

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ»
ІМЕНІ Т. Г. ШЕВЧЕНКА

Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв
Кафедра дошкільної та початкової освіти

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня: «магістр»

на тему:

**«ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ
МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ»**

Виконала:
студентка II курсу магістратури, 61 групи
спеціальності 013 «Початкова освіта»
Сірик Дарини Григорівни

Науковий керівник:
к. пед. н., доцент
Смолянко Юлія Миколаївна

Роботу подано до розгляду «___» _____ 2024 року.

Студент (ка) _____ Сірик Д. Г.

Науковий керівник _____ Смолянко Ю. М.

Кваліфікаційна робота розглянута на засіданні кафедри дошкільної та початкової освіти протокол № _____ від «___» _____ 20__ року.

Студент (ка) допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри _____ Ірина ТУРЧИНА

ANNOTATION

This qualification paper explores the pedagogical conditions necessary for the development of digital literacy among primary school students using innovative technologies. The introduction outlines the significance of digital literacy in contemporary education and the need for effective pedagogical strategies. The first chapter presents theoretical foundations, including the current state of research in the scientific and pedagogical literature and the effectiveness of innovative technologies in enhancing digital literacy.

The second chapter justifies the pedagogical conditions for fostering digital literacy, discussing criteria, indicators, and levels of development within the educational process of primary school. Additionally, it highlights the role of gaming technologies in facilitating learning in the New Ukrainian School (NUS) environment. The third chapter provides an experimental verification of the effectiveness of these pedagogical conditions, analyzing the content and results of the experimental research and offering methodological recommendations for future steps. The conclusions summarize the key findings and implications for educational practice.

Keywords: Digital Literacy, Primary Education, Innovative Technologies, Pedagogical Conditions, Gaming Technologies, New Ukrainian School, Educational Strategies.

АНОТАЦІЯ

У даній кваліфікаційній роботі розглядаються педагогічні умови, необхідні для розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій. У вступі окреслено значення цифрової грамотності в сучасній освіті та необхідність ефективних педагогічних стратегій. У першому розділі представлено теоретичні основи, включаючи сучасний стан дослідження проблеми у науково-педагогічній літературі та ефективність інноваційних технологій у підвищенні цифрової грамотності молодших школярів.

У другому розділі обґрунтовано педагогічні умови, наведено критерії, показники та рівні розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі початкової школи. Крім того, розкрито роль ігрових технологій у навчанні учнів в умовах Нової української школи (НУШ).

Третій розділ надає експериментальну перевірку ефективності педагогічних умов щодо розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій, аналізуючи зміст та результати експериментального дослідження та пропонуючи методичні рекомендації для подальших кроків. Висновки підсумовують основні результати та наслідки для освітньої практики.

Ключові слова: цифрова грамотність, початкова освіта, інноваційні технології, педагогічні умови розвитку цифрової грамотності молодших школярів, ігрові технології, Нова українська школа, освітні стратегії.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ.....	7
ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	13
1.1 Сучасний стан дослідження проблеми у науково-педагогічній літературі.....	13
1.2 Ефективність застосування інноваційних технологій у розвитку цифрової грамотності молодших школярів.....	19
1.3 Особливості розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі початкової школи.....	29
Висновки до першого розділу	344
РОЗДІЛ 2. ОБҐРУНТУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	355
2.1. Педагогічні умови ефективності розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій.....	355
2.2. Критерії, показники та рівні розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі початкової школи.....	422
2.3. Використання ігрових технологій для розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі НУШ	488
Висновки до другого розділу	522

РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ
ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ
МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ...544

3.1. ЗМІСТ ТА АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ544

3.2. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ПОДАЛЬШИХ КРОКІВ У РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ
ГРАМОТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ.....711

Висновки до третього розділу.....755

ВИСНОВКИ77

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ80

ДОДАТКИ.....87

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

ЗЗСО – заклад загальної середньої освіти;

НУШ – Нова українська школа;

ЗВО – заклад вищої освіти;

ПО – початкова освіта;

ЕГ – експериментальна група;

КГ – контрольна група;

МОН України – Міністерство освіти і науки України;

ОС – освітній ступінь;

ЗУН – знання, уміння, навички;

ОПП – освітньо-професійна програма;

ДСДО – Державний стандарт дошкільної освіти;

ЕОР – електронні освітні ресурси.

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. У наш час, коли світ швидко змінюється, цифрова грамотність набуває критичного значення в освітньому процесі, особливо в контексті навчання молодших школярів. Різноманіття інноваційних технологій, їх динамічний розвиток і поширення ставлять перед сучасною освітою завдання формування в дітей компетентностей, необхідних для життя в цифровому середовищі. Актуальність цієї проблеми визначається потребою підготувати молоде покоління до активної участі в цифровому суспільстві, адже нинішній день характеризується стрімким прогресом технологій і переходом до цифрової ери.

Аналіз психолого-педагогічної літератури показує, що питання розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій досліджено недостатньо. У своїх роботах цю тематику висвітлюють такі науковці, як А. Богуш, К. Крутій, Н. Гавриш, Л. Артемова, Т. Поніманська та ін.

У сучасній теорії і методиці викладання в початковій школі все більше поширюється особистісно-діяльнісний підхід до навчання. Основні його положення акцентують увагу на розвитку особистості учня як активного учасника навчального процесу та його всебічній підготовці до безперервного навчання, саморозвитку і самовдосконаленню протягом життя. Важливим інструментом для досягнення цієї мети є впровадження різних форм організації навчання в початкових класах.

Протягом усього початкового навчання є діти, які не переходять до нових форм навчальної співпраці. Тому важливо знайти таку форму організації навчального процесу, яка б допомогла реалізувати цю мету. Однією з таких форм є групові навчальні практики, де учні працюють без постійного керівництва вчителя, об'єднуючись у групи для самостійного вивчення нових матеріалів,

обговорення варіантів розв'язання завдань та різних точок зору на одне й те ж явище.

Навчання, що базується на групових формах організації, здатне сформувати клас як навчальне співтовариство, що має позитивний підхід до навчальних завдань, прагне знаходити шляхи їх вирішення та використовувати отримані результати для розв'язання інших задач.

Сьогодні перед школою стоїть соціальний запит суспільства — виховання освіченої особистості, здатної до взаємодії з іншими. Оскільки така взаємодія може виникнути та закріпитися під час навчання з раннього дитинства, особливу роль у цьому процесі відіграє період навчання в початковій школі. Саме в цій стадії навчальної діяльності (основній діяльності в молодшому шкільному віці) під керівництвом вчителя формується навчальне співробітництво. Усе це підтверджує актуальність обраної теми.

Зазначимо, що недостатньо дослідженою залишається проблема розвитку цифрової грамотності молодших школярів у навчальному процесі початкової школи з використанням інноваційних технологій. У практиці вищої освіти спостерігається ряд суперечностей, які потребують вирішення, таких як:

- відповідність освітнім вимогам щодо підготовки молодших школярів в умовах Нової української школи та відсутність науково обґрунтованих педагогічних умов щодо розвитку їх цифрової грамотності;

- оцінка рівня цифрової компетентності педагогічних працівників у процесі їх атестації та сертифікації, а також при оцінюванні їхньої професійної діяльності; виявлення та проектування заходів щодо подолання цифрового розриву у професійному розвитку педагогів у контексті цифровізації освітнього процесу.

Подолання виявлених суперечностей підкреслює потребу наукового осмислення та вирішення проблеми розвитку цифрової грамотності молодших школярів через інноваційні технології.

У зв'язку із соціальною та науково-практичною значущістю і актуальністю окресленої проблеми, її недостатньою теоретичною розробленістю та необхідністю вирішення виявлених суперечностей було обрано тему дослідження: **«Педагогічні умови розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій»**.

Мета та завдання дослідження. Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності педагогічних умов розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій.

Для досягнення вищевказаної мети визначено такі завдання:

1. На основі аналізу наукової літератури виявити стан розроблення проблеми та уточнити зміст основних понять дослідження.
2. Виявити ефективність впровадження інноваційних технологій у розвиток цифрової грамотності молодших школярів в умовах НУШ.
3. Розробити компоненти, критерії та показники для оцінки розвитку цифрової грамотності молодших школярів із використанням інноваційних технологій.
4. Визначити, теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність запропонованих педагогічних умов щодо розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій.

Об'єкт дослідження – освітній процес початкової школи.

Предмет дослідження – зміст, методи, форми та засоби розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій в умовах НУШ.

Для досягнення поставлених завдань та реалізації мети використано такі методи дослідження:

теоретичні: аналіз та узагальнення наукової літератури з досліджуваної проблеми, детальне вивчення і розробка ефективних педагогічних стратегій щодо

розвитку цифрової грамотності молодших школярів із застосуванням інноваційних технологій, систематизація, а також порівняння наукових досягнень з національними та міжнародними стандартами освіти;

емпіричні: анкетування, опитування, педагогічний експеримент, спостереження, аналіз продуктів навчальної діяльності, обробка та узагальнення результатів;

статистичні: статистична обробка отриманих експериментальних даних для кількісного та якісного аналізу результатів дослідження.

Практична значимість проведеного дослідження полягає в тому, що його результати містять рекомендації для фахівців початкової школи щодо розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій.

Розроблено, проведено та запропоновано комп'ютерну гру щодо розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій в умовах НУШ.

Теоретично обґрунтовано та експериментально перевірено ефективність використання сучасних інноваційних технологій у процесі формування цифрової грамотності молодших школярів. Проведено тренінг для фахівців початкової освіти «Розвиток цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій в умовах НУШ».

Розроблено електронний навчальний посібник для молодших школярів та методичні рекомендації для фахівців ЗЗСО щодо розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій».

Експериментальна база дослідження. Дослідження проводилося в Чернігівській загальноосвітній школі I ступеня №25 та Володьководівському ліцеї Носівської міської ради.

У них взяли участь 65 учнів початкової школи: 33 дітей контрольної групи (КГ) та 32 дітей експериментальної групи (ЕГ).

Матеріали дослідження можуть бути використані викладачами закладів вищої освіти, фахівцями Нової української школи у площині професійно-педагогічної діяльності, а також студентами – майбутніми фахівцями початкової освіти в освітньому процесі закладів вищої освіти.

Структура та обсяг дослідження. Робота складається з переліку умовних позначень, вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (48 найменувань, 16 електронних ресурсів, 2 – іноземною (англійською) мовою), 2 додатки на 10 сторінках. Загальний обсяг дослідження становить 100 сторінок, з них основного тексту – 72 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1 Сучасний стан дослідження проблеми у науково-педагогічній літературі

У даний час перед педагогами стоїть важливе завдання визнавати й ефективно працювати з цифровими засобами та технологіями. Працюючи з цифровими технологіями та цифровим контентом педагог повинен рефлексивно та критично, етично, безпечно і відповідально підходити до використання цифрових ресурсів. Описуючи даний підхід до цифрової компетентності, педагоги повинні застосовувати його на всіх етапах підготовки як майбутніх вчителів, так і підвищення кваліфікації працюючих педагогів [1].

Опис цифрової компетентності педагогічного працівника висвітлено у нормативно-правових документах: Закону України «Про освіту», Положення про атестацію педагогічних працівників, плану впровадження Концепції розвитку педагогічної освіти, професійного стандарту «Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти» та професійних стандартів всіх категорій вчителів, Положення про підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників, Положення про сертифікацію педагогічних працівників, Освітні програми спеціальності 01 Освіта/Педагогічна освіта, Стандарти вищої освіти.

Підготовка майбутніх фахівців початкової освіти неможлива без наявності цифрових навиків. Медіаграмотність – ключова компетентність особистості нашого часу. Пріоритету набувають знання, навички й уміння аналізувати, критично мислити, оцінювати і створювати цифровий контент, розуміти, як працюють, які функції виконують медіа. Важливо розвивати медіа грамотність майбутніх педагогів, адже, якщо не сформувати у них необхідні компетентності,

то вони відповідно не зможуть сформувавши їх у школярів. Важливо, щоб майбутні педагоги використовували сучасні цифрові інструменти для організації освітнього процесу онлайн та офлайн [2].

Систему освіти, як і світ довкола себе, змінюють технологічні відкриття. З розширенням можливостей сучасних інформаційно-комунікаційних технологій збільшується вплив на процеси формування попиту та пропозиції на ринку праці, підвищуються вимоги до навичок та кваліфікації працівників різних сфер діяльності. Тому перед системою освіти стоять два завдання: перше – підготувати фахівців з цифровими компетенціями та навичками, друге – адаптувати свою внутрішню освітню структуру для збереження власної конкурентоспроможності. Йде активне залучення інвестицій у розвиток та просування нових освітніх технологій. Знання, які здобувають в освітніх організаціях, стають перспективним об'єктом інвестиційної діяльності та ресурсом забезпечення конкурентоспроможності [4].

Основним напрямом розвитку сучасної освіти в галузі цифровізації є розширення освітнього простору – впроваджуються актуальні цифрові технології (онлайн-навчання, мережеві практики, освітні портали, віддалені лабораторії). Зі зростанням вимог цифрових знань у працюючих громадян, освіта має змінювати дидактичну систему та впроваджувати педагогічні інновації. Інакше йтиме розвиток вузькопрофільних освітніх проєктів, що конкурують із державними освітніми організаціями. Класичні підходи до організації освітнього процесу не здатні забезпечити адекватну підготовку людини до життя онлайн. Тому впроваджують цифровізацію – подання та використання інформації, у формі, зручній для передачі та сприйняття в різних галузях людської діяльності та формування нових комунікаційних та пізнавальних можливостей. З розширенням можливостей, цифровізація створює нове місце існування людини: цифрову, технологічну, відмінну від реальності, але більш комфортну [3].

Звернемося до енциклопедичних словників та сучасних довідників, які висвітлюють визначення понять «цифрові технології» та «цифрова грамотність». Поняття «цифрові технології» описують як сукупність інноваційних інструментів і методів, що базуються на використанні цифрових ресурсів та комп'ютерних систем. Вони дозволяють оптимізувати процеси обробки, зберігання, передачі та обміну інформацією в електронному вигляді, сприяючи ефективнішій роботі у різних галузях, зокрема в освіті, медицині, бізнесі та побуті [4].

Щодо поняття «цифрова грамотність», сучасні довідники визначають його як здатність користувача орієнтуватися в цифровому середовищі, ефективно застосовувати цифрові інструменти та ресурси для виконання повсякденних завдань. Цифрова грамотність включає вміння шукати, аналізувати, оцінювати та створювати інформацію за допомогою різноманітних цифрових платформ, а також знання про цифрову безпеку та етичні принципи використання інформаційних технологій.

Завдання цифровізації – ефективно та коректно застосовувати інноваційні технології для переходу до персоналізованого та орієнтованого на результат освітнього процесу. Щоб цього досягти, необхідно: розвивати матеріальну інфраструктуру (поява нових каналів зв'язку, цифрових навчальних матеріалів); розвивати онлайн-навчання; впроваджувати цифрові програми; розробляти нові системи навчання (адміністрування та контроль навчальних курсів); розробити систему ідентифікації учня; безперервно підвищувати вміння викладачів у застосуванні цифрових технологій тощо [1].

Цифровізація також торкнулася рівня управління системою освіти. Активно розвивається автоматизація освітнього процесу, забезпечується безперервний зв'язок учня, викладача та освітньої організації [3]. Проте проблемою розвитку цифровізації може стати спрямованість такого навчання на виконання короткострокових завдань та оволодіння обмеженим набором знань, без фундаментальної базової підготовки з теми, що вивчається, необхідної

фахівцеві для роботи. Надлишок інформації може призводити до поверхневих знань, помилковому сприйняттю подій та невірному набуттю навичок.

Цифрові технології неоднозначно впливають на якість фундаментальної та прикладної підготовки учнів. Постійне використання «цифри» призводить до дефіциту живого спілкування людей, втрати здатності до творчості, розвитку егоїстичної поведінки. Тому, необхідно гармонійно поєднувати традиційну та цифрову освіту [5]. Цифровізація забезпечує доступність освіти незалежно від місця проживання, стану здоров'я учня, його матеріального та соціального становища, забезпечує доступність освітніх програм, незалежно від віку [2].

Реалізація освітньої цифровізації вирішить одне з головних завдань освітньої організації – створення інноваційного освітнього середовища, спрямованого на вирішення соціального замовлення у професійних кадрах та потреб усіх учасників процесу.

Цифровізація освіти дасть змогу учням добре орієнтуватися в інформаційному світі як у сьогодні, так і в майбутньому. По-третє, освіта стає доступнішою. Однак поряд з перерахованими та ще не згаданими можливостями цифрової освіти існує не менш об'ємний ряд проблем, пов'язаних з цим відповідальним та серйозним процесом. Почати потрібно з того, що представники «цифрового покоління» мають низку особливостей:

- діти практично з моменту народження спілкуються із зовнішнім світом за великим рахунком виключно через екрани мобільних телефонів та дисплеї комп'ютерів;

- у них є складнощі у спілкуванні з друзями у реальному світі; діти миттєво знаходять онлайн-товаришів, проте реальні дружні стосунки для них викликають труднощі;

- значно падає авторитет батька на користь всезнаючого Інтернету, зростає психологічна дистанція між дітьми та дорослими, страждає процес передачі досвіду від покоління до покоління [3]. Виникає нестача позитивних емоційних

моментів у сім'ях, зникають сімейні традиції, а надлишок інформації призводить до порушень розвитку нервової системи: діти легко збудливі та менш слухняні. І це не вся негативна характеристика «цифрового покоління» [4].

Тепер про саму освіту. Почати з того, що у світі немає психолого-педагогічної теорії цифрового навчання, яка стала б опорою для шкільного вчителя, немає і ґрунтовних доказів підвищення якості освіти за допомогою використання цифрового навчання. Адже інформація та знання абсолютно різні поняття: якщо інформація – це семіотична, знакова система, носій значень (знаки мови, тексти, звуки) мови і т.п.), а знання - щось суб'єктивне, результат процесу пізнавальної діяльності, який часто буває різним для різних людей, які сприймають одну й ту саму інформацію [5].

Сам процес навчання та освіти відбувається через безпосереднє спілкування педагога та учнів. Саме слово є носієм інформації, саме в ньому міститься об'єктивне значення терміна, поняття, вирази, визначення, яких дано у словниках. Таким чином, комп'ютер в принципі не здатний перетворювати значення на смисли, інформацію на знання. Це означає, що цифровізація справді багато в чому допомагає, але повністю переходити на цифрову освіту, замінюючи педагогів на комп'ютери, не варто. Коли цифра та педагог працюють спільно, це значно результативніше.

Цифровізація освіти останніми роками стала розвиватися особливо інтенсивно. Активне застосування дистанційної освіти сприяло прискоренню цього процесу. Особливо хотілося б зупинитися на проблемах та вплив цифровізації на фізичне та психічне здоров'я населення. Досвід зарубіжних країн, що свідчить про негативні результати електронного навчання, не було враховано під час створення проєктів із цифровізації у Великобританії[3].

Дотепер відсутнє наукове, психологічне та медичне обґрунтування доцільності впровадження в освіту цифрових технологій. Проводячи опитування серед батьків школярів початкових класів у період дистанційного навчання, були

відзначені скарги дітей на головний біль, особливо серед тих дітей, які відвідують спортивні секції та музичні школи. Не варто забувати про те, що сучасні діти і так захоплені інформаційними ресурсами, і надмірне навантаження дистанційною освітою негативно впливає на здоров'я дітей. З уже зафіксованих скарг – погіршення зору, порушення дрібної моторики, погана соціалізація, страждає творчий початок у дітей [4].

Але хотілося б зупинитися і на перевагах використання цифрових продуктів в освіті. Безперечно, можливості навчати та навчатися стали значно ширшими. Процес на занятті і для педагога, і для учня став цікавіше. Застосовуючи цифрові ресурси на заняттях додаткової освіти можна досягти більшого інтересу, наприклад, до декоративно-ужиткового мистецтва, який переживає занепад. Усе менше дітей хочуть займатися вишивкою. Як захопити дітей займатися даним видом творчості? Саме тут інформаційні ресурси відіграють важливу роль: перегляд відеофільму, відвідування інтерактивної виставки, слайд-шоу, майстер-клас, випуск рекламних продуктів, що відображають народні промисли регіону тощо. Наприклад, якщо на занятті з аплікації розглядається тема «Тварини лісу», то можна включити уривок з мультфільму «Маша та Ведмідь», провести бесіду про головних персонажів, а потім виконати аплікацію або малюнок. Вміле, дозоване використання сучасних технологій дозволяє здійснювати індивідуальний підхід у навчанні, розширювати обсяг інформації та відстежувати процес та результат роботи, урізноманітнити форми контролю навчання.

Наприклад, робота у групах зі створення інформаційного продукту – газети, буклету, пам'ятки – передбачає активне використання Інтернет-ресурсів. Нові освітні технології такі, як кейс-стаді, також активно працюють на заняттях з молодшими школярами. Якісно нові програми повинні включати і інформаційні технології, і ручну працю. Спостерігаючи за школярами молодших класів, можна зробити висновок про те, що значна частина школярів не володіє інформацією

про професії у принципі. Про те, що інформаційні технології можуть бути використані у різних видах декоративно-ужиткового мистецтва, у музиці, живописі діти не знають.

Можна сказати, що результатом застосування інформаційних технологій є інтелектуальний розвиток і учнів, і педагогів. Якість освіти активізує творчий потенціал освітянина. Навчання стає яскравішим і «живішим». Не лише педагог, а й дитина може контролювати ступінь засвоєння матеріалу [5]. Всі ці позитивні сторони можуть бути закреслені при неправильному використанні, недотриманні санітарно-гігієнічних норм і правил стосовно дітей та до якості комп'ютерних продуктів. Хотілося б звернутися до української народної творчості: «Все добре в міру».

1.2. Ефективність застосування інноваційних технологій у розвитку цифрової грамотності молодших школярів

Вважаємо за необхідне зазначити, що вчитель початкових класів використовуючи у площині професійної діяльності мультимедійні електронні освітні ресурси, збагачує урок нестандартними та цікавими для учнів методами і формами роботи. Надає простір молодшим школярам для творчої самостійної роботи та освітню базу щодо формування цифрової грамотності, можливість власної дослідницької діяльності.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) як одного з основних інструментів формування цифрової компетентності учнів призводить до змін у методах взаємодії та комунікації між учасниками освітнього процесу. Проте, електронні освітні ресурси в контексті початкової освіти не здатні повністю замінити роль педагога та традиційні підручники. Разом із тим, вони сприяють створенню освітнього середовища, яке функціонує не лише в традиційних, але й у дистанційних формах навчання [13].

Кожен вчитель замислюється, які кошти найефективніше організовуватимуть освітню діяльність, формуватимуть пізнавальний інтерес учнів, розкриватимуть інтелектуальний потенціал молодшого школяра, оцінювати якість її знань та освітніх досягнень. Сьогодні школі потрібні технології, які дозволяють їй швидко та зручно працювати з інформацією, планувати свою роботу, підтримувати зв'язок та розширювати можливості освітньої та наукової діяльності [2].

Досвід у роботі з молодшими школярами дозволяє стверджувати, що застосування сучасних інформаційних технологій у початковій школі сприяє більш активному та свідомому засвоєнню учнями навчального матеріалу з предметів різних циклів; робота з комп'ютерними технологіями створює позитивне емоційне ставлення учнів до навчальної діяльності; активізує формування логічного мислення тощо[2].

У зв'язку з цим сучасний підхід до навчання передбачає широке використання можливостей, що надаються глобальною мережею Інтернет. Він орієнтований на впровадження новизни, зумовленої особливостями динаміки розвитку життя та діяльності, специфікою різних освітніх технологій та потребами особистості, суспільства та держави у розвитку суспільно корисних знань, переконань, якостей [3].

Вчителі можуть перетворити звичайні уроки (заняття) з поясненням матеріалу у формі монологу на творче середовище навчання, привертаючи увагу тих, хто навчається за допомогою інтерактивних інструментів. Крім того, їх використання дозволяє організувати взаємодію як вчителя з учнями, так і учнів один із одним. Роль вчителя – здатність спрямовувати пізнавальні здібності учнів у правильному напрямку, оцінювати якість знань та навчальних досягнень кожному етапі навчання тощо. Різні послуги в Інтернеті в даний час набули великої популярності, що дозволяють залучати учня до активної пізнавальної, дослідницької, дизайнерської, творчої та контрольної-оцінної діяльності [4].

В освіті питання співробітництва є одним з основних. Яскравими авторами його є розкриття Р. Цукерман, К. Поліванова, С. Танцюристів, які вивели загальні висновки – дуже багато завдань навчання і виховання вирішуються у тому випадку, якщо вчитель має справу не з окремою дитиною, а з дитячим співтовариством.

Сучасні педагоги володіють навичками використання інформаційно-комунікаційних технологій, вміють орієнтуватися в інформаційному просторі, отримувати інформацію та оперувати нею відповідно з власними потребами та вимогами сучасного високотехнологічного суспільства. У своїй діяльності вчителі початкової школи можуть використати низку комп'ютерних програм: контрольні-тестові програми; навчально-ігрові програми; електронні навчально-методичні комплекси тощо.

Інформатизація освіти об'єктивно тягне за собою підвищення вимог до вчителя та зміна його ролі. Використання сучасних Інтернет технологій дає вчителю можливість провести будь-який урок або позаурочне заняття більш на високому технічному рівні. Інформаційно-комунікаційні технології насичують урок інформацією, допомагають швидко здійснити перевірку засвоєння знань школярами. Навчальні глибше і усвідомлено сприймають інформацію, подану яскраво, незвично, що полегшує засвоєння складних тем. У той же час усе це вимагає від педагогічного працівника високого рівня володіння інформаційно-комунікаційними технологіями та спонукає постійно вдосконалюватись у цьому напрямі.

Також застосування на уроках інструментів цифрової освітньої середовища дозволяє організувати самостійну проєктну та навчально-дослідницьку діяльність, що сприяє досягненню вищих результатів навчання; посилює практичну спрямованість; активізує пізнавальну, творчу діяльність учнів тощо. Таким чином, цифрове освітнє середовище відкриває великі можливості для

здобуття всебічної освіти, для визначення траєкторії індивідуального розвитку учнів, розкриття потенціалу як вчителя, так і учня.

Активне конкурентне середовище вітчизняної системи додаткової освіти диктує сучасним освітнім організаціям нові вимоги: мобільність, оперативність реакції на нововведення, готовність до інноваційної діяльності, розширення спектру та підвищення якості освітніх послуг.

Державний проєкт «Цифрове освітнє середовище», що є частиною національного проєкту «Освіта», спрямований на створення до 2025 року сучасного та безпечного цифрового освітнього середовища, що забезпечує високу якість та доступність освіти всіх видів та рівнів.

Відповідно до цього пріоритетним напрямом сучасної освіти є розвиток цифрової освіти та впровадження в освітній процес дистанційних технологій у зв'язку з новим рівнем запитів цивілізації [3].

Цифрове освітнє середовище передбачає і впровадження онлайн навчання, у тому числі масових відкритих онлайн-занять. Дитинство є ключовим періодом життя, коли формуються всі морфологічні та функціональні структури, що визначають потенційні можливості дорослої людини [2]. Додаткова освітня програма спрямована на розвиток творчих здібностей, формування універсальних навчальних дій, а найголовніше – формування здорового образу життя учнів. Програма реалізується в однойменному дитячому творчому об'єднанні учнів з молодшого та середнього шкільного віку.

Програма передбачає викладання матеріалу щодо «висхідної спіралі», тобто періодичне повернення до певних тем на більш високому та складному рівні. Усі завдання відповідають за складністю дітям певного віку. Вивчення кожної теми завершується виготовленням виробу, тобто теоретичні завдання та технологічні прийоми підкріплюються практичним застосуванням життя [5]. Корисність інформаційних технологій у додатковій освіті полягає в тому, що ми не розповідаємо та не показуємо дитині в процесі онлайн-навчання нічого

зайвого. Діти самі вже активно використовують цифрові технології актуалізації отриманих знань та застосовують їх на практиці. Але самостійне оволодіння знаннями, на жаль, неможливе [4].

Донедавна й мріяти не могли, лише говорили про інформатизацію освіти. І ось самостійно розробляємо заняття з відео зв'язки разом із батьками. З виникненням та розвитком інформаційних технологій з'явилися нові можливості, як можна дитину зайняти вдома. Інформатизація освіти створила основу переходу на новий рівень [1]. Постійна практика використання нових засобів привчає до нового стилю поведінки, підказує педагогічні та управлінські вирішення ситуацій. Вивчення кожної теми завершується виготовленням виробу, тобто теоретичні завдання та технологічні прийоми підкріплюються практичним застосуванням до життя.

Освоївши освітню програму, учень набуває широкого кола компетенцій, що дозволяють йому орієнтуватися в умовах сучасного світу, реалізувати себе і свої можливості в житті. В учня формуються такі універсальні навчальні дії, розвиваються ключові компетенції як: увага, пам'ять, мислення, уміння працювати самостійно та працювати з різними сучасними джерелами інформації тощо.

Згідно з Концепцією Нової Української Школи випускник закладу загальної середньої освіти повинен бути компетентним у цифровій сфері, вміти оперувати інформацією, критично мислити та здійснювати інноваційну діяльність. Таким чином, стало зрозуміло, що сформувати таку особистість, яка володіє цифровою компетентністю, можливо тільки створивши сучасне інноваційне інформаційно-цифрове навчальне (освітнє) середовище. Тому популярність використання електронних навчальних ресурсів у освітньому процесі українських шкіл зумовлена цими факторами.

Сучасний світ, а разом із ним і сучасні технології, настільки активно розвиваються. Практично всі сфери діяльності переходять або вже повністю

перейшли на цифрові системи – це і лікарні, і податкові служби, реєстраційні палати та банківські структури, які, мабуть, одні з перших у роботі почали використовувати цифрові технології.

Міністерство освіти вже давно зазначили про перехід програми освіти на електронний формат, у школах у тому числі [2]. І вже на сьогодні практично повсюдно бачимо впроваджені електронні журнали, школярі проходять тести і вирішують завдання у своїх профілях на сайтах. На цих сайтах вчитель ставить завдання для домашньої роботи та може виставляти оцінки. Навчальні матеріали, плани, заняття, журнали та щоденники перейшли на онлайн версії, на цифрові платформи. Багато навчальних закладів оснащені сучасними технологіями, а саме комп'ютерами та планшетами. У кожному кабінеті проведено Інтернет доступу до інформаційного контенту, де сучасна версія освіти практично повністю відрізняється від старої. Почалася цифровізація освіти – то можна охарактеризувати процес переходу на електронну систему.

Розглянемо позитивні сторони цифровізації. По-перше, значно менше паперової щоденної роботи. Для школярів немає необхідності носити непідйомні портфелі, оскільки всі навчальні посібники вміщуються у комп'ютері чи ноутбуку, а планшети виконують роль робочих зошитів [1]. Роботу педагога полегшують відео лекції, аудіо інформація, онлайн навчальні ігри. По-друге, це великий крок у майбутнє. Впровадження цифрової освіти – це важливий момент у системі освіти.

Сучасний освітній процес неможливо уявити без застосування інформаційно-комунікаційних технологій. Стає очевидним є той факт, що однією з найважливіших складових професійної компетентності вчителя є ступінь його готовності до використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій та розробка власних електронних освітніх ресурсів [2]. Успішно вчитися та навчати допомагають електронні освітні ресурси (ЕОР). Електронний освітній ресурс – це освітній ресурс, представлений в електронно-цифровій формі, що

включає предметний зміст. ЕОР може включати дані, інформацію, програмне забезпечення, необхідні для його використання в процесі навчання [4].

У наші дні електронні ресурси в освітніх організаціях стали звичним явищем. Перед учителями ставляться завдання формування знань відповідно до нових умов навчання, формування універсальних навчальних дій, що забезпечують усі навчальні предмети, формування компетенцій, що дозволяють учням діяти в новій обстановці на якісно високому рівні [5]. Для того, щоб зацікавити школярів навчальним матеріалом, потрібно вигадати такі розробки уроків та курсів позаурочної діяльності, які були б усім цікаві, зрозумілі та повноцінні. Тому вчитель повинен захопити дитину, зацікавити її так, щоб вона працювала, не витрачаючи час та сили даремно [3].

У процесі дистанційного навчання освітянам було запропоновано багато сервісів в організацію навчального процесу. Один із таких сервісів – це Навчальна платформа LearningApps. Розповідаючи про досвід використання інтерактивного ресурсу LearningApps, хотілося б підкреслити різноманітні переваги обраної платформи. Ресурс LearningApps.org є конструктором інтерактивних програм. Використання сервісу безкоштовно, вимагає простої реєстрації. Доступ до готових ресурсів відкритий та для незареєстрованих користувачів. Зареєструвавшись, педагог має свій віртуальний кабінет, в якому створює списки класів, де сервіс автоматично генерує логіни та паролі для учнів.

За допомогою інструмента «Статистика» вчитель у режимі реального часу має можливість спостерігати та відстежити, хто з учнів перебуває на уроці, виконав завдання тощо. Тут відображається правильність виконання вправи та кількість вирішених завдань.

Даний сервіс дозволяє швидко і просто створювати електронні інтерактивні вправи, як для уркової, так і позаурочної діяльності. Абсолютно будь-який педагог чи вчитель, який має мінімальні навички роботи з комп'ютером, може створити свою інтерактивну вправу, яка може послужити для пояснення нового

матеріалу, для закріплення, тренування та контролю. Створені на даній платформі вправи можна опублікувати на своїх сайтах (блогах), ділитися посиланнями з колегами та учнями. Розроблені педагогами програми зберігаються у загальній базі, дозволяючи іншим ними користуватися, відповідно, і ви можете використовувати готові вправи [1].

Отримання зворотного зв'язку за допомогою LearningApps теж продукується. Самостійне створення вправ з метою закріплення пройденого матеріалу дозволяє мотивувати учнів на якісне виконання домашньої роботи, відповідно покращення результати навчання. Створена вправа самостійно систематизує матеріал, демонструє рівень засвоєння матеріалу учням. При цьому дотримується принцип доступності та враховується індивідуальний темп роботи кожного учня.

Не можна не відзначити і мінус цієї платформи, як, втім, будь-який інший. Підсумковий контроль знань у дистанційному навчанні має певну специфіку: педагог має бути впевнений, що на іншому кінці телекомунікаційного ланцюжка знаходиться саме той учень, який претендує на здобуття не тільки певних знань, а й позначки, на яку він заслуговує, що викликає певні проблеми, які можуть бути вирішені за допомогою візуалізації процесу. Інтерактивні навчальні завдання сприяють підвищенню рівня інформаційної та комунікативної грамотності вчителя та учнів та спрямовані на вирішення найважливішого завдання освіти – навчити випускника школи плідно працювати у світі глобальної інформатизації.

Розвиваючи інформаційну компетентність, комплексні мультимедійні навчальні ресурси створюють умови для захоплююче навчання. Така форма навчання та контролю знань учнів викликає інтерес та сприяє вирішенню освітніх завдань школи. У 2019-2020 навчальному році вчителі та учні були поставлені у складну ситуацію із дистанційним навчанням. Педагоги шукали шляхи вирішення освітніх завдань та підвищення якості знань в умовах дистанту. У кожного вчителя виникали певні труднощі: зібрати всіх які навчаються на урок,

пояснити новий матеріал, отримати зворотний зв'язок. Крім того, безліч освітніх платформ виявилось теж утрудненням [1]. Чому? Тому що дітям молодшого шкільного віку дуже складно часто перемикає увагу, виконуючи окремі завдання на різних сайтах. Виникла проблема вибору оптимальної освітньої платформи, яка дозволяла б вирішувати виниклі труднощі. Усі платформи пропонують цікаві завдання, але кожен із цих освітніх сайтів має свою специфічну спрямованість. Наприклад, на відеоуроці учні можуть переглянути навчальне відео-пояснення, а вчитель може створити тест, можна зібрати готові освітні картки на задану тематику тощо. Звичайно, можна використовувати 2-3 навчальні майданчики, знайомі дітям, але має бути платформа – основа, на якій можна видати весь урок: повідомити тему, разом скласти план діяльності, залишити авторські нотатки, запропонувати диференційовані завдання, провести етап рефлексії [2].

Такою основою можна вважати платформу – конструктор освітніх матеріалів «Моя школа», яка дозволяє сконструювати урок із застосуванням різноманітних форм роботи в одному місці, що зручно для вчителя та, найголовніше, для учня. Ця платформа із досить широким арсеналом інструментів надає вчителям можливість збирати дистанційні уроки абсолютно безкоштовно і має дуже важливу в період дистанційного навчання перевагу – високу швидкість комунікації. Платформа «Моя школа» дозволяє створити урок, контрольну, домашнє завдання, вікторину/олімпіаду. Вибір форми заняття здійснюється в залежності від цілей навчальної діяльності. Наприклад, один і той же тест, завдання з пробілами, класифікацію можемо створити як у розділі «Урок», так і в розділі «Контрольна». Проте специфіка цих інструментів відрізняється [4].

У розділі «Урок» учень відразу бачить позначку про правильність чи неправильність вибраної відповіді, а також має можливість перебирати варіанти відповідей, доки не знайде правильну відповідь, після чого з'являється коментар,

де вчитель вказує на можливі причини помилки, тим самим даючи можливість учню отримувати зворотний зв'язок. Усі спроби знайти вірний відповідь відображаються у вчителя, тому дитина намагатиметься знайти правильну відповідь за найменшу кількість спроб. При грамотно складеному вчителем завданні та коментарях до нього, той, хто навчається, може самонавчатися, що і необхідно в період дистанційного та змішаного навчання. У розділі «Контрольна» учень, вибираючи відповідь, не бачить вірний він чи ні і, відповідно, не може прочитати жодних коментарів. Сторінка у конструкторі «Моя школа» може відповідати одному з етапів освоєння навчальної теми. З іншого боку, кожна нова сторінка може являти собою «підтему» всередині теми, що вивчається, що дає вчителю свободу створювати як матеріали під конкретні етапи уроку, і навчальний матеріал з великим навчальним темам [5].

Набір елементів конструктора «Моя школа» дозволяє створювати освітні матеріали, які вирішують всі завдання сучасного педагога. Типи елементів розділені на такі блоки: інформаційні, завдання та тести, рефлексія. Дана платформа дозволила вирішити такі освітні завдання: поживавити і урізноманітнити уроки, що вплинуло на мотивацію до навчання; відстежити виконання завдань учнями; реалізувати диференційований підхід; створити базу практико-орієнтованих завдань (системно-діяльнісний підхід), а також проаналізувати результати навчання. Автоматизована перевірка домашніх завдань звільнила педагогу час створення нових креативних завдань для учнів. Регулярне використання платформи «Моя школа» для організації освітньої діяльності під час дистанційного навчання сприяло досягненню поставленої мети – стабілізації та підвищення рівня якості знань. Крім того, слід зазначити позитивну динаміку рівня сформованості універсальних навчальних процесів. Самостійна робота на платформі вплинула на розвиток самоконтролю учнів, їх уміння вибирати способи дій у нестандартній ситуації.

У період переходу на очне навчання було неможливо повністю відмовитися від використання конструктора уроків. Звичайно, ніщо не замінить живе слово вчителя, але час диктує нам нові умови, тому можна говорити, що платформа «Моя школа» є ефективним інструментом організації змішаного навчання. Не обов'язково створювати цілі уроки, можна запропонувати дітям як домашнє завдання орфографічну розминку, тест або навіть квест (діалоговий тренажер), який можна пройти всією сім'єю [3]. Ми рекомендуємо педагогам включити до свого арсенал онлайн-платформу конструювання освітніх матеріалів «Моя школа».

1.3. Особливості розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі початкової школи

Важливим чинником у розвитку особистості молодшого школяра, його знань, умінь та навичок є врахування психологічних, індивідуальних та вікових особливостей, які, безсумнівно, впливають на ефективність формування нової інформаційно-цифрової компетентності. Кожен педагог має знати основні аспекти розвитку молодших школярів для забезпечення ефективного формування їхньої інформаційної культури.

Молодший шкільний вік є надзвичайно важливим періодом у розвитку дитини, що характеризується переходом від ігрового до навчального виду діяльності. На основі навчальної діяльності у дітей молодшого шкільного віку розвиваються критичне і логічне мислення, формуються здібності до синтезу, аналізу, уявного планування та прагнення до пізнання нового.

Досить легко зацікавити дитину інформаційним середовищем, однак воно є настільки багатограним, що може в деякій мірі пригнічувати творчість та самостійність учня. Сучасні комп'ютерні програми служать важливим елементом

для реалізації предметно-ігрового освітнього середовища, їхнє використання в початковій освіті сприяє вихованню та навчанню дитини [35, с. 75-76].

Результати численних досліджень свідчать про те, що питання формування інформаційно-цифрової компетентності не може бути ефективно вирішене без врахування вікових психологічних особливостей молодших школярів.

У віці від 6 до 7-10 років зміна соціального статусу призводить до виникнення нової контрольованої навчальної діяльності, яка, за думкою психологів, визначає практично всю систему стосунків дитини з суспільством і формує її особистість [1, с. 16].

Молодший шкільний вік супроводжується багатьма позитивними змінами. По-перше, основним видом мислення у цьому віці є наочно-образне мислення, в якому вирішення завдань відбувається внаслідок внутрішніх процесів з образами. Молодший школяр, хоча і може мислити логічно, має пам'ятати, що цей вік є чутливим до навчання, яке спирається на наочність [19].

У цьому віці також змінюється мислення дитини. На думку науковців, важливим нововведенням в освіті є інтелектуальна рефлексія, тобто здатність усвідомлювати зміст власних дій та їх причини, що означає початок розвитку теоретичного мислення і усвідомлення наукових понять. Види мислення залежать від особистісних характеристик дитини, і в кінці навчального періоду у початковій школі виявляються індивідуальні відмінності: психологи виділяють групи «теоретиків» чи «мислителів», які успішно вирішують навчальні завдання у словесному плані, «практиків», які потребують наочності і практичного досвіду, і «художників» з яскравим образним мисленням. Більшість дітей демонструють відносну збалансованість між різними типами мислення [17].

По-друге, пам'ять у молодших школярів є як довільною, так і мимовільною. Діти здатні мимоволі запам'ятовувати цікавий навчальний матеріал, але, на відміну від дошкільників, можуть також цілеспрямовано запам'ятовувати інформацію, яка їх цікавить. Довільна пам'ять переважає. У дітей цього віку

добре розвивається так зване «механічне» запам'ятовування. Також формується смислова пам'ять, що дозволяє освоювати різноманітні мнемонічні прийоми, тобто раціональні способи запам'ятовування. Якщо дитина працює з матеріалом, розуміючи його, то відбувається його запам'ятовування [14].

По-третє, увага активно розвивається в період всього дошкільного віку, проте основний прогрес у цій психічній функції відбувається саме в молодшому шкільному віці, оскільки успіх навчання залежить від належного розвитку уваги.

Хоча молодші школярі легко концентрують увагу на матеріалах, що їх цікавлять, у цьому випадку переважає мимовільна увага, коли діти здатні зосередитися лише на цікавих діях і предметах. Внаслідок сильних зовнішніх вражень їм іноді важко сконцентрувати свою увагу на теоретичному матеріалі. Зосередження уваги у цьому віці ускладнюється кількома факторами, зокрема, малим обсягом уваги та необхідністю переключатися з одного виду діяльності на інший [1].

Процес пізнання та освоєння навколишнього світу дитиною тісно пов'язаний з уявою, яка є важливою психологічною передумовою розвитку творчих здібностей. Уява розвивається подібно до інтелектуальних операцій: з розвитком дитини вона стає більш гнучкою і здатною послідовно відтворювати моменти перетворення у зовсім інший стан, замість обмеження внутрішнім відтворенням свого стану.

Враховуючи основні психолого-педагогічні характеристики дітей молодшого шкільного віку, можна стверджувати, що процес удосконалення інформаційно-цифрової компетентності передбачає значну самостійність у вирішенні виникаючих проблем, зміну форм і взаємодії учнів із вчителями, де педагог вже не є єдиним джерелом інформації, а стає посередником у її отриманні.

Отже, в організаційних формах роботи зростає частка самостійної, індивідуальної та групової роботи, а також роботи творчого, пошукового та дослідницького характеру.

Основна інформаційна грамотність є початковим етапом формування інформаційної компетентності, тому в сучасній системі початкової освіти відбуваються зміни, пов'язані з плавним переходом до нової освітньої стратегії, що полягає не у вивченні великих обсягів інформації, а у засвоєнні способів безперервного набуття нових знань та навичок самостійної роботи. Іншими словами, для досягнення успіху в нашому мінливому світі необхідно мати достатній рівень інформаційної компетентності.

Під інформаційною компетенцією молодших школярів слід розуміти здатність до самостійного пошуку, аналізу, відбору, обробки, узагальнення та передачі потрібної інформації, використовуючи як підручники, так і усні та письмові інформаційні технології.

Учень початкової школи повинен мати базові знання з інформатики, зокрема: про повідомлення, інформацію та дані, інформаційні процеси, комп'ютери та інші пристрої, які використовуються для роботи з повідомленнями і даними, їхнє застосування в житті сучасної людини в інформаційному суспільстві; про різноманітні програмні засоби, які підтримують вивчення інших предметів початкової школи, а також допомагають вирішувати практичні завдання з цих предметів; про можливості використання глобальної мережі Інтернет для пошуку потрібних відомостей; алгоритмічне, логічне та критичне мислення [20].

Сьогодні користуватися комп'ютером стало набагато простіше в порівнянні з минулим, завдяки «дружньому» інтерфейсу програмного забезпечення, доступному меню та простим інструкціям, а також чітким графічним зображенням і звуковим супроводом. Для того щоб змусити комп'ютер виконувати бажані дії, більше не потрібно володіти програмуванням.

Безумовно, є базові знання, які діти, що користуються комп'ютером, повинні отримати. Проте не слід забувати, що комп'ютер – це лише інструмент, тому навіть якщо учні знають, як ним користуватися, це не означає, що в результаті вони отримають корисну інформацію. Для цього їх слід навчити перевіряти, узагальнювати та застосовувати цю інформацію, проводити аналіз, щоб уміти робити правильні висновки та приймати рішення [18].

Таким чином, метою формування інформаційної компетентності молодшого школяра в умовах сучасної початкової освіти є:

- виховання інформаційної культури особистості через розвиток інтересу до інформації, здатності обробляти інформацію, навчити використовувати комп'ютер і новітні технології для отримання, обробки та зберігання інформації;
- розвиток навичок самостійної роботи, критичного мислення, аналізу, оцінки та узагальнення інформації.

Обидва аспекти мають важливе значення для формування інформаційно-цифрової компетентності, оскільки молодші школярі повинні стати не лише споживачами інформації, але й здатними до активної її переробки, критичної оцінки і творчого використання.

Висновки до першого розділу

У першому розділі роботи було розглянуто теоретичні основи розвитку цифрової грамотності молодших школярів за допомогою інноваційних технологій. Визначено, що сучасний стан дослідження цієї проблеми у науково-педагогічній літературі свідчить про важливість інтеграції цифрових технологій у навчальний процес, що забезпечує не лише засвоєння нових знань, а й формування ключових компетенцій у дітей.

Ефективність застосування інноваційних технологій у розвитку цифрової грамотності підтверджується численними дослідженнями, які показують, що інтерактивні навчальні засоби, мультимедійні ресурси та різноманітні цифрові платформи сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищують мотивацію до навчання та допомагають у формуванні критичного мислення. Ці технології також дозволяють дітям освоювати інформацію у зручному для них форматі, що відповідає сучасним вимогам інформаційного суспільства.

Окрім того, було проаналізовано особливості розвитку цифрової грамотності молодших школярів у контексті освітнього процесу початкової школи. Розглянуті вікові та психологічні характеристики дітей свідчать про необхідність адаптації методів і форм навчання до їхніх потреб та інтересів. Забезпечення належної інформаційної культури в учнів молодшого шкільного віку є важливою умовою для формування їхньої самостійності у використанні цифрових технологій.

Отже, результатами першого розділу підтверджується, що інтеграція інноваційних технологій в освітній процес початкової школи є важливою складовою формування цифрової грамотності молодших школярів, що вимагає від педагогів впровадження нових підходів та методик, орієнтованих на активну участь учнів у навчанні.

РОЗДІЛ 2. ОБҐРУНТУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Педагогічні умови ефективності розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій

Цифрова трансформація освіти передбачає комплексну модернізацію різних аспектів освітнього процесу за рахунок використання потенціалу цифрових технологій з орієнтацією на досягнення кількісних та якісних освітніх ефектів. Цифрове освітнє середовище дозволяє вчителю на новому міждисциплінарному рівні вирішувати дидактичні, методичні та організаційні завдання, реалізовувати навчальний процес, розробляти та впроваджувати освітні проекти, які раніше не представлялися можливими до здійснення.

Відкритий, інформаційно насичений, високотехнологічний сучасний освітній простір розширює можливості створення, пошуку, зберігання, обміну інформацією, диверсифікує комунікаційні канали, забезпечує можливість безперервного саморозвитку та здобуття кожним якісної освіти. Як слідство, спостерігається оновлення ролі, функцій, поведінки педагога та учнів при взаємодії. Все це накладає відповідний відбиток на перелік тих життєвих навичок, якими має опанувати сучасне покоління школярів для успішної освітньої та професійної діяльності в цифровий простір. Одним із таких нових життєво необхідних навичок у цифровому суспільстві є цифрова грамотність.

Першою педагогічною умовою ефективності розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій є створення сприятливого освітнього цифрового (інформаційного) середовища для молодших школярів в освітньому процесі початкової школи. Стратегія створення єдиного українського цифрового освітнього простору, перехід на навчання в цифровому

освітньому середовищі з використанням функціоналу різних цифрових освітніх платформ, цифрових освітніх ресурсів та інших цифрових інструментів та сервісів актуалізує наукове дослідження питань формування цифрової грамотності школярів за умов цифровізації освіти. Структура цифрової грамотності представлена у складі таких її областей як: основи апаратного та програмного забезпечення, інформаційна грамотність, комунікація та співробітництво, вирішення проблем, створення цифрового контенту, кар'єрні компетенції. Розроблено компетенції та показники (індикатори) рівневої оцінки цифрової грамотності школярів з врахуванням її міжпредметного характеру. Визначено можливі напрями розвитку змісту шкільного курсу інформатики в епоху цифрових трансформацій для формування цифрової грамотності учнів. Науково обґрунтовано зміст нового розділу шкільного курсу інформатики «Основи цифрової грамотності і кібербезпеки», що послідовно та систематично демонструє в учня викликані цифровими інноваціями зміни. Сформульовано цифрові компетенції педагога, яким він повинен володіти для успішної педагогічної діяльності цифрове освітнє середовище.

Сконструйована модель поняття цифрової грамотності з успіхом може бути використана для розробки навчально-методичних матеріалів розвитку цифрової грамотності в освітніх організаціях на різних етапах навчання та в системі підвищення кваліфікації освітян. Цифрова трансформація освіти у широкому значенні розуміється як перетворення системи освіти за рахунок впровадження цифрових технологій для розширення можливостей та підвищення якості надання освітніх послуг. Цифрові технології є не просто новим інформаційним інструментом для вирішення старих завдань, а новим середовищем та новими способами мислення. Одним із своїх результатів цифрова трансформація освіти передбачає створення цифрового освітнього середовища.

Для максимального використання дидактичного потенціалу «цифри» необхідно сформувати у педагога цілісне уявлення про функціональні та

позитивні результати впровадження в діяльність організації цифрових технологій та створення цифрового освітнього середовища. Тим паче важливо сформулювати адекватне уявлення про «цифру» у контексті підготовки кадрів для цифрової економіки, готових працювати з цифровими даними, гнучко використовувати функціонал інформаційних систем, навчитися ефективно використовувати цифрові сервіси для вирішення конкретних педагогічних завдань. Охарактеризуємо цифрове освітнє середовище в аспекті його структурно-змістовної, технологічної та результативної складових для систематизації уявлень педагога про великий потенціал цифрових технологій в освітньому процесі навчального закладу на етапі розвитку освіти.

Будемо ґрунтуватися на ідеях системного підходу про цілісність, взаємопов'язаності уявлення освітньої системи та її учасників у горизонтальній та вертикальній проекції, середовище підходу про вплив середовища на розвиток особистості, необхідність організації та оптимізації цього впливу через проектування середовища, прогнозування її можливостей, моделювання середотворчих стратегій та планування заходів щодо їх реалізації, а також принципів побудови цифрового освітнього середовища, які втворюють основним дидактичним принципам навчання.

У стратегічних орієнтирах розвитку української освіти позначено необхідність створення сучасного та безпечного цифрового освітнього середовища. На державному рівні отримав розвиток пріоритетний проект «Сучасне цифрове освітнє середовище в Україні», місія якого в забезпечення якісного та доступного (за принципом «одного вікна») онлайн-навчання громадян країни за допомогою цифрових технологій в нових умовах належить здійснювати не тільки складову навчання, але виховну функцію освіти.

У науковій та довідковій літературі визначальне поняття «середовище» розглядається в категоріях простір, оточення, умови. Спілкуватися з ПК дитина починає з дитинства. Однак коло інтересів обмежується переглядом

розважальних роликів на YouTube, соціальними мережами та комп'ютерними відеоіграми. Причому проводити час за цими захопленнями школяр готовий чи не цілодобово.

Саме для того, щоб діти познайомилися з потенціалом техніки та розглянули в ПК спосіб навчитися новому, знадобиться навчання комп'ютерної грамотності.

Неповерхове знання комп'ютера знадобиться і в школі, де очікується, що учень початкових класів уже вміє:

- шукати потрібну інформацію в Інтернеті;
- готувати реферати із зображеннями на тему;
- виступати із презентацією перед класом.

Шкільні уроки інформатики при цьому часто починаються з 5 класу. Вихід простий: розпочати вивчення ПК вже зараз.

Освоєння азів комп'ютерної грамотності допоможе дитині:

- підготуватися до регулярного використання ПК та Інтернету з освітніми намірами;
- полюбити впізнавати нове та розширювати кругозір;
- сформувати звичку дослідити та шукати відповіді;
- самостійно працювати над проектами;
- розвинути логіку, пам'ять та уяву;
- ставити цілі та домагатися їх;
- підвищити впевненість у собі;
- тренувати посидючість та терплячість.

Другою педагогічною умовою – практичне оволодіння та застосування знань з інформатики та цифрової грамотності молодших школярів. Це може бути ІТ-гурток, комп'ютерна школа або інші освітні простори, де учні зможуть отримати базові навички роботи з ПК та цифровими інструментами, що допоможуть їм успішно виконувати завдання в школі та за її межами.

Основи цифрової грамотності школярів у таких гуртках починаються з найпростіших навичок: від знайомства з інтерфейсом комп'ютера до використання спеціалізованих програм для навчання та розваг. Важливо починати навчання з основ, поступово підвищуючи складність завдань. В умовах комп'ютерної школи навчання стає структурованим та продуктивнішим, адже для занять заздалегідь складено чіткий та перевірений план, що забезпечує високу якість засвоєння матеріалу.

Вчитися знання ПК результативніше у комп'ютерній школі. Такі заняття організованіші, ніж домашні. Складено чіткий перевірений план від точки А до точки Б. Структурованість налаштовує на серйозний лад і сприяє розумінню, що вивчення комп'ютера не просто розвага, а необхідні знання, які неодноразово стануть у нагоді.

До того ж, не кожен з батьків має актуальні відомості про технології та педагогічні здібності для роботи з дітьми. В ІТ-школі за процес освоєння школярами техніки відповідає досвідчений викладач із профільною освітою. Наставник прояснить незрозумілі моменти та збереже у дитини схильність до пізнання. У технічному гуртку вчитися весело та не нудно, адже зустрічі частіше відбуваються у групах. Для тих, хто не прагне компанії, доступні індивідуальні уроки та навчання дітей комп'ютерної грамотності онлайн.

Якщо в початкових класах дитина порине у вивчення технологій, то до середньої школи вона доведе навички до автоматизму і зможе застосовувати отримані знання для досягнення подальших цілей.

Що вивчають під час уроків комп'ютерної грамотності для дітей 7–10 років

Перший пункт програми - розповідь про появу ПК, влаштування комп'ютера для дітей та принципи його роботи. Ця інформація дозволить дитині усвідомлено скористатися опціями, які надає комп'ютер. Школярі знайомляться з видами операційних систем, щоб краще розуміти, як управляти ресурсами ПК.

Тема, яка торкається технічних курсів – безпека в Інтернеті. Дитина має усвідомлювати, що віртуальний світ у цьому сенс схожий із реальним: у Мережі так само можна потрапити в розставлену зловмисником пастку. Дітей навчають, як уберегтися від вірусів та інтернет-шахраїв. Також діти навчаються швидко друкувати на українській та англійській розкладках клавіатур за допомогою спеціальних технік. Мистецтво швидкісного друку збереже зір, поставу та спростить взаємодію з комп'ютером. Згодом під час роботи з сервісами або пошуковими системами дитина не відволікатиметься на контакт із клавіатурою: це заощадить сили та час.

Заглиблюючись у вивчення Google-редакторів, хлопці збирають статистику та будують динамічні графіки. Щоб вивчати такі складні теми, як статистичні дані, давалося легше, діти навчаються на знайомих і доступних прикладах. Наприклад, учні готують статистику з популярних онлайн-ігор, оформляючи матеріал у графік. Після хлопці діляться враженнями від улюбленої гри.

У процесі навчання діти створюють стовпчасті та вафельні діаграми, використовують умовні значення в рядках і стовпцях таблиць, а також записують макроси для автоматизації повторюваних завдань. Вони призначають права доступу до файлів і співпрацюють у спільних таблицях, що сприяє розвитку технічних навичок і командної роботи. Ключовий етап навчання – презентація власного проекту. Учні збирають, структурують і оформлюють дані, відпрацьовують стиль виступу та вміння чітко формулювати думки. Це важливо для розвитку виразного мовлення, навичок донесення інформації та вміння впливати на аудиторію за допомогою ораторського мистецтва. В умовах розвитку інформаційного суспільства школа має доступ до численних електронних освітніх ресурсів і онлайн-сервісів, що полегшує навчання та сприяє оволодінню цифровими навичками й грамотністю [1, с. 173].

Цифрова грамотність є комплексом знань і навичок, необхідних для безпечного й ефективного використання цифрових технологій та інтернет-ресурсів. У широкому розумінні цифрова грамотність означає вміння продуктивно застосовувати цифрові інструменти для досягнення визначених цілей, що охоплює технічні, інтелектуальні й особистісні навички, потрібні для успішного функціонування в сучасному цифровому середовищі [2, с. 78].

Третя педагогічна умова розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі НУШ – застосування ігрових технологій. Гейміфікація сприяє підвищенню інтересу дітей до навчання, робить його більш доступним і захопливим. Використання ігор у навчальному процесі дозволяє дітям освоювати базові цифрові навички, наприклад, управління мишею, клавіатурою, орієнтацію в інтерфейсі та роботу з навчальними програмами. Ці ігрові технології сприяють також розвитку логічного мислення, уваги, пам'яті та командної роботи [3, с. 122].

Зокрема, навчальні ігри з програмування, такі як Scratch, допомагають учням засвоїти основи алгоритмічного мислення, а інтерактивні програми для вивчення мов або математики закріплюють навчальний матеріал у зрозумілій і цікавій формі. Цифрові навички (digital skills) можна визначити як усталені моделі поведінки, засновані на знаннях і вміннях у використанні цифрових пристроїв, комунікаційних додатків і мереж. Вони дозволяють людям створювати, обмінюватися цифровим контентом, комунікувати та вирішувати проблеми, сприяючи особистісному розвитку й самореалізації у навчанні та професійній діяльності [4, с. 98].

Незважаючи на те, що сучасні школярі належать до покоління Z, для них актуальними залишаються завдання з освоєння нових можливостей та обізнаності щодо загроз цифрового простору. Школярі потребують додаткових навичок для задоволення інформаційних потреб та розуміння норм онлайн-взаємодії. Цифрова грамотність стає однією з ключових компетенцій XXI

століття, необхідних практично для кожної сфери діяльності, і передбачається, що вона буде такою ж важливою, як здатність писати та читати [5, с. 64].

Серед найпопулярніших онлайн-платформ для дистанційного навчання можна відзначити: HUMAN ШКОЛА, НОВІ ЗНАННЯ, ЄДИНА ШКОЛА, MOODLE, GOOGLE CLASSROOM, PROMETHEUS, ED-ERA та iLEARN. Кожна з цих платформ має власні особливості. Наприклад, НОВІ ЗНАННЯ надає можливості для електронного ведення класних журналів і щоденників, що дозволяє відстежувати успіхи кожного учня й забезпечувати наявність загальнодоступних навчальних ресурсів. Ця платформа підходить як для домашніх завдань, так і для проведення розвивальних ігор під час канікул, сприяючи розвитку нестандартного мислення, логіки й уваги учнів [6, с. 88].

Таким чином, інтеграція онлайн-ресурсів і цифрових навичок у навчальний процес допомагає школярам набути необхідні компетенції для життя в цифровому суспільстві, підвищує якість навчання та забезпечує індивідуальний підхід до розвитку кожного учня.

2.2. Критерії, показники та рівні розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі початкової школи

Сучасні учні, які належать до цифрового покоління, вже не бажають пасивно очікувати, поки вчитель повільно, логічно та послідовно передає знання. Новому поколінню дітей потрібна інтерактивність та можливість багатозадачності, швидке отримання інформації, а також наочні картинки й короткі відео. Діти прагнуть навчатися спільно, обмінюватися досвідом та реалізовувати спільні проекти. Вони цінують можливість практично застосувати знання та гірше сприймають суху теорію, яка віддалена від сучасного життя. Тому завданням вчителя початкових класів є організація навчального процесу так, щоб учні не боялися, а прагнули ставити запитання, розвивати свою

творчість та уяву, самостійність і зберігати пізнавальну активність. Нам потрібно створити умови для гармонійного входження дитини в освітній простір, з акцентом на підтримку її здоров'я та емоційного благополуччя.

Предмети початкової школи відіграють особливу роль, адже в процесі їх вивчення формується основа світогляду, особистості школяра тощо. Згідно з Концепцією «Нова українська школа» та Державним стандартом початкової освіти, освітній процес у школі має бути спрямований на формування і розвиток життєвоважливих компетентностей. Серед десяти ключових компетентностей, які діти повинні набути в процесі вивчення, особливу увагу приділено інформаційно-цифровій компетентності, яка передбачає:

1. Впевнене і критичне використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки та обміну інформацією в робочому, публічному та приватному контекстах.

2. Розвиток інформаційної та медіа-грамотності, основ програмування, алгоритмічного мислення, навичок роботи з базами даних, а також забезпечення безпеки в Інтернеті та кібербезпеки.

3. Розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо) [1, 2].

Ця компетентність є найсучаснішою та динамічною, і вимагає від вчителя, який працює з дітьми, постійного самовдосконалення, пошуку новацій, які можна впроваджувати у навчальний процес. Вчитель повинен усвідомити, що те, що було новацією вчора, сьогодні вже актуально, а завтра стане застарілим.

Використання комп'ютерних технологій та Інтернету в навчанні учнів молодшого віку відкриває нові можливості для вдосконалення форм організації освітнього процесу, роблячи його більш інноваційним, цікавим та доступним, а також стимулює інтерес учнів до навчання. Завдяки мультимедійним засобам навчання уроки стають динамічними, яскравими та різноманітними за жанрами, що підвищує їхню результативність. Це розширює коло інтересів дітей, покращує

сприйняття вивченого матеріалу, сприяє розвитку креативного мислення, точнішому вираженню власних думок, прояву індивідуальних можливостей, подоланню труднощів у навчальній діяльності, самостійному формулюванню запитів, розв'язанню задач та побудові творчого процесу, орієнтуючи на вирішення актуальних життєвих завдань. Ці аспекти є важливими кроками до формування життєвих компетентностей особистості.

Для реалізації цих завдань на уроках початкової школи можна навчати учнів аналізу, обробці та ефективному використанню інформації (в тому числі медіаінформаційної-цифрової), а також створювати власні медіапродукти (проекти, презентації, хмаринки слів, ребуси та кросворди, QR-коди).

Онлайн-ігри не лише є чудовим способом розслабитися у вільний час. Унікальні можливості представляють навчальні онлайн-ігри, де дитина може одночасно грати і дізнаватися щось нове. Їх використання дозволяє знайти пізнавальне у навчальних предметах і пропонує цікаві та нетрадиційні шляхи вирішення проблемних завдань. Дитина почувається впевненіше на уроках, коли серед багатьох нових значків бачить знайомі, вміє прочитати слово, написати букву, порахувати предмети. Це частково нівелює вплив темпераменту на темп роботи та емоційну стабільність. Тому, працюючи з учнями, варто застосовувати цікаві програми з інтерактивними вправами, веселими анімованими персонажами, яскравими сюжетами та звуковим супроводом, запропоновані українським мультимедійним видавництвом «Розумники» «SmartKids» [3] та розробленою норвезькими вченими ігровою платформою Kahoot.

Kahoot є порівняно новим сервісом для створення онлайн-вікторин, тестів та опитувань, який можна ефективно використовувати в дидактичних цілях (розроблені та запропоновані тести для молодших школярів проходять в ігровій формі за допомогою планшетів, ноутбуків, смартфонів). Завдання, розроблені в Kahoot, дозволяють включати фотографії та відеофрагменти. Тривалість

виконання завдань регулюється вчителем шляхом встановлення часових меж для кожного питання з урахуванням індивідуальних можливостей дітей.

Сьогодні учні вже навчилися відкривати сервіс для участі в тестуванні та вводити PIN-код, який я представляю зі свого комп'ютера. Вони зручніше користуються своїми особистими пристроями, вибираючи правильні відповіді, які представлені у вигляді геометричних фігур. Під час гри робота учнів оцінюється за двома критеріями: правильність вибору відповіді та швидкість виконання завдання в порівнянні з однокласниками [4].

Для надання самостійного доступу учням до знань з предмета, з метою самостійного навчання, наприклад, за темою «Література рідного краю» (сторінки сайту, які містять рекомендовану літературу).

Для перевірки знань з теми, розміщуючи QR-коди у класі на стінах, які ведуть до завдань та питань для обговорення.

Для тестування учнів, пропонуючи за допомогою QR-кодів доступ до електронних тестів, що дозволяє спростити контроль знань учнів.

Для організації виставки творчих робіт учнів, коли вчитель розміщує QR-коди на творах, за якими є посилання на персональні сайти учнів, які вони створили самостійно, під час написання власних презентацій або стінгазет.

Отже, використання комп'ютерних технологій на уроках є важливим інструментом для успішного розвитку сучасних учнів, які потребують нового підходу до навчання, що включає інтерактивність, можливість самостійно отримувати інформацію та практично застосовувати знання в реальному житті.

Інформаційно-цифрова компетентність, яку розвивають у молодших школярів, включає такі важливі елементи:

1. Раціональне використання ІКТ щодо пошуку, обробки, зберігання та обміну інформацією як у навчальних, так і в приватних ситуаціях. Дітям важливо надати можливість користуватися різноманітними цифровими інструментами, що сприяють їхньому ефективному спілкуванню та співпраці [1].

2. Розвиток навичок безпечної роботи в Інтернеті та кібербезпеки. Школярів потрібно навчати відповідально користуватися мережевими ресурсами, захищати свої особисті дані та уникати ризиків у цифровому просторі. Окрім цього, важливими є навички програмування, алгоритмічного мислення, а також знання основ медіаграмотності, які дозволять дітям усвідомлено сприймати та використовувати медіаконтент [2].

3. Етичне ставлення до інформації, включаючи дотримання норм авторського права та інтелектуальної власності. Учнів треба ознайомлювати з етичними аспектами роботи з інформацією та відповідальним ставленням до використання чужих ідей і матеріалів [3].

Щоб реалізувати вказані напрями, на уроках активно впроваджують комп'ютерні технології. Це дозволяє урізноманітнити освітній процес, роблячи його цікавішим і більш захопливим для молодших школярів. Наприклад, мультимедійні інструменти на уроках допомагають учням краще розуміти навчальний матеріал, стимулюють інтерес до навчання, розвивають креативне мислення і дозволяють учням більш точно формулювати свої думки та брати активну участь у навчальному процесі. Це особливо корисно для розвитку цифрової компетентності, коли діти вчаться аналізувати, оцінювати й адаптувати інформацію для своїх навчальних проєктів і досліджень.

Практичні методи розвитку цифрової грамотності у початковій школі включають такі інструменти:

– Використання онлайн-ігор як засобу навчання і розвитку. Наприклад, Kahoot! дозволяє створювати вікторини і тести, що виконуються у формі гри. Учні можуть відповідати на запитання з допомогою планшетів або смартфонів, відстежуючи результати в реальному часі. Це дозволяє зробити навчання інтерактивним, адже школярі можуть працювати над завданнями у своєму темпі, що сприяє більш комфортному навчальному середовищу [4].

– QR-коди для забезпечення легкого доступу до додаткових матеріалів, як-от інтерактивні вправи, додаткова література чи посилання на сайти. Наприклад, QR-коди можуть бути розміщені на стендах у класі, ведучи до інтерактивних завдань, відео чи інших навчальних ресурсів. Це робить навчальний матеріал доступнішим і допомагає учням самостійно досліджувати нову інформацію, підкріплюючи свої знання [5].

– Використання цифрових презентацій з елементами інтерактивності, анімаціями та відеоконтентом. Інтерактивні вправи, розроблені у програмах, таких як SmartKids, дозволяють учням активно залучатися до навчання, виконуючи завдання за допомогою мультимедійних засобів. Діти можуть співпрацювати у групах, розв'язувати творчі завдання, використовуючи різні цифрові інструменти для обміну ідеями та створення спільних проєктів [6].

Таким чином, використання цифрових технологій у початковій школі дозволяє вчителям створювати динамічне навчальне середовище, яке відповідає потребам сучасних учнів. Це сприяє розвитку цифрової грамотності, допомагає в освоєнні основних життєвих компетентностей, формуванню критичного мислення і забезпечує краще розуміння того, як ефективно використовувати технології в повсякденному житті.

2.3. Використання ігрових технологій для розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі НУШ

Застосування цифрових технологій в освіті є однією з найважливіших і стійких тенденцій у розвитку світового освітнього процесу. Вони сприяють інтенсифікації навчання, підвищенню швидкості та якості сприйняття, розуміння й засвоєння знань. Використання медіа та інтерактивних засобів полегшує педагогам впровадження інноваційних методик, таких як кейс-метод, дослідницька діяльність, проектні роботи, навчальні ігри тощо. Завдяки цьому учні значно краще засвоюють матеріал у комфортному емоційному середовищі, зберігають мотивацію до навчання, прагнуть створювати нові знання та інновації. Цифрові технології роблять освітній процес диференційованим і індивідуальним, доповнюючи, а не замінюючи викладача. Такі заняття відзначаються інтерактивністю, адаптивністю, керованістю, поєднанням індивідуальної та групової роботи, а також часовою необмеженістю.

Один із основних факторів успіху та ключових інструментів Нової української школи – поетапне, систематичне впровадження інформаційно-цифрових технологій в освітній процес початкової школи. Саме тому в Україні все більше акценту робиться на використанні хмарних технологій у професійній діяльності педагогів, адже вони забезпечують значні переваги порівняно з традиційними методами роботи.

По-перше, це доступ до навчальних матеріалів з будь-якого пристрою (планшет, смартфон) при наявності швидкісного Інтернету. Завдяки сучасним веб-сервісам вчителі можуть швидко та легко створювати різноманітні інтерактивні завдання для активної взаємодії з учнями. На сьогоднішній день існує безліч технологій візуалізації інформації: хмарні технології, гейміфікація, робототехніка, скрайбінг, створення ментальних карт тощо.

Світ змінюється, і ми маємо йти в ногу з часом. Сучасний урок без цифрових технологій є недоцільним, адже учні звикли до новітніх форм подання інформації. Молодші школярі мають навчитися працювати з інформацією, оцінювати джерела, ефективно працювати в команді, аналізувати та презентувати результати не лише в текстовому форматі. Цифрові освітні інструменти дозволяють педагогам проводити уроки динамічно, ефективно та емоційно.

Сучасні виклики сьогодення продукують застосовувати елементи дистанційного формату навчання. Вважаємо за необхідне зазначити, що перед педагогами виникли нові виклики, а саме:

- як швидко та ефективно взаємодіяти з учнями на відстані;
- визначити, які найпоширеніші та найбільш ефективні додатки сприятимуть простій та дієвій комунікації з учнями;
- розкрити, які особливості онлайн-уроків;
- як якісно донести навчальний матеріал до молодших школярів;
- як здійснювати перевірку виконання завдань; які завдання підходять для такої взаємодії;
- які додатки є найзручнішими у використанні.

Отже, найбільш дієвими, простими, ефективними та безкоштовними веб-сервісами для створення мультимедійного, інтерактивного контенту для комунікації, спільної роботи, візуалізації та гейміфікації навчання є ZOOM, CLASSROOM, ClassDojo тощо.

ZOOM – це платформа для проведення онлайн-конференцій, розроблена американською компанією з аналогічною назвою. Хоча вона з'явилася ще у 2011 році, саме в останні місяці її популярність зросла вражаюче. Щоб залучити більше учасників – наприклад, організувати конференцію на 100 осіб або спілкуватися понад 5 годин – потрібно вже придбати платну версію програми. Початок роботи в Zoom не має особливих вимог. Процес стандартний: потрібно завантажити додаток, встановити його та зареєструватися.

Далі сервіс запропонує кілька варіантів для введення даних: обліковий запис Google; сторінка Facebook; робоча електронна адреса.

Після реєстрації ви зможете редагувати дані профілю, запрошувати інших учасників через електронну пошту та отримати свій ID-ідентифікатор. Будь-який користувач може організувати онлайн-конференцію.

Запросити інших учасників можна чотирма способами:

1. Надіслати учасникам освітнього процесу посилання на конференцію.
2. Відправити ідентифікатор події (9-значний код, вказаний в описі заходу в розділі «Конференції»).
3. Розіслати лист-запрошення.
4. Додати необхідних учасників одразу після початку конференції (увійдіть у конференцію, натисніть кнопку «Запросити» внизу, потім оберіть потрібних людей зі списку «Контакти»).

Ідея ClassDojo полягає в створенні зручного, наочного та легко керованого інструменту заохочення з різними ролями та рівнями доступу. Головна перевага цього сервісу полягає в можливості реєстрації:

- як вчителя (який може створювати бейджі, встановлювати цілі, збирати статистику та організовувати групові розсилки);
- як учня (якому надається персональний код для доступу до власного профілю, де він може змінити аватар та налаштувати свій профіль);
- як батьків (які мають можливість переглядати профіль своєї дитини).

Тому важливо детально обговорити особливості роботи з ClassDojo та можливості використання цього сервісу для організації дистанційного навчання. Заохочення учнів у розвитку їх моральних якостей, при цьому не заважаючи освітньому процесу, є цілком реальним завданням. Гейміфікація навчання та надання батькам ефективного зворотного зв'язку стають простими завдяки інтуїтивно зрозумілому і зручному застосунку ClassDojo.

У Бердичівській міській гуманітарній гімназії №2 вчителі успішно застосовують цей додаток. Він доступний державним школам та вчителям, які прагнуть змінити підхід в освіті, дозволяючи учням не лише здобувати цінні знання, а й успішно розвивати навички XXI століття – гнучкість, емпатію та командну роботу.

Необхідною умовою для досягнення дидактичних цілей та забезпечення повноцінного й всебічного розвитку учнів, формування компетенцій, які мають бути притаманні активній особистості відповідно до вимог НУШ є процес гейміфікації (включаючи ігрові рішення, елементи гри, прикладні ігри тощо) .

ClassDojo був розроблений у 2011 році, завдяки якому вчитель початкових класів може швидко та просто оцінювати класну та домашню роботу, а також фіксувати поведінку учнів на уроці. Застосунок є зручним для використання учнями на різних уроках.

Щоб долучитися до роботи з ClassDojo, необхідно пройти реєстрацію на сайті, авторизувавшись та обравши роль учителя, учня, батьків або адміністратора. У додатку на правах учителя можна розробляти завдання та відображати рейтинг кожного учня в процесі роботи класу. Учень може отримати персональний код для доступу до свого профілю, а батькам надається доступ для перегляду успішності своїх дітей.

Налаштування класу вчителем проходить у чотири етапи:

- створення класної кімнати з назвою,
- додавання учнів,
- налаштування заохочувальних бейджів,
- відправка кодів учням.

Список учнів можна скопіювати з готового документу, і система автоматично його розпізнає.

Отже, якщо вам потрібен сервіс, який надасть швидкий зворотний зв'язок учням про їхню роботу в класі та мотивуватиме їх до ефективної навчальної діяльності, зверніться до освітньої платформи ClassDojo.

Використання цих веб-сервісів у практичній діяльності педагогів інтенсифікує процес навчання, підвищує рівень професійної підготовки вчителя та сприяє розвитку наскрізних умінь учнів.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було детально розглянуто педагогічні умови (створення сприятливого освітнього цифрового середовища для молодших школярів в освітньому процесі початкової школи, практичне оволодіння та застосування знань з інформатики та цифрової грамотності молодших школярів та застосування ігрових технологій розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі НУШ), що сприяють ефективному розвитку цифрової грамотності молодших школярів через впровадження інноваційних технологій у навчальний процес.

Було окреслено критерії (володіння базовими знаннями та навичками роботи з комп'ютером, здатність використовувати цифрові ресурси для навчання, цифрова безпека), показники (рівень самостійності у використанні пристроїв, здатність виконувати навчальні завдання за допомогою цифрових технологій, розуміння етичних норм та безпеки в інтернеті) та рівні (високий, достатній, низький) розвитку цифрової грамотності, що дозволяє об'єктивно оцінити успіхи учнів. Це включає в себе як теоретичні знання, так і практичні навички, що необхідні для успішного використання цифрових технологій у повсякденному житті.

На високому рівні учень демонструє вільне володіння основними цифровими інструментами та навичками, активно використовує їх у навчанні, дотримується правил безпеки. Достатній рівень вказує на здатність виконувати основні завдання з підтримкою вчителя, а низький рівень свідчить про потребу в додатковій допомозі для засвоєння цифрових навичок.

Використання ігрових технологій продемонструвало свою ефективність у розвитку цифрової грамотності учнів. Гейміфікація освітнього процесу не тільки підвищує мотивацію дітей до навчання, але й сприяє кращому засвоєнню матеріалу, розвитку критичного мислення та навичок роботи в команді.

Впровадження інноваційних технологій в рамках Нової української школи (НУШ) є важливим кроком для формування цифрової грамотності молодших школярів, оскільки відповідає сучасним вимогам до освіти і сприяє розвитку ключових компетентностей, які є необхідними в XXI столітті.

Таким чином, обґрунтування педагогічних умов розвитку цифрової грамотності молодших школярів з використанням інноваційних технологій є актуальним та важливим завданням для сучасної освіти. Подальші дослідження в цій сфері можуть допомогти в удосконаленні методик викладання і в підвищенні якості освіти в цілому.

РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3.1. Зміст та аналіз результатів експериментального дослідження

З метою досягнення поставленої мети експериментального дослідження було визначено основні завдання констатувального етапу:

1. Ідентифікація та обґрунтування критеріїв, що дозволяють оцінити рівень сформованості інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів. Це дасть змогу об'єктивно визначити ступінь володіння учнями необхідними знаннями, уміннями та навичками в галузі інформаційно-комунікаційних технологій [1].

2. Вибір та адаптація відповідних діагностичних методик для оцінки кожного з виділених критеріїв, що забезпечить комплексність і валідність отриманих результатів. Діагностичний інструментарій сприятиме точному вимірюванню показників інформаційно-цифрової компетентності на кожному етапі її формування [2].

3. Оцінка рівня сформованості інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів, що дозволить визначити поточний стан і можливості подальшого вдосконалення у цій сфері [3].

Інформаційно-цифрова компетентність розглядається як важлива характеристика особистості, що має поступовий, рівневий прояв. Формування такої компетентності передбачає поступове проходження через певні етапи, кожен з яких відповідає вищому рівню знань, навичок і якості інформаційної діяльності [4].

На основі проведеного теоретичного дослідження було виділено п'ять основних компонентів інформаційно-цифрової компетентності: мотиваційно-

ціннісний, когнітивний, операційно-діяльнісний, рефлексивний та творчий. Ці компоненти формують комплексну структуру компетентності, де кожен з них відображає певний аспект інформаційної діяльності учня. Рівень сформованості кожного компонента є показником загального рівня інформаційно-цифрової компетентності [5].

Таким чином, визначено п'ять критеріїв, що дають змогу оцінити рівень інформаційно-цифрової компетентності учнів початкових класів:

- Мотивація та ціннісні орієнтації в інформаційній діяльності, які визначають зацікавленість і готовність до освоєння нових цифрових знань [6].
- Теоретичні знання в галузі інформаційно-цифрових технологій, що слугують фундаментом для практичної діяльності [7].
- Уміння та навички в застосуванні інформаційно-комунікаційних технологій, які характеризують операційну здатність учнів виконувати завдання за допомогою цифрових інструментів [8].
- Здатність до аналізу власної інформаційної діяльності, що передбачає рефлексію та самооцінку виконаних завдань [9].
- Творчий підхід у процесі інформаційної діяльності, що характеризується здатністю учнів застосовувати інноваційні рішення для реалізації інформаційних проєктів [10].

Загальний рівень сформованості зазначених критеріїв дозволяє класифікувати рівень інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів як низький, середній або високий, що відображено у таблиці 3.1 [11].

Таблиця 3.1.

Якісні характеристики рівнів сформованості інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи

Рівень сформованості інформаційно-цифрової компетентності	Якісна характеристика рівня
Високий	Сформовані й стабільні мотиви інформаційної діяльності, орієнтовані на саморозвиток і професійне зростання. Глибокі та систематизовані знання про інформаційні процеси, правові й етичні аспекти роботи з інформацією. Високий рівень умінь та навичок для ефективного застосування інформаційно-цифрових технологій у різних сферах, що супроводжується самостійністю у виконанні завдань. Висока творча активність та здатність до комплексної рефлексії, що включає аналіз успіхів і напрямів подальшого розвитку.
Середній	Інтерес до інформаційної діяльності переважно ситуативний, мотиви нестійкі та орієнтовані на виконання конкретних завдань, як-от підготовка до уроків або дозвілля. Знання про інформаційні процеси й етичні норми роботи з інформацією є, однак, обмежені та поверхневі. Уміння застосовувати інформаційно-цифрові

	технології є достатніми, але потребують додаткового контролю й підтримки. Творчість виявляється періодично та лише у простих завданнях; рефлексія здійснюється вибірково й не систематично.
Низький	Мотиви інформаційної діяльності слабкі або відсутні, частіше пов'язані лише з розважальними цілями. Знання про інформаційні процеси мінімальні й несистематичні. Навички роботи з інформаційно-цифровими технологіями обмежені, потребують підтримки та частого інструктування. Діяльність здебільшого репродуктивна, з опорою на готові рішення та шаблони. Творча ініціатива майже не виявляється, а рефлексія інформаційної діяльності відсутня або дуже поверхнева.

Для виявлення рівня сформованості інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи використовувалися такі діагностичні методики (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Методики діагностики компонентів інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи

Критерій, що характеризує рівень сформованості інформаційно-цифрової компетентності	Діагностичні методи
Мотиваційно-ціннісний компонент (цінності та мотиви інформаційної	1. Модифікована методика оцінювання мотивації навчальної діяльності (за О. В.

діяльності)	Матюхіною). 2. Аналіз результатів мотиваційного опитувальника учнів.
Когнітивний компонент (теоретичні знання у сфері інформаційно-цифрових технологій)	1. Тестування для перевірки знань у галузі інформаційно-цифрових технологій. 2. Аналіз результатів контрольних зрізів за програмою з ІКТ.
Операційно-діяльнісний компонент (уміння та навички в інформаційній діяльності)	1. Спостереження та аналіз виконання практичних завдань на комп'ютері. 2. Виконання практичних робіт, включених до навчальної програми з інформаційно-цифрових технологій.
Рефлексивний компонент (здатність до аналізу власної інформаційної діяльності)	1. Методика самоспостереження та самооцінки результатів інформаційної діяльності. 2. Модифікована методика діагностики рефлексії (за А. Карповим).
Творчий компонент (творчий підхід до вирішення інформаційних завдань)	1. Аналіз виконання творчих проектів або завдань з використанням ІКТ. 2. Оцінка креативних рішень у рамках роботи над інформаційними проектами.

Для діагностики мотивації інформаційної діяльності молодших школярів застосовувалася методика, розроблена А. Матюхіною, з модифікаціями, що враховують специфіку діяльності – набуття знань, умінь та навичок використання інформаційно-цифрових технологій. Учням були надані картки з 12 твердженнями (додаток А). Твердження 1-3 були спрямовані на виявлення

мотивів обов'язку та відповідальності, 4-6 – мотивів уникнення невдач, 7-9 – мотивів благополуччя, 10-12 – навчально-пізнавальних мотивів.

Випробування проходило у три етапи. На першому етапі учасникам були запропоновані картки з різними судженнями, і їх завдання полягало у виборі 10 суджень, що мають велике значення. Другий етап вимагав вибрати лише 6 найбільш важливих, а на третьому етапі – лише 3 найважливіші для них судження. Перший етап надавав значний простір для вибору, тоді як другий етап змушував учнів до більш суворого відбору, що сприяло усвідомленню власних спонук і мотивів. Третій етап вимагав глибшого усвідомлення мотивів використання інформаційно-комунікаційних технологій. При обробці результатів враховувалися тільки мотиви, обрані на третьому етапі. Важливо, що при оцінці відповіді вважалися однаковими лише тоді, коли учасники мали аналогічні відповіді на двох чи трьох етапах; у іншому випадку вибір вважався випадковим і не враховувався.

Залежно від кількості набраних балів, оцінювали рівень розвитку мотивації інформаційної діяльності учнів: 0-2 – низький рівень; 3-4 – середній рівень; 5-6 – високий рівень.

Щоб визначити рівень ознайомленості молодших школярів із правовими та етичними нормами інформаційної діяльності (ціннісного компонента інформаційної культури), був розроблений контрольний зріз (додаток Б). Кожна правильна відповідь оцінювалася в 10 балів. Підсумкова сума балів відповідала рівню знайомства досліджуваних із ціннісними основами інформаційної діяльності: 0-55 – низький рівень; 56-84 – середній рівень; 85-100 – високий рівень.

Для оцінки рівня оволодіння учнями теоретичними знаннями з інформатики та формування умінь і навичок інформаційної діяльності (когнітивного та операційно-діяльнісного компонентів інформаційно-цифрової компетентності) використовувалися питання та завдання контрольних зрізів, що

проводилися після вивчення кожного модуля. Кожна правильна відповідь на питання теоретичної частини оцінювалася в 10 балів, а виконане практичне завдання – за 10-бальною шкалою (в залежності від ступеня правильності). Підсумкова кількість балів, отриманих в результаті складання балів за всі відповіді та виконані завдання, визначала рівень володіння теоретичними знаннями та сформованістю умінь інформаційної діяльності: 0-55 – низький рівень; 56-84 – середній рівень; 85-100 – високий рівень.

Для діагностики рефлексивного компонента інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів використовували модифікацію методики А. Карпова «Діагностика рефлексії». Анкета складалася з 11 тверджень (додаток В). Випробувані оцінювали своє ставлення до кожного твердження: згода – відповідь «Вірно», незгода – «Невірно», у разі утруднення – «Не знаю». За кожну відповідь «Вірно» нараховувався 1 бал, за «Невірно» – 2 бали. Відповідь «Не знаю» не оцінювалася. Для підрахунку підсумкової суми балів слід було скласти бали з питань №№ 1, 3, 4, 6, 8, 9, 11 та інвертовані бали. Підсумкова кількість балів відповідала рівням рефлексії: 0-8 – високий рівень; 9-16 – середній рівень; 17-22 – низький рівень.

Творчий компонент інформаційної культури молодших школярів не піддавався окремому дослідженню. Визначити характер інформаційної діяльності (репродуктивний чи творчий підхід) дозволяло виконання практичних робіт і різноманітних творчих завдань, що супроводжували навчання кожного модуля програми «У світі інформації». Розвитку творчого мислення сприяло як виконання, так і складання таких завдань учнями.

Нижче наведені результати застосування описаних методик щодо визначення рівня сформованості інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів на констатувальному етапі експерименту. Результати вивчення мотиваційної сфери учнів за модифікованою методикою А. Матюхіної представлені на рисунку 2.1.

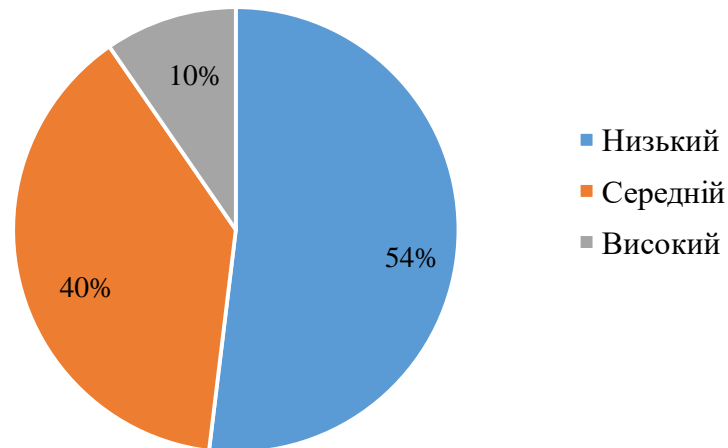


Рисунок 2.1. Рівні сформованості мотиваційного компонента інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи

Аналіз отриманих даних показав, що переважна більшість учасників дослідження (54%) демонструють низький рівень розвитку мотивації до інформаційної діяльності, яка в основному пов'язана з організацією власного дозвілля. 40% мають середній рівень, і лише 10% – високий, що вказує на їхнє прагнення до отримання нових знань та навичок. Нестача розвинутої мотивації в інформаційно-цифровій компетентності у більшості молодших школярів заважає формуванню інших її складових. Для оцінки рівня знань учнів щодо правових і

етичних норм інформаційної діяльності було проведено контрольний зріз, результати якого відображені в наступній діаграмі (рис. 2.2).

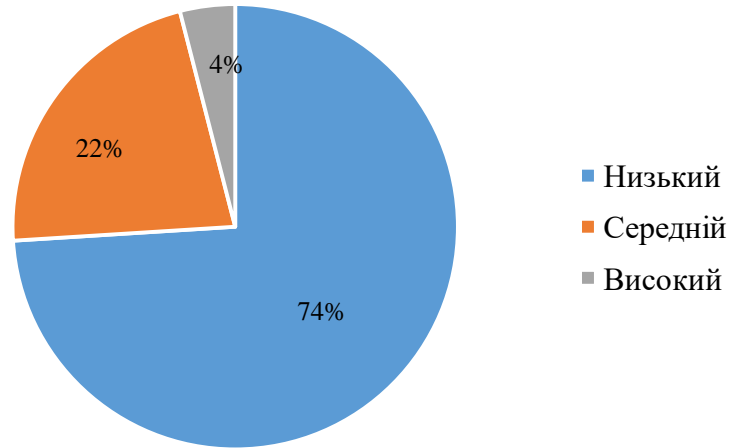


Рисунок 2.2. Рівні обізнаності учнів з правовими та етичними нормами інформаційної діяльності

З діаграми видно, що лише 22% учнів мають середній рівень знань правових та етичних норм інформаційної діяльності, в той час як 74% – на низькому, а тільки 4% – на високому рівні. Під час виконання контрольного зрізу молодші школярі виявляли невпевненість; багато хто обирав відповіді випадковим чином.

Контрольний зріз теоретичних знань складався з 10 питань, тоді як контроль практичних умінь включав 10 завдань. Кожна правильна відповідь на питання теоретичної частини оцінювалася в 10 балів, а виконане завдання практичної частини також оцінювалося за 10-бальною шкалою залежно від ступеня правильності.

Підсумкова кількість балів визначалася шляхом їх сумування. Додатково, за формулою В. Беспалька [6], обчислювався коефіцієнт повноти засвоєння теоретичного матеріалу та виконання практичних завдань:

$$K_a = a/p,$$

де a – кількість засвоєних структурних елементів системи знань; p – загальна кількість структурних елементів системи знань, запропонованих для вивчення (засвоєння) на даному етапі.

Згідно з принципом завершеності навчання В. Беспалька, цей рівень засвоєння вважатиметься завершеним, якщо $K_a \geq 7$, що свідчить про здатність учнів самостійно вдосконалювати свої знання та вміння в наступній діяльності. Якщо $K_a < 7$, учні допускають систематичні помилки і не можуть їх самостійно виправити. Значення $K_a \leq 5$ вказує на критичний стан процесу навчання.

Отримані дані дозволили зробити висновок про рівень сформованості когнітивного та операційно-діяльнісного компонентів інформаційно-цифрової компетентності учнів початкових класів.

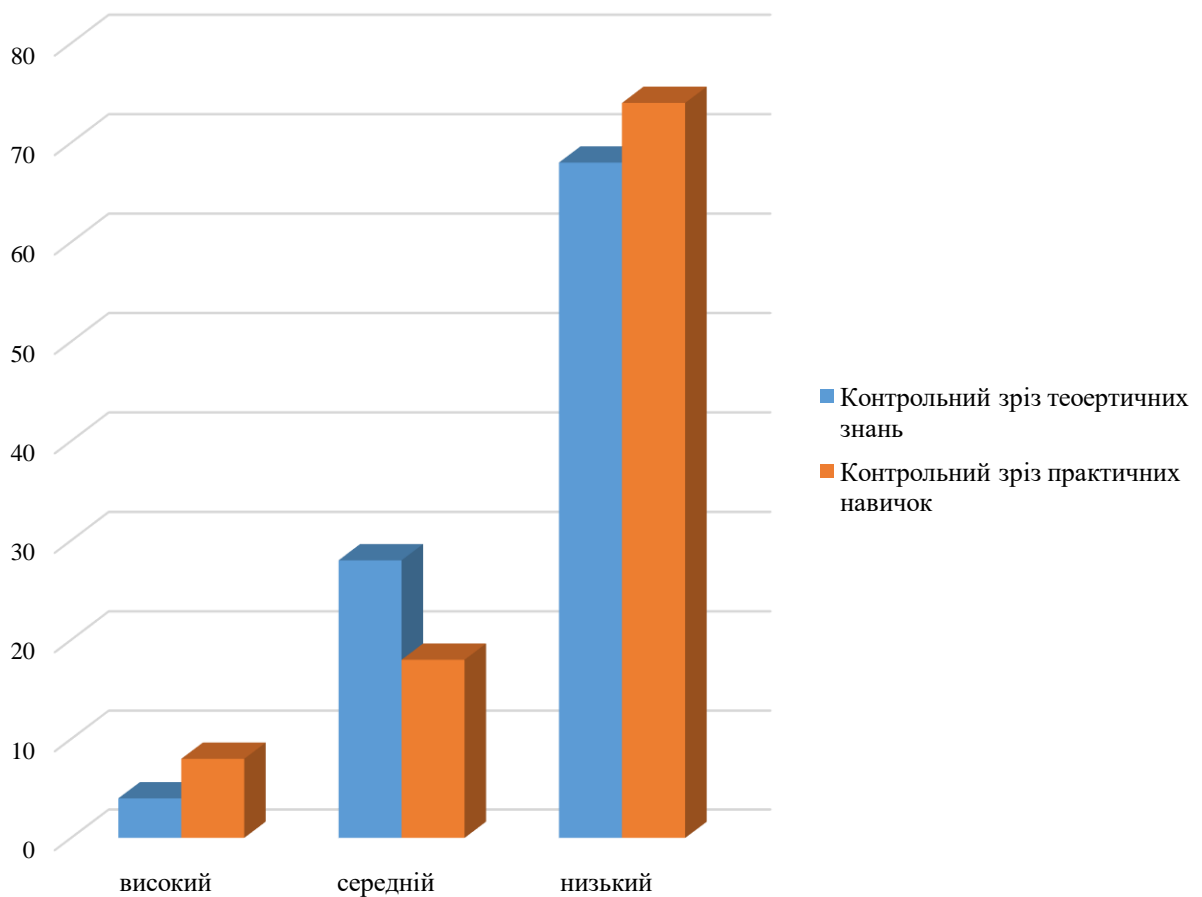
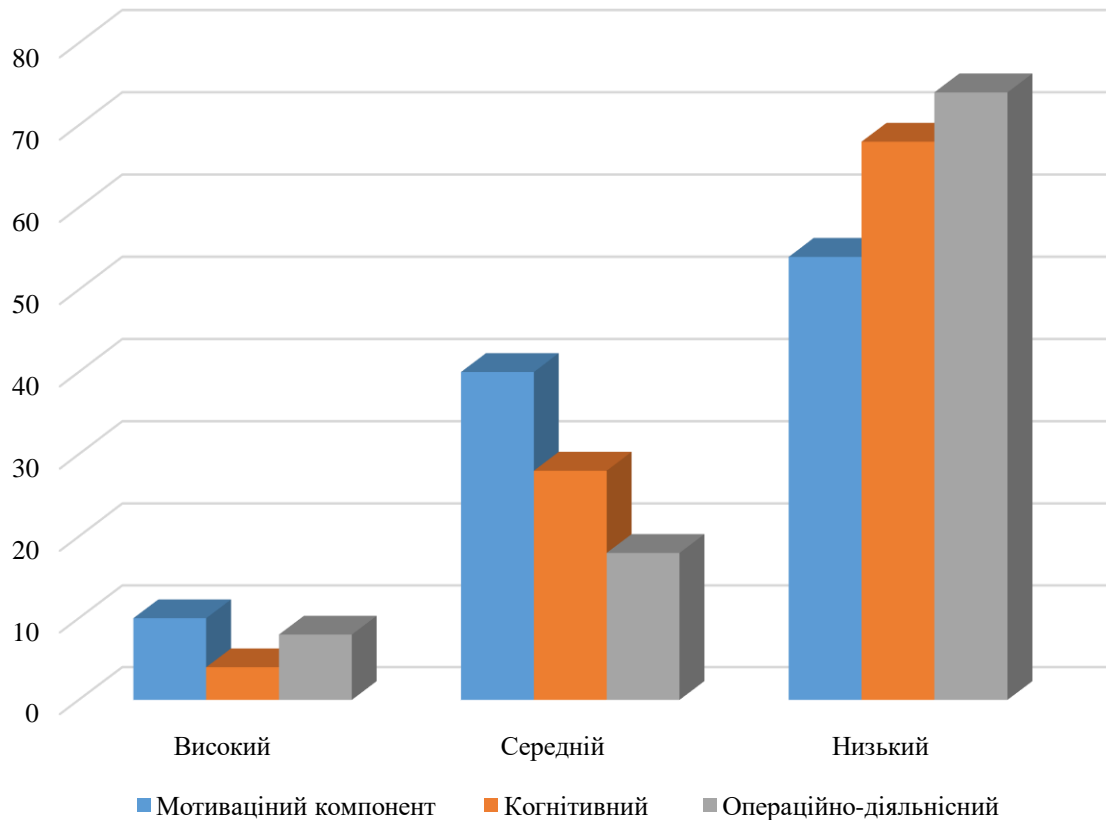


Рисунок 2.3. Рівні сформованості когнітивного та операційно-

діяльнісного компонентів інформаційно-уфрової компетентності учнів початкової школи

Узагальнені результати сфомованості компонентів інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи предатсавлені на рисунку 2.4.



**Рисунок 2.4. Узагальнені результати сфомованості компонентів
інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи**

Отже, на основі отриманих даних було зроблено висновок про незадовільний рівень сфомованості основних компонентів інформаційно-цифрової компетентності більшості учнів початкової школи. У деяких досліджуваних окремі компоненти інформаційно-цифрової компетентності відповідали середньому рівню, але, як показав аналіз, в більшості випадків кількість набраних балів була на нижній межі цього рівня.

Результати констатувального експерименту підкреслюють необхідність обґрунтування педагогічних умов для формування інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів і розробки педагогічної моделі їх реалізації. У нашому дослідженні психолого-педагогічні умови розглядаються як фактори та обставини, що сприяють успішному формуванню інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи.

Процес формування цієї компетентності, на нашу думку, буде більш ефективним у навчальному середовищі, яке включає спеціальні психолого-педагогічні умови, що є особливим чином організованим простором. Розглянемо педагогічні умови, виконання яких сприятиме формуванню інформаційно-цифрової компетентності на високому рівні. До таких умов належать: організація нестандартних форм навчання; впровадження виховних ситуацій для залучення молодших школярів до аксіологічних основ інформаційної діяльності; створення інформаційно-розвивального середовища занять з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей учнів; забезпечення творчої самореалізації молодших школярів; створення ситуацій аналізу та самоаналізу процесу та результату інформаційно-цифрової діяльності [45].

Розглянемо підходи до впровадження кожної педагогічної умови в рамках досліджуваної теми.

Першою умовою є застосування нестандартних форм навчання. Процес навчання стає більш результативним, коли учні мають позитивне ставлення до нього, відчують пізнавальний інтерес та потребу у навчальній діяльності.

Одним із способів заохочення пізнавального інтересу до інформаційної діяльності є використання нестандартних форм навчання, що сприяють підвищенню зацікавленості, швидкості розуміння, засвоєнню та запам'ятовуванню матеріалу з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів. Серед таких форм навчання можна виділити:

- заняття-гра;

- заняття-казка;
- заняття-подорож, заняття-конкурс;
- заняття-змагання, заняття-конференція;
- заняття-творчість, заняття-виставка (творчі звіти) тощо.

Наприклад, підсумкове заняття на тему «Глобальна мережа Internet» можна провести у форматі судового засідання, де учні виконують різні ролі (суддя, прокурор, адвокат, свідки) і висловлюють свої думки щодо Інтернету. Така рольова гра допомагає чітко визначити позитивні та негативні сторони використання глобальної мережі, а також правила поведінки в ній [46].

Заняття-творчість та заняття-виставка ефективні під час роботи дітей з графічним редактором Paint, текстовим процесором Word та редактором презентацій PowerPoint. Пізнавальний інтерес і рівень засвоєння знань значно залежать від актуальності навчального матеріалу та цікавості його подання.

Матеріал, який викликає позитивні емоції (радість, захоплення, подив тощо), засвоюється краще та швидше, ніж той, що викликає байдужість або нудьгу. Тому теоретичний матеріал варто доповнювати цікавими фактами та прикладами з життя учнів. Він має подаватися з використанням друкованих ілюстрацій, слайд-лекцій, навчальних відео, комп'ютерних навчальних програм і можливостей Інтернету (пошукових систем, електронної пошти) [47].

Друга педагогічна умова — впровадження виховних ситуацій, які сприяють залученню молодших школярів до засвоєння аксіологічних основ інформаційної діяльності. Для ознайомлення учнів з ціннісними та правовими аспектами інформаційної діяльності можна застосовувати виховні ситуації, що включають ціннісно-орієнтовані тексти (умовні ситуації) та реальні життєві випадки, пов'язані з інформаційною діяльністю. Учитель пропонує учням розіграти ситуацію, виразити своє ставлення до неї та уявити можливий результат.

Наприклад, стосовно теми «Комп'ютерні віруси» учням можна запропонувати таку ситуацію: «Учень 4 класу Михайло П. створив шкідливу програму (комп'ютерний вірус). Вирішивши показати її другуві, він надіслав програму електронною поштою».

Обговорення різних думок щодо цієї ситуації має привести до висновку про те, що створення та поширення шкідливих програм (комп'ютерних вірусів) є одним із видів комп'ютерних злочинів, за які особа несе кримінальну відповідальність.

Аналіз подібних виховних ситуацій не тільки ознайомлює учнів із ціннісними правовими аспектами інформаційної діяльності, але й сприяє розвитку їхніх рефлексивних умінь.

Другою педагогічною умовою визначено створення інформаційно-розвивального середовища занять з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей кожної дитини.

Для реалізації цієї умови було запропоновано програму «У світі інформації». Методична система є складною динамічною освітою. Мета навчання визначає його зміст, а зміст вимагає підбору певних форм і методів організації навчання.

У процесі навчання необхідний контроль, який забезпечує ефективний зворотний зв'язок – отримання інформації про рівень труднощів і якість поетапного розв'язання завдань навчання. Зворотний зв'язок дозволяє вносити зміни у форми та методи навчання, наближаючи їх до оптимальних для даної ситуації.

Зміст програми «Світ інформації» представлено трьома основними розділами: соціальна інформатика, теоретична інформатика та інформаційні технології. Кожен розділ складається з модулів (див. табл. 2.3.).

Таблиця 2.3 Розділи та змістові модулі програми «У світі інформації»

Назва розділу	Мета вивчення розділу	Змістові модулі
Соціальна інформатика	Формування уявлень про соціальні наслідки інформатизації суспільства; знайомство з поняттям інформаційної безпеки суспільства та особистості; отримання знань щодо правових та етичних норм інформаційної діяльності.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Інформаційне суспільство та інформаційна культура особистості 2. Комп'ютерні злочини та інформаційна безпека 3. Правові та етичні норми інформаційної діяльності
Теоретична інформатика	Отримання знань щодо фундаментальних понять інформатики.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Інформація та інформаційні процеси 2. Алгоритм та його виконавці 3. Інформаційне моделювання
Інформаційно-цифрові технології	Отримання необхідних навичок роботи з персональним комп'ютером та основним периферійним обладнанням (принтер, сканер, мультимедійний проектор тощо).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знайомство з комп'ютером 2. Глобальна мережа Internet 3. Графічні редактори

		4. Текстовий редактор 5. Редактор презентацій
--	--	--

Зміст модулів програми був сформований із врахуванням основної мети курсу – розвитку інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи. Вивчення кожного модуля проходило поетапно:

1. Усвідомлення учнями важливості обраної теми, ознайомлення з її правовими та етичними аспектами (мотиваційно-ціннісний компонент інформаційно-цифрової компетентності).

2. Розгляд теоретичного блоку інформації (когнітивний компонент інформаційно-цифрової компетентності).

3. Практичне застосування знань у інформаційній діяльності (операційний компонент інформаційно-цифрової компетентності). Виконання творчих завдань, що включає використання набутих знань, умінь і навичок для створення власного інформаційного об'єкта (творчий компонент інформаційно-цифрової компетентності).

4. Контроль (самоконтроль) досягнень після проходження навчального модуля.

5. Аналіз (самоаналіз) процесу та результатів інформаційної діяльності учнів (рефлексивний компонент інформаційно-цифрової компетентності).

Програма «У світі інформації», окрім модульної організації навчального матеріалу, пропонує різні рівні складності:

1 рівень – базовий: зберігає логіку науки, забезпечує спрощене, але точне уявлення про предмет, питання та завдання мають репродуктивний характер.

2 рівень – підвищеної складності: розширює матеріал базового рівня завдяки збільшенню обсягу відомостей і включенню питань середнього рівня складності.

3 рівень – просунутий: характеризується глибшим вивченням теоретичного матеріалу та включенням більш складних завдань.

Впровадження модульного та рівневого підходів в освітній процес сприяло індивідуалізації формування інформаційної культури молодших школярів.

Крім того, важливою умовою ефективності навчання (в нашому випадку – формування інформаційно-цифрової компетентності) є стимулювання пізнавальної активності учнів. Це пов'язано з активізацією їх навчально-пізнавальної діяльності через реалізацію дидактичних принципів свідомості, активності, самостійності за допомогою таких форм і методів, як проблемне навчання, самостійна робота з друкованими та електронними матеріалами, виконання практичних завдань.

Виконання творчих завдань сприяло вдосконаленню їх умінь і навичок. Відмінністю творчих завдань від практичних є те, що, якщо в останніх завдання були чітко визначені, то творчі вимагають від учнів самостійності у пошуку різних варіантів виконання, що викликає особливий інтерес.

Приклади творчих завдань для курсу «У світі інформації»: Придумай історію про хлопців, які порушили правила пожежної безпеки під час роботи з комп'ютером (знайомство з комп'ютером).

- Склади загадку (суттєві ознаки предмета).
- Склади ребус (знайомство з комп'ютером, кодування інформації).
- Розробка слайд-казки (редактор презентацій PowerPoint).

Четверта педагогічна умова – створення ситуацій для аналізу та самоаналізу учнями процесу і результатів їх інформаційної діяльності. Рефлексивний компонент інформаційно-цифрової компетентності є необхідним для ефективного виконання інформаційної діяльності: учні мають вміти чітко

представляти алгоритм своїх дій відповідно до поставлених завдань, а за необхідності коригувати його.

Також важливим є вміння аналізувати результати, виявляти помилки та усувати їх. Окрім методу аналізу виховних ситуацій, осмислення процесу і результату інформаційної діяльності, а також опис емоційного стану під час її виконання, сприяє організація таких видів рефлексії:

Словесної та письмової на основі незакінчених фраз від вчителя (Я дізнався..., Мені сподобалося..., Я відчув труднощі... і т. д.); словесної та письмової без опори на підготовлені фрази. Графічної.

Готові фрази використовуються лише на початкових етапах експерименту, коли учні вчаться аналізувати процес і результати інформаційної діяльності, оцінювати свій емоційний стан. Поступово їх використання має зводитися до мінімуму, і учні повинні навчитися самостійно формулювати свої думки. Графічна рефлексія є складним завданням для учнів, оскільки вимагає прояву творчості, проте саме цей спосіб виявився найцікавішим для молодших школярів.

Отже, ми теоретично обґрунтували такі педагогічні умови:

1. Формування інформаційно-цифрової компетентності учнів початкової школи: організація нестандартних форм навчання.
2. Впровадження виховних ситуацій для залучення молодших школярів до аксіологічних засад інформаційної діяльності.
3. Створення інформаційно-розвивального середовища занять з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей кожної дитини.
4. Забезпечення творчої самореалізації молодших школярів та створення ситуацій для аналізу та самоаналізу їх інформаційної діяльності.

3.2. Методичні рекомендації щодо подальших кроків у розвитку цифрової грамотності молодших школярів

Розвиток цифрової грамотності молодших школярів є ключовим завданням сучасної освітньої системи, оскільки він не лише забезпечує ефективне засвоєння учнями навчальних матеріалів, але й формує критичне мислення, вміння працювати з інформаційними технологіями, а також готує їх до активної участі в інформаційному суспільстві. У світі, де цифрові технології стають основною складовою повсякденного життя, діти повинні отримати необхідні знання та навички, які допоможуть їм орієнтуватися в швидко змінюваному цифровому середовищі. У цьому контексті ми розглянемо методичні рекомендації щодо розвитку цифрової грамотності учнів початкових класів, а також запропонуємо створення системи вправ через сучасні освітні додатки для формування цифрових навичок.

Перше, що необхідно зробити для розвитку цифрової грамотності, — це інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у всі аспекти навчального процесу. Це може бути досягнуто за допомогою електронних підручників, онлайн-курсів, інтерактивних платформ, а також організації дистанційного навчання через платформи, як Google Classroom чи Moodle. Використання таких ресурсів дозволяє учням активно взаємодіяти з навчальним матеріалом, виконувати інтерактивні завдання, брати участь у дискусіях, а також організовувати проектну діяльність. Наприклад, за допомогою інструментів Google Classroom учителі можуть створювати завдання, проекти та виклики для учнів, що стимулюватимуть їх до активної участі в процесі навчання. Це сприяє не лише засвоєнню матеріалу, а й розвитку навичок самостійної роботи, управління часом, а також взаємодії з однокласниками в онлайн-середовищі [19].

Ключовим аспектом цифрової грамотності є розвиток критичного мислення. Це важливий етап у навчанні, оскільки учні повинні навчитися аналізувати інформацію, визначати джерела та перевіряти факти. Вчителі можуть використовувати проектну діяльність, де учні створюють власні медіа-продукти, такі як блоги, відео або презентації. Цей процес дозволяє школярам вчитися не

тільки знаходити та обробляти інформацію, а й оцінювати її достовірність. Важливо також впроваджувати завдання, що стимулюють до дискусій і дебатів. Такі завдання сприяють розвитку аргументації та аналітичного мислення учнів, що є основою критичного аналізу та оцінки інформації в умовах цифрової доби [20].

Залучення батьків до освітнього процесу є важливою умовою успішного розвитку цифрової грамотності. Організація навчальних семінарів та воркшопів для батьків з використання цифрових технологій допоможе створити єдиний інформаційний простір для учнів і їхніх сімей. Батьки повинні отримати знання про основи безпеки в Інтернеті, а також про інструменти для підтримки навчального процесу вдома, такі як освітні платформи та мобільні додатки. Це дозволить дітям ефективніше використовувати цифрові технології для навчання вдома та забезпечить їх підтримку в освоєнні нових цифрових інструментів [21].

Враховуючи численні загрози, пов'язані з використанням Інтернету, важливо створити безпечне онлайн-середовище для учнів. Вчителі повинні навчити дітей правилам безпеки в Інтернеті: як уникати небезпечних ситуацій, як захистити свою особисту інформацію та використовувати цифрові ресурси для власного розвитку. Включення уроків з безпеки в Інтернет до навчального плану є необхідною умовою для формування у молодших школярів свідомого ставлення до використання технологій і запобігання можливим цифровим загрозам [19].

Одним з ефективних інструментів для розвитку цифрової грамотності є застосування ігрових методик. Освітні ігри та додатки можуть значно підвищити мотивацію учнів до навчання, роблячи процес більш захоплюючим. Ігрове навчання сприяє розвитку здатності до самостійного навчання, покращує зацікавленість учнів і допомагає їм опанувати нові теми в інтерактивній формі [18]. Зокрема, можна створити систему вправ через освітні додатки, що дозволить дітям виконувати завдання на планшетах або смартфонах.

У рамках розвитку цифрової грамотності важливо розробити систему вправ, використовуючи інструменти, такі як Learning Apps. Ці платформи дозволяють створювати інтерактивні завдання, які підтримують різноманітні типи навчальних активностей, зокрема тестування, вікторини, кросворди, ігри на знання та багато іншого. Для молодших школярів можна створити вправи, що допомагають опанувати основи цифрової грамотності, зокрема:

1. Тести з безпеки в Інтернеті — завдання, які допомагають учням запам'ятовувати основні правила безпеки в Інтернеті, наприклад, як захистити свою особисту інформацію та як уникати небезпечних сайтів.

2. Кросворди та вікторини на тему цифрових технологій — такі вправи сприяють розвитку навичок використання термінів, пов'язаних з інформаційними технологіями та допомагають закріпити отримані знання у цікавій та захоплюючій формі.

3. Інтерактивні ігри для розвитку навичок роботи з пристроями — вправи, в яких учні повинні виконувати різноманітні завдання на планшетах чи комп'ютерах, наприклад, правильно користуватися курсором, відкривати і зберігати файли.

4. Завдання на створення медіа-продуктів — школярі можуть створювати прості мультимедійні проекти, такі як презентації, відео чи інфографіки, що сприяють розвитку цифрових та творчих навичок.

5. Проектна діяльність через платформи — діти можуть виконувати групові завдання на освітніх платформах, працюючи над створенням спільних продуктів, таких як блоги, презентації або веб-сайти.

Підвищення кваліфікації вчителів є важливим елементом для ефективного розвитку цифрової грамотності учнів. Регулярні курси, тренінги з новітніх технологій та участь у конференціях дозволять педагогам бути в курсі актуальних освітніх інновацій та впроваджувати їх у навчальний процес. Це також допоможе їм ефективно використовувати нові освітні інструменти, зокрема Learning Apps,

що значно покращить якість навчання учнів і сприятиме розвитку їхніх цифрових навичок [20].

Розвиток цифрової грамотності у молодших школярів вимагає комплексного підходу, який включає інтеграцію інформаційних технологій в навчальний процес, формування критичного мислення, забезпечення безпеки в Інтернеті, застосування ігрових методик, а також постійний професійний розвиток учителів. Реалізація цих методичних рекомендацій дозволить створити ефективну систему підтримки цифрових навичок учнів, що є основою для їх успішної адаптації в інформаційному суспільстві.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі дипломної роботи була проведена експериментальна перевірка ефективності педагогічних умов розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій. Результати дослідження підтвердили, що впровадження сучасних освітніх технологій в освітній процес сприяє підвищенню рівня цифрової грамотності учнів, а також формуванню їх критичного мислення і навичок роботи з інформацією.

Результати експерименту свідчать про значне покращення знань і вмінь учнів, що навчалися за допомогою інтерактивних технологій, порівняно з традиційними методами викладання. Це свідчить про ефективність інтеграції інноваційних засобів у навчальний процес.

Учні, які брали участь у проектній діяльності, що передбачала створення медіа-продуктів, продемонстрували високий рівень критичного мислення. Це підкреслює важливість практичного застосування знань для формування цілісного світогляду. Включення батьків у процес навчання через семінари та

воркшопи також позитивно вплинуло на успіх учнів, що підтвердило значення сімейної підтримки в розвитку цифрових навичок.

Проведені уроки з безпеки в Інтернеті допомогли учням усвідомити ризики та навчитися запобігати небезпечним ситуаціям, що є критично важливим в умовах сучасного інформаційного середовища.

Результати дослідження підкреслили важливість постійного підвищення кваліфікації педагогів у сфері цифрових технологій для забезпечення високоякісного навчання.

Важливість та актуальність отриманих результатів зумовлює необхідність подальших досліджень і розробки методичних рекомендацій щодо розвитку цифрової грамотності учнів.

Узагальнюючи, результати експериментального дослідження підтверджують ефективність інноваційних технологій у розвитку цифрової грамотності молодших школярів і підкреслюють необхідність комплексного підходу до освітнього процесу. Це створює сприятливі умови для підготовки учнів до активного і свідомого використання цифрових ресурсів у їхньому навчанні та житті.

ВИСНОВКИ

Дослідження педагогічних умов розвитку цифрової грамотності молодших школярів із застосуванням інноваційних технологій є значним кроком у подоланні сучасних освітніх викликів. Проведений теоретичний аналіз та експериментальна перевірка підтвердили, що інтеграція інноваційних технологій в освітній процес не лише підвищує рівень цифрової грамотності, а й сприяє формуванню активної та усвідомленої позиції учнів у навчанні, що важливо для їх подальшої академічної та особистісної самореалізації.

1. На основі аналізу науково-методичної літератури виявлено стан розроблення проблеми та уточнено зміст основних понять дослідження.

У першому розділі роботи здійснено детальний аналіз сучасного стану дослідження проблеми в науково-педагогічній літературі. Зокрема, виявлено недостатню кількість досліджень у сфері розвитку цифрової грамотності молодших школярів, що підкреслює необхідність поглиблення цієї теми. Проаналізовано основні напрями і підходи до розвитку цифрових навичок, а також акцентовано на важливості інноваційних технологій як засобів, що можуть суттєво вплинути на ефективність освітнього процесу. Важливою була ідентифікація значення особистісно-діяльнісного підходу, що сприяє перетворенню учнів із пасивних спостерігачів на активних учасників освітнього процесу.

2. Виявлено ефективність впровадження інноваційних технологій у розвиток цифрової грамотності молодших школярів в умовах НУШ.

Ефективність застосування інноваційних технологій у розвитку цифрової грамотності підтверджується численними дослідженнями, які показують, що інтерактивні навчальні засоби, мультимедійні ресурси та різноманітні цифрові платформи сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищують мотивацію до навчання та допомагають у формуванні критичного мислення. Ці

технології також дозволяють дітям освоювати інформацію у зручному для них форматі, що відповідає сучасним вимогам інформаційного суспільства.

3. Розроблено компоненти, критерії та показники щодо оцінки розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій.

Другий розділ зосереджено на обґрунтуванні педагогічних умов, необхідних для результативного розвитку цифрової грамотності молодших школярів. Зокрема, розроблено компоненти (когнітивний, операційно-діяльнісний, рефлексивний, творчий), критерії (володіння базовими знаннями та навичками роботи з комп'ютером, здатність використовувати цифрові ресурси для навчання, цифрова безпека) та показники (рівень самостійності у використанні пристроїв, здатність виконувати навчальні завдання за допомогою цифрових технологій, розуміння етичних норм та безпеки в інтернеті), які дозволяють об'єктивно оцінити рівень цифрової грамотності учнів. Визначено рівні (високий, достатній, низький) розвитку цифрової грамотності, що дозволяє об'єктивно оцінити успіхи учнів. Це включає в себе як теоретичні знання, так і практичні навички, що необхідні для успішного використання цифрових технологій у повсякденному житті.

Обґрунтовано ефективність використання ігрових технологій та інших інноваційних методів, що активізують пізнавальну діяльність дітей, роблять процес навчання більш цікавим і доступним для їх вікових особливостей. Відзначено, що ігровий формат навчання, який є природним для молодших школярів, значно підвищує їхню мотивацію та сприяє кращому засвоєнню цифрових навичок.

5. Визначено, теоретично обґрунтовано та експериментально перевірено ефективність педагогічних умов щодо розвитку цифрової грамотності молодших школярів засобами інноваційних технологій.

Експериментальна частина, представлена у третьому розділі, підтвердила ефективність розроблених педагогічних умов (створення сприятливого

освітнього цифрового (інформаційного) середовища для молодших школярів в освітньому процесі початкової школи, практичне оволодіння та застосування знань з інформатики та цифрової грамотності молодших школярів та застосування ігрових технологій щодо розвитку цифрової грамотності молодших школярів в освітньому процесі НУШ) шляхом практичних рекомендацій і реалізації тренінгових програм для педагогів.

Було проведено порівняльний аналіз між контрольними та експериментальними групами, що показав значні позитивні зміни у рівні цифрової грамотності учнів експериментальної групи. Ці результати свідчать про важливість підготовки педагогів щодо впровадження інноваційних технологій та ефективної організації навчального процесу з метою формування цифрових компетентностей у молодших школярів.

Загалом, результати дослідження підкреслюють необхідність системного підходу до впровадження інноваційних технологій у початковій школі, а також важливість підвищення кваліфікації вчителів для ефективного використання цих технологій. Формування компетентних особистостей, здатних функціонувати в цифровому середовищі, потребує цілеспрямованих зусиль як педагогів, так і освітніх установ.

Питання розвитку цифрової грамотності молодших школярів залишається актуальним і вимагає подальшого дослідження та вдосконалення методичних підходів, аби успішно готувати учнів до життя в сучасному цифровому суспільстві.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Андрієвський Б. Педагогічні аспекти сучасної початкової школи. Початкова школа. 2017. №4. С. 3-4.
2. Андрущенко В.П. Основні методологічні принципи філософської рефлексії освіти. Філософія освіти. 2006. №3. С. 6-12.
3. Балл. Г.О. Сучасний гуманізм і освіта: соціально-філософські та психологопедагогічні аспекти. Рівне: Ліста, К., 2003. 128с.
4. Баловсяк Н.В. Організаційно-педагогічні умови формування інформаційної компетентності: педагогічні науки. Вісник Луганського педагогічного університету імені Тараса Шевченка: 2005. №4. С. 21.
5. Бех І.Д. Виховання особистості: підручник. К.: Либідь, 2008. 848 с.
6. Бібік Н.М. Принципи побудови інтегрованого курсу «Людина і світ». Початкова школа. 1990. № 7. С. 2-8.
7. Бондаренко Н. Проектна діяльність учнів на уроках української мови. Українська мова і література в школі. 2017. № 5. С. 36-40.
8. Вашуленко М. С. Формування мовної особистості молодшого школяра в умовах переходу до 4-річного початкового навчання. Початкова школа. 2001. № 1. С. 11-14.
9. Вашуленко М., Бібік Н., Кочина Л. Програма інтегрованого курсу (навчання грамоти, математика, навколишній світ). Початкова школа. 2001. № 8. С. 24-20.
10. Волинець К.І., Волинець Ю.О., Стецюра М.В. Особливості підготовки майбутніх вихователів до забезпечення наступності дошкільної й початкової освіти. URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5943 (дата звернення: 08.10.2020).
11. Вукіна Н.В., Дементієвська Н.П. Критичне мислення: як цього навчати. Харків : “Основа”, 2007. 108 с.

12. Гільберг Т., Сак Т. Навчально-дослідницька діяльність на уроках природознавства. *Учитель початкової школи*. 2014. № 7–8. С. 15–17.
13. Горецька О. Пошуково-дослідницька діяльність як умова формування пізнавальної активності молодших школярів. Підготовка майбутніх педагогів у контексті стандартизації початкової освіти : збірник матеріалів III Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції 18 вересня 2019 року. Бердянськ. 2019. С. 218–223.
14. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник / Упорядник О. Рома. THE LEGO Foundation, 2018. 44 с.
15. Гривнак Б. Парадигма особистісно-орієнтованого навчання на початку нового століття. *Гуманітарний вісник ЗДІА*. Вип. 42. 2010.
16. Григорович О. Використання технології критичного мислення у процесі формування екологічної культури молодших школярів. *Імідж сучасного педагога*. 2020. № 3 (192) (2020). С. 55-59.
17. Григорчук А., Луцкай Ю. Інтегровані уроки мови як засіб формування мовленнєвої компетентності учнів. *Початкова школа*. 2009. №3. С. 18-21
18. Григорович О.П., Пахальчук Н.О. Педагогічні умови формування інноваційної культури майбутнього вчителя початкової школи в умовах реформування змісту освіти. *Modern researches in psychology and pedagogy : Collective monograph*. Riga : Izdevnieciba «Baltija Publishing», 2020. pp. 94-111.
19. Грошовенко О.П. Екологічна освіта і виховання дітей молодшого шкільного віку : навчально-методичний посібник для студентів денної та заочної форми навчання за напрямом підготовки “Початкова освіта”: Вінниця, 2017. 200 с.
20. Груба Т. Л. Використання методу проектів на уроках української мови в профільній школі. *Науковий вісник Донбасу: електронне наукове фахове видання*, 2015. № 4 (32). URL: [http://nvd.luguniv.edu.ua/archiv/2015/N4\(32\)/2.PDF](http://nvd.luguniv.edu.ua/archiv/2015/N4(32)/2.PDF).

21. Дегтярьова В.Р. Розвиток творчих здібностей учнів шляхом використання ІКТ на уроках у початковій школі. Початкове навчання та виховання. 2017. № 10-11. С. 6.
22. Державний стандарт початкової освіти. Типові освітні програми для закладів загальної середньої освіти, розроблені під керівництвом О.Я. Савченко (крім іноземних мов). Харків: Ранок, 2020. 240 с.
23. Дистанційне навчання: досвід, становлення та розвиток: уклад.: В. П. Балюк, С. В. Спірякова (відп. за вип.), О. В. Токміленко, О. Б. Чорней; Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, Бібліотека імені М. А. Жовтобрюха. Полтава, 2018. 69 с.
24. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.
25. Дуплійчук О. М. Професійно-педагогічна підготовка майбутніх учителів філологів до застосування проектно-комунікативних технологій: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти». Житомир, 2015. 321 с.
26. Журило Т.В. Психологія розвитку творчо обдарованої особистості: наук.- метод. посіб. К. : НАПН України, ІПОіОД, 2010. С. 440.
27. Засоби залучення учнів до читання. Режим доступу: <https://naurok.com.ua> › Бібліотека › Зарубіжна література.
28. Зязюн І. А. Неперервна освіта: концептуальні засади і сучасні технології. Творча особистість у системі неперервної професійної освіти : матеріали Міжнар. наук. конф., 16–17 трав. 2000 р. / АПН України, Ін-т педагогіки і психології проф. освіти, Харків. держ. політехн. Ун-т. Харків, 2000. С. 8–16.
29. Ільченко В., Гуз К. Навчальний курс „Я і Україна” (1-4класи). Початкова школа. 2001. №8. С. 20-24.

30. Ільченко В.Р., Гуз К.Ж. Освітня програма – Довкілля: Концептуальні засади інтеграції змісту природничо-наукової освіти. Київ – Полтава : ПОІППО, 1999. 123 с.
31. Інтегровані уроки в початковій школі / Упоряд. Н.С. Вегера. Тернопіль – Харків : Ранок, 2010. 160 с.
32. Інформаційно-комунікаційні технології як засіб модернізації освітніх систем на засадах євроінтеграційних процесів. Інформаційно-комунікаційні технології у сучасному освітньому просторі : зб. матеріалів Всеукр. науково-методичного семінару міжнар. участю, (Кременець, 1–2 грудня 2011 р.) / за заг. ред. Л.О. Данильчук, Т.В. Захарчук, І.Ф. Лизун. Кременець : Вид-во КОГПІ ім. Тараса Шевченка, 2011. 128 с.
33. Карнаух Т. Впровадження інтерактивних методів навчання на уроках читання. Початкова школа. 2011. № 2. С. 5 – 8.
34. Качмар О.В., Барило С.Б., Зінькова І.І. Цифрові технології в освітньому процесі початкової школи в реаліях масштабної військової агресії. Академічні візії. 2023. № 19. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7875382>
35. Кисель Л. Дослідницька діяльність на уроках літературного читання. Учитель початкової школи. 2017. № 1. С. 28–31.
36. Коломієць М. Навчально-дослідницька діяльність дітей молодшого шкільного. Завучу. Усе для роботи. 2015. № 9–10. С. 25–29.
37. Концепція «Нова школа. Простір освітніх можливостей»/ URL: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/ua-sch-2016/>. 40 с.
38. Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні (затверджено Постановою МОН України В.Г. Кременем 20 грудня 2000 р.). URL: <http://www.osvita.org.ua/distance/pravo/00.html> (дата звернення: 09.10.2020 р.).
39. Кремень В.Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації (факти, роздуми, перспективи). Київ: Грамота, 2003. 216 с.

40. Кроуфорд А., Саул В., Метьюз С., Макінстер Д. Технології розвитку критичного мислення учнів ; [наук. ред., передм. О.І. Пометун]. Київ : Плеяда, 2006. 220 с.
41. Кучерук О.А. Сучасні тенденції вдосконалення змісту і методів україномовної освіти. Наука і освіта : наук.-практич. журнал Південного наукового Центру НАПН України. 2013. № 5, липень-серпень. С. 58-62. Серія : Психологія і педагогіка.
42. Лалак Н., Бурч І. Навчально-дослідницька діяльність молодших школярів: теоретичний аспект. Молодь і ринок. № 3 (158). 2018. С. 92–97.
43. Лещенко Г. П. Комунікативні завдання на уроках мови. 4 клас. Київ : Шк. світ, 2009. 128 с.
44. Литовченко О.В. Неформальна освіта дітей та молоді: європейські цілі і цінності. Ціннісно-орієнтований підхід в освіті і виклики євроінтеграції: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. (м.Суми, 29-30 травня 2020 р). Суми: Сумський державний університет, 2020. С.81–82.
45. Макарчук Г.М. До психології комунікативної компетентності особистості. Науковий вісник. Національний аграр. ун-т. Київ, 2006. Вип. 99. С. 376-384.
46. Мариновська О. Інтегральна педагогічна технологія предметів суспільногуманітарного циклу. Обрії : наук-педагогічних журн. 2003. № 1. С. 12-15.
47. Меркулова Ю. Сторітелінг – ефективний метод навчання та виховання. Соціальний педагог (Шк. світ), 2016. № 12. С. 4– 6.
48. Наказ МОН України від 02.09.2020 №1096 «Про внесення змін до методичних рекомендацій щодо заповнення Класного журналу учнів початкових класів НУШ». URL: https://drive.google.com/file/d/1IfbnV-2fivqq2RVR_4zAzhkFMqPiR9n7/view (дата звернення: 12.10.2024).

49. Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи / Л.Гриневич та ін.; за заг. ред. М.Грищенка. Київ: Б.в., 2016. 40 с.
50. Нова українська школа: poradник для вчителя / Під заг. ред. Бібік Н.М. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
51. Освітні технології: навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.; за заг. ред. О. М. Пехоти. Київ: А.С.К., 2002. 255 с.
52. Пінчук Г., Титар В. Інтеграція навчального процесу як чинник розвитку пізнавальної активності учнів: Електронний варіант. Одеса. URL: <http://osvita.ua/school/lessons> (дата звернення: 12.10.2024).
53. Повідайчик О.С., Козубовський М.Р. Літні дитячі табори як частина освітньої системи США. The scientific heritage. 2019. No.40, Part 3. P.44–48.
54. Пометун О.І., Пироженко Л.В. та ін. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. ; за ред. О.І. Пометун. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.
55. Пушкарьова Т. Програма інтегрованого курсу „Навколишній світ”. Початкова школа. 2001. №8. С. 31-36.
56. П’ятецька О.В. Сторітелінг як поліфункціональний інструмент сучасної комунікації: мовно-стиістичні особливості. Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика. 39. 2019. С.106-121.
57. Рудницька О., Кузик П., Дзямко В. Перспективи онлайн-навчання в умовах війни. Наука і техніка сьогодні. 2022. № 7(7). С.196–204.
58. Савченко О., Бойченко Т., Манюк О. Програма інтегрованого курсу „Основи здоров’я” для 2 класу. Початкова школа. 2002. №10. С. 26-27.
59. Сова М. Філософсько-культурологічні основи інтегрованих знань. Рідна школа. 2002. №5. С. 33-36.

60. Типова освітня програма початкової освіти під керівництвом Р. Б. Шияна. URL: <https://www.pedrada.com.ua/article/2712-nov-tipov-osvtn-programi-dlya3-4-klasv> (дата звернення: 12.10.2024).
61. Трунова В. Основні положення щодо позакласного читання в початкових класах. Початкова школа. 2011. № 9. С. 21 – 23.
62. Чекіна О.Ю. Інтегровані уроки у початковій школі. 2-ге вид. Харків : Вид. група «Основа», 2008. 192с. (серія: «Педагогічні інновації. Майстерня»).
63. Шість цеглинок в освітньому просторі школи Методичний посібник / Упорядник О. Рома. THE LEGO Foundation, 2018. 32 с.
64. Цуркан Н. Розвиток творчої особистості молодшого школяра в умовах модернізації початкової освіти. Початкова школа. 2017. № 3. С. 57-58.
65. Юдіна Н.О. Вплив інтегрованих курсів на розвиток мотивації молодших школярів. Психологія на перетині тисячоліть. П'яті Костюківські читання. Том III. Київ, 1999. С. 579-583.
66. Як заохотити дітей до читання. Режим доступу: <https://osvitoria.media/experience>.
67. Ярош Г.О., Седова Н.М. Сучасний урок у початковій школі. 33 уроки з використанням технології розвитку критичного мислення. Харків: Основа, 2005. 240 с.
68. Smolianko Yu. M. Author's tale as a way to overcome preschoolers' internal fears. VIII International scientific and practical conference «Scientific Research as a Mechanism of Effective Human Development» (January 31-February 2, 2024) Sofia, Bulgaria, International Scientific Unity. 2024. S. 205-207.
69. Vasyl Shunkov, Olena Shevtsova, Valentyne Koval, Tetyana Grygorenko, Liudmyla Yefymenko, Smolianko, Y., Oleksandr Kuchai. Prospective Directions of Using Multimedia Technologies in the Training of Future Specialists. IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security, Vol. 22 No. 6 June 2022. P. 739-746.

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкетування Дослідження рівня цифрової грамотності молодших школярів

1. **Ім'я та прізвище.**

2. **Скільки часу на день ти проводиш за комп'ютером чи іншими гаджетами?**
 - 15-30 хвилин
 - 1-2 години
 - Більше 4 годин
 - Більше 6 годин
3. **Які конкретно пристрої ти використовуєш?**
 - Комп'ютер
 - Планшет
 - Смартфон
4. **Чи користуєшся Інтернетом? Як часто?**
 - Так, дуже часто
 - Так, інколи
 - Ні
5. **Які додатки або програми для навчання ти використовуєш?**

6. **Чи використовуєш ти віртуальні ресурси для вивчення предметів?**
 - Так
 - Ні
7. **Чи подобається тобі творити щось нове за допомогою планшета чи комп'ютера?**
 - Так
 - Ні
8. **Чи знаєш ти, як використовувати Інтернет безпечно?**
 - Так
 - Ні
9. **Чи будеш ти переходити за невідомими посиланнями під час роботи з гаджетом?**
 - Так, мені цікаво, що там

- Ні, вони можуть бути небезпечними
- Не знаю

10. Чи знаєш ти, що таке основні правила цифрової безпеки?

- Так, мені розповідали
- Ні, не знаю що це

11. Чи допомагають технології полегшити для тебе процес навчання?

- Так
- Ні
- Не знаю

12. Що саме тобі подобається найбільше у використанні комп'ютерів чи інших гаджетів для навчання?

Анкета для визначення рівня ІКТ- компетентності педагогів

1. Основні дані

1.1 Ваше прізвище, ім'я, по батькові (ПІБ):

1.2 Ваша посада:

1.3 Стаж роботи:

1.4 Освітній заклад:

2. Знання та використання ІКТ

2.1 Чи маєте базові навички роботи з комп'ютером?

- а) Так
- б) Ні

2.2 Чи користуєтеся програмами пакету Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)?

- а) Так
- б) Ні

2.3 Чи вмієте використовувати інтерактивну дошку в освітньому процесі?

- а) Так
- б) Ні

2.4 Чи використовуєте хмарні сервіси для зберігання та обміну інформацією (наприклад, Google Диск, OneDrive)?

- а) Так
- б) Ні

3. Інтернет та мультимедійні ресурси

3.1 Чи вмієте користуватися Інтернетом для пошуку інформації?

- а) Так
- б) Ні

3.2 Чи використовуєте освітні інтернет-ресурси у своїй роботі (EdEra, Prometheus, Khan Academy тощо)?

- а) Так
- б) Ні

3.3 Чи вмієте працювати з відео- та аудіофайлами для створення навчальних матеріалів?

- а) Так
- б) Ні

3.4 Чи проводите дистанційні заняття або консультації за допомогою відеоконференцій (Zoom, Google Meet)?

- а) Так
- б) Ні

4. Оцінка рівня ІКТ-компетентності

4.1 Як би ви оцінили власний рівень ІКТ-компетентності?

- а) Початковий (володію базовими навичками)
- б) Середній (застосовую ІКТ у роботі частково)
- в) Достатній (вільно користуюся ІКТ в освітньому процесі)
- г) Високий (впроваджую ІКТ у навчальний процес регулярно)

5. Потреба в додатковому навчанні

5.1 Які теми для підвищення ІКТ-компетентності вас цікавлять найбільше?

- а) Створення мультимедійних презентацій
- б) Робота з інструментами дистанційного навчання
- в) Основи програмування
- г) Користування інтерактивною дошкою
- д) Інше (вказіть власний варіант):

5.2 Чи готові ви пройти додаткові курси з ІКТ?

- а) Так
- б) Ні

6. Додаткові коментарі та побажання

- Напишіть ваші побажання або коментарі щодо впровадження ІКТ у навчальний процес (відповідь у довільній формі)

КОНТРОЛЬНИЙ ЗРІЗ ДЛЯ ПЕРЕВІРКИ РІВНЯ ЗНАНЬ З ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ

Мета: Оцінити рівень цифрової грамотності молодших школярів на основі знань, які вони отримали протягом навчального періоду. Контрольний зріз дозволяє виявити розуміння учнями базових понять, пов'язаних з Інтернетом, безпечним користуванням цифровими технологіями, створенням простих документів, знанням освітніх програм та захистом персональних даних.

Завдання:

1. Поясни, що таке Інтернет та як його можна використовувати для навчання.

Розгорнуте питання: Що таке Інтернет? Для чого він використовується? Назви, як Інтернет допомагає учням у навчанні. Наприклад, як знайти корисну інформацію або матеріали для уроків.

2. Назви правила безпеки, яких треба дотримуватися під час роботи в Інтернеті.

Розгорнуте питання: Які правила ти вважаєш найважливішими для безпечного використання Інтернету? Наприклад, чому не можна надавати свої особисті дані незнайомим людям, як уникати сумнівних сайтів та що робити, якщо побачив щось підозріле в Інтернеті.

3. Опиши, як створити простий текстовий документ на комп'ютері.

Розгорнуте завдання: Які кроки потрібно виконати, щоб створити новий документ у текстовому редакторі? Назви програму, яку ти використовуєш для цього (наприклад, Microsoft Word або Google Docs), і поясни, як ввести текст, змінити його розмір, зберегти документ.

4. Наведи приклади освітніх програм, які ти використовуєш для навчання.

Розгорнуте завдання: З якими програмами ти працюєш для навчання? Назви ті програми, що допомагають тобі з вивченням різних предметів, наприклад, математичні тренажери, мовні додатки або онлайн-енциклопедії. Поясни, чому тобі подобається використовувати ці програми.

5. Які способи захисту своїх персональних даних ти знаєш?

Розгорнуте питання: Як ти можеш захистити свою особисту інформацію під час користування Інтернетом? Поясни, чому важливо встановлювати надійні паролі, що означає «двухфакторна аутентифікація», а також чому не варто повідомляти свій пароль іншим людям.

6. Додаткове завдання: Як ти можеш перевірити, що сайт є надійним для використання?

Розгорнуте завдання: На які ознаки ти звертаєш увагу, щоб зрозуміти, що сайт безпечний? Наприклад, зверни увагу на наявність «https://» в адресі сайту, на значок замка в адресному рядку, та на те, чи сайт є відомим і надійним ресурсом.

7. Практичне завдання: Завдання з роботи з текстовим редактором

Інструкція: Відкрий текстовий редактор на комп'ютері (наприклад, Microsoft Word або Google Docs), створи новий документ, введи в нього своє ім'я, улюблений шкільний предмет та коротке речення про те, чому цей предмет тобі подобається. Зміни шрифт тексту на «Arial», розмір — 14, зроби ім'я жирним. Збережи документ на комп'ютері.

8. Практичне завдання: Використання пошукових систем для навчання

Інструкція: За допомогою пошукової системи (наприклад, Google), знайди відповідь на питання «Чому важливо вивчати математику?» або «Як працює комп'ютер?». Запиши коротку відповідь своїми словами.

РОЗШИРЕНА АНКЕТА ДЛЯ УЧНІВ З МЕТОЮ ОЦІНЮВАННЯ РІВНЯ ІНТЕРЕСУ ТА ПОТРЕБ У ЦИФРОВІЙ ГРАМОТНОСТІ

Мета: Зібрати інформацію про інтереси, потреби та вподобання учнів щодо цифрових технологій.

Інструкція: Відповідай на питання анкети, обравши варіант, який тобі найбільше підходить, або дай свою відповідь, де це зазначено.

Блок 1: Загальні питання про використання цифрових технологій

1. Чи подобається тобі працювати з комп'ютером, планшетом чи смартфоном?
 - Так
 - Ні
 - Не знаю
2. Чи маєш ти вдома доступ до комп'ютера, планшета або смартфона?
 - Так, є власний пристрій
 - Так, але пристрій є спільним для всіх у сім'ї
 - Ні
3. Як часто ти використовуєш цифрові пристрої для навчання або розваг?
 - Щодня
 - Кілька разів на тиждень
 - Рідко
 - Ніколи

Блок 2: Інтерес до навчання з використанням цифрових технологій

4. Чи вважаєш ти, що навчання з використанням цифрових технологій цікаве?

- Так
- Ні
- Не знаю, потрібно більше спробувати

5. Які програми або додатки ти використовуєш для навчання?
(вкажи назви, якщо можеш)

6. Які види цифрових завдань тобі найбільше подобаються?

- Використання навчальних програм (наприклад, для математики або читання)
- Пошук інформації в Інтернеті для навчання
- Робота з електронними книгами чи текстовими документами
- Перегляд освітніх відео
- Інше (вкажи)

Блок 3: Потреби у цифрових навичках

7. Як часто ти використовуєш Інтернет для пошуку інформації для навчання?

- Щодня
- Кілька разів на тиждень
- Рідко
- Ніколи

8. Чи відчуваєш ти, що тобі не вистачає знань або вмінь для роботи з комп'ютером?

- Так, часто
- Ніколи
- Ні, мені все зрозуміло

9. Що би ти хотів(-ла) навчитися робити на комп'ютері чи планшеті? (вибери або вкажи свій варіант)

- Створювати презентації
- Редагувати текстові документи
- Користуватися навчальними програмами
- Створювати малюнки або графіку
- Кодувати або створювати прості програми
- Інше (вкажи)

Блок 4: Безпека в Інтернеті

10. Чи знаєш ти правила безпечного користування Інтернетом?

- Так, добре знаю
- Трохи знаю
- Ні, не знаю

11. Як ти дієш, якщо отримуєш повідомлення або запит від незнайомої особи в Інтернеті?

- Ігнорую або блокую
- Відповідаю з обережністю
- Відповідаю, не думаючи про наслідки
- Повідомляю дорослих

12. Чи маєш ти потребу дізнатися більше про безпечне користування Інтернетом?

- Так
- Ні
- Мені це нецікаво

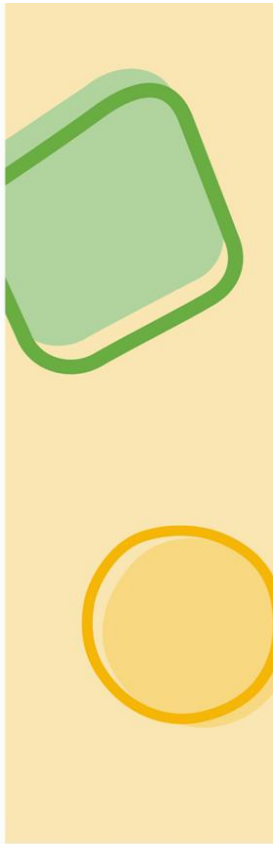
Блок 5: Загальна оцінка та побажання

13. Як ти оцінюєш свої навички користування цифровими пристроями?

- Високий рівень – я впевнено користуюсь пристроями та програмами
- Середній рівень – я вмію основні речі, але ще маю чому навчитися
- Початковий рівень – я маю труднощі в користуванні

14. Що тобі найбільше подобається в навчанні з використанням цифрових технологій?

15. Що, на твою думку, може покращити твоє навчання з використанням цифрових технологій? (наприклад, більше освітніх програм, кращий доступ до Інтернету, навчання у використанні пристроїв тощо)



Суб'єкт підвищення кваліфікації — товариство з обмеженою відповідальністю «ЕДЮКЕЙШНАЛ ЕРА» (ЄДРПОУ: 42502643)

Сертифікат

засвідчує, що

Сірик Дарина Григорівна

пройшов(ла) курс

«Дивись, слухай, спрямовуй: як вихователям підтримувати себе та дітей у надзвичайних ситуаціях»

[тривалість — 30 годин / 1 кредит ЄКТС]

та здобув(ла) знання та навички з теми курсу.

Результати навчання:

- уміння підтримувати себе, аби бути ефективними у наданні підтримки дітям дошкільного віку;
- здатність організувати безпечне середовище для розвитку дітей дошкільного віку;
- знання та навички базових підходів у роботі вихователя, алгоритмів підтримки дітей;
- уміння використовувати безпечні та відновлювальні форми роботи з дітьми;
- розуміння нових викликів у питанні безпеки, єдності вихователів і батьків у питаннях безпеки дітей.

Навчальний курс «Дивись, слухай, спрямовуй: як вихователям підтримувати себе та дітей у надзвичайних ситуаціях» розроблено Всеукраїнським фондом «Крок за кроком» спільно зі студією онлайн-освіти EdEra в межах Проєкту «Підтримка педагогів та супровід дітей у надзвичайній ситуації», що реалізується за підтримки ЮНІСЕФ. Висловлені в курсі думки є виключно відповідальністю експертів і не обов'язково відображають погляди ЮНІСЕФ.

Юлія Найда

Юлія Найда
Директорка
Всеукраїнського фонду
«Крок за кроком»

Ілля Філіпов

Ілля Філіпов
Керівник студії
онлайн-освіти EdEra

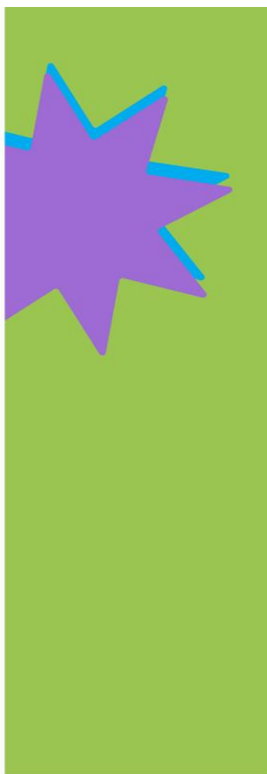


Товариство з обмеженою відповідальністю «ЕДЮКЕЙШНАЛ ЕРА» (ЄДРПОУ: 42502643) є суб'єктом надання освітніх послуг з підвищення кваліфікації педагогічних працівників згідно з КВЕД 85.60

f2e04b5f-3310-403d-941a-dbb3a3772554

29.01.2024

Сертифікат розроблено відповідно до п. 13 постанови КМУ від 21 серпня 2019 р. № 800 (зі змінами й доповненнями, внесеними постановою КМУ від 27 грудня 2019 року № 1133 та наказом МОН від 09 вересня 2022 р. № 805).



Суб'єкт підвищення кваліфікації — товариство з обмеженою відповідальністю «ЕДЮКЕЙШНАЛ ЕРА» (ЄДРПОУ: 42502643)

Сертифікат

засвідчує, що

Сірик Дарина Григорівна

пройшов(ла) курс

«Створюємо простір дитинства разом»

[тривалість — 30 годин / 1 кредит ЄКТС]

та здобув(ла) знання та навички з теми курсу.

Результати навчання:

- здатність брати участь у створенні безпечного та комфортного середовища для розвитку дітей дошкільного віку;
- уміння надавати підтримку дітям в різних емоційних станах;
- готовність співпрацювати з батьками задля формування навичок безпечної поведінки у дітей.

Навчальний курс «Простір дитинства: як створити комфортне середовище для дошкільнят» розроблено Всеукраїнським фондом «Крок за кроком» спільно зі студією онлайн-освіти EdEra в межах проєкту «Підтримка педагогів та супровід дітей у надзвичайній ситуації», що реалізується за підтримки ЮНІСЕФ. Висловлені в курсі думки є виключно відповідальністю експертів і не обов'язково відображають погляди ЮНІСЕФ.

Юлія Найда

Юлія Найда
Директорка
Всеукраїнського фонду
«Крок за кроком»

Ілля Філіпов

Ілля Філіпов
Керівник студії
онлайн-освіти
EdEra



Товариство з обмеженою відповідальністю «ЕДЮКЕЙШНАЛ ЕРА» (ЄДРПОУ: 42502643) є суб'єктом надання освітніх послуг з підвищення кваліфікації педагогічних працівників згідно з КВЕД 85.60

4bf21b36-59d9-4bfe-9e3b-6299322fc08b

29.01.2024

Сертифікат розроблено відповідно до п. 13 постанови КМУ від 21 серпня 2019 р. № 800 (зі змінами й доповненнями, внесеними постановою КМУ від 27 грудня 2019 року № 1133 та наказом МОН від 09 вересня 2022 р. № 805).

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
 НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГУМ» ІМЕНІ Т.Г. ШЕВЧЕНКА
 Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв



СЕРТИФІКАТ

ЗАСВІДЧУЄ, ЩО

Дарина Сіриж

взяв (-ла) участь у

I Міжнародній науково-практичній конференції
 «СУЧАСНА ОСВІТА В УМОВАХ ГЛОБАЛІЗОВАНОГО СВІТУ:
 РЕАЛІЇ, ВИКЛИКИ, ПЕРСПЕКТИВИ»
 23-24 травня 2024 року

Загальний обсяг – 12 годин (0.4 кредиту ECTS)

Ректор



[Signature]

Олег ШЕРЕМЕТ

Декан

[Signature]

Світлана СТРИЛЕЦЬ



МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



СЕРТИФІКАТ

№03.10/2024-416

ЗАСВІДЧУЄ, ЩО

Дарина Сіриж

взяв (-ла) участь

у I Всеукраїнських педагогічних читаннях пам'яті академіка Володимира Бондаря
 «Контексти наукових досліджень Володимира Бондаря. Адаптивне навчання
 студентів в умовах воєнного стану та відновлення України», де пройшов (-ла)
 підвищення кваліфікації тривалістю 6 годин (0,2 кредити ЕКТС)

Ректор
 Віктор АНДРУЩЕНКО





IN 64082
від 10.05.2024

СЕРТИФІКАТ

учасника конференції



СІРИК ДАРИНА ГРИГОРІВНА

ВЗЯВ(-ЛА) УЧАСТЬ У VI МІЖНАРОДНІЙ СТУДЕНТСЬКІЙ НАУКОВІЙ КОНФЕРЕНЦІЇ
**НАУКА СЬОГОДЕННЯ: ВІД ДОСЛІДЖЕНЬ
 ДО СТРАТЕГІЧНИХ РІШЕНЬ**
 10 ТРАВНЯ 2024 РІК • М. ЧЕРНІГІВ, УКРАЇНА

В рамках участі було опубліковано тези доповіді учасника на тему:
**ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ
 МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

ДИРЕКТОР МОЛОДІЖНОЇ НАУКОВОЇ ЛІГИ
 ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ КОНФЕРЕНЦІЇ
ІГОР КОРЕНЮК





ЧЕРНІГІВСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ
 ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ
 імені КД УШИНСЬКОГО

СВІДОЦТВО

про підвищення кваліфікації

25 ПК 02139222/ 000270 - 24

Сірик Дарина Григорівна

навчався(лася)

від 19 лютого 2024 р. до 01 березня 2024 р.

за програмою підвищення кваліфікації педагогічних
 працівників

вихователів закладів дошкільної освіти

Форма навчання дистанційна

ОПИС ДОСЯГНУТИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

Удосконалені компетентності	Умовні позначення	Години
Загальні		
Громадянська	ЗК.01	6
Культурна	ЗК.03	8
Професійні		
Організаційна	A2	
Здатність забезпечувати здобуття дошкільної освіти державною мовою	A2.1	2
Здатність забезпечувати здобуття дошкільної освіти дітьми з особливими освітніми потребами	A2.4	6
Предметно-методична	A4	
Здатність формувати у здобувачів освіти ключові компетентності відповідно до державного стандарту	A4.1	8
Здоров'язбережувальна	B1	
Здатність організувати фізично безпечне освітнє середовище	B1.1	8
Проектувальна	B2	
Здатність організувати та проектувати освітні осередки за принципами універсального дизайну та розумного пристосування	B2.1	2
Психо-емоційна	V1	
Здатність до самоконтролю, саморегуляції та толерантної взаємодії	V1.1	6
Здатність до навчання впродовж життя	G1	
Здатність до саморефлексії та самооцінювання власної професійної діяльності	G1.1	4
Здатність планувати та реалізовувати індивідуальний професійний розвиток та самоосвіту	G1.2	2
Інформаційно-комунікаційна	G2	
Здатність ефективно використовувати ІКТ та електронні освітні ресурси в професійній діяльності	G2.2	8
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ: 60 год. (2 кредити ЄКТС)		

Ректор



А. ЗАЛІСЬКИЙ
 «01» березня 2024 р.
 Реєстраційний № 270

