



2. Garcia, R., & Silva, H. (2020). The Impact of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Achievement: A Meta-Analysis. *Educational Research Review*, 29, 100306. doi:10.1016/j.edurev.2019.100306 2
3. Smith, J. A., & Brown, L. M. (2019). Gamification in Higher Education: A Systematic Review of Literature. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(1), 65–89. doi:10.1177/0047239518793421 3
4. Головня, О. С. (2015). Критерії добору програмних засобів віртуалізації у навчанні unix-подібних операційних систем. *Інформаційні технології в освіті*, (24), 119-133.
5. Головня, О. С. (2019). Методика застосування технологій віртуалізації Unix-подібних операційних систем у підготовці бакалаврів інформатики (Doctoral dissertation, Інститут інформаційних технологій і засобів навчання).
6. Петренко, О. А. (2021). Використання ігрових технологій у дистанційному навчанні: досвід Інституту цифровізації освіти НАПН України. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 83(1), 15–27.
7. Спірін О.М. та ін. (2023) Критерії та показники оцінювання результативності колективних педагогічних досліджень. *Information Technologies and Learning Tools*. (Том. 98, вип. 6), С. 190–211. URL: <https://doi.org/10.33407/itlt.v98i6.5471> (дата звернення: 17.02.2025). 6
8. Спірін, О. М., & Вакалюк, Т. А. (2017). Критерії добору відкритих Web-орієнтованих технологій навчання основ програмування майбутніх учителів інформатики. *Інформаційні технології і засоби навчання*, (60, вип. 4), 275-287. 7

Гриценчук О.О., Коваленко В.М.,
Інституту цифровізації освіти НАПН України

ЦИФРОВЕ ЛІДЕРСТВО ДЛЯ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАКЛАДУ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Сьогодні навчальний процес може здійснюватися незалежно від часу та місця, що вимагає швидкого та простого доступу до інформації та освітніх ресурсів. Цифрове навчальне середовище є інструментом, що розширює шляхи та можливості надання та отримання освітніх послуг, забезпечує здійснення заходів освітнього процесу в змішаному та онлайн форматах, уможливорює рівний доступ до якісної освіти. Розвиток і використання цифрового середовища закладу загальної середньої освіти де відбуваються навчання, розвиток, виховання, спілкування, обмін досвідом, проведення дозвілля учасників навчально-виховного процесу пов'язане з низкою переваг для учасників освітнього процесу. Вчителі, керівники шкіл, учні, батьки та інші зацікавлені сторони та інституції, які отримують доступ до спільних даних та інформації, до таких форм навчання, як дистанційна, робота у віддаленому форматі, групові види робіт, використовують значний арсенал цифрових засобів для навчання, що сприяє підвищенню ефективності освіти.

Разом з цим ключовою умовою ефективності навчально-виховного процесу є управління навчальним закладом. Лідерство в освіті є важливою і невід'ємною складовою процесу менеджменту, що дозволяє покращити процес навчання і виховання. Феномен лідерства сьогодні набув розвитку у цифровому світі і виокремився у напрям — *цифрове лідерство*. Розуміння цифрового лідерства ґрунтується на загальних засадах теорій лідерства, серед яких основними є ситуаціональна, функціональна, поведінкова, інтегральна. Проблема лідерства в освіті розглядається закордонними та вітчизняними науковцями і практиками освіти як комплексне поняття, а саме: як явище, форма освітньої практики, як соціально-психологічний процес, як характеристика особистості ті ін. Сьогодні освіті, як і всім іншим суспільним галузям, потрібен зовсім інший тип лідера — *цифровий лідер*. Педагог має орієнтуватися у сучасних тенденціях у галузі цифрових технологій і розвивати цифрове середовище навчального закладу, мати високий рівень цифрової компетентності і розвивати її, створювати команди, підтримувати зв'язки між учасниками освітнього процесу,



співпрацювати та налагоджувати продуктивні стосунки з партнерами, зокрема зовнішніми, активувати їхню залученість, організовувати діяльність для досягнення спільної мети, долати комунікативні бар'єри, кваліфіковано здійснювати професійне спілкування під час виконання професійних завдань, вміти здійснювати самопрезентацію, а також розвивати культуру інновацій, етики, конкурентоздатність, стійкість до ризику та постійне вдосконалення і розвиток.

Цифрове лідерство в освіті має певні особливості. За результатами практичних і теоретичних досліджень проблеми цифрового лідерства виділяються основні положення, характеристики і індикатори цього феномену [1], [3]. Останнім часом у вітчизняному науковому просторі з'явилися дослідження, присвячені проблемі цифрового лідерства в освіті. Дослідниці М.Копитко, Н.Михаліцька, М.Яцик [2] досліджуючи проблему цифрового лідерства, здійснили теоретичний аналіз підходів щодо трактування цифрового лідерства та запропонували модель цифрового лідерства організації, в тому числі освітнього закладу, яка може бути розвинута та уточнена в аспектах освітньої специфіки (Рис.1).

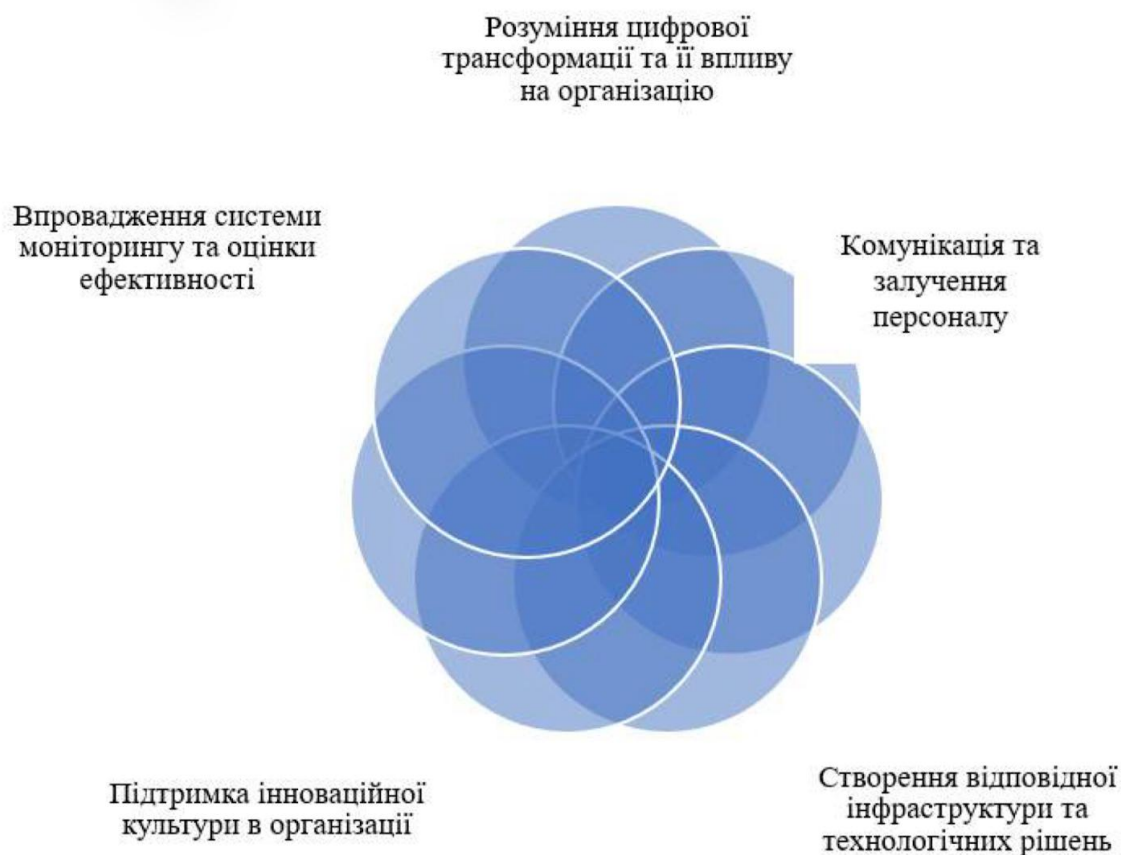


Рис. 1. Модель цифрового лідерства (М.Копитко, Н.Михаліцька, М.Яцик)

Проблему цифрового лідерства у вищій освіті та формування лідерських якостей майбутніх педагогів в контексті постійного розвитку цифрових технологій та дигіталізації освітнього середовища у закладах вищої освіти розглядають науковці М.Сапогов, Я.Гапчук, Р.Салій [4]. Визначено основні професійні компетенції та навички сучасного цифрового лідера, основними з яких є стратегічне мислення, технологічна грамотність, комунікаційні навички, безпека, адаптивність, навчання та розвиток.

Дослідження теорії та практики цифрового лідерства в освіті актуальне для міжнародної освітньої спільноти [6], [7]. Характеристиками цифрового лідерства в закладах вищої освіти дослідниці Н.Гамраві та Р.Тамім вважають поєднання п'яти складових, а саме:

- цифрову компетентність,
- цифрову культуру,



- цифрову диференціацію,
- цифрове управління,
- цифрову адвокацію.

Підхід «5D Typology for Digital Leadership» (Н.Гамраві та Р.Тамім), елементи якого були виокремлені в ході опитування в рамках проведеного дослідження, буде ефективним для впровадження в систему управління вузом та сприятиме його розвитку в контексті сучасних процесів цифрової трансформації [5].

Щодо шкільної освіти, на думку дослідника Л.Жонга (L.Zhong), стратегіями цифрового лідерства у закладах ланки середньої освіти мають бути:

- далекоглядне (виважене, перспективне) лідерство (Visionary Leadership),
- культура навчання цифрової епохи (Digital Age Learning Culture),
- професійний розвиток (Professional Development),
- системне вдосконалення (Systemic Improvement),
- цифрове громадянство (Digital Citizenship) [9].

Дослідник та практик, в минулому директор середньої школи Нью-Мілфорда, США, Ерік Шенінгер, який є фахівцем у галузі цифрових технологій в освіті та експертом з цифрового лідерства в освіті, вважає, що цифрове лідерство починається з виявлення перешкод для здійснення змін та проведення конкретних рішень для їх подолання, щоб підготувати школу до викликів цифрової епохи [8]. Науковцем було виокремлено сім напрямків цифрового лідерства — сім стовпів цифрового лідерства в освіті, зміст опису яких містить певні настанови для цифрових лідерів і розвитку цифрового лідерства, які ми розглянемо детальніше:

1. *Комунікація.* Цифрове лідерство полягає в залученні всіх зацікавлених сторін до спілкування. Важливу інформацію можна передавати за допомогою різних цифрових інструментів, в тому числі і безкоштовних, соціальних мереж та простих стратегій впровадження, щоб задовольнити зацікавлені сторони в цифрову епоху.

2. *Зв'язки з громадськістю.* Формування основи платформи зв'язків з громадськістю, використання безкоштовних інструментів соціальних мереж з можливістю контролю контенту. Цифрові лідери мають стати головними оповідачами освітньої політики і подій навчального закладу, формувати позитивний імідж навчального закладу на основі найкращих практик і досягнень, створювати необхідний рівень прозорості в епоху негативної риторики щодо освіти.

3. *Брендинг.* Брендинг будь-якої організації відіграє важливу роль щодо його впливу на поточних та потенційних споживачів. Цифрові лідери можуть використовувати цифрові технології для створення позитивної присутності бренду, що підкреслює позитивні аспекти шкільної культури, демонструє репутацію навчального закладу, підвищує гордість громади та допомагає залучати батьків і громадськість.

4. *Залучення учнів.* Шкільне навчання має відображати реальне життя. Цифрові лідери мають розуміти, що учні повинні застосовувати ті цифрові інструменти, які вони використовують поза школою, створювати артефакти навчання, що демонструють концептуальну майстерність. Це важливий педагогічний зсув, оскільки він зосереджений на підвищенні основних наборів навичок, а саме: спілкування, співпраці, творчості, медіаграмотності, глобального зв'язку, критичного мислення та вирішення проблем, яких вимагає суспільство. Завдяки обґрунтованій педагогічній основі цифрові інструменти та соціальні мережі надають студентам можливість взяти на себе більше відповідальності за своє навчання.

5. *Професійне зростання та розвиток.* Бути попереду у галузі цифрових технологій в освіті, йти в ногу з часом та впроваджувати досягнення науки і технологій в навчальний процес можливо завдяки професійному зростанню та розвитку. Використання можливостей соціальних мереж дає можливість підтримки та зворотного зв'язку. Лідери можуть сформувати власну особисту навчальну мережу (PLN), для власних навчальних



потреб, ресурсів, зв'язку з експертами в галузі освіти, з практиками, а також для обговорення проблем щодо покращення викладання, навчання та лідерства.

6. *Переосмислення навчального середовища.* Цей напрям реалізації цифрового лідерства має бути впроваджений після того, як цифрові лідери усвідомлять основи, закладені у попередніх напрямках, зрозуміють, як їх використовувати для ініціювання стійких змін. Наступним кроком є початок цифрової трансформації навчального простору та середовища. Цифрові лідери повинні почати створювати чи розвивати бачення та стратегічний план, присвячений навчанню в цифровому світі. Для цього цифрові лідери повинні знати характеристики та динаміку розвитку та інновації цифрових навчальних середовищ, такі як «Принеси Свій Власний Пристрій» (Bring Your Own Device - BYOD, англ.), змішане навчання, перевернутий клас, гейміфікація, віртуальне навчання та інші.

7. *Можливості.* Цифровим лідерам важливо послідовно шукати способи вдосконалення існуючих програм, ресурсів та професійного розвитку. Цифрові лідери використовують зв'язки, збільшують можливості для вдосконалення в різних сферах шкільної культури. Вони повинні бути каталізаторами змін та мають перетворювати свої школи на такі, що готують учнів опанувати необхідні навички цифрової епохи, одночасно залучаючи різні зацікавлені сторони.

Підхід до реалізації цифрового лідерства в освіті, запропонований Е.Шенінгером, можна назвати соціально-орієнтованим, що зосереджений на соціальній складовій, зокрема, комунікації, зв'язках з громадськістю, створенні іміджу школи в соціальних мережах, залученні до професійних мереж, спілкуванні з експертами та колегами.

Отже, загальними стратегіями реалізації цифрового лідерства є розуміння цифрової трансформації та її впливів, залучення до процесів цифровізації всіх учасників освітнього процесу, комунікація та зв'язки з громадськістю, створення політики закладу загальної середньої освіти щодо використання цифрових технологій, розвиток цифрового освітнього середовища закладу освіти та його інфраструктури, професійне удосконалення та розвиток, цифровий менеджмент. Варто також звернути увагу на цифрову адвокацію та цифрове громадянство — аспекти нетрадиційні для шкільної освіти. Розглядаючи проблему цифрового лідерства необхідно окремо зупинитися на такому важливому аспекті як цифрова етика. Безперечно, цифрове лідерство в освіті має бути етичним, слідувати суспільним нормам поведінки у цифровому світі та професійної етики освітньої галузі в контексті цифровізації, що базується на принципах доброчесності, поваги, доброзичливості, дотримання субординації, поваги особистих кордонів, психологічного комфорту, економії ресурсів, традиційності та принципи конфіденційності й безпеки. Проблеми цифрового лідерства в освіті та цифрового лідера об'єктом є для подальших досліджень.

Список використаних джерел:

1. Енциклопедія освіти / Головн. ред. В. Г. Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
2. Копитко М., Михаліцька Н., Яцик М. Цифрове лідерство в контексті стратегічного управління організаціями та закладами освіти // Наукові Інновації Та Передові Технології. 2025. № 1(41). DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-1\(41\)-190-203](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-1(41)-190-203).
3. Логінова К. С. Аналіз традиційного та цифрового лідерства в сучасних умовах // Agrosvit. 2024. № 12. С. 60–67. DOI: <https://doi.org/10.32702/2306-6792.2024.12.60>.
4. Сапогов М., Гапчук Я., Салій Р. Розвиток лідерських якостей майбутніх педагогів в умовах цифровізації вищої освіти // Вісник Науки Та Освіти. 2024. № 3(21). DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-3\(21\)-942-952](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-3(21)-942-952).
5. Ghamrawi N., Tamim R. M. A typology for digital leadership in higher education: the case of a large-scale mobile technology initiative (using tablets) // Education and Information Technologies. 2022. Vol. 28, No. 6. P. 7089–7110. DOI: 10.1007/s10639-022-11483-w.
6. ISTE. National Educational Technology Standards for Administrators 2009. 2009. URL: http://www.iste.org/Libraries/PDFs/NETS_for_Administrators_2009_EN.sflb.ashx (дата звернення: 27.02.2025).



7. Ordu A. P. D. A., Nayır F. What is digital leadership? A suggestion of the definition // Educational Research. 2021. Vol. 12, No. 3. P. 68–81.
8. Sheninger E. Digital leadership: Changing paradigms for changing times. Thousand Oaks: Corwin, 2019.
9. Zhong L. Indicators of digital leadership in the context of K-12 education // Journal of Educational Technology Development and Exchange. 2017. Vol. 10, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.18785/jetde.1001.03>.

Інна Заярна

Інститут цифровізації освіти НАПН України, Київ

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ: ПОТЕНЦІАЛ CHATGPT ДЛЯ НАВЧАННЯ ТА МОНІТОРИНГУ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА

Політика країн ЄС та України зосереджена на запровадженні цифрових технологій у навчальний процес, зокрема інструментів штучного інтелекту (ШІ). Зростання популярності ШІ в освіті передбачає розгляд низки питань, як-от розуміння ролі людини та машини в освіті, взаємозв'язок педагогічних інновацій та рівня технічної обізнаності викладачів і студентів, етичні проблеми, пов'язані з етикою даних, інформаційною та академічною доброчесністю. Технічний прогрес у сфері генеративних технологій ШІ зумовив появу різноманітних інструментів, серед яких є ChatGPT. Його передові можливості обробки природної мови та здатність генерувати зв'язні відповіді й виконувати різні мовні завдання роблять його універсальним помічником для викладачів іноземних мов, забезпечуючи підтримку в різних аспектах мовної підготовки. Інтеграція ChatGPT у викладання англійської як іноземної та англійської для спеціальних цілей через розробку завдань, проведення оцінювання, а також генерування зворотного зв'язку видається беззаперечною, його потенціал як асистента у викладанні та навчанні вже став предметом пильної уваги науковців. Водночас досвід викладачів мов з використання ChatGPT як навчального інструменту, а також проблеми та обмеження, що постають перед ними під час його інтеграції до своєї викладацької діяльності, здаються недостатньо вивченими. Тому виникла необхідність в опитуванні з питань встановлення ступеня обізнаності викладачів щодо можливостей ChatGPT для викладання іноземної мови та механізмів розробки тестових завдань за допомогою ШІ під час використання викладачами англійської мови цього інструменту у своїй практиці.

Розвиток українського сектору вищої освіти загалом та викладання англійської мови як іноземної та англійської мови для спеціальних цілей, зокрема, значною мірою впливає зі стандартів Європейського Союзу (ЄС), і однією з нинішніх тенденцій є цифровізація. У 2021 році ЄС започаткував Цифрове десятиліття Європи, яке триватиме до 2030 року. Серед його численних цілей є твердження "Кожен може брати участь у цифрових можливостях / ніхто не залишається осторонь", що, з одного боку, заохочує представників кожної професії реалізувати потенціал цифрових інструментів, а з іншого боку, це обґрунтовує право викладачів використовувати інструменти ШІ для зменшення навантаження важкої роботи викладача.

Існує щонайменше 10 популярних чат-ботів, що мають потенціал допомагати викладачам у подоланні викликів під час виконання різноманітних завдань, як-от збирання інформації для лекції, семінару чи наукової доповіді, генерування зразків тестів та опитувальників в умовах обмеженого часу та неналежного середовища, зменшуючи або усуваючи час, витрачений на пошук в бібліотечних пошукових системах (часто платних), що може бути особливо корисним у періоди відключення електроенергії та потенційних загроз повітряних атак. Серед найвідоміших чат-ботів на базі ШІ: ChatGPT, Jasper Chat, Chatsonic, Gemini, Chat by Copy.ai, Claude, Perplexity AI, Microsoft Copilot, You.com, Character AI. Вибір