

## Список використаних джерел

1. Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти» від 20 квітня 2011 року №462. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/462-2011-%D0%BF#Text> (дата звернення: 21.02.2021).
2. Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти» від 23 листопада 2011 року №1392. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#Text> (дата звернення: 20.02.2021).
3. Закон України «Про освіту» від 5 вересня 2017 року №2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 21.02.2021).
4. Державний стандарт базової середньої освіти, затверджений Постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#Text> (дата звернення: 21.02.2021).
5. Закон України «Про повну загальну середню освіту» від 16 січня 2020 року №463-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text> (дата звернення: 20.02.2021).

## ВИКЛИКИ ВЧИТЕЛЯ ЩОДО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ

*Шпарик Оксана,  
канд. пед. наук, ст. наук. співробітник,  
Інститут педагогіки НАПН України,  
м. Київ, Україна*

Цифрові технології здійснили революцію в нашому суспільстві, і сьогодні принципово змінюють спосіб нашого життя, роботи та взаємостосунків. З точки зору ринку праці все більша кількість робочих місць вимагає високого рівня володіння технологіями, а багато нових робочих місць базуються на спеціалізованих цифрових навичках.

Освіта відіграє значну роль у підготовці молоді до світу, керованого технологіями, і покликана адаптувати людину до соціальних, економічних та культурних трансформацій, основою яких є нові технологічні досягнення.

На думку вчених стався великий розрив між поколіннями, який деякі називають «сингулярністю» – явище, за якого речі змінюються настільки

принципово, що назад вже немає абсолютно ніякого вороття. Ця так звана «сингулярність» – прихід і швидке поширення цифрових технологій.

Сьогоднішні учні докорінно змінилися і відрізняються від попередніх поколінь – вони провели все своє життя в оточенні комп'ютерів, відеоігор, цифрових музичних програвачів, відеокамер, мобільних телефонів та інших іграшок й інструментів цифрової епохи. Як показують дослідження, такі учні витратили на читання менше 5000 годин свого життя, але більше 10 000 годин грали у відеоігри (не кажучи вже про 20 000 годин переглянутого відео) [1]. Комп'ютерні ігри, електронна пошта, Інтернет, мобільні телефони та обмін миттєвими повідомленнями є невід'ємною частиною їхнього життя. Деякі називають їх «носіями Інтернет-генів» (N-[Net]-gen) або «носіями цифрових генів» (D-[digital]-gen), або «Інтернет поколінням», інші – «носіями Інтернет-культури» або «носіями цифрової мови» (digital natives) – мови комп'ютерів, відеоігор та Інтернету. Проте більшість вчених суголосні в тому, що, внаслідок такого усюдисущого середовища та постійної взаємодії з ним у великій кількості, сучасна молодь мислить та обробляє інформацію принципово інакше, ніж їх попередники – «цифрові іммігранти» (digital immigrant), і дуже часто не розуміє їх. Проте дорослішання в епоху цифрових технологій не робить людину належним чином компетентною та впевненою у цифрових технологіях, тож учням все ще потрібна підтримка в набутті належних навичок.

За дослідженнями вчених, учні/студенти, які належать до Інтернет покоління, часто потребують посиленого управління та регулярного зворотного зв'язку і вважають за краще працювати спільно, погано реагують на лекції, здебільшого неефективно спілкуються за традиційними стандартами, вимагають індивідуально підібраної інформації і доступної для використання технології [2]. Проте представники такого покоління звикли до миттєвого завантаження гіпертекстів, музики, постійного контакту з смартфонами, бібліотек у ноутбуках, миттєвого обміну повідомленнями. Їхній мозок налаштовано на швидкість, інтерактивність, швидку зміну подій. Тож «цифрові носії», у результаті свого досвіду, жадають інтерактивності – негайної реакції на кожну їхню дію.

Дослідження виявляють, що вони звикли до швидкості, багатозадачності, довільного доступу, графіки, активності, розважального й ігрового контенту, Інтернету тощо. Тому традиційне навчання у школі не привертає їхню увагу, а методи, за якими навчалися їхні попередники, для них не працюють.

Отже, завдання сучасних вчителів полягає не лише в тому, щоб забезпечити розвиток необхідної цифрової компетентності в учнів, а й скористатися перевагами, які технологія може привнести в процес викладання та навчання, зокрема забезпечення інструментами для інноваційної освіти і сприяння персоналізації навчання, розвитку креативності, ефективного та безпечного використання цифрових технологій. Педагоги мають розробити способи, як допомогти учням інтегруватися у освітнє середовище і ефективно навчатися.

На думку американських вчених, вчителям насамперед слід змінити застарілу методологію. По-перше, вчителі мають навчитися спілкуватися мовою та стилем своїх учнів. Проте, такий підхід не означає необхідність змінити значення того, що є важливим, чи позбутися хороших навичок мислення. Але це означає – швидше, менше детальних інструкцій, більше аналогій, більше довільного доступу.

По-друге, модернізувати освітній зміст. Сьогоднішній шкільний навчальний контент можна поділити два типи: «спадковий» (“legacy” content) та «майбутній» (“future” content). «Спадковий» включає читання, письмо, арифметику, логічне мислення, розуміння творів та ідей минулого тощо – всі «традиційні» навчальні програми. Це, звичайно, все ще важливо, але воно вже з іншої епохи. Контент «майбутнього» – цифровий та технологічний – базується не лише на програмному та апаратному забезпеченні, робототехніці, нанотехнологіях, геноміці тощо, а також включає етику, політику, соціологію, мови та інші речі, які поєднуються з ними. Цей «майбутній» контент надзвичайно цікавий сучасним учням. І вчителі мають думати про те, як поєднувати ці контенти – навчати «спадщини» та «майбутнього» мовою «носіїв цифрових технологій». Подібне переосмислення потрібно застосовувати до всіх предметів на всіх рівнях. Наприклад, в математиці дебати більше не повинні

йти про те, чи використовувати калькулятори та комп'ютери – вони є частиною світу «цифрових носіїв» – а скоріше, як з їхньою допомогою прищеплювати учням навички та навчати основних понять [1].

Отже, сучасні тенденції зміни стереотипів та нові виклики в освіті вимагають нових підходів до навчання. Педагогічним кредом вчителя має стати наступне: «Не навчайте дітей так, як навчали вас, – вони народились в інші часи». Вміння вчителя поєднувати та ефективно використовувати найсучасніші педагогічні технології та новітні інформаційні інструменти, захопливі завдання, колаборативна робота в класі може посилити освітній ентузіазм, вмотивувати до активних форм навчання, сприяти розкриттю потенціалу та розвитку індивідуальності.

**Ключові слова:** цифрова компетентність учнів, виклики вчителів.

#### **Список використаних джерел**

1. Prensky, M. Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1. *On the Horizon*. 2001. № 9(5). P. 1–6 .
2. Feiertag, J. and Berge, Z.L. Training Generation N: how educators should approach the Net Generation. *Education + Training*. 2008. 50(6). P. 457–464.

### **ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНО-МОВЛЕННЄВИХ СИТУАЦІЙ У ПРОЦЕСІ КОМПЕТЕНТІСНО ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ УЧНІВ 5 КЛАСІВ**

*Яковчук Михайло,  
наук. співробітник,  
Інститут педагогіки НАПН України,  
м. Київ, Україна*

Майже на кожному уроці іноземної мови вчителеві необхідно спрямовувати навчальну діяльність на формування в учнів життєвих компетентностей. Відповідно до компетентнісного підходу результатом навчання має стати сформованість предметних і ключових компетентностей, необхідних для особистої реалізації, розвитку, активної громадянської позиції, соціальної інклюзії та працевлаштування, які здатні забезпечити життєвий