# Ситніченко Анна Василівна

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти, спеціальності 015 Професійна освіта (Цифрові технології),

Університет Григорія Сковороди в Переяславі, м. Переяслав

Васенко Олександр Васильович

к.і.н., доцент кафедри цифрових технологій навчання,

Університет Григорія Сковороди в Переяславі, м. Переяслав

ORCID: 0000-0002-8895-4284

**ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЄКТОМУ НАВЧАННІ МАЙБУТНІХ ОСВІТЯН**

Підготовка майбутніх працівників освіти у сучасному цифровому суспільстві вимагає не лише володіння технологіями, але й уміння адаптуватися до їхніх постійних змін та ефективно використовувати цифрові інструменти. Основною передумовою успішного розвитку кар'єри сучасного педагога є його інформаційно-цифрова компетентність, яка охоплює не лише вміння користуватися технологіями, а й розуміння їхнього впливу на різні аспекти життя.

У цьому контексті метою є розробка та впровадження систем освітнього призначення стає ключовим компонентом формування цифрової компетентності майбутніх фахівців. Ці системи не лише забезпечують студентів актуальними знаннями, але й сприяють розвитку їхнього креативного мислення та практичних навичок. Інноваційні підходи до навчання, а також готовність студентів розв'язувати реальні проблеми в цифровому суспільстві, визначаються як результат добре структурованих освітніх програм і використання сучасних платформ [1].

При проектуванні систем освітнього призначення для молодих спеціалістів важливо враховувати сучасні тенденції та вимоги галузі. Переоцінка технологічних змін та впровадження інновацій у навчальні програми включає в себе використання інтерактивних технологій, віртуальної реальності та практичних завдань, спрямованих на вирішення реальних викликів у сфері інформаційних технологій.

Системи навчання повинні ґрунтуватися на концепції індивідуалізації, щоб студенти мали можливість обирати шляхи розвитку відповідно до власних інтересів та потреб. Цей підхід включає в себе можливості для самостійного дослідження, реалізації проектів з реального життя та проходження спеціалізованих курсів.

Сучасні вищі навчальні заклади України широко впроваджують концепцію проєктного навчання, яка сприяє різноманітності тлумачення його сутності. Процес включає в себе наявність освітніх проблем, дотримання дослідницького підходу, структурування діяльності за етапами проектування, самостійність студентів, педагогічну цінність та моделювання виявлення проблем, які є обов'язковими компонентами сучасного розуміння проектної технології [2].

Проєктне навчання, виступаючи як інноваційна стратегія, спонукає студентів активно брати участь у навчальному процесі, надаючи їм структурований підхід до вирішення проблем. Ці проекти, вбудовані в систему проєктного навчання, сприяють зростанню інтересу до навчання та надають студентам захоплюючий досвід. Також відкриває можливості для здобуття практичних навичок, таких як вирішення проблем, управління часом, співпраця та командна робота, які є важливими для успішного освоєння майбутньою фахівцем своєї професії.

Проєктна технологія підготовлює студентів до більш самостійного підходу, допомагаючи їм ефективно вирішувати завдання, пов'язані з їхньою професійною діяльністю. В проєктах використовуються дослідницькі підходи, що включають визначення проблеми, розробку гіпотези, обговорення методів та аналіз результатів.

Основні ідеї проєктного навчання враховують свободу вибору, увагу до інтересів студентів, доступність роботи та формування культури праці. Проєктна діяльність сприяє розвитку творчості та самостійності, а також розвиває навички планування, аналізу та взаємодії. Під час виконання проєктів студенти, інтегруючи свої знання та навички, створюють "кінцевий продукт". Використання цифрових технологій у проєктному навчанні розглядається як ефективний метод, що дозволяє студентам отримувати, аналізувати та представляти інформацію, а також отримувати індивідуалізований зворотний зв'язок [3].

Тому, зазначимо, що проєктування цифрових освiтнiх ресурсiв – дiяльнiсть, що iнтегрує такi компоненти:

1) розроблення цифрового освiтнього ресурсу з урахуванням змiсту навчального матерiалу для студентiв;

2) визначення їхнього педагогiчного потенцiалу;

3) реалiзацiя творчих задумiв проєктувальника.

Сутність процесу проектування цифрових освітніх ресурсів полягає у втіленні творчого концепту за допомогою цифрових технологій. У контексті дослідження проектування цифрових освітніх технологій для навчання майбутніх фахівців, цей процес розглядається як створення та впровадження моделі навчання. Досліджується придатність, доцільність та ефективність використання цифрових освітніх технологій для розвитку когнітивних, креативних, комунікативних і колаборативних навичок студентів.

Отже, впровадження цифрових технологій у проектне навчання для майбутніх освітян виявляється ключовим кроком у підготовці сучасних педагогічних кадрів. Цей підхід сприяє розвитку інформаційно-цифрової компетентності студентів, не лише надаючи їм актуальні знання, але й розвиваючи креативне мислення та практичні навички. Проєктне навчання, опосередковане цифровими технологіями, стимулює самостійність, сприяє здобуттю практичних навичок та готує майбутніх освітян до викликів цифрового суспільства. Застосування інтерактивних методів, віртуальної реальності та практичних завдань у системах освітнього призначення сприяє ефективній адаптації студентів до швидких змін у технологіях та готовності вирішувати реальні проблеми. Такий підхід відповідає вимогам інформаційного суспільства та робить освітній процес більш інноваційним та захоплюючим для майбутніх освітян.

Література

1. Толочко С. В. Цифрова компетентість педагогів в умовах цифровізації закладів освіти та дистанційного навчання*. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка*». 2021. Вип. 13(169). С. 28-35. URL: https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/2801/1/visnik\_block\_%2313\_169\_176str\_40ekz-1.pdf#page=28
2. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: зб.тез доповідей учасників всеукр.наук.-практ.семінару (Київ, 28 лютого 2018 р.) / за заг.ред. О. Е. Коневщинської, О. В. Овчарук. Київ: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: Київ, 2018 61 с.
3. Taylor J. Study on the Best Uses of Technology in Support of Project-Based Learning. Computer Science. 2017. URL: https://pdfs.semanticscholar.org/a539/4d5e4cb9b487e370dd840fcbc7343ef9619e.pdf