

Викладаючи історію української культури наступної доби, необхідно показати посилення західноєвропейських впливів майже на всі її сфери. Найсильніше це сталося в галузі освіти. Незважаючи на традиційно негативну оцінку більшістю українських істориків діяльності єзуїтських колегій, треба визнати, що саме в них здобувала освіту значна кількість української еліти, і саме через них проникала в Україну європейська освіченість та культурність. Ознайомлення з біографіями видатних інтелектуалів ХУІ – ХУІІІ ст., переконує студентів у тому, що вони були особистостями європейського масштабу, більшість з яких продовжувала та вдосконалювала свою освіту у європейських університетах, а деякі навіть ставали викладачами у цих університетах.

Європейські впливи відчуваються також у проникненні в Україну гуманістичних та реформаційних ідей і у виникненні полемічної літератури, автори якої намагалися протистояти цим впливам і обстоювати традиційні православні цінності. Для того щоб розібратися в суті цієї полеміки, студенти повинні самостійно порівняти ідеї гуманізму, реформації та ідеї вітчизняних полемістів.

Особливо вигідно використання порівняльного методу у вивченні культури України наступних століть, коли внаслідок політичного і економічного розвитку країни посилюються міжнародні зв'язки, які також сприяють міжкультурним контактам. З великим інтересом студенти виконують завдання з пошуку європейських впливів на архітектуру, українських міст, зокрема Одеси.

На жаль, розмір повідомлення не дозволяє розкрити всі компаративні методи, які використовують автори у викладанні курсу «Історія української культури».

*О. В. Теслюк*

## **ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ЯК СПОНУКИ СТУДЕНТІВ ДО АКТИВНОЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Одним з існуючої безлічі шляхів і засобів, вироблених практикою, для формування стійких пізнавальних інтересів і мотивів, є застосування в навчальному і виховному процесі інформаційних технологій.

Найбільш ефективними методами формування мотивації студента служать: інтегровані уроки, ігрові технології, формування пізнавальної мотивації через зв'язок того, що вивчається з життям, показ наслідків вчинків, формування почуття обов'язку, відповідальності, профорієнтації, навчання з комп'ютерною підтримкою (наприклад комп'ютерна бібліотека), використання навчальних програм: підручники, наочно-орієнтовані середовища, залучення учнів до участі в управлінні навчальним процесом (науково-дослідні проекти), оцінна діяльність як прийом формування соціальної мотивації та ін.

Перше що використовує кожен учитель – це наочність як засіб підвищення інтересу і один з прийомів формування мотивації. Наочність кожного виду виконує свої функції як засіб пізнання, ілюстрації думки, розвитку спостережливості, кращого запам'ятовування матеріалу.

Разом з наочністю високий результат дає технологія проведення інтерактивних лекцій із застосуванням мультимедійних технологій навчання. Важливим на даний момент стає і оволодіння інформаційними і комунікаційними технологіями як необхідна умова переходу до системи безперервної освіти.

*І. В. Толстов*

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ

З кожним роком збільшується прірва між рівнем підготовки майбутніх студентів та освітніми програмами у вищому навчальному закладі. Проблема не тільки в тому, що студенти не хочуть сприймати інформацію, а в тому, що вони зростають та навчаються в іншому віртуально-інтерактивно-ігровому просторі. Це змушує по-новому поглянути на роль ігор, в тому числі комп'ютерних, в освітній діяльності.

Гейміфікація здатна зробити вищу освіту більш керованою та ефективною, сприяти досягненню більш продуктивного освітнього результату. Одним з найбільш відомих українських освітніх проєктів, який містить елементи гейміфікації, є он-лайн ресурс з вивчення англійської мови Lingva.Skills. За досить короткий проміжок часу даний ресурс зумів завоювати величезну популярність та стати вагомим явищем в освітньому сегменті. Все це вдалося досягти шляхом впровадження ігрових елементів в процес навчання. Важливим елементом роботи в середовищі Lingva.Skills є відстеження свого прогресу та рейтингу, що стимулює постійний інтерес до вивчення матеріалу.

Основна відмінність комп'ютерної гри від стандартного освітнього процесу полягає у ставленні до помилок. Всі ми знаємо вираз: «вчитися на своїх помилках». В університетах за помилки можуть покарати. Тому студенти знають тільки те, що вони зробили неправильно. Це призводить до того, що студенти переважно концентруються тільки на оцінках, а не на знаннях та їхньому змісті. У комп'ютерній грі все інакше. Візьмемо, наприклад, гру Angry Birds. Вона є яскравим прикладом того, як з кожною невдачею гравець випробовує все більше нових варіантів успішного досягнення мети – ліквідувати свиней. Коли ми граємо, то розуміємо, що немає нічого страшного у помилці: чим швидше ми зробимо щось не так, тим швидше ми зможемо знайти правильне рішення. Навіть якщо в університеті студент зробив все правильно та отримав відмінну оцінку з предмету, він не буде відчувати те саме натхнення та емоційний підйом, який у нього виникає, коли він перемагає боса у своїй улюбленій