

## **Цифрова гуманістична педагогіка як новий виклик компетентності сучасного вчителя**

*Пінчук О.П.*, к.пед.н., с.н.с., заступник директора з науково-експериментальної роботи ІТЗН НАПН України

Застосування ІКТ та реалізація концепції відкритої освіти підсилює демократичність, індивідуальність, творчість у навчанні, створює ареал атрактивності в очах учнів, студентів, педагогів, мотивує до пізнавальної діяльності. Конвергуючі технології NBIC (нано-, біо-, інфо- і когнітивні) створюють нове середовище життєдіяльності людини і сприяють появі принципово нових інструментів техноеволуційного процесу. Природньо, що саме з педагогікою учені пов'язують свої сподівання на створення концепції поєднання гуманістичного й технологічного компонентів освітнього процесу, створення позитивної інтегрованої реальності за умови конвергенції фізичного і віртуального навчальних середовищ.

Цифрова гуманістична педагогіка – це наука про закономірності передачі та сприймання освітнього досвіду, що відбувається у фізичній і віртуальній реальностях на основі використання ІКТ у системах відкритої освіти [1, с. 122]. Мета: розвиток людської особистості за допомогою цифрових технологій. Предмет вивчення: є вплив цифрових технологій на всіх суб'єктів педагогічного процесу, дослідження навчально-пізнавальних дій, що відбуваються в інтегрованій реальності й, відповідно до цього, проектування змісту, форм і методів навчання [2].

Методологічні основи нашого дослідження: концептуальні положення відкритої освіти в умовах інформаційного суспільства (В. Биков, В. Кремень), інформатизації навчального процесу (М. Жалдак), теорія пізнавально-активного поля (М. Лещенко), педагогіка добротворення (О. Захаренко), а також рекомендації Європейської Комісії щодо основних компетенцій для навчання протягом життя (Proposal & Annex to the Proposal for a Council recommendation on Key Competences for Lifelong Learning) та концептуальна еталонна модель системи цифрової компетентності громадян (DigComp 2.1).

У [3] нами представлено результати дослідження формування цифрової компетентності учнів, психолого-педагогічних умов організації навчально-виховного процесу з використанням електронних соціальних мереж та нові методи оцінювання освітніх результатів. Акцентовано увагу на організації спільної навчально-пізнавальної діяльності учнів у мережі. Тобто, в термінології DigComp – область цифрової компетентності «комунікації та співпраця». Метою нашого виступу є презентація результатів дослідження в області «Розв’язування проблем» та відповідних вимог до професійного рівня учителя.

На нашу думку позитивний потенціал інформаційно-освітнього середовища насиченого цифровими технологіями може виявлятися передусім у зростанні пізнавальної активності всіх суб’єктів навчання. Якщо учні будуть засвоювати інформаційні образи, зокрема реальних природних явищ та процесів, через експериментування з різними цифровими інструментами і технологіями (симуляції, комп’ютерні моделювання, доповнена реальність тощо), це й забезпечуватиме творчу діяльність в інтегрованому (реальному і віртуальному) навчальному середовищі. Творчість, серед іншого, вимагає здатності знаходити новаторські рішення існуючих проблем. У навчанні творчість – це не просто вільний політ думки: нові ідеї обов’язково повинні працювати на результат. Нові рішення необхідно випробувати, виявити та усунути проблему, а потім знову випробувати.

Розв’язування проблем як складник цифрової компетентності має наступні дескриптори: 1) розв’язування технічних проблем, 2) визначення потреб та технологічні відповіді, 3) творче використання цифрових технологій, 4) визначення прогалів цифрової компетентності.

Стосовно третього, творче використання цифрових технологій передбачає використовувати цифрові інструменти та технології для створення знань та інновацій у процесах та продуктах. Залучатись індивідуально та колективно до когнітивного опрацювання з метою розуміння та вирішення проблемних ситуацій у інтегрованому навчальному середовищі. А це, в свою

чергу, вимагає від учителя усвідомленої здатності ідентифікувати прості цифрові інструменти та технології, які можна використати для створення знань та інновацій, стежити за індивідуальним й колективним когнітивним опрацюванням та долучатися до нього, робити самостійний вибір, застосовувати, а можливо, за потреби, й адаптувати різні цифрові інструменти та технології для створення знань та інновацій у процесах і продуктах.

Усвідомлення педагогами можливостей застосування інформаційно-комунікаційних та мережних технологій для створення пізнавально-активного освітнього середовища є важливим мотиваційним чинником розвитку його професійної компетентності. Актуальним напрямом наукових розвідок вважаємо розвиток технологій змішаного навчання (підвищення компетентності), що зорієнтовані на вчителів. Оскільки, на нашу думку, модель змішаного навчання найбільше підходить учителям, зокрема через обмеженість часу, екстериторіальність, а з іншого боку – недостатність цифрових навиків, часом нестабільне інтернет-з'єднання, неадекватність приміщення та інфраструктури.

#### Список використаних джерел

1. Биков В. Ю., Лещенко М. П. Цифрова гуманістична педагогіка відкритої освіти. *Теорія і практика управління соціальними системами : філософія, психологія*. Харків : НТУ «ХПІ», 2016. № 4. С. 115–130.
2. Brett D. Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics. [Brett D. Hirsch (ed)]. Cambridge : Open Book Publishers, 2012. 426 pp.
3. Пінчук О. П. Розвиток ІК-компетентності учнів при використанні сервісів ЕСМ. *Формування інформаційно-освітнього середовища навчання старшокласників на основі технологій електронних соціальних мереж : монографія / кол. авт. ; наук. ред. О. П. Пінчук ; Ін-т інформ. технол. і засоб. навч. НАПН України*. Київ, 2018. Розд. 1.3. С. 26-31.