиційної мотивації не працюють так ефективно в дистанційному навчанні, як у традиційному освітньому процесі, тому питання ролі мотивації у дистанційному навчанні є особливо важливим в умовах сьогодення та, зі свого боку, зумовлює актуальність тематики цієї статті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Окремі аспекти висвітлення ролі мотивації у дистанційному навчанні в закладах вищої освіти (ЗВО) є предметом досліджень багатьох вчених, зокрема ґрунтовні дослідження у цьому напрямку проводять Н. Денисенко, О. Дробот, Н. Зуєнко, І. Краснощок, Ю. Лахмотова, Н. Лупак, О. Макаревич,



Л. Михайлова, В. Паньковець, І. Семенишина, С. Ступеньков, Л. Ткаченко, О. Хмельницька, А. Цапко, В. Шкраб'юк, В. Шкурко та інші.

Підкреслюючи важливість ролі мотивації у дистанційному навчанні ЗВО, **метою наукової статті** є висвітлення мотиваційних інструментів до підвищення ефективності дистанційного навчання ЗВО.

Виклад основного матеріалу. Сучасна дистанційна освіта пропонує різноманітні формати та технологічні засоби ведення освітнього процесу у такому режимі, серед яких засоби моделювання, демонстраційні програми, автоматизовані системи навчання, програми мультимедіа та віртуальної реальності, електронні підручники, інтелектуальні експертні системи навчання тощо.

Із подальшим розвитком технологічної та інформаційної бази освіти та все більшим поширенням дистанційного навчання ЗВО стикаються з проблемою відсутності мотивації у студентів. Зауважимо, що до розробки нових освітніх програм безпосередньо під дистанційний формат навчання потрібно підходити індивідуально, орієнтуючись на особливості студентської аудиторії та проміжні й кінцеві цілі.

В епоху розвитку цифрових технологій у суспільстві зростає тенденція дистанціювати різні форми соціальної взаємодії, включаючи дистанційне навчання. Радикально альтернативним прикладом традиційної освіти є онлайн-спілкування між викладачами та студентами у формі чатів, інтернет-форумів, інтернет-конференцій тощо. Дистанційне навчання у багатьох ЗВО України здійснюється на базі освітніх онлайн-платформ, таких як LMS Moodle та Google Classroom. Ці платформи є відкритими системами управління навчанням, які дозволяють створити індивідуальне середовище дистанційного навчання для студентів.

Важливою психологічною передумовою навчання студентів є усвідомлення освітніх потреб і мотивації, пов'язаної з навчальною діяльністю. Тому доцільно розглядати мотивацію як заохочення і спрямованість діяльності студентів як індивідів на мету, матеріальний або нематеріальний об'єкт, на якому ця діяльність здійснюється.

Мотивація відіграє дуже важливу роль у дистанційному навчанні ЗВО, оскільки сприяє активізації індивідуальної поведінки, засвоєнню знань і спрямуванню діяльності здобувачів вищої освіти на конкретні цілі, розвиток соціально важливих навичок та якості, підвищення продуктивності і формування почуттів дисциплінованості.

Під час дистанційного спілкування студентам не потрібно робити записи заздалегідь. Це пояснюється тим, що лекційні матеріали, які

надає викладач для навчання, готуються заздалегідь. На онлайн-лекціях викладачі не викладають основи предмета, а навчають студентів шляхом пояснень, деталізації та презентації додаткових матеріалів до самостійної роботи над темою. Тому основною метою цих лекцій є узагальнення та систематизація знань із дисциплін на основі концептуальних основ науки.

Дистанційну освіту часто критикують за обмежені можливості впливу на інтелектуальну діяльність здобувачів вищої освіти. Водночас численні навчальні дисципліни, що пропонуються студентам за допомогою дистанційного навчання, мають високий потенціал для розвитку їх інтелектуальної діяльності. Сучасні цифрові технології дозволяють проводити лекції, семінари, круглі столи, індивідуальні та групові консультації та багато інших форм онлайн-освіти. Окрему роль відіграють особистісні нахили, які зумовлені індивідуальними відмінностями студента і служать стимулом для створення певних мотиваційних станів в освітньому процесі. Це включає страх перед публічними виступами та перед тим, як взяти під контроль освітній процес. Екзаменаційна тривога є не тільки результатом поганої підготовки або недостатньо розвинутих навичок студента, але для деяких студентів цей тип тривоги є загрозою для всього їхнього «я-образу» в предметі [1, с. 75–76].

Мотивація є рушійною силою самоорганізації, яка визначається як ключовий компонент у дистанційному навчанні. Студенти проводять більшу частину свого онлайн-часу, навчаючись самостійно. Слід підкреслити, що стресові ситуації, можлива міграція в інші міста та країни, несприятливий психологічний клімат та зміни у внутрішньому побуті не дуже стимулюють студентів до навчання. Адже дистанційне навчання вимагає зосередженості, бажання самоосвіти та досить високого рівня самоконтролю [2, с. 198].

У процесі взаємодії учасників освітнього процесу викладач прагне досягти заздалегідь поставлених цілей навчання. Їх функція полягає в стимулюванні та підтримці інтересу студентів до навчання, сприянні саморегуляції та самомотивації. Викладачі передають знання, організовують практичне застосування вивченого, проводять оцінювання та надають студентам консультативну підтримку та заохочення. Підвищенню навчальної мотивації здобувачів вищої освіти також сприяє налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу на основі партнерства, співпраці та взаємовпливу. У дистанційному навчанні дуже важливо, щоб студенти отримували вичерпний зворотний зв'язок. Своєчасні відповіді викладача позитивно



впливають на навчання та мотивацію студентів. Взаємодія між двома або більше студентами є неоціненною формою взаємодії, яка дозволяє студентам не тільки вивчати матеріал, але й розвивати лідерські якості та навички командної роботи. Групова робота для студентів не тільки допомагає заповнити прогалини в знаннях, але також має ще один важливий наслідок: люди, які працюють і навчаються разом, підтримують одне одного соціально та емоційно. Тому взаємодія учасників освітнього процесу забезпечує збільшення знань, розбудову спільноти, обмін думками та розвиток критичного мислення.

Варто відзначити, що мотивація дистанційного навчання ЗВО має бути спрямована на активну діяльність студентів та сприяти виникненню позитивних емоцій. Це сприяє мотивації студентів і викладачів, а обсяг та інтенсивність отриманих знань досягає максимуму. Чим більше стимулів для вираження різних емоцій, тим більший навчальний ефект [2, с. 199].

Внутрішню мотивацію студентів до дистанційного вивчення можна підвищити шляхом вибору цікавих навчальних матеріалів, використання незвичайних методів навчання, активного залучення студентів до занять та заохочення до участі у практичній діяльності. Для кращої мотивації студентів доцільно: своєчасно надавати зворотний зв'язок та емоційно підтримувати студентів; надавати студентам певний ступінь самостійності в засвоєнні матеріалу, наприклад, ставлячи факультативні завдання без жорстких часових обмежень або вільно обираючи партнера для роботи в малих групах; надавати доступ до всіх необхідних навчальних матеріалів; підвищувати впевненість студентів у своїх силах і здатності успішно завершити навчання; створювати ситуацію успіху для кожного студента, ставлячи переконливі завдання та чітко їх формулюючи.

Одним із мотиваційних інструментів підвищення ефективності дистанційного навчання ЗВО є гейміфікація. Гейміфікація – це підхід, який використовує ігрові елементи та механізми в освітньому процесі для мотивування студентів та спонукання їх до активного навчання. Цей підхід базується на ідеї, що ігрові елементи, такі як бали, досягнення, рівні та таблиці лідерів, можуть зробити процес навчання цікавим, захопливим і мотиваційним для здобувачів вищої освіти. Таким чином, мотиваційний інструмент гейміфікація – це впровадження ігрових елементів і механізмів в освітній процес для підвищення мотивації студентів та покращення їхнього сприйняття матеріалу. Однак основна проблема, яку має вирішити гейміфікація в дистанційній освіті, – це низька участь студентів в освітньому процесі та знижена мотивація під час вивчення навчального матеріалу.

Найбільшою перевагою гейміфікації є її мотиваційні властивості. По-перше, цей інструмент має змагальний характер, що підвищує загальну якість і швидкість роботи. Загалом, використання ігор у навчанні вже довело свою ефективність. Це пояснюється тим, що під час навчання в ігровому форматі більший обсяг інформації засвоюється і зберігається в пам'яті на більш тривалий період часу. По-друге, гейміфікацію слід використовувати для розвитку конкретних навичок або поведінки. Крім того, вона візуалізує та підкреслює поведінку та навички, які важко продемонструвати за допомогою традиційних методів. Це захоплює учасників освітнього процесу і створює між ними своєрідне змагання. Також слід дозволити учасникам освітнього процесу контролювати свій прогрес. Як частина дистанційного навчання, гейміфікація створює додаткові стимули, які допомагають підтримувати внутрішню мотивацію студентів. Завдяки високоякісній гейміфікації освітні платформи, які використовуються для проведення освітнього процесу у дистанційному форматі, можуть отримати конкурентну перевагу над традиційними підходами. В дистанційній освіті гейміфікацію можна використовувати для покращення опановування користувачами системами управління навчанням і підвищення залученості до процесу навчання [3, с. 277].

Дистанційна освіта на основі використання гейміфікації стосується використання елементів гри в освітньому процесі, щоб мотивувати здобувачів вищої освіти брати активну участь у навчанні. Віртуальні навчальні та ігрові простори надають можливість створювати ігрові сценарії та завдання, які допомагають студентам зосередитися на вивченні матеріалу та дослідженні тем у цікавій формі. Також цей інструмент дозволяє створювати віртуальні класи або команди, де студенти можуть співпрацювати та взаємодіяти один із одним [4].

Для підвищення мотивації студентів під час дистанційного навчання слід використовувати такі програми гейміфікації, як:

1. Kahoot! (інтерактивна платформа, яка дозволяє створювати інтерактивні тести, опитування та завдання для практики та перегляду навчальних матеріалів, а також створювати різні питання, вибирати відео чи фото для запитання та вибирати різні варіанти відповідей).

2. Duolingo (популярна платформа, яка використовує ігрові елементи для стимулювання навчання та дозволяє студентам вивчати мови через гру).

3. ClasscraftEDU (платформа, яка дозволяє викладачам створювати ігрове середовище та стимулювати навчання за допомогою



різноманітних ігрових елементів, включаючи результати навчання, таблиці лідерів і досягнення).

Слід зазначити, що в умовах дистанційного навчання поширене використання електронних курсів через сервіси платформи LMS Moodle, яка сьогодні є потужним інструментом удосконалення педагогічно-методичного супроводу та мотивації до навчання.

LMS Moodle також відома як система керування навчанням, яка надає різноманітні інструменти навчання, особливо для викладачів та студентів. Ця система пропонує багато можливостей для учасників освітнього процесу, адже на її серверах можна завантажувати навчально-методичні матеріали (тексти лекцій, завдання для практичної та самостійної роботи, допоміжні засоби (підручники, навчально-методичні посібники, словники, довідники тощо) та засоби для тестування та спілкування, засоби для групової роботи студентів (форуми, чати, вебінари, семінари тощо), переглядати освітні досягнення студентів та результати тестування з потрібної спеціальності, спілкуватися з викладачами через чат, форуми, приватні повідомлення, завантажувати файли з виконаною роботою, використовувати календар подій тощо [3, с. 94]. Активне впровадження LMS Moodle в систему дистанційного навчання ЗВО дозволить значно покращити якість освітнього процесу та надати широкі можливості для впливу та постійного зворотного зв'язку між учасниками освітнього процесу [6, с. 132].

Таким чином, слід відзначити, що мотивація є неодмінною умовою активної навчально-пізнавальної діяльності студентів за дистанційного формату навчання. Системні прийоми підвищення мотивації студентів дистанційної форми навчання за допомогою цифрових платформ дозволяють забезпечити високий рівень організації освітнього процесу студентів дистанційної форми навчання. Це спрощує і прискорює адаптацію здобувачів вищої освіти до нових навчальних ситуацій та сприяє формуванню навичок організації власної навчально-пізнавальної діяльності.

Структура освітнього процесу відіграє важливу роль у мотивації студентів. Основними чинниками, які впливають на мотивацію є інтерес, якість зворотного зв'язку, структура кінцевих і проміжних цілей. Необхідність своєчасного та якісного зворотного зв'язку для викладачів також важлива для мотивації студентів, адже зворотний зв'язок – це ключовий напрямок діяльності викладача, і він має бути якісний і своєчасний.

Висновки. Отже, підсумовуючи, результати проведених досліджень дозволили проаналізувати мотиваційні інструменти дистанційного навчання ЗВО, на основі чого виявлено, що в умовах дистанційного навчання важливе значення мають сучасні цифрові технології, програми та додатки, здатні змінити ставлення студентів до такого формату навчання, перетворивши його з нудного й одноманітного на захопливий процес постійного розвитку та вдосконалення себе та своїх знань. Сьогодні легко підібрати програму, яка зробить освітній процес більш інформативним, пізнавальним, професійним, творчим і цікавим, що безумовно підвищує мотивацію студентів під час дистанційного навчання.

Література:

1. Дробот О. В. Мотивація студентів до дистанційного навчання в умовах пандемії. Психологія та соціальна робота. 2020. № 1 (51). С. 69–85.
2. Лахмотова Ю., Шкраб'юк В., Цапко А. Мотивація до дистанційного навчання студентів вищих закладів освіти в умовах воєнного стану. Актуальні питання гуманітарних наук. 2022. Вип 55, том 2. С. 195–200.
3. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. Молодий вчений. 2015. № 2 (17). С. 275–278.
4. Михайлова Л. М., Семенишина І. В., Краснощок І. П., Ступеньков С. О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. Академічні візії. 2023. № 18. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/283>
5. Ткаченко Л. В., Хмельницька О. С. Особливості впровадження дистанційного навчання в освітній процес закладу вищої освіти. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2021. № 75, Т. 3. С. 91–96.
6. Зуенко Н. О., Лупак Н. М., Денисенко Н. Л., Шкурко В. Ю., Паньковець В. Л. Moodle як основа системи дистанційного навчання та формування електронного освітнього середовища. Перспективи та інновації наук. 2023. № 8 (26). С. 122–135.

References:

1. Drobot, O. V. (2020). Motyvatsiia studentiv do dystantsiinoho navchannia v umovakh pandemii [Students' motivation for distance learning in the conditions of a pandemic]. Psykholohiia ta sotsialna robota – Psychology and social work, 1 (51), 69–85 [in Ukrainian].
2. Lakhmotova, Yu., Shkrabiuk, V., Tsapko, A. (2022). Motyvatsiia do dystantsiinoho navchannia studentiv vyshchych zakladiv osvity v umovakh voiennoho stanu [Motivation for distance learning of students of higher educational institutions in the conditions of martial law]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current issues of humanitarian sciences, 55 (2), 195–200 [in Ukrainian].
3. Makarevych, O. O. (2015). Heimifikatsiia yak nevidiemnyi chynnyk pidvyshchennia efektyvnosti elementiv dystantsiinoho navchannia [Gamification as an integral factor in increasing the effectiveness of distance learning elements]. Molodyi vchenyi – A young scientist, 2 (17), 275–278 [in Ukrainian].



4. Mykhailova, L. M., Semenyshyna, I. V., Krasnoshchok, I. P., Stupenkov, S. O. (2023). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi keis profesiinoi pidhotovky pedahohichnykh pratsivnykiv ZVO v umovakh dystantsiinoho navchannia [Gamification as an innovative case of professional training of teaching staff of higher educational institutions in conditions of distance learning]. *Akademichni vizii – Academic visions*, 18. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/283> [in Ukrainian].

5. Tkachenko, L. V., Khmelnytska, O. S. (2021). Osoblyvosti vprovadzhennia dystantsiinoho navchannia v osvitnii protses zakladu vyshchoi osvity [Peculiarities of the implementation of distance learning in the educational process of a higher education institution]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh – Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*, 75 (3), 91–96 [in Ukrainian].

6. Zuienko, N. O., Lupak, N. M., Denysenko, N. L., Shkurko, V. Yu., Pankovets, V. L. (2023). Moodle yak osnova systemy dystantsiinoho navchannia ta formuvannia elektronnoho osvitnoho seredovyshcha [Moodle as the basis of a distance learning system and formation of an electronic educational environment]. *Perspektyvy ta innovatsiii nauk – Prospects and innovations of sciences*, 8 (26), 122–135 [in Ukrainian].