

Формування цифрової компетентності старшокласників у рамках Нової української школи та профільного навчання є ключовим елементом підготовки учнів до викликів сучасного світу. Інтеграція цифрових інструментів створює сприятливе середовище для активного навчання та розвитку самостійності учнів. Впровадження STEM і STEAM програм забезпечує необхідні знання і навички для майбутніх професій, що ґрунтуються на аналізі даних та використанні сучасних технологій. Штучний інтелект, доповнена та віртуальна реальність стають потужними інструментами, які змінюють традиційні підходи до навчання, роблячи його більш інтерактивним, персоналізованим і доступним. Ці технології не лише заохочують учнів до глибшого дослідження навчального матеріалу, а й розвивають важливі навички критичного мислення, аналітичного підходу та безпечного користування цифровими ресурсами. Реалізація стратегії формування цифрової компетентності в навчальному процесі забезпечує учням необхідні знання та навички для успішної адаптації в сучасному цифровому суспільстві, сприяє їх професійному розвитку та особистісному зростанню. Виклики сучасності вимагають від освіти не лише оновлення змісту, але й впровадження нових технологічних рішень, які забезпечують конкурентоспроможність молоді на ринку праці.

Список використаних джерел

1. Арістова Н. Цифрова компетентність у системі ключових компетентностей для навчання впродовж життя. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2023. С. 54–60.
2. Комар О. А. Цифрова компетентність майбутнього вчителя початкової школи: підготовка до уроку математики. *Наукові записки. Серія: педагогічні науки*, 2024. С. 51–55.
3. Морзе Н. В., Вембер В. П., Гладун М. А. 3D картування цифрової компетентності в системі освіти України. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2019. № 2. С. 28–42.
4. Чубар В. В. Формування ключових компетентностей в учнів старшої школи в процесі профільного навчання технологій виробництва. *Наукові записки. Серія: педагогічні науки*, 2020. С. 185–190.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНУ

Дмитрів Андрій Володимирович

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,

Мартинюк Сергій Володимирович

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,

sergmart65@tnpu.edu.ua

Сфера навчання та дизайну викладання розглядає «технологію» як будь-який інструмент, який розширює можливості людини або допомагає нам досягти бажаного результату навчання[1].

Дизайн можна визначити як функціональне мистецтво, створене з практичними цілями, зокрема: покращити зручність використання, сформувані досвід, створити ідентичність, сприяти залученню та створити вплив, залежно від середовища, яке воно використовує. Дизайн сьогодні повсюди: від конструкції

меблів до брендингу та реклами, розробленої з використанням різних матеріалів і сценаріїв.

Цифровий дизайн, створений і існує лише в цифровому середовищі, призначеному для перегляду та взаємодії на екрані. Він виходить за рамки графічного чи фізичного виміру та містить функції, можливі лише в цифровому середовищі. Він динамічний, інтерактивний і пластичний за своєю природою та охоплює інші дисципліни та методи, окрім графічного дизайну, як-от програмування, мультимедіа та аналіз даних. Цифрові дизайнери тісно співпрацюють з розробниками на етапах впровадження та з відділом маркетингу: оскільки це має вимірний вплив, його слід планувати з урахуванням конкретних цілей.

Різниця між цифровим і графічним дизайном полягає не в інструментах, які вони використовують, а в результатах, які вони виробляють, середовищах, які вони використовують, і типі стосунків, створених із користувачами.

Дизайнери поліграфічної продукції зазвичай працюють на аналогових носіях, здебільшого паперових чи подібних. Ось кілька прикладів поліграфічного дизайну:

- розвороти журналів, газетна графіка, листівки;
- обкладинки та графіка книг;
- брошури;
- друкована реклама, від малих форматів до зовнішніх;
- візитки, канцтовари, логотипи;
- листівки та плакати.

Цифрові дизайнери створюють цифрові результати. У процесі дослідження нами наведено прикладом контенту, створеного цифровим дизайнером (рис. 1),

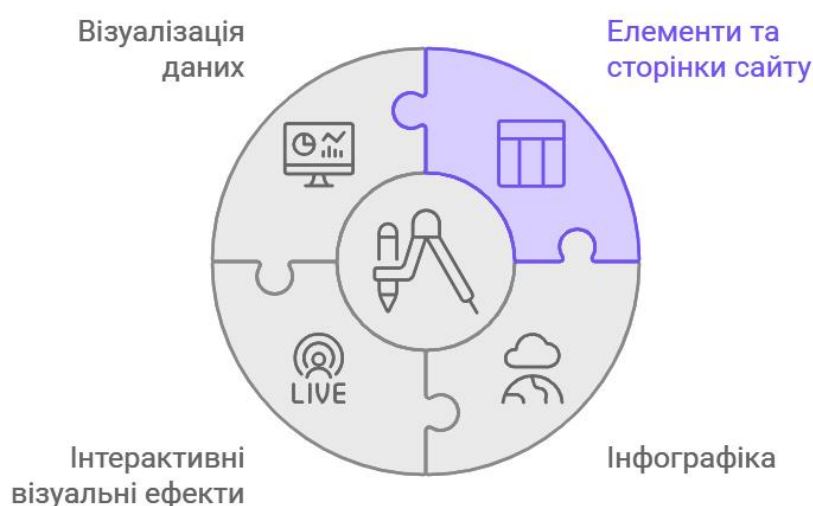


Рис. 1. Приклад контенту, створеного цифровим дизайнером

Print Design працює переважно з візуальним аспектом, а Digital Design за своєю суттю є динамічним, інтерактивним, який використовує мови програмування для створення руху та вбудовування інших медіа-елементів у кінцеві результати.

Характеристики цифрового дизайну:

Адаптивність. Цифровий дизайн створюється на різних екранах і пристроях. Отже, він має відповідати будь-яким специфікаціям пристрою з найвищою можливою якістю та адаптуватися до способу взаємодії користувачів із ним.

Динамічність. Коли люди думають про дизайн, вони думають про кольори, форми, типографіку. Цифровий дизайн включає в себе рух і зміну елементів своїх функцій. Більшість веб-сайтів використовують такі методи руху, як паралакс, або змінюють колір активних елементів. Щоб покращити навігацію, вони також використовують об'єкти, що змінюють форму, які після активації розширюються до списків. На відміну від друку, дизайнери можуть призначати елементам динамічні атрибути.

Інтерактивність. Головною особливістю цифрового контенту є можливість інтерактивності.

Цифровому дизайнеру не обов'язково бути досвідченим програмістом, але цінується знання того, як перетворити статичний макет на живий продукт і які технічні можливості є для експериментування з новими ідеями. 3D-моделювання та анімаційна графіка – це навички, якими дизайнери все більше опановують.

Цифровий дизайн — це широке поле, яке охоплює багато дисциплін, від взаємодії з користувачем до типографіки, від аналізу даних до візуалізації даних. Навіть невелика зміна може значно змінити кінцевий результат, тому перевірка її впливу може перетворити красиві дизайни на гарні й ефективні.

Список використаних джерел

1. Генсерук Г. Р., Мартинюк С. В. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. Інноваційна педагогіка. Одеса, 2019. Вип. 19, т. 2. С. 158–162.

2. Мальцева, А. О., Кугай, Т. А., Павленко, А. Ф., Басанець, О. П., & Бистрякова, В. Н. Вплив цифрових технологій на розвиток ілюстрації в графічному дизайні. Технології та дизайн. 2017. С. № 2 (23).

ОСОБЛИВОСТІ ДИФЕРЕНЦІЙОВАНОГО ПІДХОДУ НА УРОКАХ «Я ПІЗНАЮ СВІТ»

Желізняк Олена Олегівна

учитель початкових класів,

Тернопільської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 19,

olenazhelizniak@gmail.com

Згідно зі схваленою Концепцією реалізації політики держави в Україні запроваджується реформа загальної середньої освіти «Нова українська школа», розрахована до 2029 року. Зокрема, це передбачає дотримання наскрізних змістовних ліній у кожній освітній галузі.

Основними завданнями навчального предмета «Я пізнаю світ» є:

– розвиток допитливості учнів, пізнавального інтересу до предмета «Я пізнаю світ»;