

УДК 378

DOI: 10.31499/2307-4906.3.2021.241576

## ЗМІСТ ВИБІРКОВОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ» ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ В МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ГУМАНІТАРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

**Кожухова Хана**, аспірант кафедри педагогіки і психології, Університет імені Альфреда Нобеля; учитель, КЗО «НВК № 144 ДНЗ» ДМР.

ORCID: 0000-0002-1373-931X

E-mail: bilmes5775@gmail.com

**Прошкін Володимир**, доктор педагогічних наук, професор кафедри комп'ютерних наук і математики, Київський університет імені Бориса Грінченка.

ORCID: 0000-0002-9785-0612

E-mail: v.proshkin@kubg.edu.ua

*У статті порушено проблему формування цифрової компетенції в майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей. Визначено, що впровадження цифрових технологій під час вивчення гуманітарних спеціальностей розкриває нові можливості, яких не було раніше. Цими питаннями займаються Digital Humanities (цифрові гуманітарні науки). Як розв'язання висунутої проблеми запропоновано впровадження вибіркової дисципліни «Цифрові технології в освіті», яка дозволить майбутнім учителям опанувати практичні навички використання цифрових технологій.*

**Ключові слова:** цифрові технології; Digital Humanities; гуманітарні спеціальності; сучасні технології; цифрова компетентність; освіта; вибіркова дисципліна; гуманітаризація.

## THE CONTENT OF THE SELECTIVE DISCIPLINE “DIGITAL TECHNOLOGIES IN EDUCATION” AS A MEANS OF BUILDING DIGITAL COMPETENCES IN FUTURE TEACHERS OF THE HUMANITIES

**Kozhukhova Khana**, Post-graduate student at the Department of Psychology and Education, Alfred Nobel University; teacher, Dnipro Jewish Day School No 144.

ORCID: 0000-0002-1373-931X

E-mail: bilmes5775@gmail.com

**Proshkin Volodymyr**, Doctor of Pedagogic Sciences, Professor of the Department of Computer Science and Mathematics, Borys Grinchenko Kyiv University.

ORCID: 0000-0002-9785-0612

E-mail: v.proshkin@kubg.edu.ua

*The article focuses on building digital competencies in future teachers of the Humanities. It was established that introducing digital technology into studying the humanities generates new opportunities that had previously been unavailable. These issues are covered by Digital Humanities – a field of research, education and creation at a nexus of computer science and humanities. To solve the problem, a selective discipline, called Digital Technologies in Education, has been introduced. This can*

*be adapted for retraining school teachers and university lecturers. The topics of the discipline are arranged in such a way that studying one module prepares students for covering every subsequent module. The whole course is divided into 4 modules: 1) Developing instructional materials by means of digital technologies; 2) Planning and organizing the learning process by means of digital technologies; 3) Distance learning; 4) Professional development as a way to manifest teacher's identity. The practical use of this discipline will raise students' awareness of digital technologies that will help them make this process easier and more effective; the students will explore popular software and services for distance learning arrangement and acquire skills of using them. Different aspects of teacher's job are mentioned, they are as following: planning and organizing the learning process (this often entails a lot of paperwork); aspiration for professional development, learning new things, and adjusting curricula to modern reality.*

*In this paper, we have presented the discipline, with the help of which students will gain and extend knowledge of all above-mentioned areas as well as practical skills of implementing digital technologies in education and professional life.*

**Keywords:** *digital technologies; Digital Humanities; humanities; modern technologies; digital competence; education; selective discipline; humanitarization.*

Наслідки пандемії COVID-19 торкнулися всіх галузей життя людини, і система освіти не стала винятком. Цей момент виявився переломним, оскільки посилив уже наявні проблеми. Зниження рівня знань серед школярів і студентів під час переходу освітніх закладів на дистанційне навчання лише підтвердило це. Усі учасники освітнього процесу опинилися в умовах, у яких відсутність покращення формування цифрової компетенції призведе до різкого спаду рівня якості освіти. Утім, саме криза, що склалася, стала потужним поштовхом до серйозних дій і змін у політиці країни. Так, наприклад, у 2019 році було створено Міністерство цифрової трансформації України, у якому одним із пріоритетних напрямів стало підвищення цифрової грамотності різних прошарків населення, зокрема й учителів.

У цьому аспекті важливе місце посідає положення гуманітарних дисциплін у ЗВО. Слід зазначити, що Міністерство освіти і науки України останнім часом проводить активну політику гуманізації та гуманітаризації вищої освіти. На наш погляд, це пов'язане з тим, що «только гуманитарные предметы в системе образования сегодня способствуют развитию в человеке человеческого начала: нравственности, ответственности, совести, толерантности и т.д.» (лише гуманітарні предмети в системі освіти сьогодні сприяють розвитку в людині людського начала: моральності, відповідальності, сумління, толерантності тощо) [1, с. 105]. У сучасних реаліях життя цей аспект стає першорядним, оскільки допомагає розвивати творчі здібності та культурне зростання фахівців різноманітних напрямів.

Процес гуманітаризації вищої освіти прямо пов'язаний із якістю викладання гуманітарних дисциплін і впровадженням цифрових технологій в освітній процес. Однак на практиці в питаннях підготовки майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей до використання цифрових технологій ми бачимо низку проблем, серед яких можна виокремити:

- відсутність державних освітніх стандартів і чіткої системи в підготовці майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей до використання цифрових технологій, що призводить до того, що вчителі мають вивчати можливості цифрових технологій в освітньому процесі самостійно або під час проходження курсів підвищення кваліфікації вже під час роботи в школі;
- відсутність системи безперервної освіти та оцінювання досягнення викладачів певних кваліфікацій, закріплених у стандартах, що стосуються

- підготовки вчителів у сфері використання цифрових технологій у навчанні;
- необхідність модернізації системи освіти у зв'язку з процесами демократизації, гуманізації, гуманітаризації в сучасному суспільстві, із розширенням сфер використання цифрових технологій і підвищенням їхніх якісних характеристик [2];
- проблема розроблення комп'ютерно-орієнтованих методичних систем навчання всіх навчальних предметів [3];
- попри активну політику впровадження цифрових технологій із боку держави (як-от закупівля інтерактивних дошок тощо), відсутність практичних навичок їхнього використання як у студентів, так і в їхніх викладачів;
- відсутність реалізації реформ одночасно на всіх рівнях освітніх структур, що приводить лише до точкового розв'язання проблеми, але не змінює картини загалом.

Впровадження цифрових технологій під час вивчення гуманітарних спеціальностей розкриває нові можливості, яких не було раніше. Цими питаннями займаються Digital Humanities (цифрові гуманітарні науки) – галузь досліджень, навчання і творення на стику комп'ютерних та гуманітарних наук [4]. Ця галузь отримала свій початок у 2010 році в Парижі, де практики та експерти, що взяли участь у THATCamp, створили маніфест Digital Humanities [5]. Цей момент став поворотним і започаткував підвищення якості досліджень у гуманітарних дисциплінах. Аналіз закордонних і вітчизняних джерел [6; 7; 8] показав, що більшість авторів мають спільні погляди щодо напрямку розвитку цифрових гуманітарних наук. Але, на жаль, в Україні ця галузь розвивається значно повільніше, ніж за кордоном, та має більш теоретичну спрямованість. Через поточну ситуацію, пов'язану з COVID-19, в останні роки було зроблено крок уперед і в цьому напрямі. Так, наприклад, у Київському університеті імені Бориса Грінченка у 2021 році буде організовано Міжнародний воркшоп «DHW 2021: Digital Humanities Workshop» – рецензований міжнародний семінар, присвячений застосуванню цифрових технологій у вивченні гуманітарних наук із визнанням того, що друковане слово більше не є основним засобом виробництва і поширення знань. Мета DHW – зібрати разом дослідників, що працюють над новими способами отримання стипендій, які включають спільні, міждисциплінарні та обчислювальні дослідження, навчання і публікації [9].

Мета статті полягає у розв'язанні проблеми відсутності практичних навичок використання цифрових технологій у майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей за допомогою впровадження вибіркової дисципліни «Цифрові технології в освіті», яка також може бути адаптована для підвищення кваліфікації вчителів шкіл та викладачів університетів. Її розроблення спиралося на визначення складнощів, з якими стикається молодий учитель. Вирішенням більшості з них стане впровадження цифрових технологій під час підготовки майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей у практику університетської освіти. Окрім того, вивчення запропонованих тем дозволить опанувати практичні навички використання цифрових технологій, що уможливить їхнє застосування вже під час проходження педагогічної практики, яка відбувається в студентів певних гуманітарних спеціальностей протягом усього навчання.

Вибіркова дисципліна «Цифрові технології в освіті» має модульну структуру, до якої входять такі модулі: «Створення навчально-методичних матеріалів за допомогою цифрових технологій», «Планування та організація освітнього процесу за допомогою

цифрових технологій», «Дистанційне навчання», «Професійний розвиток як спосіб прояву індивідуальності педагога».

Перед упровадженням цієї дисципліни проведено консультацію з викладачами дисциплін, які входять до освітньої програми студентів під час його реалізації (I–III семестр). Це дало змогу підібрати завдання, безпосередньо пов'язані з їхньою навчальною діяльністю.

Завдяки розміщенню програми та завдань до неї на сайті Canvas [10], її проходження можливе як дистанційно, так і в університеті під час аудиторної роботи. Ознайомитися зі змістом деяких модулів ви можете на рис. 1 та 2.

Тема	Завдання	Статус
Тема 1: "Основи роботи Excel і Word для вчителів"	Інформація стосовно користування Excel, Word	✓
	Завдання № 1 "Word" (30 балів)	✓
	Завдання № 2 "Excel" (100 балів)	✓
Тема 2: "Цифрові технології в організації діяльності вчителя"	Цифрові помічники в організації діяльності вчителя	✓
	Завдання № 3 (80 балів)	✓
	"Моя школа" - платформа для організації освітнього процесу	✓
	Завдання № 4 (60 балів)	✓
	Як навчитися правильно шукати в інтернеті: поради від фахівців Google	✓
Тема 3: "Хмарні сховища"	Хмара Google Диск - інструкція по використанню	✓
	35 можливостей «Google Діску», які роблять його кращим хмарним сховищем	✓
	Завдання № 4 Копіювати (30 балів)	✓

Рис. 1. Зміст модуля «Планування і організація освітнього процесу за допомогою цифрових технологій»

Тема	Завдання	Статус
Тема 1: "Платформи для організації роботи на дистанційному навчанні"	Дослідження організації дистанційного навчання на різних освітніх рівнях.pdf	✓
	Порівняння систем дистанційного навчання	✓
	Платформи Moodle, Edmodo, Google classroom	✓
	Google classroom	✓
	Інструкція використання	✓
	Оцінювання в Google Classroom. Тести в Google Form	✓
	FLIPGRID - технологія відео сплікування з класом	✓
	Питання для віртуальної консультації	✓
Тема 2: "Платформи для проведення онлайн-уроків"	Використання Zoom для онлайн-навчання	✓
	Інструкція Zoom.pdf	✓
	Створення відео зустрічі в Google Meet	✓
	Google Meet: проводимо онлайн уроки, наради та батьківські збори	✓
	Віртуальна дошка Jamboard для уроків в Google Meet	✓

Рис. 2. Зміст модуля «Дистанційне навчання»

Розглянемо зміст вибіркової дисципліни «Цифрові технології в освіті» більш детально.

**Модуль 1 «Створення навчально-методичних матеріалів за допомогою цифрових технологій»** спрямований на вивчення цифрових ресурсів, які допоможуть студентам створити свій особистий «цифровий портфель учителя».

Теми для вивчення підбрано таким чином, щоб показати світові тренди в галузі застосування цифрових технологій в освітньому процесі, що дозволить розширити сприйняття студентів у сфері їх застосування. Слід зазначити, що завдання спрямовані на розвиток творчого потенціалу студентів, оскільки мета цього модулю – ознайомити та навчити їх користуватися базисним набором програм, які вони зможуть застосовувати як у навчальній діяльності в університеті (підготовка вікторин, завдань, виступів), так і поза його межами (презентація дослідницької роботи, розроблення контенту для різноманітних студентських заходів тощо).

Завдяки проведенню всіх лекцій у цьому модулі у форматі майстер-класу вони мали практичний характер та склалися з таких етапів:

- *презентація педагогічного досвіду*: демонстрація можливостей інтернет-сервісів, що вивчаються;
- *блок навчальної інформації*: вивчення теоретичної частини із цієї теми;
- *практикум*: проведення майстер-класу на прикладі інтернет-сервісів, що дають змогу реалізації цієї теми;
- *моделювання*: виконання самостійного завдання з конструювання, що має практичний характер;
- *рефлексія*: узагальнювальні висновки за результатами самостійної роботи.

Подамо ці етапи на прикладах, що вивчаються в модулі тем.

У темі «Інтерактивні робочі аркуші (ІРА)» під час *практикуму* вивчалися можливості інтернет-сервісів Wizer, Liveworksheets та Core для створення ІРА. Звичайно, існує ще безліч сервісів, за допомогою яких можна створювати ІРА. Але було обрано саме ці, адже вони передбачають можливість створення віртуальних класів, що дає змогу відстежувати роботу учнів та надавати відповідний зворотний зв'язок. На наш погляд, це вкрай важлива опція, яка допомогла студентам познайомитися з перспективами їхнього використання під час організації *змішаного* та *дистанційного* навчання.

У темі «Технологія конструювання інтерактивного плаката (ІП)» розкрито питання застосування ІП як можливості проведення мультимедійного заняття з використанням інтерактивної дошки під час лекції або як можливості організації навчального процесу поза аудиторією. Це своєрідна збільшена дидактична одиниця, дидактичний багатовимірний інструмент, де забезпечується багаторівнева робота з певним обсягом інформації на всіх етапах: первинного передання, перероблення, стиснення, контролю [3]. Цей інструмент сприятиме переосмисленню поглядів студентами на застосування інтерактивної дошки, яка, за статистикою опитування, здебільшого незатребувана викладачами на лекціях.

Під час *практикуму* розглянуто інтернет-сервіси Genially, Thinglink, Smore. Одна із цілей – показати, як завдяки цифровим технологіям у короткий термін можна створити продукт високої якості, що геть відрізняється від тих, із якими ми звикли працювати. Так, наприклад, студенти познайомилися із сервісами, що пропонують готові шаблони, розроблені професійними дизайнерами. Це означає, що в них

закладено спільний стиль, форматування, шрифт, різні типи структур. Викладачу потрібно лише наповнити його необхідною інформацією. Окрім того, ці сервіси зберігають розроблений контент у хмарному сховищі, що дозволяє працювати з ним у будь-якому місці. І звичайно ж, функція спільної роботи надає великі можливості в організації самостійних, групових і проєктних робіт.

Тема «Використання навчальних презентацій в освітньому процесі» розкриває одну з найбільш поширених форм подання навчального матеріалу. Це один з ефективних способів, оскільки він спрямований на ілюстрацію слів педагога. Але багато викладачів зупинилися на рівні підготовки презентацій у Power Point та припинили стежити за новими тенденціями в цій галузі. Окрім того, далеко не всі вчителі дотримуються структурних елементів, які мають бути в презентації. Інтернет-сервіси, що розглядалися в цій темі, надають змогу зробити лекцію більш живаю та цікавою, а деякі з них ще й додають інтерактивності.

Практикум складався з двох підтем у зв'язку з різними варіантами їхнього застосування та реалізації в освітній діяльності:

- онлайн-презентації в режимі реального часу;
- онлайн-презентації з можливостями спільного використання.

Розглянуто інтернет-сервіси з різним функціоналом: Zeetings, Classkick, Pear Deck. Коли йдеться про онлайн-презентації в режимі реального часу, слід розуміти, що це вихід на якісно новий рівень навчання, який дозволяє залучати всіх учасників освітнього процесу, що підвищить їхню мотивацію та зробить урок більш ефективним. Це велика проблема для багатьох шкіл України, адже наповненість класів часто-густо перевищує 30 учнів. Окрім того, у зв'язку зі складною ситуацією, пов'язаною з пандемією COVID-19, багато закладів освіти країни на певний час перейшли на дистанційне навчання. Тому протягом майстер-класу важливо показати студентам, як вони можуть застосовувати здобуті знання в житті. Їм було запропоновано уявити себе в ролі вчителів для вирішення різних освітніх ситуацій, у яких вони можуть опинитися. Завдання: підібрати ті сервіси, які були б більш ефективними в сучасних умовах.

Неможливо говорити про цифрові технології, не торкаючись теми «Створення дидактичних освітніх ігор і тренажерів». Під час практикуму було розглянуто найпопулярніші інтернет-сервіси, можливості яких містять як створення дидактичних ігор, флеш-карток і вікторин за принципом «Своя гра», так і створення анімованих та інтерактивних завдань: LearningApps, Wordwall, Quizlet, Playfactile, Genially, Vaamboozle, H5P. З метою їхньої класифікації під час рефлексії студентам було запропоновано заповнити таблицю Excel спільного використання, за допомогою якої вони надалі зможуть добирати ті чи інші сервіси залежно від поставленої мети або формату проведення.

У модулі 2 «Планування та організація освітнього процесу за допомогою цифрових технологій» наведено огляд сервісів і програм, які допоможуть організувати вчительське повсякдення та зменшити паперову тяганину. Для введення студентів у цей модуль спочатку було проведено *бінарну лекцію*, побудовану у формі діалогу двох викладачів – представників різних епох: сучасного вчителя-новатора та вчителя старої формації, який не володіє сучасними технологіями. Постановка проблеми в цій лекції мала такий вигляд:

*«Цифрові технології – це спосіб полегшити чи ускладнити працю вчителя в організації навчального процесу?»*

Протягом лекції студенти дізналися про: навантаження викладачів, пов'язане з великою кількістю документації, яку вони мають вести; численні звіти, що надаються на початку та наприкінці навчального року; нюанси, пов'язані із заповненням журналу; додаткові навантаження на вчителів-предметників і класних керівників.

Було висунуто такі гіпотези: «Підготовка до уроку з використанням цифрових технологій потребує більше часу від учителя»; «Інтернет – не небезпечний простір як для учнів, так і для вчителів»; «Заповнення офіційних документів в електронному вигляді призведе до їх можливої крадіжки»; «При зберіганні інформації на комп'ютері є великий ризик її втрати у зв'язку з перебоями в роботі технічних засобів через їхнє несвоєчасне обслуговування».

Першу тему: «*Основи роботи Excel та Word для вчителів*» було побудовано у форматі майстер-класу, як і в попередньому модулі. Завдання було підібране таким чином, щоб студенти відчували себе в ролі викладачів та змогли спростити процеси, пов'язані із заповненням документації за допомогою цифрових технологій.

Для вивчення теми «*Цифрові технології в організації діяльності вчителя*» студенти заздалегідь мали підготувати: свій розклад; річний план заходів університету; папір із виписаними завданнями на найближчі два тижні за всіма предметами, які вони вивчають; план навчального процесу на поточний рік. Під час проведення майстер-класу всю перераховану інформацію студенти систематизували за допомогою таких сервісів і програм:

- Notion – тижневе планування;
- Wakelet – цифрова дошка оголошень;
- Google Calendar – для створення розкладу спільного користування;
- налаштування пошти.

Завдяки цій практиці студенти застосували здобуті знання з метою вирішення та спрощення організаційних питань їхнього університетського життя, що продемонструвало широкі можливості цифрових технологій та підвищило мотивацію до застосування їх у подальшій освітній діяльності.

Наприкінці модулю було організовано семінар із теми: «*Основи безпеки в Інтернеті*», протягом якого студенти виступали з доповідями, підкріпивши їх презентаціями з використанням сервісів, вивчених у першому модулі.

На жаль, багато людей вважають, що це шкільна тема, та не висвітлюють її серед старших вікових категорій, хоча, якщо говорити конкретно про вчителів, слід розглядати ці питання більш глибоко, оскільки від їхніх знань та культури використання інтернет-мережі у деяких випадках може залежати безпека всієї комп'ютерної системи в університеті. Окрім того, віруси щороку стають дедалі агресивнішими та можуть обходити антивіруси, встановлені на персональних комп'ютерах викладачів.

На цей семінар було запрошено системного адміністратора університету, який розповів про випадки, що спричинили втрату даних на викладацькому комп'ютері, а також про можливості витоку інформації.

Протягом усіх виступів студенти отримали практичні рекомендації щодо основ безпеки поведінки в інтернеті.

**Модуль 3** було присвячено «*Дистанційному навчанню*». Він містив найбільш актуальні теми, знання яких уможлиблює швидкий та комфортний перехід на

дистанційне навчання в будь-який час, що не спричинить зниження рівня освіти. Цей модуль виявився одним із найбільш затребуваних, оскільки дисертаційний експеримент торкнувся навчання в цьому форматі у зв'язку з пандемією COVID-19.

Вивчення цього модулю навмисне було організоване у форматі дистанційного навчання, що допомогло студентам здобути нові знання та засвоїти їх у «польових умовах». Частина тем було запропоновано для самостійного вивчення з метою більш якісної підготовки до основних занять, серед яких: «Дослідження організації дистанційного навчання на різних Zoom для онлайн-навчання», «Порівняння сервісів Zoom та Google Meet».

Інші теми було вивчено у двох форматах:

1. Вебінар, протягом якого студенти ставили запитання та виконували завдання під час вивчення таких тем: «Системи Moodle, Edmodo, Google Classroom», «Оцінювання в Google Classroom. Тести в Google Form», «Інструкція з використання програми Zoom», «Google Meet: проводимо онлайн-уроки, наради та батьківські збори», «Правила проведення онлайн-уроку».

2. Відеоконференції, які були спрямовані на демонстрацію сервісів, що розширюють можливості дистанційного навчання: «Google Classroom – інструкція з використання системи», «Flipgrid – технологія відеоспілкування з класом», «Створення відеозустрічі в Google Meet», «Віртуальна дошка Jamboard для уроків у Google Meet».

Протягом цього навчання студенти побачили на практиці, як упроваджувати вивчені на попередніх модулях програми та сервіси, щоб зробити дистанційне навчання інтерактивним. Окрім того, для того щоб розширити уявлення про можливості цифрових технологій, саме в цьому модулі було розглянуто теми впровадження в освітній процес *3D-технологій*. Звичайно, з ними цікаво працювати і під час проведення лекції в університеті офлайн, але, на наш погляд, вони роблять дистанційне навчання набагато цікавішим і розширюють його межі. Для підвищення інтересу до цієї теми спочатку елементи 3D-технологій було впроваджено під час вивчення тем, які відбувалися у форматі вищенаведених відеоконференцій, наприкінці яких демонструвалися можливості цих програм.

Наведемо приклади кількох із них. Завдяки сервісу *Google Планета Земля*, не залишаючи власних кімнат, студенти відвідали 4 кращих університети світу: Massachusetts Institute of Technology (MIT), Stanford University, California Institute of Technology, University of Oxford. Обговорили їхні напрямки, рейтинги, ставлення роботодавців до їхніх випускників. Важливим аспектом такого діалогу була його спрямованість на те, що одним із сильних боків цих університетів є використання та вивчення цифрових технологій, що є трендом сучасної освіти.

Студенти також відвідали віртуальні виставки, частина з яких знаходиться на сайті *Академії культури Google*.

Також було проведено онлайн-майстер-класи зі створення 3D-презентацій на сервісах Emaze та Prezi.

Протягом вивчення всіх тем проводилися *віртуальні консультації*, які можна було отримати, поставивши своє запитання на сайті цього курсу Canvas у розділі «Обговорення» під необхідною темою.

Одним з останніх завдань, яке студенти мали виконати для завершення вивчення цього модулю, було проходження Web-квесту за допомогою сервісу Learnis. Web-квест



відбувався в зачиненій кімнаті, вибратися з якої студенти могли, відповівши на запитання щодо вивчених тем. Це свого роду можливість показати, що навіть контроль знань може бути цікавим.

**Завершальний модуль: «Професійний розвиток як спосіб прояву індивідуальності педагога»** починається з теми «Представлення вчителя в цифровому просторі», оскільки дуже важливо не лише вміти користуватися цифровими технологіями в освітньому процесі, а й представляти себе в цифровому просторі, тобто демонструвати свої успіхи та досягнення. Головним є не лише зміст, але й подача.

Під час вступної лекції «Електронне портфоліо педагога: готуємося до атестації» студенти познайомилися з формами, видами портфоліо, його структурою та елементами, що надалі дозволить структурувати та систематизувати їхні професійні успіхи. Домашнім завданням стала підготовка матеріалів особистих досягнень. Лекцію було проведено з метою підготовки студентів до серії майстер-класів із тем: «Створення сайту вчителя», «Створення блогу вчителя», «Портфоліо вчителя у Wakelet», протягом яких студенти познайомилися та застосували на практиці такі сервіси: Tobiz, Blogger, Wakelet. На етапі *модулювання* студенти створювали своє особисте портфоліо.

Оскільки в модулі йдеться про професійний розвиток педагога, одна з проблем, з якою стикаються викладачі, це великий потік інформації (статті, курси, цифрові ресурси), частина з яких уже використовується, а частина має бути збережена для подальшого використання або для можливості перечитати та згадати необхідні матеріали. Тому в цьому модулі було проведено лекцію з елементами демонстрації: «Способи організації цифрових ресурсів і навчальних матеріалів», протягом якої викладач показав можливості використання із цією метою цифрової дошки Wakelet, а також варіант систематизації електронних ресурсів за допомогою створення папок і закладок у Google Chrome.

У процесі вивчення теми «Сучасний учитель: можливості та труднощі» студенти побачили, де можна черпати насагу та ідеї для реалізації свого потенціалу, а також що робити у випадку вигорання, адже, якщо говорити про сучасного вчителя, який постійно знаходиться в потоці розвитку та нових можливостей, цілком зрозуміло, що це емоційно виснажує та може спричинити різноманітні психологічні прояви.

Професія викладача вимагає постійного підвищення кваліфікації. Ці питання розглядалися в завершальній темі курсу: «*Де й чого навчатися, щоб залишатися в тренді?*», який відбувався у форматі *круглого столу*. Важливим аспектом став огляд корисних сайтів, сервісів і курсів, до яких надалі студенти зможуть звертатися з метою реалізації свого творчого потенціалу.

Наприкінці круглого столу було проведено *кейс-метод* із метою систематизації знань, здобутих протягом усього курсу. Розроблено освітні ситуації – кейси, пов'язані із застосуванням у практичній діяльності вивчених на курсі цифрових технологій. Студентам необхідно було в процесі обговорення пояснити свій вибір цифрових технологій (сервісів або програм), які вони могли б використовувати в професійній діяльності залежно від запропонованих ситуацій.

Впровадження дисципліни «Цифрові технології в освіті» було однією зі складових розробленої педагогічної технології підготовки вчителів гуманітарних спеціальностей до використання цифрових технологій у професійній діяльності. Аналіз

результатів показав, що більшість респондентів підвищили свій рівень до середнього й високого показників розвитку після педагогічного експерименту. Майбутні вчителі гуманітарних спеціальностей розширили свої знання популярних освітніх програм, опанували методiku дистанційного навчання, навчилися використовувати цифрові технології як спосіб управління інформацією для забезпечення підвищення якості власного навчання в ЗВО, організації освітнього процесу, а також застосовувати їх під час проходження педагогічної практики. Студенти за час реалізації педагогічної технології зібрали свій власний «цифровий портфель», наповнений популярними трендами в галузі застосування цифрових технологій в освітньому процесі, а також почали його застосовувати й адаптувати залежно від поставлених педагогічних цілей і завдань.

Варто зазначити, що, попри те, що так і не відбулася модернізація системи освіти й не були прийняті освітні стандарти з підготовки майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей до використання цифрових технологій, усе ж у цьому напрямі відбулися істотні зрушення. Так, наприклад, було запущено Національний онлайн-сервіс із цифрової грамотності «Дія. Цифрова освіта» [11], у якому кожен охочий може пройти «Цифрограм» для визначення цифрової грамотності. Завдання тесту систематизовані за галузями знань європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.1. Можна стверджувати, що «Цифрограм» – це перший етап упровадження освітніх стандартів, метою якого є ознайомлення та розширення поглядів у цьому напрямі різних прошарків населення. Окрім того, інтернет-сервіс надає можливість перегляду освітнього серіалу «Базові цифрові навички», де протягом 9 серій можна дізнатися про застосування онлайн-інструментів в освітньому процесі. Це свого роду можливість підвищити власну кваліфікацію в цій галузі.

Перспективи подальшого дослідження бачимо у розв'язанні проблеми «цифрового розриву» між студентами та викладачами ЗВО.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кирсанов О. И., Кирсанова Е. С. Гуманитарные науки в инженернотехническом вузе и проблема воспитания. *Высшее образование в России*. 2012. № 8–9. С. 104–110.
2. Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПНУ. URL: [http://www.inpsy.naps.gov.ua/Images/Files/grybyuk-03-12-2013+\\_63\\_1386718686\\_file.pdf](http://www.inpsy.naps.gov.ua/Images/Files/grybyuk-03-12-2013+_63_1386718686_file.pdf)
3. Франчук Н. П. Проблеми інформатизації навчального процесу в закладах загальної середньої та вищої освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, 09 жовтня 2018 року. м. Київ. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. 110 с.
4. Володин А. Ю. Digital humanities (цифровые гуманитарные науки): в поисках самоопределения. *Вестник Пермского университета. Серия «История»*. 2014. Вып. 3(26). С. 5–12.
5. Дакос П. М. Манифест Digital Humanities. ThatCamp Paris. 2011. URL: <http://tcp.hypotheses.org/501>
6. Журавлева Е. Ю. Современные модели развития гуманитарных наук в цифровой среде. *Вопросы философии*. 2011. № 5. С. 91–98.
7. Таллер М. Дискусии вокруг Digital Humanities. *Историческая информатика*. 2012. № 1. С. 5–13.
8. Можаяева Г. В. Гуманитарные науки в эпоху цифровых технологий: от отраслевой информатики к Digital Humanities. *Открытое и дистанционное образование*. 2013. № 3(51). С. 10–16.
9. Digital Humanities Workshop. URL: <https://dhw.easyscience.education/2021/>
10. Курс «Цифрові технології в освіті». URL: <https://canvas.instructure.com/courses/3024860?invitation=7ieBY8Y5zp2GktvFwRzGo6oGzZaZEbt65zcpw9Vm>
11. Дія. Цифрова освіта. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/>

**REFERENCES**

1. Kirsanov, O. I., Kirsanova, E. S. (2012). Gumanitarnye nauki v inzhenernotekhnicheskom vuze i problema vospitaniya. *Vysshee obrazovanie v Rossii*, 8–9, 104–110.
2. Instytut informatsiynykh tekhnolohii i zasobiv navchannia NAPNU. URL: [http://www.inpsy.naps.gov.ua/Images/Files/grybyuk-03-12-2013+\\_63\\_1386718686\\_file.pdf](http://www.inpsy.naps.gov.ua/Images/Files/grybyuk-03-12-2013+_63_1386718686_file.pdf)
3. Problemy informatyzatsii navchalnoho protsesu v zakladakh zahalnoi serednoi ta vyshchoi osvity: Materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii, 09 zhovtnia 2018 roku. m. Kyiv. Ukladach: N. P. Franchuk. (2018). Kyiv: Vyd-vo NPU imeni M. P. Drahomanova,
4. Volodin, A. Ju. (2014). Digital humanities (cifrovye gumanitarnye nauki): v poiskah samoopredelenija. *Vestnik Permskogo universiteta. Serija «Istorija»*, Vol. 3(26), 5–12.
5. Dakos, P. M. (2011). Манифест Digital Humanities. ThatCamp Paris. URL: <http://tcp.hypotheses.org/501>
6. Zhuravleva, E. Ju. (2011). Sovremennye modeli razvitija gumanitarnyh nauk v cifrovoj srede. *Voprosy filosofii*, 5, 91–98.
7. Taller, M. (2012). Diskussii vokrug Digital Humanities. *Istoricheskaja informatika*, 1, 5–13.
8. Mozhaeva, G. V. (2013). Gumanitarnye nauki v jepohu cifrovyyh tekhnologij: ot otraslevoj informatiki k Digital Humanities. *Otkrytoe i distancionnoe obrazovanie*, 3(51), 10–16.
9. Digital Humanities Workshop. URL: <https://dhw.easyscience.education/2021/>
10. Kurs «Cifrovi tekhnologii v osviti». URL: <https://canvas.instructure.com/courses/3024860?invitation=7ieBY8Y5zp2GktvFwRzGo6oGzZaZEbt65zcp9Vm>
11. Diia. Tsyfrova osvita. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/>