

Бащманівський М. О., здобувач²⁵
другого (магістерського) рівня
ОП «Середня освіта (Інформатика)»
Житомирський державний університет ім. Івана Франка

ВПЛИВ ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА МОТИВАЦІЮ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ HTML І CSS

Вступ. У сучасному світі, де цифрові технології стрімко інтегруються в усі сфери життя, зростає значення цифрової грамотності як однієї з ключових компетентностей XXI століття. Вміння орієнтуватися у цифровому середовищі, створювати та редагувати цифровий контент, розуміти принципи роботи веб-технологій стає необхідним не лише для фахівців ІТ-галузі, але

²⁵ Науковий керівник – доцент кафедри комп’ютерних наук та інформаційних технологій Житомирського державного університету ім. Івана Франка, кандидат педагогічних наук, доцент Кривонос О. М.

й для широкого кола користувачів, включаючи вчителів, студентів, підприємців та навіть учнів шкіл. Серед основ цифрової грамотності важливе місце займають знання та навички з основ веб-розробки, зокрема з HTML (мова розмітки гіпертексту) та CSS (таблиці стилів). Ці технології дозволяють створювати прості, але функціональні веб-сторінки, формувати структуру й візуальне оформлення веб-контенту [1]. HTML і CSS є фундаментом для подальшого вивчення більш складних веб-технологій і програмування на стороні клієнта або сервера. В умовах швидкої діджиталізації важливо не лише передати студентам технічні знання, але й зробити навчання цікавим і мотивуючим. Саме тому постає необхідність у впровадженні сучасних освітніх підходів, зокрема методу проєктного навчання, який дає змогу організувати навчальний процес на основі практичної діяльності з реальними результатами. Такий підхід сприяє підвищенню зацікавленості студентів у вивченні HTML і CSS, розвитку творчих здібностей, критичного мислення та самостійності.

Виклад основного матеріалу. Проєктне навчання є однією з ефективних педагогічних технологій, що орієнтована на розвиток активної пізнавальної діяльності студентів через самостійну або групову роботу над практично значущими завданнями [2]. Суть методу полягає в тому, що здобувачі освіти набувають знань і формують навички у процесі реалізації проєкту, що має чітко визначену мету, етапність, очікувані результати й підсумковий продукт. Метод проєктів бере свій початок з ідей американського філософа й педагога Джона Дьюї, а також педагогічної концепції Вільяма Кілпатріка [3]. У центрі цієї технології — навчання через діяльність, що спонукає студентів до активного пошуку, аналізу, планування, прийняття рішень і презентування результатів. Серед ключових характеристик проєктного підходу варто виділити самостійність, результативність і практичність. Самостійність проявляється в тому, що студенти самі організовують процес виконання проєкту, розподіляють обов'язки в групі, приймають рішення щодо етапів роботи та формату реалізації, що формує у них відповідальність за кінцевий результат і сприяє розвитку навичок самоорганізації. Результативність полягає в тому, що кожен навчальний проєкт має чітко визначену мету й очікуваний результат — кінцевий продукт, наприклад, створений веб-застосунок. Це дозволяє студентам бачити плоди своєї діяльності, відчувати значущість отриманих знань та прикладного досвіду. Практичність реалізується через наближення завдань до реального життя: проєкти базуються на актуальних, життєвих проблемах або запитах, що забезпечує органічний зв'язок між теоретичним навчанням і його застосуванням у конкретних практичних ситуаціях. Такий підхід сприяє кращому засвоєнню матеріалу, формуванню стійких компетентностей та розвитку критичного мислення.

Процес вивчення HTML і CSS має низку особливостей, які природно сприяють формуванню мотивації до навчання. Однією з таких особливостей є наявність візуального зворотного зв'язку — результати роботи студент бачить одразу на екрані у вигляді веб-сторінки. Це створює ефект "живої" реакції на код і викликає інтерес до подальших експериментів. Крім того, швидкий результат навіть на початковому етапі (наприклад, створення простої HTML-структури з базовим оформленням) дає відчуття успіху, що є потужним чинником формування впевненості у власних силах.

Люди часто поділяють мотивацію до навчання на внутрішню та зовнішню [4]. Інтерес до самого процесу навчання, задоволення від творчості та прагнення до самореалізації є джерелами внутрішньої мотивації. Вплив зовнішніх факторів, таких як рейтинги, вимоги до викладача, можливість отримати сертифікат або підвищення соціального статусу, називається зовнішнім. Метод проєктного навчання стимулює обидва види мотивації. Свобода вибору теми, творчий підхід до оформлення та відчуття власної ініціативи підвищують внутрішню мотивацію. Зовнішня — через необхідність презентувати проєкт, змагальність у командній роботі, отримання визнання від одногрупників та викладачів. Реалізація HTML-проєктів дає студентам змогу бачити практичне застосування знань у реальному контексті. Вони відчують себе творцями конкретного продукту, який може бути використаний не лише в межах навчального курсу, але й у позааудиторній діяльності. Це позитивно впливає на

формування мотиваційної установки на досягнення, що є основою ефективного й усвідомленого навчання.

Найпоширенішими видами студентських проєктів є сайти-візитки, які презентують особу або компанію; блоги, що дозволяють налаштувати структуру контенту, навігацію та стиль оформлення; а також освітні ресурси, що імітують міні-портали з навчальними матеріалами, відео й тестами. Такі проєкти допомагають студентам не лише закріпити технічні знання, але й усвідомити роль користувацького досвіду в сучасній веб-розробці. У процесі реалізації проєктів широко застосовується розподіл ролей у команді. Залежно від інтересів і здібностей студенти можуть виступати в ролі дизайнера, який відповідає за візуальне оформлення сайту; верстальника, що реалізує структуру сторінок і стилізацію; контент-менеджера, який наповнює сайт матеріалами; або навіть тестувальника, що перевіряє коректність відображення і функціонування ресурсу [5]. Такий розподіл сприяє командній взаємодії, розвитку комунікативних і управлінських навичок. Для реалізації проєктів широко використовуються сучасні онлайн-інструменти. GitHub слугує не лише як платформа для збереження й контролю версій коду, але й як інструмент для командної розробки. CodePen дозволяє швидко створювати й демонструвати фрагменти HTML/CSS-коду в інтерактивному середовищі. А Figma використовується для створення макетів і прототипів, що особливо актуально на етапі планування дизайну сайту [6]. Залучення таких ресурсів наближає навчання до професійної практики, сприяє розвитку цифрової культури та комплексних технічних навичок.

У ході впровадження проєктного підходу до навчання HTML і CSS можна умовно простежити динаміку змін у мотивації та поведінці студентів, навіть без формального кількісного дослідження. Порівняння рівня мотивації до початку роботи над проєктом і після його завершення свідчить про зростання інтересу до предмету. Якщо на початковому етапі мотивація часто була зумовлена виключно зовнішніми факторами (необхідність виконати завдання, отримати оцінку, пройти курс), то після реалізації власного вебзастосунку студенти виявляли щире зацікавлення у подальшому вивченні теми, пошуку додаткових знань, експериментах із дизайном і функціональністю. Узагальнені відгуки студентів, які брали участь у проєктній роботі, свідчать про позитивний вплив такого формату на їхнє ставлення до навчання. Багато хто відзначав, що можливість працювати над реальним продуктом стимулювала їх до більш глибокого занурення в матеріал. Студенти висловили задоволення від того, що можуть бачити конкретні результати своїх зусиль, а також відчуття, що вони є частиною команди, яка робить щось корисне та красиве. Також окремі учасники зазначали, що завдяки проєкту почали розглядати веб-розробку як можливий напрямок професійної діяльності в майбутньому. Крім того, реалізація проєктів сприяє розвитку самостійності: студенти самі планують структуру сайту, шукають приклади, вирішують технічні проблеми. Такий підхід формує звичку до самостійного навчання, що є особливо важливим в умовах швидкозмінної ІТ-галузі. Спостерігається й зростання творчого підходу — студенти прагнуть зробити свої сайти оригінальними, експериментують із кольорами, шрифтами, анімаціями. Це дозволяє їм не лише краще опанувати технічний інструментарій, а й реалізувати власні ідеї. Підвищення впевненості у власних силах є ще одним значним результатом. Навіть студенти, які на початку сумнівалися у своїх здібностях, відчують гордість за свою роботу та готові виконувати складніші завдання. Таким чином, проєктна діяльність не тільки покращує результати навчання, але й сприяє розвитку позитивної мотивації та емоційно-психологічної підтримки студентів під час навчання.

Висновки. Проєктний підхід до навчання HTML і CSS демонструє високу ефективність у формуванні мотивації студентів. Завдяки залученню до створення власних веб застосунків, студенти не лише краще засвоюють навчальний матеріал, а й розвивають ключові навички, необхідні в сучасному цифровому суспільстві — самостійність, відповідальність, командну роботу, творчість. Аналіз особливостей методики показав, що поєднання візуального зворотного зв'язку, швидких результатів і практичного спрямування завдань сприяє як зовнішній, так і внутрішній мотивації. Сам факт створення функціонального веб продукту

стимулює бажання вчитися далі, покращувати навички, експериментувати з новими технологіями. Реалізація проєктів у навчальному процесі також позитивно впливає на емоційний стан студентів, підвищує їхню впевненість у власних силах та сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання загалом. Таким чином, впровадження проєктної діяльності при вивченні HTML і CSS є доцільним і перспективним напрямом, що поєднує теоретичне навчання з реальним практичним досвідом.

Список використаної літератури:

1. Що таке HTML і CSS, для чого вони потрібні? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://html-css.co.ua/> (дата звернення: 12.04.2025).
2. Проектне навчання: коротко про головне. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://nus.org.ua/2018/02/21/proektne-navchannya-korotko-pro-golovne/> (дата звернення: 13.04.2025).
3. Ідеї на новий навчальний рік: досліджуємо PROJECT-BASED LEARNING. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://nus.org.ua/2024/09/10/ideyi-na-novuj-navchalnyj-rik-doslidzhuyemo-project-based-learning-chastyna-1/> (дата звернення: 11.04.2025).
4. Мотивація дитини до навчання – важливий чинник. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://i-school.kiev.ua/motivaciya-ditini-do-navchannya-vazhlivij-chinnik/> (дата звернення: 13.04.2025).
5. Етапи розробки сайту: розробка веб сайту покроково. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://terentevdesignstudio.com/blog/etapy-rozrobky-sajtu/> (дата звернення: 12.04.2025).
6. What is Figma? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.nobledesktop.com/learn/figma/what-is-figma> (дата звернення: 14.04.2025).