

РОЗДІЛ 6. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА У ПРОЦЕСІ СПІЛЬНОГО НАВЧАННЯ

FORMATION OF DIGITAL COMPETENCE OF FUTURE MUSIC TEACHERS IN THE PROCESS OF COOPERATIVE LEARNING

У статті акцентовано на проблемі використання сучасних цифрових інструментів в освітньому процесі підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва. Водночас йдеться про формування цифрових компетентностей здобувачів у контексті студентоорієнтованої освіти. Уточнено поняття «цифрова грамотність» і «цифрова компетентність», які корелюють між собою і виражають здатність особистості практично інтегрувати в освітній процес сучасне програмне забезпечення, цифрові технології, інтерактивні методи та засоби навчання. Обґрунтовано важливість інтеграції цифрових технологій у зміст освітніх компонентів професійного циклу підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва, які спрямовані на їхні індивідуальні потреби та розвиток аналітичних і творчих здібностей. Актуальність даного питання визначається стрімким технологічним розвитком суспільства та необхідністю впровадження різних форм, методів і засобів інтерактивного навчання. З'ясовано, що створення навчального контенту за допомогою цифрових платформ сприяє активізації мислення здобувачів, стимулює пізнавальний інтерес до отримання нових знань, умінь і навичок. Зроблено спробу узагальнити цифрові застосунки по категоріях відповідно до поточних навчальних завдань: «Інструменти для спільного створення навчального контенту», «Інструменти для діяльності у віртуальному класі» «Інструменти для обміну ідеями» «Інструменти для організації контенту» та «Інструменти, що підвищують продуктивність праці». Зазначено, що деякі з поданих цифрових платформ більше орієнтовані на потреби викладачів і адміністраторів, тоді як інші на навчальну діяльність здобувачів. Проаналізовано найоптимальніші цифрові інструменти для створення віртуального навчального контенту у галузі музичного мистецтва, серед яких: Kahoot, LearningApp, H5P, LiveWorksheets, Renderforest. Розкрито особливості роботи із зазначеними онлайн-платформами у контексті фахової підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва. Серед можливостей запропонованих сервісів: створення різних варіантів інтерактивних завдань, інтерактивного відео, дидактичних ігор, анімованого контенту за допомогою шаблонів і штучного інтелекту, додавання медіа та посилань, конструювання веб-сайтів, створення мультфільмів, логотипів тощо.

Ключові слова: майбутні учителі музичного мистецтва, цифрові компетентності, цифрові інструменти, спільне навчання, інтерактивні завдання.

The article focuses on the problem of using modern digital tools in the educational process of training future teachers of music. At the same time, it is about the formation of digital competencies of applicants in the context of student-oriented education. The concepts of "digital literacy" and "digital competence" are specified, which correlate with each other and express the ability of an individual to practically integrate modern software, digital technologies, interactive methods and teaching aids into the educational process. The importance of integrating digital technologies into the content of educational components of the professional cycle of training future teachers of music, which are aimed at their individual needs and the development of analytical and creative abilities, is substantiated. The relevance of this issue is determined by the rapid technological development of society and the need to introduce various forms, methods and means of interactive learning. It was found that the creation of educational content using digital platforms contributes to the activation of students' thinking, stimulates cognitive interest in obtaining new knowledge, skills and abilities. An attempt was made to generalize digital applications by categories in accordance with current educational tasks: "Tools for joint creation of educational content", "Tools for activities in a virtual classroom", "Tools for exchanging ideas", "Tools for organizing content" and "Tools that increase labor productivity". It is noted that some of the presented digital platforms are more focused on the needs of teachers and administrators, while others are focused on the educational activities of applicants. The most optimal digital tools for creating virtual educational content in the field of musical art were analyzed, including: Kahoot, LearningApp, H5P, LiveWorksheets, Renderforest. The features of working with the specified online platforms in the context of professional training of future teachers of musical art were revealed. Among the capabilities of the offered services are the creation of various options for interactive tasks, interactive videos, didactic games, animated content using templates and artificial intelligence, adding media and links, designing websites, creating cartoons, logos, etc.

Key words: future music teachers, digital competencies, digital tools, collaborative learning, interactive tasks.

УДК 378; 37.09

DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/82.1.35>

Ільчук Л.П.,

канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедри мистецьких дисциплін
та методик їх навчання
Кременецької обласної
гуманітарно-педагогічної академії
імені Тараса Шевченка

Швидків М.Л.,

заслужений артист України, доцент,
доцент кафедри мистецьких дисциплін
та методик їх навчання
Кременецької обласної
гуманітарно-педагогічної академії
імені Тараса Шевченка

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями. У світлі постійно зростаючих суспільних вимог до професійних якостей вчителя музичного мистецтва виникає необхідність переосмислення підходів до процесу підготовки педагогів у закладах вищої освіти. Відповідно, зміст навчальних курсів повинен містити актуальну інформацію, окреслювати інноваційні форми, методики та засоби навчання, тобто готувати студента до майбутньої професійно-творчої діяльності у новій українській школі.

Розвиток сучасних технологій навчання, активне використання школярами різних гаджетів під час уроків музичного мистецтва детермінують необхідність формування цифрових компетентностей у майбутніх освітян. Формула нової української школи включає наскрізне застосування цифрових інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі. Їхнє запровадження має стати системним, що суттєво розширить навчальні можливості педагога. Адже, таким чином у школярів формуються важливі для нашого сторіччя технологічні компетентності, зазначено у концепції НУШ [4, с. 8].

Саме тому, поглиблене опанування майбутніми вчителями сучасних цифрових інструментів, їх активне використання під час навчання сприятиме формуванню тих знань, умінь і навичок, які так необхідні сучасному прогресивному освітянину.

Аналіз останніх досліджень та публікацій.

Цифровізація освітнього процесу стала поштовхом до дослідження науковцями та педагогами різноманітних цифрових платформ для спільного навчання, особливостей їх використання у професійній підготовці фахівців. Ці питання розглядали Н. Бідюк, Д. Бідюк, Г. Генсерук, О. Когутюк, С. Мартинюк, Н. Скрипник та ін. Значення цифрових інструментів в онлайн та офлайн навчанні комплексно досліджували Т. Близнюк, Т. Васильєва, О. Вощевська, Р. Гуревич, І. Гевко, Л. Гаврілова, Л. Кібенко, С. Книш, Ю. Петрушенко, Н. Рубльова, Т. Собченко, Т. Тронь. Проблеми цифровізації вищої освіти в умовах воєнного стану фактично вивчали С. Біліченко, Л. Беловецька, К. Грецька, І. Лісецька, С. Лупаренко, В. Міщенко, Б. Мізюк, Ю. Миронов, М. Рябокінь та ін. Особливості формування цифрових компетентностей майбутніх педагогів досліджували О. Буйницька, Г. Генсерук, М. Князева, Ю. Локарева, Н. Морзе, О. Овчарук, І. Павленко, С. Прохорова, Я. Топорівська, О. Цюняк, Т. Шевченко та ін. Складові цифрової компетентності стали об'єктом наукових розвідок Р. Александрова, М. Антонченка, О. Базелюк, Л. Благодир, Л. Гаврілової, К. Гринчишиної, А. Гуржія, І. Данченко, О. Іваницького, В. Кіреєва, О. Сисоєвої, Я. Топольника та ін. Водночас, у наукових напрацюваннях Г. Генсерук і О. Овчарук зроблено

аналіз європейських стандартів щодо визначення цифрової компетентності (проект Європейської комісії DigComp та охарактеризовано Рамку цифрової компетентності для громадян [2]).

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Зазначені вектори наукових розвідок не вичерпують усіх аспектів порушеної проблеми. Опрацювання літератури показало, що дослідники не достатньо глибоко вивчали значення цифрових платформ у контексті фахової підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва, яка, як відомо, має враховувати сучасні освітні потреби здобувачів. Студент, як отримувач освітніх послуг, займає переважно пасивну позицію в навчанні. Саме тому, на нашу думку, використання цифрового контенту стимулюватиме майбутніх освітян до більш активного та результативного засвоєння інформації, сприятиме формування цифрових компетентностей.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Ми хочемо зосередити увагу на основних орієнтирах для освітян щодо цифровізації освітнього процесу, що стосується організації майбутньої співпраці з учнями. У контексті зазначеного вважаємо за доцільне зупинитися на важливих діяльнісно-практичних аспектах інтегрування сучасних цифрових інструментів у навчання під час засвоєння майбутніми педагогами-музикантами нових знань, необхідних для якісного виконання практичних завдань, що й визначило мету статті.

Виклад основного матеріалу дослідження.

У сучасному діджиталізованому суспільстві цифрова грамотність є однією з ключових компетентностей учителя музичного мистецтва. Важливим бачиться здатність педагога урізноманітнювати, а саме робити ефективнішим і цікавішим процес офлайн- та онлайн-навчання, у тому числі через створення різноманітних завдань на цифрових платформах.

Поняття цифрової грамотності широко описав американець П. Гілстер у своїй праці «Digital Literacy» («Цифрова грамотність»). Він зазначив, що сучасній особистості має бути притаманна здатність критично засвоювати та використовувати інформацію, одержувану за допомогою комп'ютера у різній формі з широкого діапазону джерел [7].

У Концепції розвитку цифрових компетентностей до 2025 року цифрову компетентність визначено як «динамічну комбінацію знань, умінь і навичок, способів мислення, поглядів, інших особистих якостей у сфері інформаційно-комунікаційних і цифрових технологій, що визначає здатність особи успішно соціалізуватися, провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність із використання таких технологій» [3]. На думку С. Прохорової, «цифрова компетентність є спроможністю

учителя ефективно та результативно використовувати ІКТ у своїй педагогічній діяльності і для свого професійного розвитку» [5, с. 115]. Г. Генсерук і С. Мартинюк трактують цифрову компетентність, як «цифрові навички, що забезпечують готовність і здатність особистості застосовувати цифрові технології впевнено, ефективно, критично й безпечно в усіх сферах життєдіяльності» [2, с. 159].

Найбільш ґрунтовно визначення «цифрової компетентності» подано О. Спіріним та О. Овчаруком в енциклопедичному виданні. Вони розуміють цю дефініцію як: «здатність особистості впевнено та ґрунтовно користуватися засобами цифрових технологій у професійних сферах і працевлаштування, освіти, дозвілля, громадської діяльності, що є життєво необхідними для участі у щоденному соціально-економічному житті» [6, с. 1095].

Підсумовуючи відзначимо, що поняття «цифрова грамотність» і «цифрова компетентність» корелюють між собою і виражають здатність особистості практично інтегрувати в освітній процес сучасне програмне забезпечення, цифрові технології, інтерактивні методи та засоби навчання тощо.

Процес формування цифрової компетентності майбутніх педагогів-музикантів через спільне навчання базується на інтеграції сучасних цифрових технологій у колективну діяльність студентів. Це дозволяє не тільки засвоювати нові знання, а й формувати навички командної роботи, критичного мислення та творчого підходу. Співпраця в навчанні передбачає спільну роботу педагога і здобувачів над завданнями, проектами тощо.

Цифрові технології допомагають нам працювати в синхронному й асинхронному режимах, що особливо стало актуальним під час пандемії та російсько-української війни, коли здобувачі часто змушені навчатися дистанційно. Нині існує безліч інструментів для спільного виконання завдань як в офлайн- так і в онлайн-форматі. Однак, серед великої кількості цифрових платформ досить складно вибрати ті, які допоможуть викладачеві створити по-справжньому інтерактивне середовище електронного навчання. Ми розділили їх на категорії відповідно до поточних навчальних завдань.

Перша категорія – «Інструменти для спільного створення навчального контенту» об'єднує наступні цифрові платформи: iSpring Suite Max, Articulate 360, H5P, Udutu, Easygenerator. Ці інструменти є програмним забезпеченням, яке може використовуватися для створення будь-якого цифрового освітнього контенту. Вони містять низку привабливих функцій, що дозволяє користувачам співпрацювати між собою.

Друга група «Інструменти для діяльності у віртуальному класі» включає платформи Microsoft OneNote, Kahoot, Learning Apps, Cooltrain, Pear Deck. Зазначені сервіси дають можливість спільно працювати групою створюючи значущі та

захоплюючі заходи, в яких можуть брати участь усі здобувачі. Таким чином, викладач залучає у план заняття цифрові гаджети використовуючи переваги сучасних технологій.

Третя група «Інструменти для обміну ідеями» поєднує платформи ConceptBoard, Flip, Insert Learning, Figma, Book Creator, Soundtrap Edu. Першочерговими завданнями цих інструментів для спільної роботи є обмін ідеями, планування в команді та представлення всім навчальної інформації. За допомогою такого програмного забезпечення можна обмінюватися міркуваннями, інформацією та відгуками у візуально привабливий спосіб.

До четвертої групи «Інструменти для організації контенту» належать Padlet, Diigo, Zotero, Symboloo, Renderforest. Це найкращі інструменти для співпраці та навчання. Вони дозволяють організувати та компілювати ресурси для покращення цифрових компетентностей. Викладач і студенти можуть керувати вмістом створюючи таке середовище, в якому учасники освітнього процесу разом працюють над змістом курсу та матеріалами для занять.

П'ята група «Інструменти, що підвищують продуктивність» включає Google Workspace, Notion, iSpring Learn, 360Learning, Docebo, Schoology. Ці платформи сприяють якісній організації роботи на сучасному робочому місці та тісній ефективній співпраці з іншими під час виконання широкого кола завдань. З цих причин онлайн-інструменти продуктивності для спільної роботи стають все більш досконалими та широко використовуваними.

Як бачимо існує безліч інтерактивних платформ для спільного навчання, які сприяють формуванню цифрових компетентностей особистості. Ми ж хочемо запропонувати найбільш використовувані у фаховій підготовці вчителів музичного мистецтва.

Процес підготовки майбутніх педагогів поєднує вивчення ними різних освітніх компонентів, знання з яких необхідні у професійній діяльності. Так, опанування змісту навчальних дисципліни можливе у цікавій інтерактивній формі шляхом візуалізації освітнього контенту через використання цифрових застосунків H5P, Kahoot, LearningApps, Renderforest. Розглянемо їх детальніше.

Kahoot – це ігрова навчальна платформа з великою кількістю забавних вікторин з кількома варіантами відповідей або «кахутів». Їх можна проводити за допомогою відеоконференцій із загальним екраном, в той час як здобувачі відповідають на своїх пристроях. Kahoot інтегрується з Microsoft Teams, тому можна працювати в групах або спільно редагувати тексти. Панель інструментів для викладача пропонує можливість генерування «кахутів» з ПДФ-файлів, синхронізацію з Google

Slides або ж створення «кахутів» за допомогою штучного інтелекту [1]. Зокрема, для того, щоб легко створювати «кахути» можна скористатися вже готовими шаблонами або ж задіяти інтегрований у цю платформу штучний інтелект. Приміром, для узагальнення знань з певної навчальної теми студенти виконують вправу «Quiz» (вікторина) або ж вправу «Мозковий штурм». Здобувачі приєднуються до вікторини за допомогою спеціального коду на власних пристроях і можуть працювати індивідуально або в парах. Таким чином, ця онлайн-платформа проста у використанні, має візуально привабливий інтерфейс, що робить її популярною для спільного навчання.

Плагін H5P дещо відрізняється як інструмент для спільного цифрового навчання. H5P є відкритим кодом і працює у веб-браузері або може бути інтегрований в Moodle. Цифровий застосунок є безкоштовним онлайн-інструментом, який розроблено для розроблення інтерактивного освітнього контенту, підтримує низку цікавих функцій, як-от вікторин та дидактичних ігор, але може бути дещо складним для освоєння. Серед можливостей H5P інструменти для створення інтерактивного відео, завдання «Множинний вибір», «Заповніть пропуски», «Перетягніть слова», «Набір єдиного вибору», «Перетягніть та опустіть», «Правда/неправда», «Позначте слова», «Аудіо». При роботі над відеоконтентом можна додати інтерактивності за допомогою пояснень, додаткових зображень, таблиць, функції заповнення бланка та запитань із варіантами відповідей.

Ще одним ефективним онлайн-інструментом, який використовуємо для спільного навчання і на освоєння якого не потрібно багато часу, є LearningApps. Перевагами цієї платформи є великий вибір шаблонів, можливість додавати медіа та посилання, автоматична перевірка відповідей і зручний конструктор вправ. Створення цифрових освітніх матеріалів на LearningApps можливе за допомогою таких інструментів як: «Знайди пару», «Класифікація», «Просте упорядкування», «Вільна текстова відповідь», «Заповни пропуски», «Вікторина», «Фрагменти зображень», «Аудіо- та відеоконтент», «Пазл», «Скачки», «Кросворд», «Знайди слово», гра «Парочки», «Вікторина з друкуванням» та ін.

Цифровий сервіс Renderforest є черговим інструментом за допомогою якого можна розробляти різноманітний навчальний контент для пояснення нового матеріалу на заняттях. Панель інструментів користувача містить багато можливостей для створення цікавого анімованого змісту за допомогою шаблонів. Приміром, обираємо персонажа для анімації та розпочинаємо створювати сюжет додаючи різноманітні сцени. Далі потрібно вписати українською мовою текст-звернення до студентів, обрати сцену та вставити відео. Для розроблення

навчального матеріалу можна, зокрема, звернутися до вбудованого в цю програму штучного інтелекту, який значно полегшує таку роботу. За допомогою ШІ можливе генерування тексту, відео або ж аудіо супроводу, також конструювання веб-сайтів, створення мультфільмів, логотипів і багато іншого.

Висновки та перспективи подальших розвідок напряму. Підсумовуючи зазначимо, що цифровізація давно стала невід'ємною частиною навчального процесу закладів освіти, тому цифрову грамотність визнано однією з ключових навичок сучасного педагога. Існують універсальні інструменти для спільної роботи в аудиторії та онлайн-навчанні редагування, взаємодії студентів. Деякі з поданих цифрових платформ більше орієнтовані на потреби викладачів і адміністраторів, тоді як інші на навчальну діяльність здобувачів. Вибираючи інструмент, важливо враховувати цілі та поточні завдання, які потрібно вирішити, адже від цього залежатиме ефективне використання того чи іншого цифрового застосунку. Саме тому ми погрупували інструменти так, аби краще можна було обрати ті, які допоможуть викладачеві створити по-справжньому інтерактивне середовище електронного навчання.

Проведене дослідження не вичерпує усіх аспектів окресленої проблематики. Перспективою може стати поглиблене вивчення різноаспектних можливостей використання інших цифрових інструментів в освіті, у тому числі штучного інтелекту.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання: навч.-метод. посіб. Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2021. 64 с.
2. Генсерук Г. Р., Мартинюк С. В. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. Одеса, 2019. Вип. 19. Т. 2. С. 158–162.
3. Концепція розвитку цифрових компетентностей. / Розпорядження Кабінету Міністрів України від 3 березня 2021 р. URL: № 167-р. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#Text> (дата звернення 08.04.2025).
4. Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи / за заг. ред. М. Грищенко. Київ : МОН України, 2016. 34 с.
5. Прохорова С. М. Поняття цифрової компетентності вчителя іноземної мови у світовому освітньому просторі. Вісник Житомирського держ. ун-ту імені Івана Франка. Серія «Педагогічні науки». 2015. Вип. 4. С. 113–116.
6. Спірін О. М., Овчарук О. В. Цифрова компетентність. Енциклопедія освіти. Нац. акад. пед. наук України: 2-ге вид., допов. та перероб. Київ : Юрінком Інтер, 2021. С. 1095–1096.
7. Gilster P. Digital Literacy. New York: Wiley, 1997. 276 p.