

емоційно-вольовими порушеннями завдання подається у формі гри, з можливістю вибору рівня складності [3].

Таким чином, формування цифрових компетентностей на уроках інформатики є складним, але водночас важливим процесом, особливо в контексті навчання учнів з особливими освітніми потребами. Для цієї категорії здобувачів освіти оволодіння цифровими навичками виступає не лише засобом набуття знань, а й чинником підвищення рівня самостійності, особистісної самореалізації та інтеграції у цифрове суспільство. Ефективність цього процесу забезпечується застосуванням адаптованого програмного забезпечення, індивідуалізацією навчального підходу, постійною педагогічною підтримкою та гнучкістю організації освітнього середовища. За таких умов урок інформатики набуває функції не лише джерела знань, а й простору можливостей для розвитку потенціалу кожної дитини.

Список використаних джерел

1. Гладуш В. А. Кроки запровадження інклюзивної освіти в Україні. *Актуальні проблеми педагогіки* : зб. наук. праць ДНУ ім. Олеса Гончара, редкол. : В. А. Гладуш та ін. Д., 2017. Вип. 4. С. 39–46.
2. Дацюк Г. М., Лещук С. О. Використання цифрових ресурсів для організації навчання дітей з особливими освітніми потребами. *Сучасні інформаційні технології в освіті і науці : матеріали XV Всеукраїнської науково-практичної конференції для молодих учених та здобувачів освіти* (25–26 квітня 2024). 2024. С. 61–63.
3. Колупаєва А. А. Діти з особливими освітніми потребами та організація їх навчання : наук.-метод. посіб. Київ : Науковий світ, 2018. 126 с.

ПРОЄКТНА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Кавка Людмила Тарасівна

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю Середня освіта (Інформатика),

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
kavka_lt@fizmat.tnpu.edu.ua

Карабін Оксана Йосифівна

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

Сучасна система освіти зазнає суттєвих змін під впливом цифрових технологій, які стали невід’ємною складовою освітнього процесу, сприяючи новим підходам до здобуття, обробки та передачі знань. У зв’язку з цим, особливої актуальності набуває формування цифрової компетентності – інтегрованої характеристики особистості, що поєднує знання, навички та досвід, необхідні для ефективного, критичного та відповідального використання цифрових технологій у різних сферах життєдіяльності. Цифрова компетентність включає низку ключових компонентів: уміння орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати безпечну комунікацію і співпрацю в

онлайн-середовищі, створювати та редагувати цифровий контент, розв'язувати завдання за допомогою цифрових інструментів і дотримуватись етичних норм у цифровому просторі [2; 3].

Нині одним з найефективніших методів формування цифрової компетентності є проєктна діяльність, яка має потенціал не лише для освоєння цифрових інструментів, але й для їх застосування в реальних ситуаціях для розв'язання конкретних завдань. Утім, проєктна діяльність дозволяє здобувачам освіти не тільки отримати теоретичні знання, а й активно застосовувати їх на практиці, що стимулює розвиток критичного мислення, творчих здібностей і здатності до комплексного аналізу. Вона, зокрема, створює умови для інтеграції міждисциплінарних знань, де здобувачі повинні поєднувати знання з різних предметних областей, що дозволяє їм більш глибоко і всебічно вивчати питання та проблеми, що виникають у процесі виконання завдання. У цьому контексті проєктна діяльність сприяє розвитку не лише гнучких практичних навичок, а й соціальних та комунікативних компетенцій, оскільки виконання завдань часто передбачає роботу в групах та активну взаємодію з однолітками. Важливою рисою проєктної діяльності є те, що вона дозволяє створювати та впроваджувати інноваційні рішення, застосовувати сучасні технології, розв'язувати реальні завдання та оцінювати ефективність застосованих підходів, що дозволяє здобувачам освіти не лише глибше зануритися в предметну сферу, а й активно формувати навички, необхідні для навчальної діяльності, зокрема, для адаптації до швидко змінюваного цифрового середовища. Застосування проєктної діяльності в освітньому процесі сприяє розвитку в суб'єктів освіти здатності до самостійного навчання, ініціативності, а також гнучкості в підходах до вирішення проблем. Таким чином, проєктне навчання стає не тільки ефективним засобом формування цифрових компетенцій, але й важливим інструментом для підготовки до освітньої діяльності в умовах сучасного інформаційного суспільства.

Зауважимо, що проєктне навчання базується на кількох ключових принципах. Перш за все, це практична спрямованість: результатом роботи має бути конкретний продукт або розв'язання проблеми. Наприклад, здобувачі освіти можуть створювати інтерактивні презентації, відеоролики, сайти або мобільні застосунки, що вимагає застосування цифрових навичок. Не менш важливим є принцип самостійності, коли учасники проєкту беруть на себе відповідальність за пошук та аналіз інформації, використовуючи для цього різні цифрові ресурси. Ще один важливий аспект – співпраця, яка розвивається завдяки командній роботі, часто з використанням онлайн-інструментів для спільної діяльності, для прикладу: Google Workspace, Zoom чи Microsoft Teams. Утім, на кожному етапі створення проєкту, від планування та пошуку інформації до розробки матеріалів і презентації, суб'єкти освіти можуть використовувати цифрові інструменти, що сприяють ефективній організації роботи.

На початковому етапі планування важливо не лише визначити цілі, а й продумати структуру проєкту, розподілити завдання між учасниками. Для цього

використовують XMind (створення ментальних карт), Google Docs (спільне редагування текстів), Miro (візуалізація ідей). Для пошуку інформації корисно використовувати спеціалізовані наукові платформи, такі як Google Scholar, Національна бібліотека України, Europeana тощо. Щоб уникнути дезінформації, здобувачі можуть застосовувати сервіси для перевірки фактів, зокрема Google Fact Check Explorer, а також інструменти для аналізу зображень, для прикладу: Google Lens чи TinEye, що допомагають відстежувати першоджерело зображення. Представити результати проєкту можна за допомогою інструментів для створення презентацій та веб-сторінок, такі як Prezi, PowerPoint, Canva, а також платформи для публікації відео, зокрема YouTube. Платформи для створення контенту будуть залежати від типу проєкту.

Проєкти в освітньому процесі можуть мати різні формати, залежно від їхньої мети та очікуваних результатів. Вони можуть бути дослідницькими, коли здобувачі освіти аналізують певне явище або проблему та представляють висновки у вигляді реферату чи доповіді. Соціальні проєкти спрямовані на вирішення актуальних проблем громади або школи, наприклад, створення інформаційної кампанії щодо безпеки в інтернеті. У творчих проєктах учасники можуть працювати над створенням відео, анімації або графічного контенту, що вимагає використання програм для редагування зображень і монтажу. Окреме місце займають STEM - проєкти, які інтегрують науку, технології, інженерію та математику, сприяючи розвитку міждисциплінарного мислення [1; 4].

Типи освітніх проєктів та їх характеристики

Тип проєкту	Характеристика	Приклади завдань	Ключові аспекти цифрових компетентностей
Дослідницький	Передбачає глибоке вивчення певного питання та представлення результатів	Аналіз впливу соцмереж на підлітків, створення аналітичної інфографіки	Інформаційна грамотність (збір і перевірка інформації), робота з аналітичними інструментами (Excel, Google Data Studio)
Соціальний	Спрямований на вирішення актуальних проблем громади або суспільства	Проведення онлайн-кампанії з протидії кібербулінгу, створення соціальних відео	Комунікація у цифровому середовищі (соцмережі, блоги), створення мультимедійного контенту
Творчий	Охоплює створення унікального цифрового контенту	Розробка відео-ролика, інтерактивної презентації або анімації	Навички роботи з графічними та відеоредакторами (Canva, Photoshop, Premiere Pro)
STEM	Інтегрує науку, технології, інженерію та математику	Створення прототипу розумного будинку у 3D-моделюванні, програмування роботів	Програмування (Scratch, Python), робота з 3D-моделями (Tinkercad, Blender), алгоритмічне мислення

Кожен освітньої проєктної діяльності не лише допомагає здобувати предметні знання, а й сприяє розвитку цифрової грамотності. Дослідницькі

проекти формують вміння аналізувати великі обсяги даних та використовувати інструменти для їхньої візуалізації, соціальні – навчають ефективно взаємодіяти у цифровому середовищі, творчі – розвивають навички створення мультимедійного контенту, тоді як STEM-проекти інтегрують використання цифрових технологій, програмування та технічного моделювання як невід’ємної складової практичної діяльності. Інтеграція проєктного навчання в освітній процес дозволяє природно розвивати цифрові компетентності здобувачів освіти, забезпечуючи їх набуття в реальних умовах. Це робить навчання не тільки ефективним, а й більш цікавим і мотивуючим.

Таким чином, проєктна діяльність є однією з найбільш ефективних інноваційних технологій для розвитку цифрової компетентності здобувачів освіти. Вона створює умови для інтеграції цифрових технологій у процес навчання, що дає можливість здобувачам не лише освоювати технологічні інструменти, а й застосовувати їх у реальних, практичних контекстах. Завдяки такому підходу відбувається всебічний розвиток ключових компетенцій, таких як вміння аналізувати та інтерпретувати великі обсяги інформації, створювати цифровий контент, а також застосовувати критичне мислення для вирішення складних, нестандартних завдань. Залучення здобувачів освіти до проєктної діяльності сприяє формуванню гнучких навичок, здатних адаптуватися до змінюваних умов і нових вимог професійного середовища, що забезпечує підготовку конкурентоспроможних фахівців.

Список використаних джерел

1. Аніщенко В. М., Артюшина М. В., Герлянд Т. М., Кулалаєва Н. В., Романова Г. М., Шимановський М. М., Смирнова І. М. Теорія і практика проєктного навчання у професійно-технічних навчальних закладах : монографія (Н. В. Кулалаєва, ред.). Житомир : «Полісся», 2019.
2. Карабін О. Й. Проєктна діяльність майбутніх фахівців в контексті модернізації освіти. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. Херсон, 2018. № 83, т. 2, С. 131–135.
3. Karabin O. Project activity in formation of professional self-development of future specialists in the field of information technologies. *Young Scientist*, 2016. № 12(40), p. 1. P. 436–440.
4. Vuorikari R., Kluzer S., Punie Y. DigComp 2.2 : The Digital Competence Framework for Citizens – With New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022.

АВТОРСЬКИЙ РОЗВИВАЛЬНИЙ КУРС «ПОДОРОЖ В КРАЇНУ МОЇХ ЧУДЕС»

Кацарська Вікторія Анатоліївна

вчитель методист,
центр розвитку дітей «Талантік»,
viktoriiaakatsarska@gmail.com

В контексті вікової психології, педагогіки та соціології серед дискурсу науковців та педагогів-практиків акцент робиться на тому, що формальна, неформальна та інформальна освіта дітей старшого дошкільного віку відіграє значущу роль у фізичному, інтелектуальному, психологічному, соціальному, а отже гармонійному розвитку особистості [1].