

Кольори: вибір з палітр, оптимізованих як для світлого, так і для темного режимів.

Шрифти: повсякденні або офіційні варіанти відповідно до тону діаграми.

Ці функції гарантують, що кожне створене зображення буде не лише точним, але й ідеально адаптованим до потреб користувача.

Універсальність та унікальність створених діаграм робить їх цінними для використання в різних напрямках професійної діяльності, зокрема:

Презентації власного досвіду: вражаючі слайди, які привертають увагу.

Повідомлення в блозі: читабельність і взаємодія за допомогою спеціальних візуальних елементів.

Соціальні медіа: взаємодія за допомогою привабливої графіки.

Документація: створення складної інформації для легшого розуміння.

Потенціал інструментів візуалізації даних на основі штучного інтелекту для трансформації створення та споживання контенту величезний, і Napkin є інноваційним інструментом в цьому контексті.

Napkin є важливим інноваційним інструментом у технології створення контенту, оскільки, долаючи розрив між текстом і візуальними елементами, користувач може створювати якісну візуалізацію, незалежно від власних навичок дизайну чи технічного досвіду.

Список використаних джерел

1. Henseruk H. Digital transformation of the educational environment of the university / H. Henseruk, B. Buyak, V. Kravets [et al.]. E-learning: Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning: Monograph. Katowice: STUDIO NOA, 2020. Vol. 12. P. 325–335
2. Середовище Napkin. URL: <https://app.napkin.ai/>. (дата звернення: 26.10.2024).

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ СТАРШИХ КЛАСІВ

Садовник Владислав Олегович

здобувач другого рівня вищої освіти спеціальності Середня освіта (Інформатика),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
vladsadovnyk1@gmail.com

Карабін Оксана Йосифівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
karabin@tnpu.edu.ua

Гейміфікація стає ключовою стратегією в сучасній освіті, перетворюючи традиційне навчальне середовище на динамічний та інтерактивний процес. Інтеграція ігрових елементів, таких як бали, нагороди, рівні та виклики, підвищує залученість і мотивацію школярів. Згідно з дослідженням eLearning Industry, 80 % учнів краще сприймають матеріал, якщо він подається у гейміфікованому форматі. Поряд з цим зазначимо, що сучасні учні прагнуть нових підходів у навчанні, які би зацікавлювали та надихали їх. Традиційні ж методи навчання часто не враховують особливості нових поколінь, які потребують більше інтерактивності, швидких результатів та емоційного залучення [1]. Гейміфікація також сприяє перетворенню освіти на особисто мотивовану діяльність, спрямовану на конкретний результат. Утім, суб'єкти освіти не просто отримують знання, а й активно застосовують їх для вирішення практичних завдань. Дослідження Наматі показало, що учні, які навчалися з

використанням гейміфікованих елементів, демонструють на 34 % кращі результати у тестах, ніж ті, хто навчався за традиційними методами [2, с. 3031]. Доречно зазначити, що гейміфікація не тільки підвищує мотивацію, а й позитивно впливає на успішність. Відзначимо, що це є ще однією причиною, чому традиційна освіта потребує реформ, адже сучасний здобувач освіти – це не лише слухач, а активний учасник, який хоче бачити результати своїх зусиль і розуміти, як саме знання можуть допомогти йому досягти особистих цілей.

Переваги управління гейміфікованим навчанням. Гейміфіковані платформи дозволяють освітнім установам і компаніям ефективніше відстежувати прогрес учнів та учнів, швидко адаптуючи навчальний контент під їхні потреби. Згідно з дослідженням TalentLMS, 87 % компаній, що використовують гейміфікацію у навчанні, відзначають підвищення продуктивності та рівня залученості працівників. У цілому це вказує на значний потенціал гейміфікації в робочих процесах, особливо коли йдеться про професійне навчання та підвищення кваліфікації. Можна припустити, що саме завдяки гейміфікованому підходу сучасне корпоративне навчання відзначається більшою практичною ефективністю, ніж традиційне академічне, адже воно спрямоване на конкретні результати [4]. Окрім того, система балів та нагород створює ефект змагальності серед учнів, що стимулює їх підтримувати високу активність у навчанні. За даними дослідження Gallup, учні у гейміфікованому середовищі показують на 22 % більше зацікавленості у предметі, ніж ті, хто навчався за стандартною програмою. Це вкотре свідчить про те, що молоде покоління вимагає від навчання не лише знань, а й можливості змагатися, досягати нових рівнів та перевершувати себе. Змагальність може служити потужним мотиваційним інструментом, але важливо пам'ятати, що вона повинна бути здоровою та спрямованою на співпрацю, а не лише на особисту вигоду [3].

Критика сучасної освітньої системи. Досвід українських здобувачів освіти підтверджує загальноосвітові тенденції, описані в дослідженні Gallup і Lumina Foundation дослідження, в якому було опитано понад 14000 дорослих у США, включаючи нинішніх учнів, виявило критичні прогалини в традиційному освітньому підході: лише близько 60 % учнів повідомили, що відчувають справжню підтримку з боку своїх викладачів. Крім того, дані показали, що суб'єкти освіти, які повідомили про високий рівень залученості та відчуття приналежності, мають більше шансів на успіх і продовження навчання [3]. За останніми дослідженнями та відгуками школярів, українські університети часто не забезпечують належного рівня підтримки та залученості учнів. Багато здобувачів освіти вважають, що відсутня персональна взаємодія та підтримка з боку викладачів, а навчальний процес переважно зводиться до простого запам'ятовування матеріалу. Особливо це помітно у період дистанційного навчання, коли можливість безпосереднього спілкування з викладачами обмежена, а більшість університетів не мають достатніх технічних та методичних ресурсів для забезпечення якісної дистанційної освіти. Зокрема, очне навчання отримало вищу оцінку якості, ніж онлайн-формати, які мали нижчі рейтинги задоволеності серед школярів, які цінували безпосередню взаємодію з викладачами та наставництво. значна частина учнів не відчуває емоційної чи менторської підтримки, що призводить до зниження їхньої мотивації та успішності. Водночас, переважна більшість здобувачів освіти в Україні надає перевагу очному навчанню, оскільки вірить, що цей формат сприяє якіснішому засвоєнню знань і розвитку професійних навичок.

Таким чином, українська освітня система потребує значних змін, зокрема, впровадження нових педагогічних методик, які враховують індивідуальні потреби учнів, та розширення можливостей менторської підтримки. Наразі це дозволить не лише підвищити залученість здобувачів освіти, а й сприятиме їхньому професійному та особистісному розвитку, що є важливим для успішного майбутнього випускників.

Нові підходи великих компаній до освіти. Через недоліки формальної системи освіти компанії дедалі частіше звертаються до гейміфікованих навчальних програм для підготовки спеціалістів. За даними TalentLMS, багато компаній створюють власні освітні програми, що дозволяють працівникам здобувати необхідні навички за допомогою інтерактивних платформ і сценаріїв. Такий підхід показує, що для компаній важливо мати спеціалістів, які володіють актуальними навичками, і гейміфікація дає можливість розвивати ці навички швидко та ефективно [4]. Цікаво, що компанії тепер стають конкурентами традиційної освіти у підготовці кадрів, пропонуючи короткострокові курси та тренінги, які орієнтовані саме на практичні вміння. Такий підхід, безперечно, є перспективним і відповідає вимогам сучасного світу, де знання мають бути не лише теоретичними, а й гнучкими, адаптованими до реальних умов роботи.

Методи інтеграції гейміфікації в навчальний процес. Гейміфікація є динамічним процесом, що поєднує різні ігрові елементи з освітнім контентом. Один із популярних методів – використання вікторин, що розробляються для активного застосування знань учнями. Дослідження Namari свідчить, що вікторини з обмеженням за часом та нагородами за високі бали значно підвищують рівень мотивації та залученості школярів. Це ще раз підкреслює, що здобувачам освіти подобається бачити свої досягнення і відчувати, що їхні зусилля винагороджуються. До того ж такий підхід формує відповідальність і дисципліну, що важливо для майбутньої кар'єри [2].

Іншим ефективним методом є впровадження історій та сценаріїв, які занурюють учнів у навчальний матеріал через емоційний зв'язок із персонажами або подіями. Наприклад, інтеграція сюжету, що ілюструє практичне застосування знань, дозволяє школярам легше засвоювати та запам'ятовувати матеріал на тривалий час. Такий підхід робить навчання не лише цікавим, а й значно ефективнішим, адже надає можливість співвідносити отримані знання з реальними життєвими ситуаціями. Виходить, що гейміфікація – це не просто спосіб зробити навчання цікавим, а й спосіб допомогти учням зрозуміти, навіщо їм ці знання у житті.

Таким чином, гейміфікація стає важливою складовою освітнього процесу, адже вона надає навчальному контенту динамічності та інтерактивності, що відповідає вимогам сучасних здобувачів освіти. Переваги використання гейміфікації проявляються у підвищенні залученості, мотивації та успішності школярів, а також у створенні адаптивного навчального середовища, здатного реагувати на актуальні вимоги ринку праці. У перспективі гейміфікація може суттєво змінити структуру та формат освіти, зосереджуючись на практичних навичках, адаптованих до конкретних професійних потреб.

Список використаних джерел

1. eLearning Industry. Gamification in Education : 80 % of Students Prefer Learning with Games, 2020.

2. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In: Proceedings of the 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014. P. 3025–3034.

3. Gallup. The 2016 Gallup Student Poll, 2016. URL: <https://www.gallup.com/topic/employee-engagement.aspx> (Accessed: 10.09.2024).

4. TalentLMS. The 2019 Gamification at Work Survey, 2019. URL: <https://www.talentlms.com/blog/gamification-survey-results> (Accessed: 10.09.2024).

ЦИФРОВА ЕТИМОЛОГІЯ: ВИКОРИСТАННЯ BIG DATA ДЛЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ПОХОДЖЕННЯ УКРАЇНСЬКИХ СЛІВ У КОНТЕКСТІ STEM-ОСВІТИ

Світлична Яна Валеріївна

вчитель української мови та літератури,

Комунальний заклад «Харківський лицей № 108 Харківської міської ради»,

anasvitlicna834@gmail.com

Сучасний розвиток технологій та інтенсивне використання великих даних (Big Data) надає нові можливості для аналізу мовних процесів, включно з етимологією слів. Для української мови, як і для багатьох інших, історія слів відображає складну картину культурного та соціального розвитку, що надає цінну інформацію не тільки для філологів, а й для інших галузей науки. Використання цифрових інструментів для дослідження мовних явищ в контексті STEM-освіти дозволяє здобувачам освіти, студентам і дослідникам значно розширити методи аналізу, впливаючи на якість і глибину отриманих результатів. Ця стаття присвячена розгляду можливостей цифрової етимології українських слів із залученням Big Data та інтеграції таких досліджень у STEM-освіту.

На сьогоднішній день Big Data набуває великого значення в лінгвістиці. Обробка великих обсягів текстів, які містять мільйони слів, дозволяє науковцям аналізувати походження та еволюцію лексики, досліджувати семантичні зміни та виявляти мовні запозичення. Дослідники, такі як В. Петренко, наголошують на важливості впровадження цифрових інструментів для вивчення мовно-літературних явищ, що дозволяє глибше розуміти взаємозв'язки між мовними та культурними процесами [4, с. 94].

Зокрема, великий обсяг текстових даних із різних джерел – літературних творів, історичних документів, засобів масової інформації тощо – дозволяє визначити, як і коли певні слова з'явилися у вжитку, їхні етимологічні зміни та запозичення з інших мов. За словами С. Іващенко, аналіз великих даних може виявити, наприклад, географічні відмінності у вживанні деяких українських слів, що дозволяє зробити висновки про культурний обмін та соціальні контакти між різними регіонами України [5, с. 123].

STEM-освіта як платформа для цифрової етимології. Впровадження цифрових інструментів у STEM-освіту значно підвищує інтерес до лінгвістики, використовуючи математичні й аналітичні навички студентів для дослідження мовних явищ.

Наприклад, програми аналізу тексту, такі як Python NLTK (Natural Language Toolkit) або R, дозволяють студентам обробляти великі обсяги текстових даних та робити етимологічний аналіз слів. Залучення методів обробки великих даних, як зазначає І. Бондаренко, сприяє розвитку критичного мислення, оскільки здобувачі освіти вчать аналізувати та інтерпретувати дані,