В рамках модуля Жана Моне
«Європейська якість навчання
для кращої успішності учнів»
(No 620287-EPP-1-2020-1-UA-EPPJMO-MODULE)

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ПЕДАГОГІЧНА КОМПАРАТИВІСТИКА І МІЖНАРОДНА ОСВІТА – 2023:

горизонти інновацій

**Матеріали
VII Міжнародної
наукової
конференції
25 травня
2023 року**

Київ 2023

Національна академія педагогічних наук України
Відділення філософії освіти, загальної та дошкільної педагогіки
Інститут педагогіки НАПН України
Відділ порівняльної педагогіки
Unitatea de Cercetare în Educație,
Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație (România)
Wydział Studiów Pedagogicznych, Uniwersytet
im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Rzeczpospolita Polska),
Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji w Cieszynie, Instytut Pedagogiki,
Uniwersytet Śląski w Katowicach (Rzeczpospolita Polska),
Katedra Pedagogiki Społecznej, Uniwersytet Szczeciński (Rzeczpospolita Polska)
Інститут цифровізації освіти НАПН України
Інститут професійної освіти НАПН України
Тернопільський обласний комунальний інститут
післядипломної педагогічної освіти
Сумський державний педагогічний університет імені А.С. Макаренка
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини
Українська асоціація дослідників освіти

За підтримки
Програми ЄС Erasmus + в рамках Модуля Жана Моне
«Європейська якість навчання
для кращої успішності учнів» (620287-EPP-1–2020–1-UA-EPPJMOMODULE)

ПЕДАГОГІЧНА КОМПАРАТИВІСТИКА І МІЖНАРОДНА ОСВІТА — 2023: ГОРИЗОНТИ ІННОВАЦІЙ

МАТЕРІАЛИ VII Міжнародної наукової конференції
25 травня 2023 року, м. Київ

COMPARATIVE AND INTERNATIONAL EDUCATION — 2023: HORIZONS OF INNOVATIONS

BOOK of ABSTRACTS of the 7th International Conference
25 May, 2023, Kyiv

В рамках модуля Жана Моне «Європейська якість навчання для кращої успішності учнів» (No 620287-EPP-1–2020–1-UA-EPPJMO-MODULE)

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

Підтримка Європейською Комісією створення цієї публікації не передбачає підтримку її змісту, який відображає думку тільки авторів, і Комісія не може нести відповідальності за будь-яке використання інформації, яка тут міститься

Київ 2023

УДК 337.013.74(100+477):005.745(082

Рекомендовано до друку
вченою радою Інституту педагогіки НАПН України
(протокол № 7 від 26 червня 2023 року)

Рецензенти: **Т.М. Засєкіна,** доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник, заступник директора Інституту педагогіки НАПН України

Н.О. Приходькіна, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки, адміністрування і спеціальної освіти Навчально-наукового інституту менеджменту та психології ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України

Педагогічна компаративістика і міжнародна освіта — 2023: горизонти інновацій : зб. матеріалів VII Міжнародної наукової конференції (Київ, 25 травня 2023 р.) / Ін-т педагогіки НАПН України / За заг. ред. О.І. Локшиної. – Київ–Тернопіль : Крок, 2023. – 336 с. DOI: https://doi.org/10.32405/978-617-692-804-1

ISBN 978-617-692-804-1

До видання увійшли матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції «Педагогічна компаративістика і міжнародна освіта – 2023: горизонти інновацій» (Київ, 25 травня 2023 р.), що присвячено актуальним проблемам середньої, вищої, професійної освіти та освіти дорослих у компаративній перспективі; методологічним орієнтирам педагогічної компаративістики. Представлено матеріали щодо відповіді міжнародної спільноти на виклики воєнного стану.

Для розробників освітньої політики, дослідників, управлінців, вчителів, викладачів, здобувачів вищої освіти ступенів доктора філософії та доктора наук, студентів.

УДК 37.013.74(100+477):005.745(082)

Тези подано в авторській редакції. За зміст публікацій і достовірність результатів досліджень відповідальність несуть автори

The views, information or opinions expressed in this Book of Abstracts are solely those of the Conference participants

ISBN 978-617-692-804-1

© Інститут педагогіки НАПН України, 2023
© Локшина О.І., Топузов О.М., 2023

Christian, K.B., Kelly, A.M. & Bugallo, M.F. (2021). NGSS-based teacher professional development to implement engineering practices in STEM instruction. IJ STEM, 8(21). https://doi.org/10.1186/s40594-021-00284-1

Lo, C. K. (2021). Design Principles for Effective Teacher Professional Development in Integrated STEM Education: A Systematic Review. Educational Technology & Society, 24(4), 136–152. https://www.jstor.org/stable/48629251

Weingarten, R., Cortese, A., & Johnson, L. (2008). Principles for Professional Development: AFT Guidelines for Creating Professional Development Programs That Make a Difference. Washington, DC: American Federation of Teachers, AFL-CIO (AFT). Retrieved May 17, 2023 from https://www.texasaft.org/bridges-institute-professional-development/

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Катерина Товстоног, здобувач першого (магістерського)
рівня вищої освіти 1 курсу спеціальності «Початкова освіта»
Маріупольський державний університет
м. Київ, Україна

Марина Нетреба, к. філол. н., доцент
Маріупольський державний університет
м. Київ, Україна

Метою дослідження є можливості формування інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів засобами ігрових технологій.

За останні роки проблема інформаційно-цифрової компетентності молодшого школяра стала привертати увагу вітчизняних та зарубіжних вчених.

Якщо виходити з того, що соціалізація являє собою багатоаспектний процес, протягом якого відбувається залучення людини до життя в суспільстві, її цінностей, ствердження себе як суб'єкта соціальної культури, то стає очевидним, що оволодіння новими поколіннями інформаційними та цифровими технологіями формування інформаційно-цифрової компетентності становлять першочергові завдання.

Формування інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів за допомогою ігрових технологій є актуальною проблемою у сучасній освіті. Ігри дозволяють дітям не лише отримувати нові знання та навички, а й розвивати свої когнітивні та соціальні здібності. Однією з основних переваг використання ігрових технологій в освіті є те, що вони дозволяють дітям навчатися в інтерактивній та захоплюючій формі. Ігри можуть бути спеціально розроблені для навчання конкретним навичкам та знанням, що робить їх ефективнішими, ніж традиційні методи навчання. Крім того, ігрові технології можуть допомогти дітям розвивати свої соціальні навички.

Багато ігор потребують командної роботи та співробітництва, що допомагає дітям навчитися працювати в групі та вирішувати проблеми разом. Однак необхідно враховувати, що не всі ігри підходять для навчання. Деякі ігри можуть містити неприйнятний контент та не відповідати освітнім цілям. Тому важливо вибирати ігри, які відповідають навчальній програмі та допомагають досягати освітніх цілей. Загалом використання ігрових технологій в освіті може бути ефективним способом формування інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів. Однак, необхідно враховувати індивідуальні особливості кожної дитини.

Для вчителя інформаційно-цифрова компетентність надає можливість аналізувати та керувати освітнім процесом за допомогою використання всієї сукупності і різноманітності комп'ютерних засобів і технологій. Інформаційно-цифрова компетентність вчителя є важливим інструментом для ефективного керування освітнім процесом. Адже сучасні комп'ютерні технології та засоби дозволяють значно розширити можливості навчання та зробити його більш цікавим та захоплюючим для учнів. Ігри можуть стимулювати учнів до активної участі на уроці та допомогти їм краще засвоїти матеріал. Крім того, ігри можуть сприяти формуванню дружніх відносин між учнями, що є важливим для розвитку соціальних навичок та умінь. Ігри можуть бути різними: від простих ігор до комп'ютерних ігор з використанням віртуальної реальності. Важливо вибирати ігри, які відповідають віку та рівню підготовки учнів, а також враховувати їхні інтереси та потреби. При використанні ігор в освітньому процесі важливо пам'ятати, що вони мають бути не лише захоплюючими, а й освітніми.

Ігри повинні допомагати учням засвоювати нові знання та навички, а також розвивати критичне мислення та творчі здібності. Крім того, важливо

враховувати, що ігри не повинні замінювати традиційні методи навчання, а бути доповненням до них. Ігри можуть використовуватися для повторення та закріплення матеріалу, для проведення інтерактивних уроків та для розвитку соціальних навичок та умінь.

Загалом, впровадження ігрових технологій в освітній процес може значно підвищити ефективність навчання та зробити його більш цікавим та захоплюючим для учнів. Однак для того, щоб ігри дійсно допомагали учням засвоювати нові знання та навички, необхідно ретельно підбирати ігри та використовувати їх відповідно до навчальної програми та потреб учнів.

Для максимально можливого врахування специфіки цифрової компетентності молодших школярів та її реалізації в різних сферах життєдіяльності в умовах інформаційного суспільства, можна спиратися на виділені дослідниками чотири види інформаційно-цифрової компетентності:

Інформаційна та медіа компетентність – знання, вміння, мотивація та відповідальність, пов'язані з пошуком, розумінням, організацією, архівуванням цифрової інформації й її критичним осмисленням, а також створенням інформаційних об'єктів із використанням цифрових ресурсів (текстові, образотворчі, аудіо та відео);

Комунікативна компетентність – знання, вміння, мотивація і відповідальність, необхідні для різних форм комунікації (електронна пошта, чати, блоги, форуми, соціальні мережі тощо) з різними цілями;

Технічна компетентність – знання, вміння, мотивація та відповідальність, що дозволяють ефективно і безпечно використовувати технічні та програмні засоби для вирішення різних завдань, зокрема використання комп'ютерних мереж, хмарних сервісів і та ін.;

Споживча компетентність – знання, вміння, мотивація і відповідальність, що дозволяють вирішувати за допомогою цифрових пристроїв та Інтернету різні повсякденні завдання, пов'язані з конкретними життєвими ситуаціями, що передбачають задоволення різних потреб »

Не секрет, що діти часто проводять вільний час за комп'ютерними іграми, а тому можна відзначити швидке зростання кількості освітніх ресурсів ігрового характеру, адже так є можливість перетворити гру з простої розваги на навчання, творчість, терапію тощо (Стєганцева, 2022).

Однією з методик, яка навчає відшукати необхідну інформацію і вміти з нею працювати, є методика веб-квестів, що включає в себе

різні форми. Звернімо увагу на медіа-освітні веб-квести, які є новою й перспективною технологією сучасної освіти. Застосування веб-квестів можливе на всіх етапах вивчення навчального матеріалу в освітньому процесі та може бути ефективним яку процесі закріплення матеріалу і перевірки знань з вивченої теми, так і на етапі формування навичок. Учитель перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку й обробки інформації. Така діяльність перетворює учнів на активних суб'єктів освітньої діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до навчання, алей відповідальність за результати цієї діяльності та їх презентацію. Ця методика є сучасною і перспективною, має низку переваг та заслуговує на широке впровадження в освітній процес (Власій, 2021).

Отже, ігрові технології – чи не найбільш перспективні в освітній галузі у зв'язку з можливістю реалізації їх засобами сучасних цифрових технологій. Ігрова технологія дає змогу в процесі ігрової взаємодії організовувати поетапне відпрацювання нових способів орієнтації молодшого школяра в життєвих ситуаціях. І саме завдяки цій можливості учні – безпосередні учасники гри – опосередковано включаються в соціальну практику, аналізують різноманітну, часто суперечливу інформацію, шукають найоптимальніший шлях розв'язання поставленої проблеми тим самим формуючи інформаційно-цифрову компетентність.

Ключові слова: інформаційно-цифрова компетентність, ігрові технології, початкова школа.

Література

Власій, О. О. (2021). Можливості використання ігрових технологій для підготовки майбутніх учителів до формування цифрової компетентності школярів. Молодь і ринок. http://mir.dspu.edu.ua/article/view/239320/237711

Стєганцева, В. В. (2022). Формування інформаційно-цифрової компетентності молодшого школяра у контексті його кіберсоціалізації. Вісник університету імені Альфреда Нобеля, 1(23), 33.