

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова

Навчально-науковий педагогічний інститут імені В. О. Сухомлинського

Кафедра музичного мистецтва

«Допущений до захисту»

Завідувач кафедри Оксана СТРИХАР

Стрихар (підпис)

« 8 » грудня 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

на тему:

Формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів
засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва

Виконав: студент 6861м групи

Каберник **Каберник О.М.**
(підпис)

Керівник роботи:

Доцент кафедри музичного мистецтва,

кандидат пед. наук, доцент

Аристова **Аристова Л.С.**
(підпис)

Миколаїв – 2025 р.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
Навчально-науковий педагогічний інститут імені В. О. Сухомлинського

Кафедра музичного мистецтва
Спеціальність 014.13 Середня освіта
(Мистецтво. Музичне мистецтво)
Освітня програма «Середня освіта
(Мистецтво. Музичне мистецтво)»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Гарант освітньої програми
Оксана СТІХАР


(підпис)
“ 15 ” грудня 2025 р.

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

студенту Кабернику Олександр Миколайовичу

1. Тема роботи: «Формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва»

Керівник роботи: канд. пед.н., доцент, Аристова Л. С.

Затверджені наказом ректора № 138-УЧ від «26» листопада 2025 року

2. Термін подання роботи до 10.12.2025 р.

3. Вихідні дані по роботі: вступ, основна частина, висновок, список використаних джерел, додатки.

4. Перелік питань, що належать до розробки (найменування розділів)

Розділ 1. Теоретичні основи формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів

Розділ 2. Експериментальне дослідження формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва

5. Перелік презентаційних матеріалів виконаний в програмі Canva

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис	
		завдання видав	завдання прийняв
Підрозділ 1.1 Інформаційно-комунікативна компетентність (теоретичний огляд поняття)	Аристова Людмила Сергіївна		
Підрозділ 1.2 Інтеграція технологій як основа формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів (теоретичний аналіз моделі SAMR)	Аристова Людмила Сергіївна		
Підрозділ 1.3 Аналіз сучасних цифрових інструментів для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва	Аристова Людмила Сергіївна		
Підрозділ 2.1 Психолого-педагогічні особливості молодшого підліткового віку як основа формування інформаційно-комунікативної компетентності	Аристова Людмила Сергіївна		
Підрозділ 2.2 Стан сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва (за результатами констатувального експерименту)	Аристова Людмила Сергіївна		
Підрозділ 2.3 Практичні рекомендації для вчителів мистецтва щодо використання інтерактивних завдань у навчальному процесі	Аристова Людмила Сергіївна		

7. Дата видачі завдання 20.09.2024

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Терміни виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вивчення літературних джерел з предмету та об'єкту дослідження	вересень 2024	виконано
2.	Розробка розгорнутого плану магістерської роботи та його узгодження з науковим керівником	вересень 2024	виконано
3.	Написання Вступу до кваліфікаційної роботи	листопад 2024	виконано
4.	Написання Розділу 1. Теоретичні основи формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів	березень 2025	виконано
5.	Написання Розділу 2. Експериментальне дослідження формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва	вересень 2025	виконано
6.	Написання загальних висновків до магістерської роботи	жовтень 2025	виконано
7.	Оформлення магістерської роботи згідно з встановленими вимогами (включаючи список використаних джерел та додатки)	листопад 2025	виконано
8.	Подання магістерської роботи науковому керівникові для отримання відгуку	грудень 2025	виконано
9.	Подання магістерської роботи на рецензування та отримання відгуку рецензента	грудень 2025	виконано
10.	Підготовка доповіді та презентації для захисту	грудень 2025	виконано
11.	Передзахист кваліфікаційної роботи	09.12.2025	виконано
12.	Захист кваліфікаційної роботи	26.12.2025	виконано

Студент


(підпис)

Каберник О.М.

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи


(підпис)

Аристова Л.С.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Каберник О.М. Формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва. Кваліфікаційна наукова робота зі спеціальності 014 «Середня освіта», освітньої програми «Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво)». Миколаїв: НУК ім. адм. Макарова. 2025. 107 сторінок.

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні та експериментальної перевірки ефективності використання інтерактивних завдань для формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів на уроках мистецтва. У кваліфікаційній роботі було проаналізовано потенціал цифрових платформ (LearningApps, Kahoot!) через модель інтеграції технологій SAMR та представлено практичні рекомендації для вчителів мистецтва щодо диференційованого використання ІК-платформ.

Ключові слова: інформаційно-комунікативна компетентність, інтерактивні завдання, уроки мистецтва, LearningApps, Kahoot!.

ANNOTATION

Oleksandr Kabernyk. Formation of information and communicative competence of students in grades 5-6 through interactive tasks in art lessons. Qualification Scientific Paper in Specialty 014 "Secondary Education," Educational Program "Secondary Education (Art. Musical Art)." Mykolaiv: Admiral Makarov National Shipbuilding University, 2025. 107 pages.

The goal of the research is the theoretical substantiation and experimental verification of the effectiveness of using interactive tasks for the formation of Information and Communication Competence (ICC) of 5th–6th grade students in Art lessons. In the qualification paper, the potential of digital platforms (LearningApps, Kahoot!) was analyzed through the SAMR technology integration model, and practical recommendations were provided for Art teachers regarding the differentiated use of IC platforms.

Keywords: Information and communication competence, interactive tasks, Art lessons, LearningApps, Kahoot!.

ЗМІСТ

Перелік умовних скорочень	7
Вступ	8
Розділ 1. Теоретичні основи формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів	14
1.1 Інформаційно-комунікативна компетентність (теоретичний огляд поняття)	14
1.2 Інтеграція технологій як основа формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів (теоретичний аналіз моделі SAMR)	29
1.3 Аналіз сучасних цифрових інструментів для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва	34
Висновки до першого розділу	41
Розділ 2. Експериментальне дослідження формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва	44
2.1. Психолого-педагогічні особливості молодшого підліткового віку як основа формування інформаційно-комунікативної компетентності	44
2.2. Стан сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва (за результатами констатувального експерименту)	48
2.3. Практичні рекомендації для вчителів мистецтва щодо використання інтерактивних завдань у навчальному процесі	64
Висновки до другого розділу	78
Висновки	80
Список використаних джерел	85
Додатки	92

Перелік умовних скорочень

ІКК - інформаційно-комунікативна компетентність

ІК-компетентність – інформаційно-комунікаційна компетентність

ІКТ – інформаційно-комунікаційні технології

НУШ – Нова українська школа

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. В умовах військової агресії росії проти України, коли традиційні формати навчання стають недоступними або ускладненими через безпекові ризики, особливо на прифронтових територіях, цифровий простір перетворився з допоміжного інструмента на життєво важливе середовище для освіти, і зокрема, мистецької.

Така зміна парадигми вимагає від учнів закладів загальної середньої освіти не лише пасивного споживання інформації, а й активного, критичного та безпечного використання цифрових технологій для навчання, творчості та комунікації. Саме інформаційно-комунікативна компетентність (ІКК) стає однією з ключових, що відображено в Державному стандарті базової середньої освіти та концепції Нової української школи (НУШ), де вона визначена як наскрізна.

Водночас, уроки мистецтва в 5-6-х класах (інтегрований курс «Мистецтво») мають значний, але часто недооцінений потенціал для формування ІКК. Сучасне мистецтво та культура самі активно інтегрують цифрові технології (digital art, медіа-арт, створення презентацій, відео, колажів), що робить ці уроки практичним майданчиком для застосування цифрових інструментів.

Отже, тема кваліфікаційної роботи **«Формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва»** є досить актуальною.

Теоретичне підґрунтя дослідження становлять праці вітчизняних та зарубіжних науковців, присвячені проблемі компетентнісного підходу та формування ІКК у контексті НУШ: сутність та структура ключових компетентностей (зокрема ІКК) розкриті у працях О. Овчарук, О. Пометун, Н. Морзе та ін.; проблеми впровадження Державного стандарту та концепції НУШ, що актуалізують потребу формування ІКК, висвітлюються в дослідженнях В. Кременя, Л. Гриневич, Н. Бібик; використанню цифрових технологій та інтерактивних методів у навчанні: питання цифровізації освіти,

застосування ІКТ та інтерактивних технологій вивчали Р. Гуревич, М. Жалдак, О. Спирін, методиці викладання мистецтва та естетичному вихованню в умовах цифрового середовища: теоретичні засади мистецької освіти та естетичного розвитку учнів розробляли Л. Масол, О. Рудницька, Г. Шевченко; застосування медіа- та цифрових технологій на уроках мистецтва в контексті розвитку творчості та критичного мислення досліджували Л. Аристова, О. Пасічник, О. Антонова.

Особливості когнітивного та особистісного розвитку 10-12-річних дітей були глибоко вивчені у світовій психології, що формує теоретичну основу для розуміння їхньої готовності до ІКК: дослідження когнітивного розвитку, перехід від стадії конкретних операцій до формальних операцій (починається саме у 12 років), що впливає на здатність підлітків до абстрактного мислення, необхідного для освоєння складних ІК-інструментів (Ж. Піаже), теорія психосоціального розвитку; 5-6-ті класи припадають на перехід від стадії «Працьовитість проти неповноцінності» до «Ідентичність проти змішання ролей», що визначає потребу підлітків у визнанні своїх досягнень, зокрема й у цифровій сфері (Е. Еріксон), концепція «навчання через відкриття» та роль зовнішньої підтримки (скаффолдинг), що є основою інтерактивного навчання (Д. Брунер).

Таким чином, хоча фундаментальні аспекти формування компетентностей та використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) ґрунтовно досліджені в роботах перелічених науковців, комплексне розроблення та експериментальна перевірка ефективності використання інтерактивних завдань (зокрема на базі платформ «LearningApps», «Kahoot!») як засобу формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів саме 5-6-х класів на уроках мистецтва залишається недостатньо висвітленою.

Незважаючи на значний інтерес науковців до проблеми формування компетентностей НУШ, зокрема ІКК, в педагогічній науці залишається недостатньо розробленою проблема конкретної методики та педагогічних умов ефективного використання інтерактивних завдань на уроках мистецтва в 5-6-х класах для цілеспрямованого формування ІКК. Існуючі дослідження

здебільшого стосуються загальних аспектів цифровізації освіти або інших предметних галузей.

Мета дослідження теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність використання інтерактивних завдань для формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів на уроках мистецтва.

Відповідно до мети дослідження, були поставлені **такі завдання**:

- 1) проаналізувати теоретико-методологічні засади формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів в педагогічній літературі;
- 2) конкретизувати сутність, структуру та зміст поняття «інформаційно-комунікативна компетентність» учнів 5-6-х класів;
- 3) визначити та проаналізувати сучасні цифрові інструменти та інтерактивні платформи (зокрема, «LearningApps», «Kahoot!»), придатні для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва;
- 4) розробити критерії, показники та визначити рівні сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів (констатувальний експеримент);
- 5) розробити практичні рекомендації для вчителів мистецтва щодо використання інтерактивних завдань з метою формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів.

Об'єктом дослідження є процес формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва (інтегрованого курсу «Мистецтво»).

Предметом дослідження є засоби використання інтерактивних завдань для розвитку інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів на уроках мистецтва.

Наукова новизна кваліфікаційної роботи полягає у розробці практичних рекомендацій для вчителів інтегрованого курсу «Мистецтво» 5-6-х класів щодо використання інтерактивних завдань з метою формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів.

При написанні кваліфікаційної роботи було використано комплекс теоретичних та емпіричних методів: *теоретичні* – аналіз, синтез, порівняння, узагальнення для вивчення філософської, психолого-педагогічної, мистецтвознавчої та методичної літератури з проблем компетентнісного підходу, формування інформаційно-комунікативної компетентності, використання інтерактивних та цифрових технологій у навчанні, а також для уточнення сутності понять «компетентність», «інформаційно-комунікативна компетентність», «інформаційно-комунікативна компетентність учнів 5-6-х класів»; конкретизація та абстрагування для визначення структури, змісту та критеріїв сформованості ІКК учнів 5-6-х класів; *емпіричні методи* - використовувалися для збору фактичного матеріалу, оцінки ефективності розробленої методики: педагогічне спостереження (пряме, опосередковане) – за навчально-пізнавальною діяльністю учнів на уроках мистецтва для виявлення рівня сформованості їхньої ІКК; опитування (анкетування, бесіди) – серед учнів 5-6-х класів та вчителів мистецтва для з'ясування стану використання інтерактивних завдань та ставлення до цифрових інструментів у освітньому процесі; діагностичні методи (тестування, контрольні зрізи) – для визначення початкового рівня сформованості ІКК згідно з розробленими критеріями та показниками; педагогічний експеримент (констатувальний) – для експериментальної перевірки ефективності розробленої методики використання інтерактивних завдань для формування ІКК учнів 5-6-х класів на уроках мистецтва; *методи математичної статистики* - використовувалися для кількісної та якісної обробки отриманих емпіричних даних.

Етапи і база дослідження. Дослідження проводилося протягом 2024 – 2025 років та охоплювало декілька етапів.

На першому етапі (*діагностико-констатувальному*) (2024-2025 рр.) було здійснено аналіз праць з проблеми дослідження, виділено об'єкт та предмет, визначено мету, завдання дослідження; розроблено методологічну базу дослідження, вивчався педагогічний досвід з цього питання у Миколаївському

ліцеї №34, складено програму дослідно-експериментальної роботи, розроблено анкети для учнів, проводився констатувальний експеримент.

На другому етапі дослідження (*підсумково-узагальнюючому*) (вересень-листопад 2025р.) проведено аналіз та узагальнення результатів експериментальної роботи; розробка практичних рекомендації для вчителів мистецтва щодо використання інтерактивних завдань з метою формування інформаційно-комунікаційної компетентності учнів.

Упровадження результатів магістерського дослідження здійснено у практику освітнього процесу Миколаївського ліцею №34 (довідка № 130 від 14.10.2025 р.).

Апробація результатів дослідження та публікації: основні положення та результати дослідження доповідалися та обговорювалися на 6-й Всеукраїнській науково-практичній конференції «Сучасні інформаційні технології в освіті і науці» (м. Умань, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, 14-15 листопада 2024 р.), Всеукраїнському науково-практичному семінарі «Мистецька освіта в епоху цифрових технологій: виклики та перспективи» (м. Миколаїв, Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова, 17-18 квітня, 2025 р.).

Публікації. Основні наукові результати дослідження відображено у 1 публікації автора, у зарубіжному виданні країн ЄС, що входить до міжнародної наукової бази даних Copernicus: VIII INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE «MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES AND INNOVATIVE METHODS» (Seville, Spain, 25-28 лютого 2025 р.), 3 тез у збірниках матеріалів: VI Всеукраїнської науково-практичної конференції «СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ І НАУЦІ» (м. Умань, 14-15 листопада 2024 р.), збірнику наукових доповідей здобувачів вищої освіти кафедри Музичного мистецтва «МИСТЕЦЬКА ОСВІТНЯ ГАЛУЗЬ: МЕТОДИКИ І ТЕХНОЛОГІЇ» (м. Миколаїв, ННП імені В. О. Сухомлинського НУК імені адмірала Макарова, 17-18 квітня 2025 р.), збірнику «Магістерські читання» (м. Миколаїв, листопад 2025 р.).

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (63 найменування), додатків (5). Загальний обсяг магістерської роботи становить 107 сторінок, з них основного тексту 83 сторінки. Презентація роботи виконана в програмі Canva на 14 слайдах.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ

1.1 Інформаційно-комунікативна компетентність (теоретичний огляд поняття)

Одним із основних напрямків сучасної освітньої політики багатьох держав є компетентнісний підхід до освітнього процесу. Він є фундаментом національних рамок кваліфікацій як України, так і інших країн. Попри це, питання визначення самого поняття компетентності все ще викликає чимало дискусій, і для усунення розбіжностей необхідний аналіз документів, що трактують це поняття.

Розглянемо термін «компетентність», адже він є багатограним і широко використовується в різних сферах, включаючи освіту, психологію та управління.

Відповідно до матеріалів словника іншомовних слів термін «компетентність» (від лат. *competens* (*competentis*) відповідний, належний) трактується як поінформованість, обізнаність або авторитетність [33, с. 282].

Компетентність, як якість, відповідає значенню слова «компетентний», що передбачає:

- наявність достатнього рівня знань у певній галузі; добру обізнаність з чимось; розуміння; кваліфікованість, яка базується на знаннях;
- наявність певних повноважень; право та здатність приймати рішення або діяти (український словник) [34, с. 250].

Отже, компетентність часто визначається як здатність застосовувати знання, навички та ставлення для ефективного виконання завдань або ролей. Цей термін виходить за рамки простого володіння знаннями, наголошуючи на здатності діяти та досягати результатів.

Так, Девід Макклелланд, американський психолог, автор теорії потреб, відомий своїми дослідженнями в галузі компетентностей, особливо в контексті

професійної діяльності, наголошував на важливості виявлення компетентностей, які прогнозують успішне виконання роботи [55].

Річард Боятзіс, професор психології, експерт у сфері емоційного інтелекту зміни поведінки та компетентності, розробив модель компетентностей, яка включає технічні, когнітивні та соціальні компетентності [38].

Лайл М. Спенсер молодший і Сігне М. Спенсер, незалежні експерти з розвитку компетентностей, зробили значний внесок у розвиток методології компетенцій, зокрема в контексті управління людськими ресурсами [62].

На початку 2000-х років у міжнародних колах стартували дослідження, присвячені компетентнісному підходу. На думку таких дослідників, як Б. Юсеф та М. Дагмані (2008 р.), цей підхід має тісний зв'язок із потребами ринку праці. Роботодавці вважають компетентною таку людину, яка, незалежно від професійної сфери, може якісно виконувати визначені ролі. Дослідники пояснюють компетентність як «сукупність здатностей, навичок, знань, ставлень, що необхідні для оптимального виявлення у своїй професії або продуктивній ролі в житті».

Для кращого розуміння відмінностей у використанні освітніх термінів, у 2004 році Європейський центр розвитку та професійного навчання (CEDEFOP) опублікував європейський багатомовний глосарій. Метою цього документа було визначення ключових термінів, які є важливими для спільного розуміння сучасної освітньої політики у сфері професійної підготовки в Європі. У глосарії, наприклад, термін «навички» визначається як «знання та досвід, що необхідні для виконання специфічних завдань та роботи», тоді як «компетентність» описується як «доведена здатність застосовувати знання, навички, особистісні, соціальні та/або методологічні здатності у роботі та навчанні, а також у професійному та особистісному розвитку» [45, 23-24]. Глосарій, заснований на основних документах Європейської Комісії, уточнює, що компетентність - це здатність застосовувати навчальні досягнення відповідно до певного контексту, будь то освіта, робота чи особистісний і професійний розвиток. Компетентність охоплює не лише когнітивні складові, а й функціональні аспекти (зокрема

технічні навички), особистісні якості (включаючи соціальні та організаційні вміння) і етичні цінності.

Європейська рамка ключових компетенцій для навчання протягом усього життя [32] визначає вісім ключових компетентностей, необхідних для успішного життя та роботи в сучасному суспільстві: 1) спілкування рідною мовою; 2) володіння іноземними мовами; 3) математична компетентність та компетентність у науці й технологіях; 4) цифрова компетентність; 5) вміння навчатися; 6) соціальні та громадянські компетентності; 7) ініціативність та підприємництво; 8) культурна обізнаність і самовираження (Європейська Комісія, 2007) [40].

Головні риси ключових компетентностей включають їхню багатофункціональність, універсальність, віднесення до ментальної діяльності високого рівня та багатовимірність. Ключові компетентності являють собою багатогранну структуру, яка стосується змісту освітніх стандартів і є систематизованим комплексом якостей особистості. Вони дають змогу ефективно брати участь у різних сферах суспільного життя, сприяють якості суспільства та особистому успіху й можуть бути реалізовані у різних життєвих контекстах. Вони носять наскрізний характер і повинні формуватися у процесі навчання через усі дисципліни та виховні заходи.

Моніторинг рівня оволодіння ключовими компетентностями має важливе значення для оцінки ефективності освітніх систем. Тому вони включені до міжнародних досліджень, таких як TIMSS, PISA, Information Technology in Education Study та інші, а також є частиною поточного оцінювання навчальних досягнень.

Одним із ключових теоретичних узагальнень, які виникли під час обговорення поняття ключових компетентностей, стало визначення, запропоноване представниками Організації економічного співробітництва та розвитку (OECD) у межах проєкту «Відбір та визначення компетентностей». Було виділено три категорії ключових компетентностей, що слугували концептуальною основою: автономна діяльність, інтерактивне використання

засобів і здатність функціонувати у соціально різнорідних групах. Ця класифікація встановлює критерії, на основі яких формуються основні переліки ключових компетентностей. Водночас зазначається, що інтерактивне використання засобів є надзвичайно важливою над-категорією, що безпосередньо пов'язана з інформаційно-комунікаційними технологіями, хоча й інші категорії також перетинаються з цією сферою.

Термін «ключові компетентності» (OECD) використовується для позначення тих, що дають змогу індивіду ефективно функціонувати в багатьох соціальних сферах, сприяють підвищенню якості суспільного життя та забезпечують особистий успіх у різноманітних контекстах. Ключові компетентності складають основу для розробки комплексу знань, умінь, навичок, цінностей і ставлень, необхідних для навчання та життєвої діяльності. Ця рамка вплинула на розвиток концепції компетентності в освіті.

Ключовими аспектами компетентності визначають:

- 1) знання (теоретичні та практичні знання, необхідні для виконання завдань);
- 2) навички (вміння застосовувати знання для виконання конкретних дій);
- 3) ставлення (цінності, переконання та мотивація, які впливають на поведінку);
- 4) здатність (вміння адаптуватися до нових ситуацій та вирішувати проблеми).

Таким чином, фокус на компетентнісний підхід дозволив освітянам виділити ключові компетентності - найважливіші та найбільш інтегративні, що сприяють успішності в житті, поліпшенню якості суспільних інститутів та відповідають потребам різних сфер діяльності. Цю думку підтримують такі дослідники, як Дж. Равен, Л. Салганік, Д. Рікен, У. Мозер, М. Спектор та інші. В Україні питання компетентнісного підходу відображено у працях О. Савченко, О. Пометун, В. Бикова, О. Спіріна, О. Овчарук, О. Локшиної та інших.

Так, О. Савченко розглядає компетентнісний підхід як основу для проєктування змісту та технологій навчання в початковій школі. Науковиця акцентує увагу на формуванні ключових компетентностей (читацька, комунікативна, математична) як засобі гармонійного розвитку особистості учня та підготовці його до життя.

О. Пометун є однією з провідних розробниць технології формування компетентностей, яка підкреслює, що компетентнісний підхід реалізується через інтерактивні методи навчання (дискусії, ситуаційні завдання, проєкти), які перетворюють знання на вміння діяти в реальних життєвих ситуаціях. Її роботи деталізують структуру громадянської компетентності.

Компетентнісний підхід у контексті інформатизації освіти висвітлено в працях В. Бикова та О. Спіріна. В. Биков зосереджується на формуванні ІКТ-компетентності (здатності ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні засоби для розв'язання навчальних і професійних завдань) та моделюванні освітнього середовища, а О. Спірін акцентує на проблемах професійної компетентності педагогів в умовах використання цифрових засобів навчання.

Аналіз міжнародного досвіду впровадження компетентнісного підходу (зокрема, досвіду ЄС та ОЕСР) проводили такі вчені як О. Овчарук та О. Локшина. Науковці займалися адаптацією та гармонізацією переліку ключових компетентностей (таких як вміння вчитися, соціальна, культурна компетентності) відповідно до українських реалій та європейських стандартів. Їхні праці надають теоретичне обґрунтування для визначення, вимірювання та оцінювання сформованості компетентностей учнів.

У рамках нашого дослідження, визначаємо поняття «компетентність» як *динамічну та складну концепцію, яка охоплює широкий спектр знань, навичок, ставлень та здібностей*. Її розуміння є важливим для ефективного навчання, професійного розвитку та особистісного зростання.

У епоху стрімкого розвитку інформаційних технологій, коли цифрова грамотність стає невід'ємною частиною життя, особливої актуальності набуває питання формування та розвитку інформаційно-комунікаційної компетентності та, в умовах викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 5-6-х класах, *інформаційно-комунікативної компетентності особистості*.

Розглянемо поняття «інформаційно-комунікаційної компетентності», аналіз якої є важливим для нашого дослідження. ІК-компетентність - це

комплексна якість, що поєднує в собі знання, вміння та навички ефективної роботи з інформацією, є ключовим фактором успішної соціалізації, професійної реалізації та саморозвитку в сучасному інформаційному суспільстві.

У Державному стандарті базової середньої освіти визначено ІК-компетентність як одну з ключових компетентностей здобувачів освіти 5-11 класів, «інформаційно-комунікаційна компетентність - здатність учня використовувати інформаційно-комунікаційні технології та відповідні засоби для виконання особистісних і суспільно значущих завдань» [8]. Звернемося до поняття «інформаційно-комунікаційні технології».

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), мають потужний вплив на освітній процес та розвиток школярів. Дефініція «інформаційно-комунікаційні технології» є широкою і охоплює різноманітні технології, що використовуються для обробки, зберігання, передачі та поширення інформації.

Американські науковці – Мануель Кастельс, відомий своїми дослідженнями в галузі інформаційного суспільства та впливу ІКТ на соціальні та економічні процеси [39]; Еверетт Роджерс, розробив теорію дифузії інновацій, яка пояснює, як нові технології, включаючи ІКТ, поширюються в суспільстві [60]; Організація економічного співробітництва та розвитку (ОЕСР / OECD) проводить дослідження та публікує звіти про вплив ІКТ на різні аспекти суспільства, включаючи освіту, економіку та соціальну політику [57] розглядають ІКТ як сукупність технологічних інструментів і ресурсів, що використовуються для створення, розповсюдження, зберігання та управління інформацією. Зазначаючи, що цей термін охоплює широкий спектр технологій, включаючи комп'ютери, програмне забезпечення, мережі, телекомунікації та інші цифрові засоби. ІКТ розглядаються як інструменти, що сприяють ефективній комунікації та обміну інформацією, вони також використовуються для автоматизації процесів, підвищення продуктивності та створення нових можливостей.

Впровадження ІКТ у сферу освіти спричинило ряд реформ, зокрема створення освітніх мереж, нових підходів і засобів навчання, а також впровадження й поширення сучасних педагогічних методик.

Сучасні інформаційно-комунікаційні технології й засоби стають дедалі зручнішими у використанні, дозволяють зберігати великі обсяги інформації та даних, і спрямовані на те, щоб люди якомога швидше могли інтегрувати їх у свої освітні, професійні завдання й організацію дозвілля. Хмарні технології, які спрощують доступ до інформації та даних для громадян, забезпечують можливість швидко й ефективно удосконалювати виробничі процеси, навчання, професійний і особистісний розвиток, включно з розвитком освітньої системи. При цьому важливою умовою є володіння необхідним рівнем компетентності в галузі ІКТ.

Однією з основних навичок учнів, вчителів та інших педагогів є здатність орієнтуватися у світі ІКТ, використовувати їх відповідно до актуальних потреб, розвиватися і підвищувати якість життя. Формування інформаційно-комунікативної компетентності як учнів, так і педагогів, що є ключовими учасниками освітнього процесу, нині є пріоритетом у системах освіти економічно розвинутих країн. У нашій країні активно впроваджуються нові стандарти, освітні програми та навчально-методичні матеріали у сфері ІКТ. Зокрема, реалізуються державні ініціативи - «Сто відсотків», «Інформатизація освіти», що впроваджуються у контексті євроінтеграційних процесів і глобалізації, а також сприяють впровадженню ІКТ у освітній процес. Серед важливих наукових питань особливе місце посідає забезпечення можливості використання ІКТ учнями та вчителями відповідно до потреб освітньої системи в цілому.

Інтеграція ІКТ у освітній процес нерозривно пов'язана із сучасними педагогічними підходами, формами і методами навчання. У науковій літературі поряд з терміном «інформаційно-комунікаційна компетентність» застосовуються терміни «цифрова компетентність», «цифрова грамотність» (ЄС), «електронна компетентність» (е-компетентність) (Дж. Романі) [61] та інші.

Питання назви цієї компетентності все ще залишається предметом обговорень. Проаналізуємо дану дефініцію та дамо уточнення відповідно до підходів вітчизняних і зарубіжних науковців у рамках компетентнісного підходу до освіти у світовому масштабі.

У дослідженні «Цифрова компетентність на практиці: рамковий аналіз», яке було опубліковане Європейською Комісією, зазначається, що згідно з Європейськими рекомендаціями (2006 р.), цифрова компетентність є однією з ключових для навчання впродовж життя в країнах Європейського Союзу. Вона визначається як здатність ефективно, критично і творчо використовувати інформаційно-комунікаційні технології для досягнення цілей у сфері роботи, навчання, дозвілля, соціальної участі та інтеграції. Така компетентність є трансверсальною, тобто вона сприяє розвитку інших важливих компетентностей, пов'язаних з мовами, математикою, здатністю вчитися, культурною обізнаністю тощо. Ці навички, що належать до «компетентностей 21 століття», необхідні для всіх громадян, аби забезпечити їхню активну участь у соціальному житті та економічному розвитку [46, с.1].

Інформаційно-комунікаційну компетентність науковці трактують як сукупність знань, вмінь та ставлень, які застосовуються для роботи з інформаційними та комунікаційними системами (Б. Юссеф та М. Дагмані). Це охоплює використання різноманітних засобів, таких як веб-дизайн, створення презентацій, робота з графічними програмами, доступ до матеріалів онлайн-бібліотек, робота з веб-браузерами та програмами, наприклад, Word тощо [57].

ІК-компетентність належить до категорії інтерактивного використання засобів, у якій виокремлено такі ключові компетентності як здатність інтерактивно використовувати мову, символи, тексти, здатність оперувати знаннями (інформаційна грамотність); здатність впроваджувати (нові) інтерактивні технології.

В українській педагогічній науці поняття «інформаційно-комунікаційні компетентності» розроблялося низкою вчених, які досліджували її структуру, зміст, методологію формування та оцінювання, особливо у контексті

цифровізації освіти. Дослідження, присвячені розкриттю поняття інформаційно-комунікаційної компетентності, представлені у працях В. Вембра, А. Гуржія, О. Кузьминської, Н. Морзе, О. Овчарук, О. Спіріна та інших науковців.

Так, В. Вембер досліджував проблеми теоретико-методологічного забезпечення використання ІКТ у навчанні, акцентував увагу на дидактичних можливостях комп'ютерних технологій та їхньому впливі на зміст і методи викладання у різних ланках освіти [5].

Праці А. Гуржія присвячені системному впровадженню ІКТ в освітній процес. Науковець розглядає ІК-компетентність як ключову складову професійної підготовки педагога та досліджує проблеми формування цієї компетентності в майбутніх вчителів [7].

О. Кузьминська досліджує компоненти ІК-компетентності (технічний, інформаційний, комунікативний) та розробляє методики їхнього формування в умовах вищої школи. Її роботи стосуються також питань електронного навчання (e-learning) та його ефективності [13].

Н. Морзе є однією з провідних розробниць стандартів та моделей ІК-компетентності в Україні. Науковиця деталізує структуру цієї компетентності, розглядаючи її як інтегративну якість особистості. Приділяє значну увагу питанням безпеки в цифровому середовищі та використанню хмарних технологій для організації освітнього процесу [14].

О. Овчарук досліджує методологічні основи компетентнісного підходу, аналізуючи міжнародні рамкові документи, розглядає ІК-компетентність як одну з ключових і вивчає її зв'язок з іншими наскрізними компетентностями, адаптуючи європейські моделі до української освітньої системи [16].

О. Спірін досліджує проблеми формування та розвитку професійної компетентності вчителів, зокрема їхню готовність до використання новітніх ІКТ-засобів у навчальній діяльності, розглядаючи ІК-компетентність як основу для підвищення кваліфікації педагогічних кадрів [35].

Таким чином, науковці сформували цілісне бачення ІК-компетентності, охопивши її структуру, критерії оцінювання, методологію формування на різних рівнях освіти та використання в професійній діяльності.

У збірнику наукових праць «Основи стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України» підкреслено, що ІК-компетентність є результатом різнобічних людських здібностей і містить такі компоненти:

- здатності й уміння (отримувати інформацію з різноманітних джерел у зрозумілому вигляді, працювати з інформацією різного типу, критично оцінювати дані, використовувати інформаційно-комунікаційні технології у професійній діяльності);
- знання (специфіки інформаційних потоків у відповідній галузі, основ ергономіки та безпеки інформації, функціональних можливостей ІКТ);
- практичні навички роботи з комп'ютерною технікою та ІКТ;
- ставлення до використання ІКТ, включаючи відповідальну соціальну взаємодію та етичну поведінку (О.В. Овчарук, О.М. Спирін) [4, 46-48].

Згідно з думкою вітчизняних та зарубіжних експертів (В. Бикова, Н. Гендиної, С. Зайцевої, Н. Морзе, Ф. Уварова, Р. Райса, М. Мак Креді, Ш. Чанга та ін.), значення ІК-компетентності як ключової компетентності зросло завдяки численним міжнародним дослідженням, які проводяться для порівняння освітніх систем та їхньої ефективності [57, 4, 46].

Завдяки різним підходам до трактування поняття, дослідження «Стратегії для просування та розвитку е-компетентності серед майбутнього покоління професіоналів: європейські та міжнародні підходи», проведене на базі Університету Мехіко, презентує узагальнений погляд науковців. Основні дискусії з цього питання відбувалися в контексті розробки стратегічних документів різними міжнародними організаціями, зокрема Міністерством освіти штату Онтаріо (Канада) (Ontario Ministry of Education and Training, 1989), CEDEFOP (2004), OECD (2007), UNESCO (2008), Вестта (2009) тощо. На думку дослідника Дж. Романі, зміст е-компетентності складається з п'яти понять: е-

обізнаності, технологічної грамотності, інформаційної грамотності, цифрової грамотності та медіаграмотності [48]. Він також зазначає, що поняття «е-компетентність», «цифрова компетентність» та «інформаційно-комунікаційна компетентність» у його дослідженні використовуються як синоніми, що підкреслює дискусійний характер цих термінів [48, 5].

Так, розбіжності у визначенні поняття, пов'язані із формуванням та використанням у сфері ІКТ, залежать від контексту, в якому вони застосовуються. Наприклад, звіти Організації економічного співробітництва та розвитку вказують, що нечіткість у термінології пояснюється різним використанням понять для позначення сфери ІКТ залежно від рівня розвитку суспільства та економіки, таких як нова економіка, е-економіка, ІКТ-сектор тощо. Це демонструє, що дані терміни змінюються відповідно до контексту їхнього застосування.

У міжнародних освітніх системах у межах поняття ІКК часто виділяють такі складові: цифрову грамотність, технологічну грамотність, інформаційно-технологічну грамотність, інформаційно-комунікаційно-технологічну компетентність, а також ІКТ-навички та інші.

Одним із важливих понять, яке використовується поряд із ІК-компетентністю в міжнародних колах, є цифрова грамотність, вона широко представлена в міжнародних документах і освітніх стандартах багатьох країн. Цифрову грамотність розглядають як характеристику, яка притаманна компетентності. Вона включає не лише традиційне значення грамотності, а й здатність формувати судження та проявляти власну позицію під час використання ІКТ [62]. Це визначення підкреслює, що цифрова грамотність охоплює не тільки знання і навички, а й особистісні та ціннісні якості, які формуються в процесі навчання.

На рівні вчителя цифрова грамотність включає такі вміння як визначати завдання та пропонувати шляхи їх вирішення, знаходити необхідну інформацію (відомості та дані), оцінювати отриману інформацію з огляду на цілі аудиторії, створювати власні рішення, презентувати та обговорювати свої методи й

результати вирішення проблем. У свою чергу, для учня цифрова грамотність передбачає здатність до визначення, знаходження, оцінювання, створення, комунікації (спілкування).

Як свідчить попередній аналіз, інформаційно-комунікаційна компетентність є однією з ключових компетентностей, що визначені стратегічними міжнародними документами. Вона багатифункціональна, інтегрована й може застосовуватися у різних життєвих контекстах. Інформаційно-комунікаційна компетентність - це здатність працювати індивідуально або в команді, використовуючи інструменти, ресурси, процеси та системи, які забезпечують доступ до інформації (даних і відомостей) через різноманітні медіа ресурси. Вона також включає здатність оцінювати таку інформацію, застосовувати її для вирішення проблем, комунікації, створення обґрунтованих рішень, розробки продуктів і систем, а також для отримання нових знань. Узагальнюючи дискусійні аспекти щодо інформаційно-комунікаційної компетентності, зазначимо, що це поняття продовжує розвиватися. Дослідження вітчизняної освіти часто орієнтовані на суб'єктивні потреби, що впливає на визначення характеристик ІКК. Залежно від цілей і тематики власних наукових розробок, дослідники можуть звужувати або розширювати межі цього поняття, відповідно адаптуючи його до своїх потреб.

Інформаційно-комунікативна компетентність (ІКК) є більш вузьким поняттям, яке охоплює навички спілкування (комунікації) та взаємодії за допомогою цифрових засобів, зосереджується на здатності ефективно передавати та отримувати повідомлення, спілкуватися в мережі та дотримуватися етики цифрової комунікації.

Оскільки ІКК компетентність є невід'ємною складовою ширшої ІКК, її дослідження в українській педагогіці здійснюється через аналіз комунікаційно-соціального аспекту цифрової компетентності.

Питання формування комунікативних навичок у цифровому середовищі широко досліджувались вітчизняними та зарубіжними науковцями, які займалися загальними проблемами ІКК, але виокремлювали комунікативний компонент.

Так, Н. Морзе досліджувала структуру ІКК, де комунікативна складова є ключовою, фокусуючись на технологіях спільної роботи та організації віртуальної взаємодії. В роботах О. Пометун, присвячених формуванню громадянської компетентності, значна увага приділяється здатності учнів до спілкування та конструктивної взаємодії через сучасні медіа та цифрові платформи. О. Овчарук, аналізуючи міжнародні рамки, виділяє і досліджує соціально-комунікативний аспект ІКК – вміння спілкуватися, співпрацювати та дотримуватися етики в цифровому просторі. Роботи науковців В. Бикова та С. Спіріна, присвячені ІКТ в освіті, розглядають питання мережевої взаємодії та професійного спілкування педагогів і студентів за допомогою інформаційних технологій.

Основні міжнародні дослідження зосереджені не стільки на вузькому терміні «інформаційно-комунікативна компетентність», скільки на її інтеграції в ширші рамкові моделі цифрової компетентності, де комунікація є одним із базових доменів.

Так, Рубен Пуентедура в моделі SAMR зазначив, що хоча модель фокусується на технології, вона побічно описує ІКК, рівень «Переосмислення (R)» вимагає спільної комунікації та взаємодії для створення нових, мережевих завдань (наприклад, спільних блогів чи відеоконференцій). Пол Гілстер, досліджуючи цифрову грамотність, ще в 90-х рр. акцентував на здатності ефективної комунікації та оцінки інформації в електронному середовищі. Девід Уайт та Елісон Літтлджон в своїх дослідженнях цифрової ідентичності та мережевої грамотності, досліджували, як індивіди спілкуються, взаємодіють та будують свою репутацію (ідентичність) у цифрових мережах, що є серцевиною інформаційно-комунікативної компетентності.

Міжнародні рамки не просто визначають, що таке ІКК, а й структурують її наступним чином: 1) за Європейською рамкою цифрової компетентності (розробники Спільний дослідницький центр Європейської Комісії). Це найбільш визнаний стандарт, який виділяє окрему область «Комунікація та співпраця», яка є прямим відповідником ІКК. Складовими елементами є взаємодія за допомогою

цифрових технологій, спільне використання інформації та контенту, мережевий етикет та нетикет, управління цифровою ідентичністю. 2) Модель ISTE Стандарт для студентів (учнів) (розробники Міжнародне товариство з технологій в освіті (ISTE)). Данна модель визначає ІКК через стандарти «Цифровий громадянин» та «Глобальний співробітник». Ці стандарти вимагають від студентів (учнів) вміння етично, відповідально та конструктивно спілкуватися та працювати в цифрових командах.

Таким чином, міжнародні дослідження розглядають інформаційно-комунікативну компетентність як соціально-етичний та інтерактивний домен цифрової грамотності, необхідний для ефективної участі у глобальному суспільстві.

З огляду на те, що інформаційно-комунікативна компетентність охоплює навички спілкування та взаємодії за допомогою цифрових засобів, визначаємо її структуру як інтегративне утворення, що включає наступні компоненти:

- 1) Когнітивно-комунікативний компонент (знання). Знання про інструменти комунікації, розуміння функціоналу платформ і сервісів, що забезпечують ефективну взаємодію (месенджери, електронна пошта, Kahoot!, LearningApps); розуміння правил етики, розуміння норм етичної поведінки в мережі (нетикету) та наслідків некоректної комунікації.
- 2) Операційно-комунікативний компонент (уміння та дії). Уміння спілкуватися, здатність ефективно передавати та отримувати повідомлення через цифрові канали; уміння взаємодіяти, здатність працювати в команді та співпрацювати з використанням цифрових інструментів для виконання спільних завдань; уміння створювати спільні продукти, застосування інструментів для спільного створення контенту (презентацій, інтерактивних завдань).
- 3) Ціннісно-етичний компонент (ставлення). Усвідомлення значущості співпраці, мотивація до безпечного та творчого використання технологій для спільної діяльності; готовність до співпраці,

готовність активно взаємодіяти з учасниками освітнього процесу (вчителем, однолітками) та дотримуватися етичної поведінки при цьому.

Таким чином, ІКК виділяється як сукупність знань, умінь та ціннісних орієнтацій, які забезпечують соціально-етичну ефективність особистості в цифровому навчальному просторі.

На основі узагальнюючих визначень науковців, *визначаємо інформаційно-комунікативну компетентність (ІКК) як здатність особистості (учня) ефективно і етично здійснювати спілкування та взаємодію у віртуальному навчальному просторі, використовуючи для цього цифрові інструменти (ІКТ). Інформаційно-комунікативну компетентність учнів 5-6-х класів - це здатність здійснювати ефективне та етичне спілкування і співпрацю з учителем та однолітками в освітніх цілях, використовуючи для цього базові цифрові інструменти та платформи (месенджери, електронну пошту, навчальні платформи), а також взаємодіяти в малій групі при створенні простих цифрових продуктів, дотримуючись при цьому етичної поведінки в мережі.*

У контексті уроків мистецтва з використанням онлайн-платформ (LearningApps, Kahoot!), ІКК проявляється як зосередження на соціальних аспектах ІКТ, а саме: комунікація (здатність брати участь у спільних інтерактивних активностях (вікторинах) та коректно реагувати на змагальний елемент у цифровому форматі, швидко обробляючи та відповідаючи на візуальну та текстову інформацію); взаємодія і співпраця (здатність працювати в команді над створенням, обговоренням та обміном цифровими навчальними продуктами); етика та культура спілкування (дотримання правил мережевого етикету та ввічливості під час обговорення творів мистецтва чи групової роботи через цифрові канали).

Таким чином, дослідження інформаційно-комунікативної компетентності є важливим на сучасному етапі розвитку освіти, її формування забезпечує готовність учнів ефективно функціонувати, навчатися та працювати в умовах тотальної цифровізації суспільства та економіки. Важливим є наукове

обґрунтування методик та технологій формування ІКК на уроках мистецтва, які відповідають вимогам Нової української школи та європейським рамкам компетентностей. Впровадження технологій та розвиток ІКК дозволяє індивідуалізувати освітній процес, адаптуючи його до потреб і темпу кожного учня. Таким чином, якісне формування ІКК потребує не лише теоретичного визначення, а й практичних моделей інтеграції технологій у освітній процес.

1.2 Інтеграція технологій як основа формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів (теоретичний аналіз моделі SAMR)

Інтеграція технологій – це ефективне використання технологічних ресурсів (інтернету, комп'ютерів, смартфонів, мобільних пристроїв, додатків тощо) для покращення та підтримки навчання вчителів та учнів [42]. Успішна інтеграція технологій відбувається, коли їх використання є рутинним та прозорим, легкодоступним, готовим до використання за потреби та підтримує навчання та досягнення цілей учнів [42]. Розуміння вчителем того, як найкраще впроваджувати технології під час навчання, є невід'ємною частиною досягнення позитивних результатів в інтеграції технологій. Учні більш залучені, коли використання технологій є інстинктивною та постійною частиною навчального середовища, що дозволяє їм глибше зрозуміти концепції, що викладаються. Однак бар'єри для інтеграції технологій негативно впливають на її переваги та практику вчителів, і адміністрація округу повинна враховувати цей аспект використання технологій. SAMR – це модель, що базується на дослідженнях, які використовуються для підтримки інтеграції технологій.

Модель SAMR, розроблена Рубеном Пуентедурою у 2009 році [58], є ефективним засобом для оцінки та впровадження технологій у навчальному середовищі. Вона допомагає вчителям визначати ступінь інтеграції цифрових інструментів у освітній процес [49]. Чотири рівні моделі - Заміна (Substitution), Доповнення (Augmentation), Модифікація (Modification) та Перевизначення

(Redefinition) - відображають різні етапи адаптації технологій у класі та їхню роль у навчанні [51].

SAMR представлена у формі вертикальної схеми (Рис.1.1.), яка дозволяє вчителям поступово переходити від простого використання технологій до їх глибокої інтеграції [49]. Модель складається з двох основних груп: «Удосконалення» та «Трансформація» [51]. До першої групи належать рівні Заміни та Доповнення, які спрямовані на оптимізацію традиційних освітніх інструментів за допомогою технологій [51]. Друга група - Модифікація та Перевизначення - орієнтована на глибинні зміни у освітньому процесі, які не могли б бути реалізовані без цифрових інструментів.

Рис.1.1. Модель SAMR



Як зазначають Кромптон і Берк, рівень Заміна передбачає використання технології для виконання традиційного завдання, не змінюючи його сутності. Доповнення сприяє значному вдосконаленню освітнього процесу шляхом

розширення його можливостей за рахунок технологій. Модифікація передбачає перепроєктування освітньої діяльності через цифрові інструменти. Рівень Перевизначення дозволяє створювати принципово нові навчальні завдання, які можливі лише завдяки сучасним технологічним рішенням.

Отже, SAMR є не просто моделлю для оцінки впливу технологій, а й інструментом розвитку освітнього процесу, що сприяє переходу від традиційного викладання до інноваційного освітнього середовища.

Структура SAMR демонструє свій практичний потенціал через конкретні приклади його застосування. Оскільки існують різні варіації моделі, найбільш точне її розуміння можливе через аналіз ключових рівнів, які вона включає. Зокрема, наводиться приклад як вчитель англійської мови може застосувати SAMR для організації уроку письма, інтегруючи цифрові технології у освітній процес [47]. Науковці наголошують, що у цьому випадку педагог прагне не просто представити новий розділ письма, а також адаптувати його через технологічні інструменти.

Як зазначають вчені, хоча модель SAMR графічно виглядає як лінійний процес, вчителі не обов'язково мають починати з найнижчого рівня та поступово рухатися вгору. Оскільки це перше знайомство учнів і вчителя з SAMR, можна розпочати процес із Заміщення (Substitution). Учні виконують письмове завдання, але цього разу вводять текст у текстовий редактор на планшетах замість рукописного варіанту. На цьому рівні паперовий формат просто замінюється цифровим файлом (Word), без суттєвих змін у самому завданні.

Наступний етап - Доповнення (Augmentation) - відбувається, коли учні не лише створюють текст, а й завантажують його в Google Docs, відкриваючи можливість взаємодії через функцію коментування. Технологія надає додаткову функціональність, розширюючи можливості роботи над текстом та інтерактивного аналізу в групі.

Далі модель переходить до рівня Модифікації (Modification), коли студенти змінюють формат свого письмового завдання. Наприклад, вони можуть записати відео, в якому читають текст, або створити аудіосупровід для свого

твору. Це переосмислення завдання через технології, яке виходить за межі традиційного письмового формату.

Останній рівень - Перевизначення (Redefinition) - дає можливість значно трансформувати освітній процес. Тут учні створюють кінцевий продукт, який раніше було неможливо реалізувати без технологій. У даному випадку це може бути фотокнига з друкованими текстами, що є креативним завершенням їхньої роботи.

Таким чином, застосування SAMR допомагає учням розвивати цифрові навички, удосконалювати спосіб виконання завдань та створювати нові освітні можливості. Ця модель сприяє більш глибокому розумінню технологій у освітньому процесі та їхньому потенціалу для творчого розвитку.

Попри те, що модель SAMR є ефективною для інтеграції технологій у освітній процес, вона має певні обмеження. Як ієрархічна таксономія, SAMR отримала критику за свою спрощену класифікацію використання цифрових інструментів, яка не враховує складні аспекти технологічного навчання [49]. Основний акцент моделі робиться на рівнях інтеграції, які вчителі повинні пройти, що може обмежувати гнучкість підходу. Одним із ключових зауважень є те, що SAMR недостатньо висвітлює педагогічні зміни, які технології можуть стимулювати у класі. Замість того, щоб аналізувати вплив технологій на методи викладання та навчання, модель зосереджується на поступовому проходженні рівнів, а не на суттєвих трансформаціях освітнього процесу [49].

Ще одним аспектом критики є те, що SAMR більше фокусується на зміні кінцевого продукту або навчальних завдань, ніж на процесах навчання. Опоненти вказують, що модель оцінює важливість цифрових продуктів відповідно до рівнів SAMR, часто ставлячи їх вище, ніж досягнення учнів у навчальному процесі [59]. Таким чином, на думку експертів, хоча SAMR є корисним інструментом, вона потребує доповнення, щоб краще враховувати складність навчального процесу та його трансформацію завдяки технологіям.

Ефективна інтеграція технологій у освітній процес потребує ґрунтовного та продуманого підходу, оскільки вчителі часто стикаються з різними бар'єрами.

Як зазначає Пеггі Ертмер, ці бар'єри поділяються на зовнішні та внутрішні. До зовнішніх бар'єрів науковці відносять: недостатні технічні навички для роботи з комп'ютерами та пристроями, обмежений доступ до обладнання, програмного забезпечення чи нестабільний інтернет, брак часу для якісного планування навчання, відсутність технічної або адміністративної підтримки. До внутрішніх бар'єрів: переконання щодо викладання та знання педагогічних моделей технологій, рівень розуміння цифрових інструментів, ставлення до змін та готовність адаптувати методику викладання.

На думку науковців, подолання зовнішніх перешкод можливе через професійний розвиток та технічне навчання, що допоможе педагогам ефективно використовувати ресурси. Натомість внутрішні бар'єри потребують перегляду освітніх підходів та зміни ставлення до технологій.

Дослідники зазначають, що важливими є також поширені страхи вчителів, наприклад: Що робити, якщо технологія не працює? Як освоїти нові цифрові інструменти? Як забезпечити регулярний доступ до комп'ютерів у класі? Як правильно використовувати технології для досягнення навчальних цілей?

Вчені зазначають, що при цьому вирішення таких викликів не повинно бути жорстко структурованим [43]. Педагогам варто не намагатися вирішити всі проблеми одночасно, а поступово обирати найкращі варіанти, які допоможуть їм справлятися з труднощами у процесі інтеграції технологій.

Одним із викликів SAMR є брак теоретичного обґрунтування у рецензованій науковій літературі, що призводить до її різноманітних трактувань. Дослідники пропонують кілька важливих вдосконалень, які можуть зробити модель більш продуктивною для вчителів. Зокрема, рекомендовано: переглянути модель, враховуючи освітній контекст, щоб краще адаптувати технології до конкретних навчальних ситуацій; оновити ієрархічну структуру моделі, щоб вона відображала динамічні підходи до викладання та навчання із застосуванням цифрових інструментів.

Таким чином, технологічні моделі та структура відіграють важливу роль у освіті, оскільки вони сприяють глибшому розумінню педагогічних принципів і

досліджень, а модель SAMR допомагає вчителям легше сприймати та застосовувати технології у освітньому процесі. Однак, попри її зручність та ефективність, важливо враховувати критичні зауваження, щоб правильно адаптувати цю структуру до освітньої практики.

1.3 Аналіз сучасних цифрових інструментів для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва.

Сучасний етап розвитку освіти характеризується активним проникненням цифрових технологій у всі сфери освітнього процесу. Особливої актуальності це набуває в контексті викладання мистецьких дисциплін, де традиційні методи навчання все частіше доповнюються інноваційними підходами, що використовують потенціал цифрових інструментів. Застосування інтерактивних завдань на уроках мистецтва відкриває нові можливості для залучення учнів до творчої діяльності, розвитку їхньої пізнавальної активності та формування ключових компетентностей.

Проте, особливої гостроти питання використання цифрових інструментів набуває в умовах військової агресії, яку переживає Україна. В таких складних обставинах, коли традиційний освітній процес зазнає значних перешкод, а доступ до очного навчання може бути обмеженим або небезпечним, цифрові технології стають не просто доповненням, а часто єдиним можливим засобом забезпечення безперервності навчання та підтримки психоемоційного стану учнів. Мистецтво, з його здатністю до емоційного вираження, рефлексії та творчості, відіграє важливу роль у подоланні травматичних наслідків війни та сприянні психологічній стійкості дітей.

У цьому контексті виникає нагальна необхідність всебічного аналізу сучасних цифрових інструментів, які можуть бути ефективно використані для створення саме інтерактивних завдань на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» в умовах воєнних дій. Важливо враховувати такі фактори, як доступність інструментів за умов нестабільного інтернет-з'єднання, можливість

їх використання на різних типах пристроїв, простота та інтуїтивність інтерфейсу для учнів різного віку, а також потенціал для організації дистанційної взаємодії та співпраці. До таких інструментів належать різноманітні онлайн-платформи, графічні редактори, аудіо- та відеоредактори, інтерактивні дошки, віртуальні музеї та галереї, а також спеціалізовані програми для створення інтерактивних вправ і проєктів, адаптованих до реалій воєнного часу.

Сучасні інтернет-платформи для навчання мистецтву надають широкі можливості для дистанційного та онлайн-навчання, дозволяючи отримати професійні навички та розвиватися у мистецькій сфері. Передові технології дозволяють швидко, ґрунтовно й стисло викласти матеріал, підготувати здобувачів освіти до тестів та контрольних робіт, самостійно виконувати завдання, створювати презентації і проєкти.

Переходячи до безпосереднього розгляду інструментів, варто зазначити, що серед розмаїття цифрових рішень особливе місце посідають онлайн-платформи. Ці сервіси, часто пропонуючи безкоштовний доступ до базового функціоналу, значно оптимізують процес підготовки та проведення уроків мистецтва, заощаджуючи час і фізичний простір. Їхня інтуїтивно зрозуміла структура робить їх зручними як для педагогів, так і для учнів. Крім того, потужні можливості візуалізації навчального матеріалу, інтегровані в ці платформи, сприяють глибшому та ефективнішому засвоєнню знань і навичок. Важливою перевагою є також гнучкість у виконанні інтерактивних завдань, адже учні можуть працювати над ними незалежно від місця перебування чи погодних умов – вдома, у школі або навіть під час вимушеного переміщення. Сьогодні існує значна кількість різноманітних інтернет-платформ, кожна з яких має свої унікальні характеристики та інструменти для створення захоплюючих інтерактивних навчальних досвідів у галузі мистецтва. Розглянемо їх коротко.

«*Skillshare*» [28] - це освітня онлайн-спільнота в Америці для людей, які навчаються на навчальних відео. Більшість курсів зосереджені на взаємодії, а не викладанні лекцій, з основною метою навчання шляхом створення проєктів. «*Skillshare*» містить безкоштовні та платні курси, що розробляються

професійними викладачами та митцями з усього світу. Skillshare пропонує тисячі курсів для творчих і допитливих людей. Тут можна знайти заняття з ілюстрації, дизайну, фотографії, відео, фрілансу та багато іншого. Основна ідея Skillshare - це навчання через практику. Курси ведуть професіонали своєї справи, які діляться своїми знаннями та досвідом. Крім того, платформа надає можливість не лише навчатися, а й викладати власні курси.

«*Udemy*» [30]. На цій платформі можна знайти курси з різних галузей, включаючи мистецтво та дизайн, фотографію та ілюстрацію. Udemy пропонує як безкоштовні, так і платні курси від провідних митців та викладачів. Серед видів мистецьких галузей можна виокремити: фортепіано, гру на гітарі, спів, теорію музики, музична композиція, написання пісень, електронна музика, постановку голосу, що можуть допомогти здобувачам освіти обрати свій шлях пізнання світу мистецтва. Серед особливостей використання можна виділити наступні: доступність (курси можна проходити у власному темпі, без обмежень у часі); різноманітність (величезний вибір тем, від технічних навичок до особистісного розвитку); сертифікація (деякі курси пропонують сертифікати після завершення); доступ до матеріалів (курси залишаються доступними назавжди після покупки).

«*Domestika*» [22] - платформа, яка спеціалізується на навчанні творчих навичок, таких як музика, малювання, дизайн, фотографія та ілюстрація. На платформі можна знайти безкоштовні та платні курси, що розробляються провідними митцями та дизайнерами. «Domestika» пропонує на вибір такий перелік курсів: введення в музичне виробництво, створення підкастів для початківців, введення в створення поп-музики, музичне виробництво для фільмів, введення в професійні інструменти та ін..

«*CreativeLive*» [21] - платформа, яка надає онлайн-курси з різних творчих галузей, включаючи фотографію, музику, мистецтво та дизайн. «CreativeLive» також пропонує можливість спілкування з викладачами та іншими учнями за допомогою онлайн-форумів та вебінарів. Платформа включає в себе курси, що допомагають розвивати потрібні для життя й професії різноманітної складності

навички, стисло й ґрунтовно розбивають інформацію «по поличках» для найкращої її засвоєння.

«**Artsy**» [19] - офіційно відома як Art.sy Inc - є онлайн-брокерською компанією з продажу творів мистецтва, що базується в Нью-Йорку. Її основний бізнес – розробка та розміщення веб-сайтів для численних галерей, а також продаж для них творів мистецтва. Ця платформа містить колекції творів мистецтва та зображень, що дозволяє відвідувачам досліджувати різні твори мистецтва. На уроках мистецтва може стати в нагоді при вивченні епох, а також різних видів та стилів мистецтва.

«**Coursera**» [29] - ця платформа надає доступ до онлайн-курсів з різних галузей, включаючи мистецтво та дизайн. «Coursera» співпрацює з провідними університетами та музеями, що дозволяє отримати доступ до викладання від найкращих викладачів та експертів.

«**Kadenze**» [24] - платформа, яка спеціалізується на навчанні мистецтва, музики та дизайну. «Kadenze» пропонує доступ до безкоштовних та платних курсів, що розробляються провідними викладачами та митцями.

«**Artstation**» [18] - платформа спрямована на навчання творчих професій, включаючи 3D-моделювання, анімацію та графіку. «Artstation» містить безкоштовні та платні курси від провідних викладачів та експертів з усього світу.

«**The Great Courses**» [26] - платформа надає доступ до відеокурсів з різних галузей, включаючи мистецтво та музику.

«**FutureLearn**» [23]- платформа співпрацює з провідними університетами та організаціями для надання доступу до курсів з різних галузей, включаючи мистецтво та культуру.

«**Classcraft**» [20] - освітня платформа, яка використовує гейміфікацію для покращення освітнього процесу. Вона перетворює клас на рольову гру, де учні працюють у командах як воїни, маги та цілителі, заробляючи досвід за позитивну поведінку та втрачаючи здоров'я за порушення правил.

Основні можливості Classcraft: гейміфікація навчання (учні отримують бали за активність та співпрацю); командна робота (успіх залежить від взаємодії

між учасниками); мотивація (система винагород стимулює учнів до навчання); інтеграція з освітнім процесом (можна використовувати для оцінювання та управління класом). Ця платформа допомагає створити позитивну атмосферу в класі та заохочує учнів до активного навчання.

Wordwall [27] - платформа для створення інтерактивних та друкованих навчальних матеріалів. Вона дозволяє вчителям швидко створювати вікторини, ігри, вправи на відповідність, картки та інші навчальні ресурси. Основні можливості Wordwall: гнучкість (можна створювати як інтерактивні, так і друковані завдання), різноманітність шаблонів (доступні формати, такі як вікторини, пазли, сортування, колесо фортуни тощо), легкість у використанні (достатньо ввести текст, і платформа автоматично створить навчальний матеріал), спільнота (можна використовувати готові ресурси, створені іншими викладачами). Це чудовий інструмент для активного навчання, який допомагає зробити уроки більш цікавими та інтерактивними.

«Learning Apps» [17] - інтернет-платформа для створення і спільного використання інтерактивних навчальних матеріалів, які можуть бути використані в навчальних закладах, на заняттях або вдома. Платформа пропонує безкоштовний доступ до широкого спектру інструментів та можливостей для створення різноманітних завдань, інтерактивних вправ, тестів, ігор та інших матеріалів для навчання. Вона є найкращим вибором для початку використання інтернет-платформ. «Learning Apps» дозволяє користувачам створювати власні курси та матеріали для навчання, а також взаємодіяти з іншими вчителями та учнями через форуми та спільноти. Платформа містить більше 50 000 безкоштовних матеріалів, які можуть бути використані для навчання різних предметів та тем. Завдяки інтерактивним можливостям «Learning Apps», викладачі та школярі можуть створювати та використовувати різноманітні завдання та матеріали для навчання, що робить процес навчання більш захоплюючим та ефективним. Крім того, «Learning Apps» пропонує можливість стежити за прогресом школярів, аналізувати їхні результати та коригувати освітній процес згідно з потребами учнів та учениць. «Learning Apps» є корисною

платформою для вчителів, школярів та батьків, які шукають нові способи для покращення навчання та залучення учнів та учениць до процесу навчання. Завдяки відкритому доступу та можливостям «Learning Apps», процес навчання може бути більш доступним та ефективним для усіх учасників.

«**Kahoot!**» [25] - інтерактивна платформа для створення квізів, тестів, анкет та інших інтерактивних завдань для навчання. Ця платформа має безкоштовну та платну версії, але основні можливості доступні безкоштовно. Завдяки «Kahoot!» вчителі можуть створювати квізи, які можна використовувати для повторення теми або перевірки знань школярів. Крім того, «Kahoot!» дозволяє створювати групові завдання, які можна використовувати для розвитку співпраці та комунікації між учнями. Учні та учениці можуть використовувати свої смартфони або планшети, щоб приєднатися до квізу або групового завдання, що робить процес навчання більш цікавим та залучає більше школярів до активної участі. «Kahoot!» має також функцію «Гейміфікації», яка надає можливість додатково мотивувати учнів та учениці за допомогою надання балів та створення лідербордів. Такий підхід може підвищити мотивацію школярів та збільшити їх інтерес до процесу навчання. Загалом, «Kahoot!» є цікавою та доступною платформою для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва, яка може допомогти підвищити інтерес здобувачів середньої освіти до навчання та зробити процес більш залучаючим.

Перелічені інтернет-платформи надають можливість навчатися від провідних практиків та експертів у галузі мистецтва, дизайну та інших творчих професій. Завдяки цим платформам, навчання стає доступним для більш широкої аудиторії та дозволяє розвивати свої творчі навички в зручний для себе час та місце.

Після проведеного аналізу широкого спектра онлайн-платформ, ми зосередимо нашу увагу на трьох інструментах, які, на нашу думку, є особливо релевантними та ефективними для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва, особливо в умовах воєнних реалій. Це - Wordwall, LearningApps та Kahoot!. Кожна з цих платформ має свої унікальні переваги та функціональні

можливості, які можуть бути цінними для залучення учнів до активної навчальної діяльності, розвитку їхньої творчості та підтримки психоемоційного стану.

На нашу думку, платформа Wordwall є потужним інструментом для швидкого створення як інтерактивних, так і друкованих навчальних матеріалів. Її гнучкість дозволяє вчителям мистецтва розробляти різноманітні завдання, такі як вікторини для перевірки знань з історії мистецтва чи теорії музики, ігри на відповідність для розрізнення художніх стилів або музичних інструментів, вправи на сортування для класифікації жанрів чи технік, а також використовувати такі формати, як «колесо фортуни» для випадкового вибору завдань чи тем для обговорення. Легкість використання Wordwall є надзвичайно важливою в умовах обмеженого часу та ресурсів, а можливість використання готових матеріалів, створених іншими педагогами, значно полегшує роботу вчителя. В умовах дистанційного навчання, інтерактивні завдання Wordwall можуть стати ефективним способом підтримання зацікавленості учнів та забезпечення зворотного зв'язку.

На відміну від платформа Wordwall онлайн-сервіс LearningApps має більше переваг. Ця інтернет-платформа є безкоштовним та зручним інструментом для створення і спільного використання інтерактивних навчальних матеріалів. Її широкий спектр шаблонів дозволяє розробляти різноманітні вправи, тести, ігри та інші завдання, які можуть бути адаптовані до специфіки уроків мистецтва. Наприклад, можна створювати інтерактивні пазли із зображеннями відомих картин, завдання на встановлення відповідності між композиторами та їхніми творами, віртуальні екскурсії художніми галереями з інтегрованими питаннями або кросворди на мистецьку тематику. LearningApps особливо цінна своєю безкоштовністю та великою кількістю вже готових матеріалів, що може бути корисним для швидкої адаптації навчального процесу в умовах воєнних дій. Можливість відстеження прогресу учнів також є важливою функцією для забезпечення ефективного дистанційного навчання.

Платформа Kahoot! орієнтована на створення інтерактивних вікторин, тестів та опитувань у ігровій формі, є чудовим інструментом для підвищення зацікавленості та мотивації учнів на уроках мистецтва. Вчителі можуть створювати квізи для перевірки знань з мистецтвознавства, музичної грамоти чи історії театру, використовуючи зображення, аудіо- та відеоматеріали. Гейміфікація процесу навчання за допомогою балів та лідербордів стимулює учнів до активної участі та змагання. Kahoot! особливо ефективний для проведення швидких опитувань, повторення матеріалу або організації групової роботи, навіть у дистанційному форматі. Його доступність через смартфони та планшети робить його зручним для використання в умовах обмеженого доступу до комп'ютерної техніки.

Підсумовуючи зазначимо, що аналіз представлених онлайн-платформ демонструє значний потенціал цифрових інструментів для збагачення уроків мистецтва інтерактивними завданнями. Особливо цінними є такі платформи, як Wordwall, LearningApps та Kahoot!, завдяки їхній спрямованості на створення інтерактивного контенту, легкості використання, доступності та можливості організації дистанційного навчання. Вони можуть допомогти підтримувати інтерес учнів до мистецтва, сприяти засвоєнню навчального матеріалу та навіть забезпечувати психологічну підтримку через творчу діяльність у складних умовах. Подальше дослідження можливостей інтеграції цих та інших цифрових інструментів у практику викладання мистецтва є важливим кроком для модернізації освітнього процесу та забезпечення його безперервності в будь-яких обставинах.

ВИСНОВКИ ДО ПЕРШОГО РОЗДІЛУ

У першому розділі кваліфікаційної роботи було здійснено теоретичний аналіз основних понять, пов'язаних із дослідженням, зокрема сутності понять «компетентність», «інформаційно-комунікаційна компетентність», «інформаційно-комунікативна компетентність», «інформаційно-комунікативна компетентність учнів 5-6-х класів». Дослідження педагогічної літератури

показало, що поняття «компетентність» є багатогранною концепцією, яка виходить за рамки простих знань і навичок. Це комплексна здатність застосовувати знання та вміння у реальних життєвих і професійних ситуаціях. Міжнародні науковці визначають ключові компетентності як універсальні, багатофункціональні та такі, що вимагають високого рівня ментальної активності.

Отже, визначаємо поняття «компетентність» як *динамічну та складну концепцію, яка охоплює широкий спектр знань, навичок, ставлень та здібностей*. Її розуміння є важливим для ефективного навчання, професійного розвитку та особистісного зростання.

Аналіз показав, що ІК-компетентність визнана однією з ключових компетентностей у міжнародних стратегічних документах, оскільки вона є багатофункціональною та може застосовуватися в різних сферах життя.

Досліджено, що науковці визначають *інформаційно-комунікаційну компетентність* як комплекс знань, умінь і ставлень, необхідних для ефективного використання інформаційних та комунікаційних технологій.

Визначаємо у нашому дослідженні ІК-компетентність як *доведену здатність працювати індивідуально або в команді, використовуючи інструменти, ресурси, процеси та системи, які забезпечують доступ до інформації (даних і відомостей) через різноманітні медіа ресурси*. Вона також включає здатність оцінювати таку інформацію, застосовувати її для вирішення проблем, комунікації, створення обґрунтованих рішень, розробки продуктів і систем, а також для отримання нових знань.

На основі узагальнюючих визначень науковців, визначено *інформаційно-комунікативну компетентність (ІКК)* як *здатність особистості (учня) ефективно і етично здійснювати спілкування та взаємодію у віртуальному навчальному просторі, використовуючи для цього цифрові інструменти (ІКТ)*. *Інформаційно-комунікативна компетентність учнів 5-6-х класів - це здатність здійснювати ефективне та етичне спілкування і співпрацю з учителем та однолітками в освітніх цілях, використовуючи для цього базові цифрові*

інструменти та платформи (месенджери, електронну пошту, навчальні платформи), а також взаємодіяти в малій групі при створенні простих цифрових продуктів, дотримуючись при цьому етичної поведінки в мережі.

У ході дослідження було уточнено зміст та структуру ІКК, особливо для учнів 5-6-х класів. Структура ІКК визначається як інтегративне утворення, що включає: *когнітивно-комунікативний компонент (знання); операційно-комунікативний компонент (уміння та дії); ціннісно-етичний компонент (ставлення).*

Проведений аналіз сучасних цифрових платформ та їхнього потенціалу для формування ІКК на уроках мистецтва показав, що платформи LearningApps та Kahoot! є ефективними засобами для створення інтерактивних завдань. Завдяки їхній доступності, простоті використання та можливості інтеграції в освітній процес, вони допомагають підтримувати високий рівень зацікавленості учнів, сприяють кращому засвоєнню матеріалу та розвивають їхні творчі здібності, а їх використання в умовах сучасних викликів, зокрема, дистанційного навчання, є особливо актуальним.

Загалом, результати теоретичного дослідження створюють міцну основу для проведення подальшого експериментального дослідження, спрямованого на перевірку ефективності запропонованих засобів та умов формування ІКК учнів 5-6-х класів на уроках мистецтва.

РОЗДІЛ 2.

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАВДАНЬ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА

2.1. Психолого-педагогічні особливості молодшого підліткового віку як основа формування інформаційно - комунікативної компетентності

Для педагогічного аспекту дослідження формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва важливим є розгляд наукових праць із загальної, вікової, педагогічної психології, а також психології компетентнісного підходу та цифрової освіти. Ці праці сприяють розумінню особливостей молодшого підліткового віку, мотивації, поведінки особистості, осмисленню теоретичних основ формування і розвитку інформаційно-комунікативної компетентності.

Оскільки ця проблема ґрунтовно висвітлена у спеціальній (науковій та науково-методичній) літературі, ми обмежимося тезисним викладом ключових психологічних характеристик даного віку під кутом зору спрямованості нашого дослідження.

Дослідження психологічних особливостей молодших підлітків (5-6 класи), які переживають перехід від молодшого шкільного до середнього віку, є критично важливими для визначення ефективних педагогічних стратегій. У цей період відбувається зміна провідної діяльності – від навчальної до спілкування. Одночасно з цим починається інтенсивне становлення самосвідомості та формування якісно нових пізнавальних інтересів, що є сприятливою основою для впровадження інтерактивних технологій.

Аналіз теоретичних основ формування ІКК спирається на ключові досягнення вітчизняної та світової психологічної науки. У розрізі нашого дослідження вагомими є праці українських вчених, які вивчали вікову та педагогічну психологію (І. Бех, Г. Костюк, А. Шаров). До них долучаються:

дослідження генетичної психології, становлення особистості та розвитку психічних процесів у навчальній діяльності (С. Максименко); роботи з соціальної психології та психології ідентичності, важливі для розуміння становлення «Я-концепції» підлітків (Т. Титаренко); дослідження уваги та її ролі у навчальному процесі (П. Чамата); а також праці з дослідження ціннісно-смыслової сфери особистості та її формування (Г. Балл).

Особливості когнітивного та особистісного розвитку 10-12-річних дітей були глибоко вивчені у світовій психології, що формує теоретичну основу для розуміння їхньої готовності до ІКК: теорія культурно-історичного розвитку, концепція зони найближчого розвитку (ЗНР), яка є ключовою для організації інтерактивних завдань та використання технологій як інструменту опосередкування (Л. Виготський), дослідження когнітивного розвитку, перехід від стадії конкретних операцій до формальних операцій (починається саме у 12 років), що впливає на здатність підлітків до абстрактного мислення, необхідного для освоєння складних ІК-інструментів (Ж. Піаже), теорія психосоціального розвитку; 5-6-ті класи припадають на перехід від стадії «Працьовитість проти неповноцінності» до «Ідентичність проти змішання ролей», що визначає потребу підлітка у визнанні своїх досягнень, зокрема й у цифровій сфері (Е. Еріксон), концепція «навчання через відкриття» та роль зовнішньої підтримки (скаффолдинг), що є основою інтерактивного навчання (Д. Брунер).

Для безпосереднього дослідження ІКК необхідне звернення до праць, що розкривають психологічні механізми засвоєння технологій та компетентнісний підхід у цілому.

Так, українські вчені проводили ґрунтовні дослідження, що стосуються впровадження компетентностей в освіту: дослідження компетентнісного підходу в освіті, розробка структури ключових компетентностей (включно з ІКК) [16] (О. Овчарук), роботи, присвячені теорії та практиці цифровізації освіти, психолого-педагогічним основам використання хмарних технологій та електронного навчання [4] (В. Биков), дослідження гуманістичної спрямованості освіти, що стосується розвитку особистості в умовах інформаційного

суспільства [10] (І. Зязюн), розробка теоретичних основ інтерактивних технологій навчання [31] (О. Пометун).

У роботах зарубіжних вчених було досліджено ключові концепції, що стосуються психології взаємодії дитини з цифровим світом: концепція «цифрових аборигенів» (Digital Natives), яка підкреслює, що сучасні підлітки мислять і засвоюють інформацію інакше, ніж попередні покоління, що вимагає нових інтерактивних підходів (М. Пренскі), теорія множинних інтелектів, яка обґрунтовує необхідність застосування різних засобів (зокрема технологічних), щоб задіяти візуальний, логічний та інші види інтелекту підлітків (Г. Гарднер), дослідження медіаграмотності та критичного мислення у цифровому середовищі, що є психологічною складовою ІКК (Д. Зіберн, Д. Ганц), концепція конструкціонізму, яка обґрунтовує, що навчання найбільш ефективно, коли діти створюють щось значуще для себе за допомогою технологій (С. Паперт).

Молодший підлітковий вік (10-12 років, учні 5-6-х класів) є сенситивним періодом для формування інформаційно-комунікативної компетентності, оскільки відбувається перехідний етап у когнітивному, соціальному та мотиваційному розвитку дитини.

Цей вік характеризується зміною типу мислення, що має прямий вплив на взаємодію з інформаційними технологіями:

- Перехід до формальних операцій (за Ж. Піаже). Ближче до 12 років починається здатність до абстрактного, гіпотетико-дедуктивного мислення. Дитина здатна оперувати поняттями, які не мають прямого чуттєвого досвіду, що критично важливо для освоєння алгоритмізації, розуміння структури програмного забезпечення та критичного аналізу цифрової інформації.
- Розвиток уваги та пам'яті. Зростає обсяг та стійкість довільної уваги, що дозволяє учням довше зосереджуватися на складних інтерактивних завданнях, особливо якщо вони викликають інтерес.
- Метакогнітивні здібності. Починається розвиток здатності планувати власну навчальну діяльність та контролювати процес

мислення. У контексті ІКК це означає здатність обирати ефективні стратегії пошуку інформації та її організації.

Соціальні зміни у цей період тісно пов'язані з використанням ІК-засобів:

- Зміна провідної діяльності. Провідною стає інтимно-особистісне спілкування з однолітками (замість навчальної діяльності). Це стимулює активне використання соціальних мереж та месенджерів, роблячи ІКК інструментом соціалізації.
- Становлення самосвідомості та «Я-концепції» (за Е. Еріксоном). Підлітки прагнуть самовираження та визнання у групі. Інтерактивні завдання на уроках мистецтва (наприклад, створення цифрових проєктів, відео, презентацій) дають можливість публічної демонстрації своїх досягнень, що задовольняє цю потребу.
- Емоційна нестійкість. Характерна підвищена чутливість та імпульсивність. Інтерактивні завдання мають бути чітко структуровані та позитивно підкріплені, щоб мінімізувати фрустрацію від невдач у роботі з технологіями.
- Потреба в ідентичності та ідеалах. Учні починають активно шукати інформацію, що допомагає їм визначити свою позицію, що підкреслює важливість формування навичок критичної оцінки джерел та медіаграмотності.

Мотиваційна сфера молодших підлітків є особливо сприятливою для інтеграції ІК-технологій:

- Навчальна мотивація. Відбувається зниження інтересу до традиційних форм навчання, але зростає пізнавальний інтерес до нових, незвичних та практично значущих видів діяльності.
- Мотивація до технологій. Підлітки є «цифровими аборигенами» (за М. Пренскі) і мають високу внутрішню мотивацію до використання технологій. Включення ІК-інструментів у процес вивчення мистецтва перетворює рутинне завдання на захоплюючу діяльність.

- Реалізація творчих задумів. Уроки мистецтва, поєднані з ІК-технологіями, дозволяють учням не лише споживати, а й створювати мультимедійний контент (принцип конструкціонізму С. Паперта), що є потужним мотиватором.

Узагальнюючи підходи, зазначимо, що молодший підлітковий вік - це період активної соціалізації та когнітивного прориву, де ІК-технології виступають не лише засобом навчання, але й інструментом розвитку особистості, комунікації та самовираження в освітньому просторі.

2.2 Стан сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва (за результатами констатувального експерименту)

У процесі дослідження інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва було проведено констатувальний експеримент, у якому взяли участь 18 учнів 5-6-х класів Миколаївського ліцею №34. До експерименту також було залучено вчителя мистецтва ліцею.

На етапі констатувального експерименту вирішувались такі завдання:

- визначення основних критеріїв та показників сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва;
- виявлення ступеню сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва.

У ході експерименту були використані різноманітні методи дослідно-експериментальної роботи: педагогічне спостереження, опитування (анкетування, бесіди) – серед учнів 5-6-х класів та вчителів мистецтва для з'ясування стану використання інтерактивних завдань та ставлення до цифрових інструментів у освітньому процесі; діагностичні методи (тестування, контрольні

зрізи) – для визначення початкового рівня сформованості ІКК згідно з розробленими критеріями та показниками.

Для оцінки сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва в процесі дослідження було виділено 3 критерії (*когнітивно-технологічний (знаннявий), діяльнісно-практичний (уміння та навички), мотиваційно-ціннісний (ставлення)*) (Табл.2.1.), що відображають ключові аспекти ІКК. Кожен критерій має свої показники, за якими ми спостерігали та вимірювали ступінь розвитку компетентності, а також рівні сформованості, що описують якісні зміни в оволодінні ІКК.

Таблиця 2.1.

Критерії оцінки сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів

№	Критерій	Опис критерію
1	Когнітивно-технологічний (знаннявий)	Цей критерій відображає рівень знань учнів про можливості використання цифрових інструментів для виконання інтерактивних завдань, а також розуміння правил безпечної взаємодії в цифровому освітньому середовищі.
2	Діяльнісно-практичний (уміння та навички)	Цей критерій характеризує рівень практичних умінь та навичок учнів у ефективному виконанні інтерактивних завдань, навігації по освітніх платформах та комунікації, необхідній для виконання таких завдань.
3	Мотиваційно-ціннісний (ставлення)	Цей критерій відображає ставлення учнів до використання інтерактивних завдань у освітньому процесі, їхню готовність до навчання за допомогою цифрових інструментів та усвідомлення їхньої цінності для засвоєння матеріалу з мистецтва.

До кожного критерію розроблено відповідні показники (Табл.2.2), розширений варіант представлений в Додатку 1.

Критерії та показники сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів

№	Критерій	Показник
1	Когнітивно-технологічний (знаннявий)	1. Знання основних елементів інтерфейсу та функцій інтерактивних платформ. 2. Розуміння алгоритму виконання інтерактивних завдань. 3. Обізнаність з базовими правилами цифрової безпеки та етики.
2	Діяльнісно-практичний (уміння та навички)	1. Уміння впевнено виконувати інтерактивні завдання на платформах. 2. Навички навігації в межах освітньої платформи. 3. Уміння інтерпретувати та використовувати зворотний зв'язок платформи. 4. Здатність до ефективної комунікації та взаємодії при виконанні групових інтерактивних завдань.
3	Мотиваційно-ціннісний (ставлення)	1. Прояв зацікавленості та позитивного ставлення до інтерактивних завдань. 2. Наполегливість у виконанні інтерактивних завдань. 3. Усвідомлення освітньої цінності інтерактивних завдань. 4. Дотримання правил етичної та безпечної поведінки при взаємодії з цифровими інструментами.

У процесі нашого дослідження було виділено 3 рівні сформованості інформаційно-комунікативної компетентності у учнів 5-6-х класів: початковий, достатній, високий рівень (Додаток 2).

Констатувальний етап експерименту мав на меті об'єктивне визначення поточного стану сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів, що дозволило встановити, скільки учнів на початок дослідження перебуває на початковому, достатньому та високому рівнях сформованості ІКК. Оцінювання проводилось відповідно до розроблених

критеріїв (когнітивно-технологічний, діяльнісно-практичний, мотиваційно-ціннісний) та їхніх показників.

Для отримання комплексної картини стану ІКК учнів було застосовано поєднання таких діагностичних інструментів: тестування (Google Forms), виконання інтерактивних завдань на платформах (спостереження та аналіз результатів), анкетування.

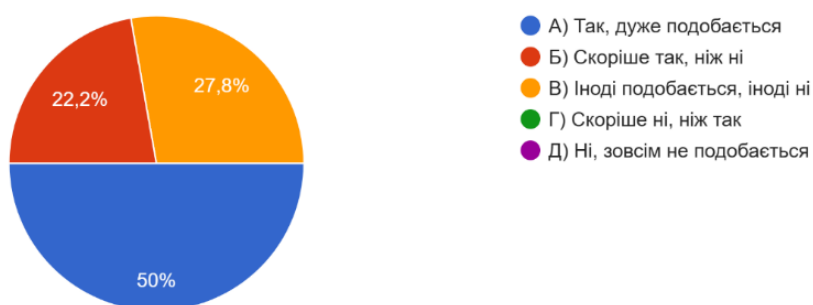
Провівши оцінювання результатів анкетування, тестування та спостереження за виконанням учнів завдань на платформах, на основі наданих даних ми зробили висновки та отримали наступні результати.

Так, аналіз анкетування «Моє ставлення до інтерактивних завдань» для учнів 5-6 класів (Додаток 3) показав, що переважна більшість учнів (72,2%) мають позитивне ставлення до використання інтерактивних завдань на уроках мистецтва. Жоден учень не висловив повністю негативного ставлення, що свідчить про загальну ефективність використання цифрових інструментів у навчанні (Рис.2.1.1)

Рис.2.1.1

1. Чи подобається тобі виконувати інтерактивні завдання (наприклад, вікторини, "знайди пару", кросворди) на уроках мистецтва за допомогою комп'ютера чи планшета?

18 відповідей



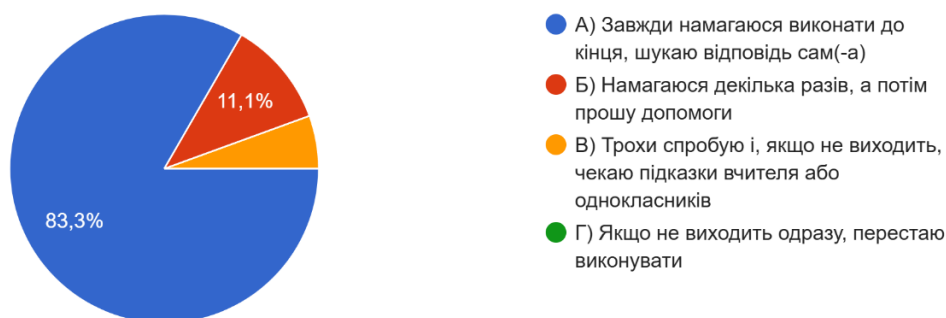
На нашу думку, можливими причинами такого позитивного ставлення є сам ігровий формат у вигляді вікторин, кросвордів та завдань «Знайди пару», який сприймається як цікавий та захопливий. Використання технологій (комп'ютери та планшети) додають елемент новизни та інтерактивності. Предмет мистецтва сам по собі творчий, тому інтерактивні завдання гармонійно

доповнюють його. Учні 5 класу (55.6%) можуть бути більш відкритими до гри та нових форматів. Учні 6 класу (44.4%) - вже більш критичні, тому важливо урізноманітнювати завдання, щоб підтримувати інтерес.

Визначення рівня самостійності та наполегливості показало, що 83.3% учнів демонструють високий рівень мотивації та готовності долати труднощі без сторонньої допомоги, лише 16.7% учнів потребують зовнішньої підтримки, що свідчить про різні стилі навчання. Відсутність пасивної поведінки (жоден учень не припиняє виконання завдання одразу) - це позитивний сигнал для педагога (Рис.2.1.2).

Рис.2.1.2

2. Наскільки ти наполегливий(-а) у виконанні інтерактивного завдання, якщо воно одразу не виходить?
18 відповідей



Аналіз показав, що учні мають високий рівень внутрішньої мотивації, що дозволяє ефективно використовувати інтерактивні завдання як інструмент розвитку самостійності. Інтерактивні формати стимулюють дослідницьку поведінку, тому учні прагнуть знайти відповідь самостійно, що сприяє розвитку критичного мислення. Невелика частка учнів, які потребують допомоги, може бути пов'язана з індивідуальними особливостями (тривожність, невпевненість, потреба в підтримці).

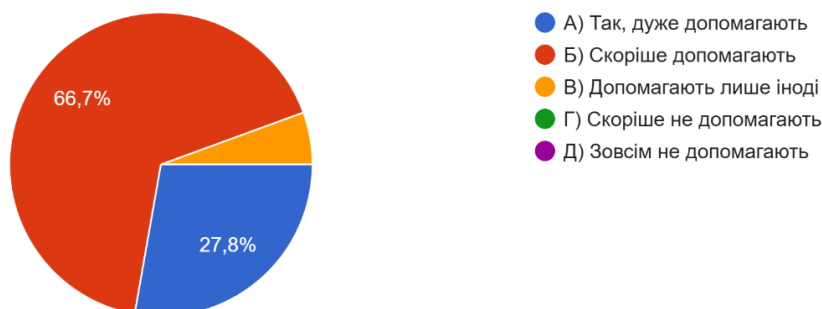
Більша частина учнів (94,5%) зазначили, що інтерактивні завдання допомагають краще засвоїти матеріал, лише один учень має змішане ставлення, і жоден не висловив негативної думки, що свідчить про ефективність

інтерактивного підходу в мистецькій освіті. Такий результат підтверджує, що інтерактивність не лише розважає, а й сприяє глибшому розумінню та запам'ятовуванню (Рис. 2.1.3).

Рис. 2.1.3

3. Як ти вважаєш, чи допомагають інтерактивні завдання краще зрозуміти та запам'ятати матеріал з уроків мистецтва?

18 відповідей

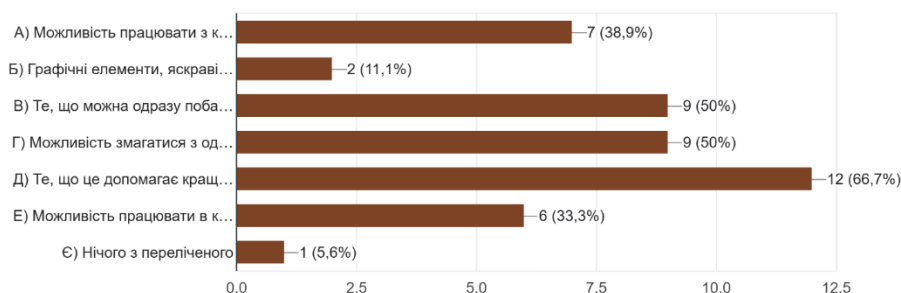


Найбільше учнів цінують когнітивну користь - 66.7% вважають, що інтерактивність допомагає краще зрозуміти матеріал. Це підтверджує дані з питання 4. Візуальні та миттєві результати (графіка, анімація, швидкий фідбек) також мають високу популярність - по 50% кожен. Це свідчить про важливість естетики та динаміки в навчанні. Технологічний аспект (хмарні ресурси) цікавий для 38.9% - учні відкриті до цифрових інструментів. Змагальність приваблює менше - лише 22.2%, що може свідчити про перевагу індивідуального навчання над конкурентним. Інші варіанти майже не згадуються - 5.6%, що говорить про достатню повноту запропонованих відповідей (Рис.2.1.4).

Рис.2.1.4

5. Що для тебе найцікавіше в інтерактивних завданнях? (Обери до 3 варіантів)

18 відповідей

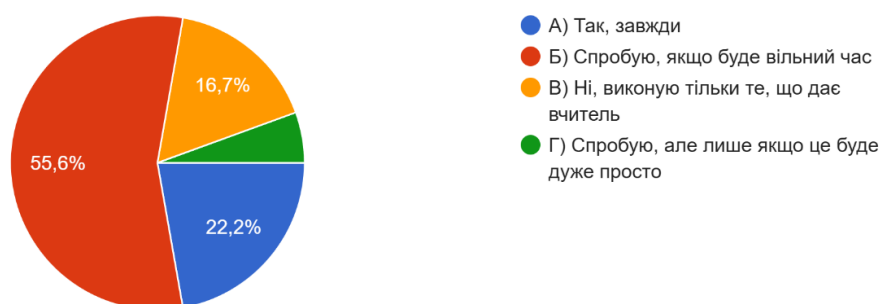


Лише 22.2% учнів мають стабільну внутрішню мотивацію до самостійного виконання завдань - це ядро самостійних дослідників. Понад половина (55.6%) готові діяти лише за умови простоти завдання, що свідчить про потребу в доступності та зрозумілості контенту. 16.7% учнів орієнтовані виключно на шкільні завдання, що може бути наслідком навчального навантаження або відсутності інтересу до самостійної роботи. Найменша група (5.6%) готова працювати за наявності вільного часу - тобто, мотивація є, але не пріоритетна (Рис. 2.1.5).

Рис. 2.1.5

6. Якщо ти знаходиш цікаве інтерактивне завдання з мистецтва в інтернеті, чи спробуєш його виконати самостійно?

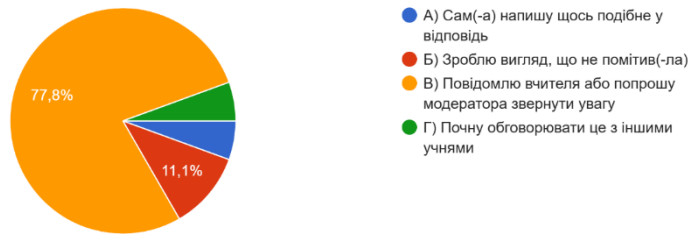
18 відповідей



Переважає більшість учнів (77.8%) демонструють відповідальну поведінку, обираючи повідомити дорослого або модератора - це свідчить про сформовану цифрову етику. 11.1% учнів реагують агресивно у відповідь, що може бути проявом емоційної незрілості або бажання самостійно «захищатися». Невелика частка (11.2%) обирає пасивну або емоційну реакцію - ігнорування або висловлення невдоволення, що може свідчити про невпевненість у механізмах реагування. Жоден учень не обрав варіант обговорення з іншими, що може свідчити про розуміння ризику ескалації конфлікту (Рис. 2.1.6).

7. Якщо ти бачиш у чаті інтерактивної платформи або в коментарях некоректні висловлювання (наприклад, образи, грубі слова), як ти вчиниш?
18 відповідей

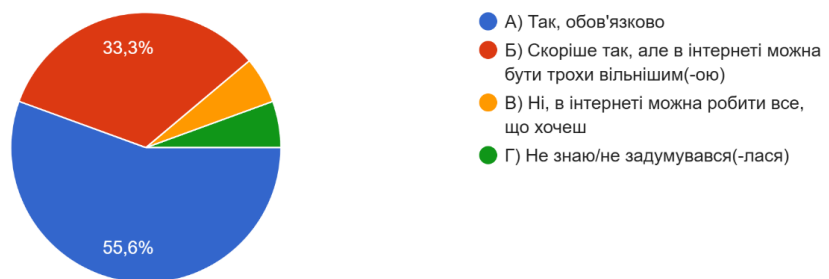
Рис.2.1.6



44.4% учнів чітко усвідомлюють необхідність дотримання правил поведінки онлайн, що свідчить про сформовану цифрову культуру. 33.3% мають гнучке ставлення, допускаючи більшу свободу в інтернеті - це може бути наслідком сприйняття онлайн-простору як менш формального. 11.1% вважають, що в інтернеті немає обмежень, що є сигналом для педагогів щодо потреби в етичному вихованні. Ще 11.1% не задумувалися над цим питанням, тобто не мають сформованої позиції - це відкриває можливість для просвітницької роботи (Рис.2.1.7).

Рис.2.1.7

8. Чи вважаєш ти, що під час виконання онлайн-завдань потрібно дотримуватися правил поведінки, як і в реальному класі?
18 відповідей



Отже, анкетування показало, що учні 5-6-х класів мають високий потенціал для інтерактивного навчання, демонструють відповідальність і мотивацію, але потребують цілеспрямованої підтримки у формуванні самостійності та цифрової етики. Це відкриває широкі можливості для педагогічних інновацій на уроках мистецтва. До сильних сторін можна віднести високу мотивацію до інтерактивного навчання; сформовані навички самостійного пошуку рішень;

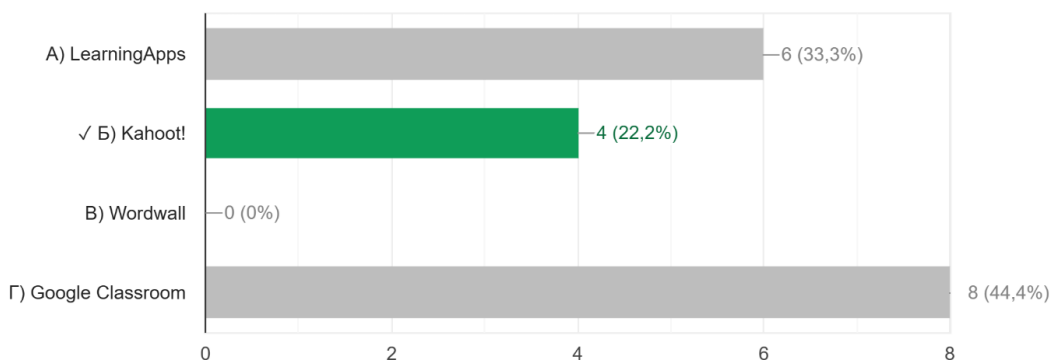
усвідомлення освітньої цінності інтерактивних завдань; відповідальну поведінку в онлайн-середовищі. Зонами для розвитку можна виділити наступні: низький рівень самостійної ініціативи учнів поза уроками; часткове нерозуміння етичних норм онлайн; потребу в емоційній грамотності при конфліктних ситуаціях; сприйняття інтернету як простору без правил у частини учнів.

Тестування «Тест на знання елементів інтерфейсу інтерактивних платформ та правил цифрової безпеки для учнів 5-6 класів» (Додаток 4) показало, що за *когнітивно-технологічним (знаннєвим) показником* (знання функціонального призначення освітніх платформ) лише 22.2% учнів дали правильну відповідь, що свідчить про низький рівень когнітивно-технологічної обізнаності щодо функціонального призначення платформ. Найпопулярніша відповідь - «Google Classroom» (44.4%), що вказує на формальне сприйняття платформи як універсального інструменту, без розуміння її обмежень. Високий вибір «Learning Apps» (33.3%) свідчить про часте використання цієї платформи, але не завжди з чітким розумінням її формату (Рис.2.2.1).

Рис.2.2.1

1. Яка платформа найчастіше використовується для проведення веселих вікторин, де потрібно швидко відповідати на питання?

4 правильних відповідей із 18



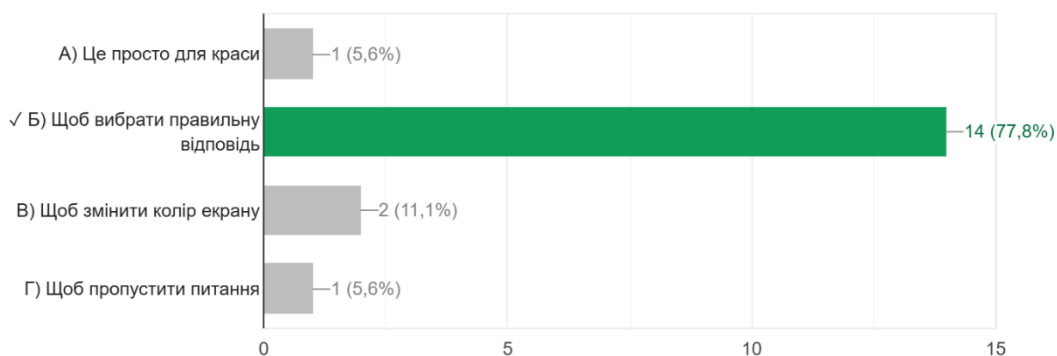
За *когнітивно-технологічним (знаннєвим) показником* (перевірка знання функціонального призначення елементів інтерфейсу Kahoot!) 77.8% учнів правильно визначили функцію кольорових кнопок, що свідчить про достатній рівень когнітивно-технологічної обізнаності. 22.2% учнів дали помилкові відповіді, що може свідчити про недостатній досвід роботи з Kahoot!, поверхневе

сприйняття інтерфейсу, плутанину між естетичними та функціональними елементами (Рис.2.2.2).

Рис.2.2.2

3. Уяви, що ти граєш у Kahoot! і бачиш чотири кольорові кнопки з фігурами. Для чого вони потрібні?

14 правильних відповідей із 18



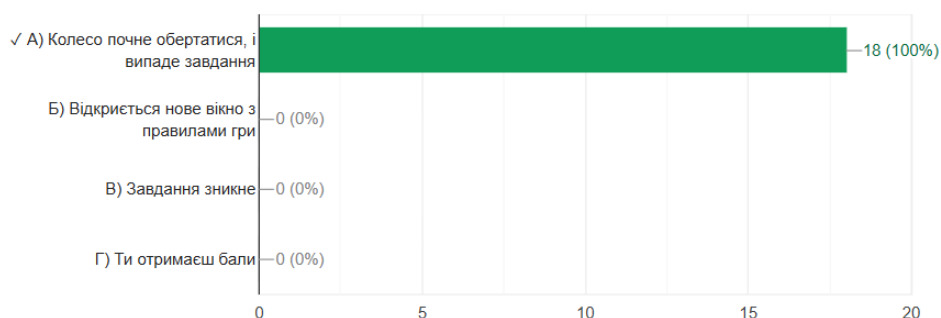
За *когнітивно-технологічним (знаннявим) показником* (перевірка знання функціонального призначення інтерактивного елемента платформи Wordwall - «Колесо фортуни») 100% правильних відповідей свідчать про високий рівень когнітивної обізнаності щодо функціоналу платформи Wordwall. Учні чітко розуміють, що натискання на елемент запускає механіку випадкового вибору завдання. Відсутність помилкових відповідей вказує на систематичне використання Wordwall у освітньому процесі, сформоване уявлення про логіку роботи інтерактивних елементів, позитивний досвід взаємодії з платформою (Рис.2.2.3).

Рис.2.2.3

4. На платформі Wordwall ти бачиш завдання "Колесо фортуни". Що станеться, коли ти натиснеш на нього?

 [Копіювати діаграму](#)

18 правильних відповідей із 18



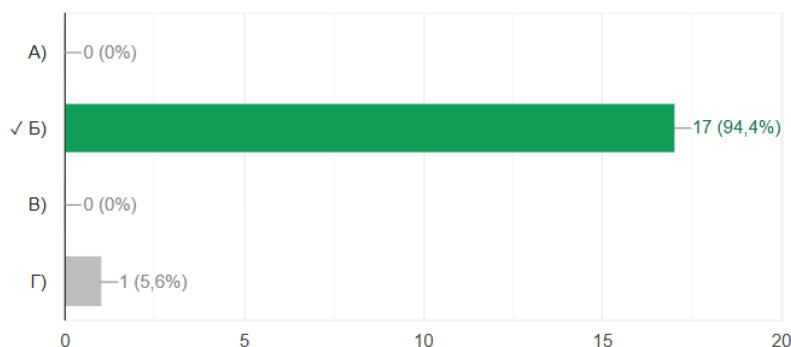
За *когнітивно-технологічним (знанням) показником* (перевірка знання функціонального призначення елементів інтерфейсу платформи LearningApps, зокрема іконки для завершення завдання або перевірки відповіді) 94.4% учнів правильно визначили іконку, що свідчить про достатньо високий рівень когнітивної обізнаності, 5.6% учнів обрали хибний варіант, що може свідчити про недостатній досвід роботи з LearningApps, плутанину між візуальними елементами (наприклад, червоний хрестик або кнопка «ОК»), поверхневе сприйняття інтерфейсу без усвідомлення функціонального значення (Рис.2.2.4).

Рис.2.2.4

5. Яка іконка на LearningApps зазвичай означає "перевірити відповіді" або "готово"?

 [Копіювати діаграму](#)

17 правильних відповідей із 18

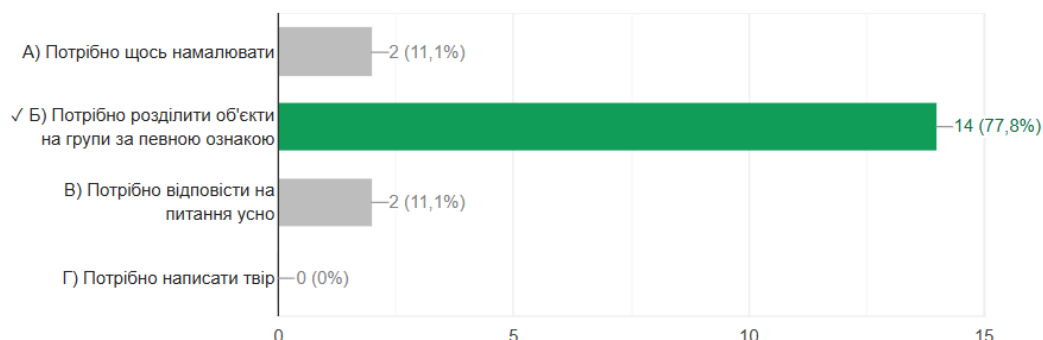


За *когнітивно-технологічним (знанням) показником* (перевірка розуміння термінології, що використовується в інструкціях до інтерактивних завдань, зокрема поняття «класифікація») 77.8% учнів правильно інтерпретували термін «класифікація», що свідчить про достатній рівень когнітивної обізнаності, 22.2% учнів обрали хибні варіанти, що може свідчити про нечітке розуміння навчальної термінології, плутанину між типами завдань (творчі, усні, письмові), недостатнє пояснення термінів у попередньому навчальному досвіді (Рис.2.2.5).

6. Якщо вчитель каже: "Виконайте завдання на класифікацію", що це означає?

 Копіювати діаграму

14 правильних відповідей із 18

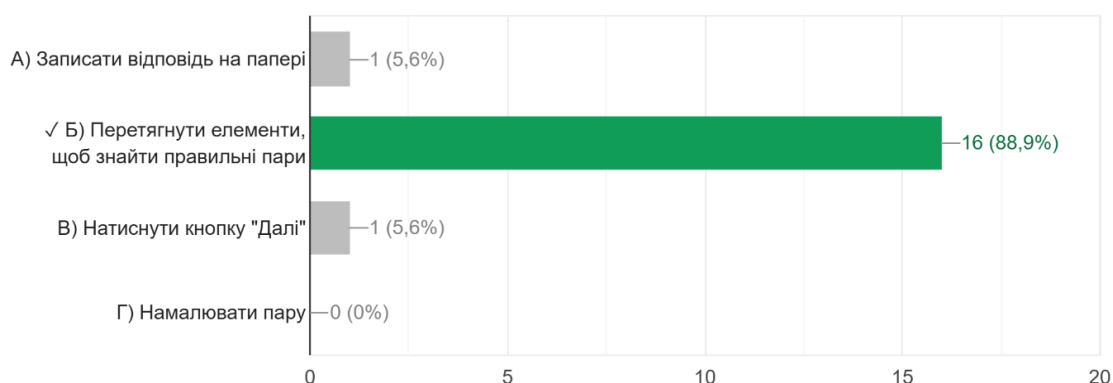


За діяльнісно-практичним (уміння та навички) показником (здатність учня розпізнати тип завдання та обрати відповідну дію) 88.9% учнів правильно ідентифікували дію, що свідчить про високий рівень сформованості діялісно-практичного компонента ІКК, невелика частка (11.1%) дала помилкові відповіді, що може бути наслідком недостатнього досвіду роботи з LearningApps, плутанини між типами завдань, неуважного читання інструкції (Рис. 2.2.6).

Рис. 2.2.6

2. Ти бачиш це завдання на LearningApps. Що потрібно зробити?

16 правильних відповідей із 18



За діялісно-практичним (уміння та навички) показником (здатність учня правильно інтерпретувати інструкцію до інтерактивного завдання та виконати дію, що відповідає її змісту) 83.3% учнів обрали правильну дію, що свідчить про високий рівень сформованості практичної навички роботи з інструкціями, 16.7%

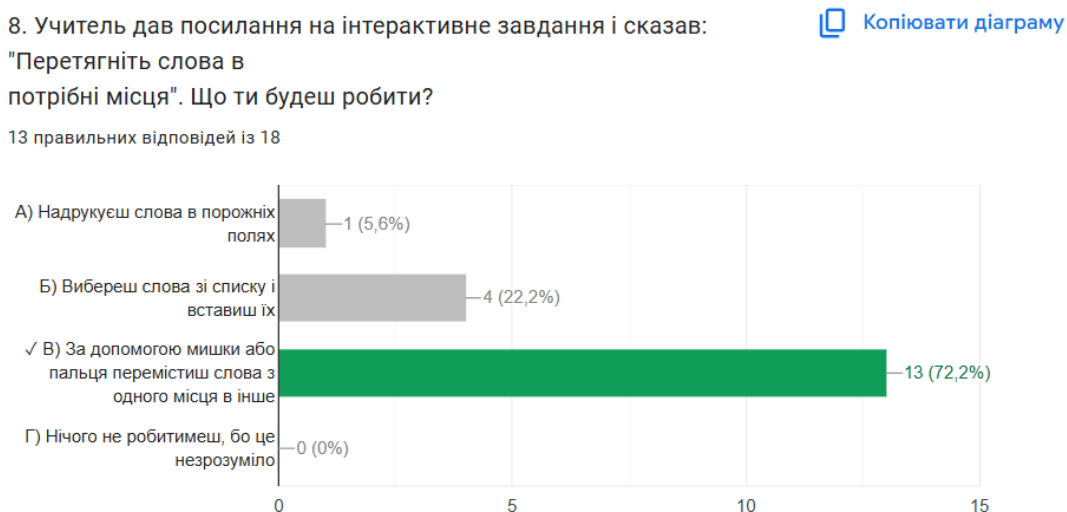
учнів обрали частково правильну або спрощену дію, що може свідчити про поверхнєве сприйняття інструкції, недостатню увагу до формулювання завдання, звичку діяти інтуїтивно, не аналізуючи текст інструкції (Рис.2.2.7).

Рис. 2.2.7



За діяльнісно-практичним (уміння та навички) показником (здатність учня правильно інтерпретувати інструкцію до інтерактивного завдання та обрати відповідну дію в цифровому середовищі) 72.2% учнів обрали правильну дію, що свідчить про достатній рівень сформованості практичної цифрової навички. 27.8% учнів обрали хибні або пасивні дії, що може свідчити про плутанину між типами взаємодії (клацання, введення тексту, перетягування), недостатнє знайомство з механікою інтерактивних завдань, низьку впевненість у власних діях або технічну тривожність (Рис.2.2.8).

Рис.2.2.8



За мотиваційно-ціннісним (ставлення) показником (ставлення до цифрової безпеки) 88.9% учнів продемонстрували усвідомлене ставлення до цифрової безпеки, що свідчить про високий рівень сформованості мотиваційно-ціннісного компонента ІКК. 11.1% учнів обрали компромісні або частково хибні варіанти, що може свідчити про недостатнє розуміння ризиків, пов'язаних із передачею облікових даних, бажання допомогти однокласнику, не усвідомлюючи наслідків, потребу в додатковому обговоренні етичних норм цифрової поведінки (Рис.2.2.9).

Рис.2.2.9

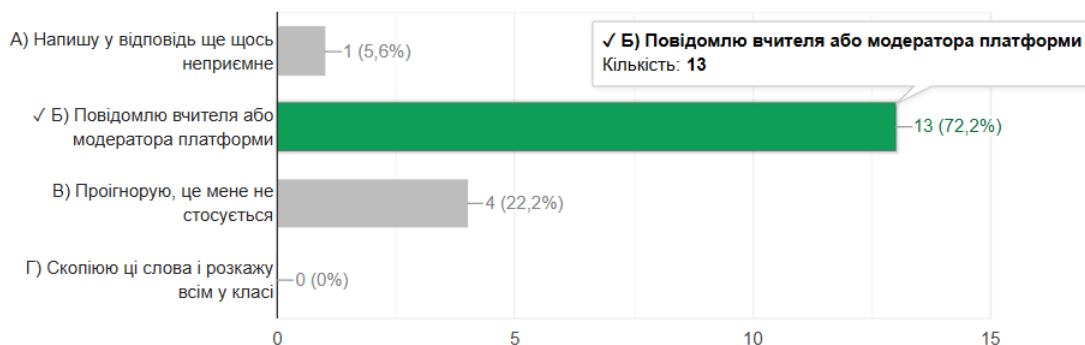


За мотиваційно-ціннісним (ставлення) показником (перевірка рівня сформованості етичної поведінки в онлайн-середовищі, здатність реагувати на прояви кібербулінгу або неприйнятної комунікації) 72.2% учнів обрали відповідальну дію - повідомити дорослого, що свідчить про високий рівень сформованості цифрової етики, 22.2% учнів проігнорували ситуацію, що може свідчити про недостатнє усвідомлення впливу кібербулінгу, відсутність навичок втручання або страх перед реакцією, потребу в розвитку емпатії та соціальної відповідальності; 5.6% учнів обрали діалогічну дію, що є позитивним проявом емоційного інтелекту, хоча може бути недостатньо ефективним у критичних ситуаціях (Рис.2.2.10).

10. Ти виконуєш інтерактивне завдання онлайн і бачиш, що хтось у коментарях пише неприємні слова про іншого учня. Що ти зробиш?

 Копіювати діаграму

13 правильних відповідей із 18

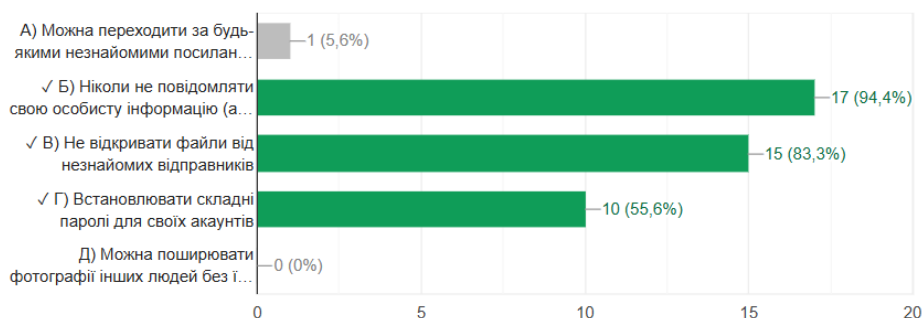


Інтегроване питання, перевірка за *когнітивно-технологічним та мотиваційно-ціннісним показниками* (перевірка знань базових правил цифрової безпеки та ставлення до відповідальної поведінки в онлайн-середовищі) показало високий рівень обізнаності щодо конфіденційності та захисту даних (94.4% учнів знають, що не можна поширювати особисту інформацію, 83.3% розуміють ризики відкриття файлів від незнайомих), середній рівень розуміння технічних аспектів безпеки (лише 55.6% учнів обрали варіант про складні паролі - це свідчить про потребу в додатковому поясненні важливості паролів), наявність хибних уявлень у частини учнів (5.6% вважають, що можна переходити за незнайомими посиланнями або спілкуватися з незнайомцями - це тривожний сигнал, який потребує корекції) (Рис.2.2.11).

11. Яке правило є важливим для твоєї безпеки в інтернеті під час виконання онлайн-завдань? (Обери кілька правильних відповідей)

 Копіювати діаграму

10 правильних відповідей із 18



За мотиваційно-ціннісним (ставлення) показником (перевірка рівня усвідомлення учнями важливості етичної поведінки в онлайн-середовищі, зокрема під час освітньої взаємодії) 88.9% учнів обрали відповідь, що відображає зріле розуміння мережевого етикету, що свідчить про високий рівень сформованості етичного ставлення до онлайн-комунікації, 11.1% учнів обрали варіант, орієнтований на уникнення покарання, що може свідчити про зовнішню мотивацію (уникнення конфлікту), а не внутрішнє розуміння цінності етикету; потребу в глибшому осмисленні соціального значення правил поведінки в мережі (Рис.2.2.12).

Рис.2.2.12



Таким чином, на основі аналізу 9 запитань (2.4-2.12), які охоплюють три показника - когнітивно-технологічний, діяльнісно-практичний та мотиваційно-ціннісний, можемо зробити висновки, що учні демонструють впевнене знання функціоналу платформ Wordwall, LearningApps, інтерфейсних елементів та типових інструкцій, більшість учнів здатні правильно інтерпретувати завдання та обирати відповідні дії, що свідчить про сформовані практичні навички, рівень цифрової етики та безпеки - загалом високий, хоча в окремих випадках спостерігається зовнішня мотивація або часткове нерозуміння ризиків.

Аналіз результатів констатувального експерименту підтвердив актуальність і своєчасність дослідження обраної проблеми. Однак, попри загальну високу технічну готовність учнів, існують методичні прогалини в інтеграції ІК-інструментів саме в освітній процес з мистецтва.

Саме тому, формулювання практичних рекомендацій для вчителів мистецтва набуває першочергової важливості. Рекомендації покликані систематизувати використання інтерактивних завдань, перетворюючи ситуативне застосування технологій на цілісну, психологічно обґрунтовану методичну систему, підвищити внутрішню мотивацію учнів, пропонуючи вчителям конкретні прийоми для перетворення зовнішньої мотивації на стійкий пізнавальний інтерес до предмету через ІК-інструменти, забезпечити якісний перехід від простого відтворення завдань до розвитку критичного мислення та креативності у цифровому середовищі, що є найвищим рівнем ІКК.

Таким чином, розробка детальних практичних рекомендацій є необхідною умовою для ефективного переведення природної цифрової обізнаності учнів у площину цілеспрямованого формування ІКК на уроках мистецтва.

2.3. Практичні рекомендації для вчителів мистецтва щодо використання інтерактивних завдань у освітньому процесі

Сучасна освітня парадигма, орієнтована на компетентнісний підхід, вимагає від педагога переходу від традиційного інформативно-ілюстративного викладання до активного, діяльнісного навчання. У контексті викладання мистецтва, де ключовими є креативність, емоційна чутливість та практичне застосування знань, інтерактивні методи набувають особливого значення. Вони дозволяють перетворити освітній процес на діалогову, спільну діяльність, стимулюючи пізнавальну активність, критичне мислення та формування стійких практичних умінь в учнів.

Інтерактивні методи навчання, зокрема із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій, відкривають нові можливості для індивідуалізації, диференціації та гейміфікації освітнього контенту. Серед цифрових інструментів особливої уваги заслуговують платформи, які дозволяють легко створювати та інтегрувати інтерактивні завдання безпосередньо в урок.

У процесі дослідження були сформульовані практичні рекомендації для вчителів мистецтва щодо використання інтерактивних завдань у освітньому процесі:

1. Впровадження моделі SAMR на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво». Забезпечення системної інтеграції цифрових технологій шляхом впровадження моделі SAMR на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» для досягнення трансформаційного рівня навчання.

2. Диференціація платформ (LearningApps та Kahoot! та інших). Здійснення диференціації вибору інтерактивних платформ та інструментів відповідно до конкретної дидактичної мети та етапу уроку мистецтва.

3. Активне використання візуальних та аудіальних елементів в інтерактивних завданнях з метою посилення сенсорного сприйняття та підвищення якості мистецької освіти.

4. Стимулювання творчості учнів через запропоновані вчителем завдання. Розробка та створення завдань, що безпосередньо спрямовані на формування та розвиток самостійних творчих навичок та креативності учнів.

Розглянемо дані рекомендації, спираючись на технологічні і дидактичні особливості використання таких інструментів, як LearningApps та Kahoot!.

1. Впровадження моделі SAMR на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво». Забезпечення системної інтеграції цифрових технологій шляхом впровадження моделі SAMR на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» для досягнення трансформаційного рівня навчання.

Модель SAMR впроваджувалась нами в процесі експериментального дослідження на уроках мистецтва в 5-6-х класах. Для демонстрації практичного потенціалу моделі SAMR на уроці мистецтва діяльність учнів була організована у декілька етапів, кожен з яких відповідав певному рівню трансформації навчання.

1. Рівень S (Substitution / Заміщення)

На цьому початковому етапі технологія виступала простою заміною традиційного інструменту. Замість роздачі паперових карток або проведення

усного опитування, вчитель використовував платформу LearningApps. Учні проходили різні вправи, наприклад вправи «Знайди пару» або «Тест з вибором відповіді», де необхідно співвіднести назви відомих картин певного стилю з їхніми зображеннями або музичних творів до композитора. Технологія тут лише автоматизувала процес, не змінюючи його функціонал.

2. Рівень А (Augmentation / Збільшення)

Наступний крок передбачав функціональне покращення. Для закріплення знань основних елементів стилю (музичних творів, символів, кольорів, ліній) використовується Kahoot!. Формат інтерактивної вікторини не лише замінив усне опитування, але й додав елементи гейміфікації, миттєвого зворотного зв'язку та змагальності, що збільшувало зацікавленість та швидкість реакції учнів, роблячи процес контролю знань більш ефективним та захоплюючим.

3. Рівень М (Modification / Модифікація)

Трансформація починається на рівні Модифікації. Завдання учнів суттєво змінюється. Замість споживання готового контенту, учні, працюючи в малих групах, створювали власну навчальну вправу в LearningApps (наприклад, гру «Класифікація» або «Розгадай кросворд»). Це завдання вимагало від учнів глибинного аналізу, структурування та представлення матеріалу, що значно розширювало їхню роль і сприяло формуванню ІКК як здатності створювати освітні продукти.

4. Рівень R (Redefinition / Переосмислення)

На цьому найвищому рівні технології дозволяють створити нове освітнє завдання, неможливе без ІКТ. Учні переходять до фінального проєкту «Віртуальна Галерея певного стилю». Вони інтегрували усі свої створені на попередньому етапі вправи (з LearningApps) як інтерактивні експонати у спільну онлайн-презентацію. Результат роботи - спільний, публічний освітній ресурс, який може переглядати та використовувати зовнішня аудиторія. Це формує найвищий рівень ІКК - командну роботу, синтез знань, розробку системи та комунікацію із зовнішнім світом.

Таким чином, використання моделі SAMR на уроках мистецтва (особливо в 5-6 класах) є ефективним інструментом для осмисленої інтеграції технологій і перетворення освітнього процесу з метою формування інформаційно-комунікаційної компетентності учнів. Модель SAMR допомагає вчителю мистецтва відійти від використання ІКТ лише на рівнях Заміщення (S) та Збільшення (A) (наприклад, перегляд картини на проєкторі замість альбому), спонукає до стратегічного планування занять. Найбільша цінність моделі полягає у фокусі на рівнях Модифікації (M) та Переосмислення (R). Учні переходять від споживання мистецького контенту до його активного створення та аналізу (наприклад, створення власних інтерактивних вправ, цифрових колажів, віртуальних виставок). Технології дозволяють реалізувати абсолютно нові проєкти, неможливі в традиційному класі (наприклад, створення публічного онлайн-гіда концертними залами, музеями, галереями тощо). Саме на рівнях M і R відбувається якісне формування ІКК, оскільки учні розвивають не лише технічні навички, а й критичне мислення, навички комунікації, синтезу інформації та командної роботи у цифровому середовищі. Модель SAMR демонструє, що для трансформації не потрібні складні програми. Навіть прості інструменти, як LearningApps, Kahoot! або Google Arts & Culture, можуть бути використані для досягнення найвищих рівнів (R), якщо завдання сплановане правильно.

Отже, впровадження моделі SAMR на уроках мистецтва забезпечує системний, логічний та ефективний підхід до інтеграції ІКТ, перетворюючи мистецтво з предмета для пасивного сприйняття на поле для активного цифрового творення та дослідження.

2. Диференціація платформ (LearningApps та Kahoot! та інших). Здійснення диференціації вибору інтерактивних платформ та інструментів відповідно до конкретної дидактичної мети та етапу уроку мистецтва. Вчителям необхідно диференціювати вибір платформи, орієнтуючись на конкретну дидактичну мету. Платформа LearningApps пропонує широкий спектр вправ (класифікація, хронологія, заповнення пропусків) для поглиблення

теоретичних знань з історії мистецтва, аналізу творів та систематизації понять. Натомість, Kahoot!, завдяки елементам вікторини та змагання, є потужним засобом для формувального оцінювання, швидкої перевірки засвоєння матеріалу та значного підвищення мотивації й залученості учнів.

Основні функції, можливості та приклади завдань на платформі «Kahoot!»:

1. Короткий формат запитань. Короткі запитання з простими відповідями більш ефективні на Kahoot! і зазвичай мають форму запитань із вибором відповіді або True / False (Правда / Неправда). Це забезпечує зосередженість школярів та полегшує їм проходження завдань.

2. Кольорове кодування. Один зі способів зробити запитання та відповіді на Kahoot! є більш привабливими - це використання кольорових кодів. Вчитель мистецтва може використовувати цю функцію, щоб виокремити кожен елемент запитання.

3. Використання відео та зображень. Вчитель мистецтва може використовувати відео та зображення, щоб зробити завдання більш цікавими та візуально привабливими для учнів та учениць. Це також допоможе залучити увагу візуальної частини мистецького процесу.

4. Коментарі. Kahoot! має функцію коментарів, що дозволяє вчителю мистецтва додавати додаткові відомості та пояснення до запитань. Це допоможе учням краще зрозуміти певні аспекти мистецтва та зробити освітній процес більш ефективним.

5. Музика. Крім запитань та відповідей, на Kahoot! можна додати музику, яка може бути пов'язана з мистецтвом, що дозволяє зробити процес навчання більш захоплюючим та розважальним для учнів та учениць.

Основні етапи створення та використання інтерактивних завдань на платформі Kahoot! включають:

- Створення акаунту на платформі. Для того, щоб мати можливість створювати та проводити інтерактивні тести, необхідно зареєструватись на сайті Kahoot!.

- Створення нового тесту. Для цього необхідно використати функцію «New Kahoot» та ввести назву тесту та запитання. До кожного запитання можна додати від 2 до 4 варіантів відповідей.

- Налаштування параметрів тесту. Після створення запитань, вчителю необхідно встановити параметри тесту, такі як тривалість, час на відповідь, кількість запитань тощо.

- Додавання медіа-елементів. До кожного запитання можна додати зображення або відео для збільшення цікавості тесту.

- Редагування тесту. Після створення тесту можна його відредагувати, додати або видалити запитання та відповіді.

- Проведення тесту. Після створення тесту вчителю потрібно показати код доступу учням, які хочуть приєднатися до тесту. Після закінчення тесту Kahoot! надає результати кожного учня та загальні результати класу.

Крім того, вчителі мистецтва можуть використовувати платформу Kahoot! для створення завдань, що спрямовані на розвиток моторики рук, розвиток творчих здібностей та відчуття кольору. Наприклад, вчителі можуть створювати завдання на тему малювання або композиції, використовуючи функції Kahoot!, такі як створення діаграм та запитань з розгалуженням.

Приклади завдань на платформі:

- Назвіть ноти, які позначені на нотному стані: (Для відповіді виберіть декілька варіантів). Завдання складається із зображення нотного стану з декількома нотами на ньому, і гравцям потрібно визначити ноти, які вони бачать.
- Хто є автором «Симфонії №40»? (Для відповіді використовуйте кнопки з іменами композиторів). Завдання полягає в тому, щоб вибрати правильну відповідь з кількох варіантів, які представляють різних композиторів.
- Визначте жанр музики, який пов'язаний зі стилізованими та традиційними музичними формами, такими як симфонія та соната? (Для відповіді використовуйте кнопки з різними жанрами музики).

Завдання полягає в тому, щоб вибрати правильний жанр музики з кількох варіантів.

- Який музичний інструмент використовується для створення ритму в багатьох жанрах музики? (Для відповіді використовуйте кнопки з різними назвами музичних інструментів). Завдання полягає в тому, щоб вибрати правильний музичний інструмент з кількох варіантів, який використовується для створення ритму.
- Хто є композитором циклу «Пори року»? (Для відповіді використовуйте кнопки з іменами композиторів). Завдання полягає в тому, щоб вибрати правильного композитора з кількох варіантів.

Вікторина на тему «Українське кіно» (Питання на тему «Українське кіно», до яких є не тільки текстові відповіді, але й зображення) (Додаток 5).

Основні функції, можливості та приклади завдань на платформі «Learning Apps»:

Платформа Learning Apps є потужним інструментом для створення інтерактивних завдань та тестів для навчання мистецтва. Особливістю цієї платформи є можливість створення різноманітних типів завдань, включаючи мультиплікс-вибір, заповнення пропусків, відповіді відкритого типу, зображення та звуки.

Для вчителів мистецтва, ця платформа надає безліч можливостей для створення завдань, які сприятимуть розвитку творчих та креативних навичок школярів. Наприклад, завдання можна створювати на основі візуального матеріалу, такого як зображення або відео, що дозволяє використовувати мистецькі твори для навчання.

Крім того, платформа Learning Apps дозволяє налаштувати параметри завдань, такі як кількість спроб для відповіді, термін на виконання завдання, а також можливість отримання зворотного зв'язку від школярів. Вчителі можуть використовувати ці параметри, щоб допомогти учням краще зрозуміти матеріал та поліпшити свої навички.

Окрім створення власних завдань, платформа Learning Apps також містить велику кількість готових завдань та тестів, створених іншими вчителями та доступних для використання. Це дає можливість вчителям мистецтва знайти матеріали, що відповідають їх потребам та підходять до конкретного уроку.

Загалом, платформа Learning Apps є важливим інструментом для вчителів мистецтва, які бажають використовувати інтерактивні методи навчання для розвитку творчих та креативних навичок своїх школярів.

Для створення інтерактивних завдань на платформі Learning Apps вчителя мистецтва повинні ознайомитися з її функціональними можливостями. На платформі доступний ряд інструментів для створення різноманітних завдань, таких як тестові завдання, кросворди, словосполучення, пазли та інші.

Завдання можуть містити зображення, відео та звукові файли, що дає можливість вчителям мистецтва створювати цікаві та наочні завдання. Також на платформі є можливість створювати завдання з відкритою відповіддю, що дає можливість вчителю мистецтва оцінювати творчість учнів та учениць.

Для використання інтерактивних завдань на уроках мистецтва вчителю потрібно створити обліковий запис на платформі та вибрати тип завдання, яке він хоче створити. Після створення завдання вчителю буде надано посилання на нього, яке він зможе поділитися зі своїми учнями для виконання завдання в класі або вдома.

Особливості використання платформи Learning Apps для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва полягають у тому, що вчителі можуть створювати завдання, що відповідають певній темі уроку мистецтва, наприклад, вивчення звуків, тривалостей або інструментів. Крім того, вчителі можуть створювати завдання з використанням відомих творів мистецтва, які допоможуть учням краще зрозуміти основні принципи мистецтва [3;124-135].

Приклади завдань на платформі:

- «Музичні символи» — школярі мають впізнати та вибрати правильний музичний символ, який показано на зображенні.

- «Інструменти» - школярі мають впізнати та вибрати правильний інструмент, який грає звук, що відтворюється.
- «Жанри музики» - школярі мають впізнати та вибрати правильний жанр музики за звуком, який відтворюється.
- «Історія музики» - школярі мають відповісти на запитання про різні епохи в історії музики.
- «Музичні головоломки» - школярі мають розв'язувати головоломки, що пов'язані з музичними термінами та поняттями.
- «Знайди пару» - школярі мають віднайти пару між зображенням музичного інструменту та його назвою.
- «Музичні інструменти симфонічного оркестру» - школярі мають зіставити назви та звучання інструментів з їх зображенням на фоні.
- «Магічний квадрат» - школярі мають віднайти слова, що зашифровані у квадраті з буквами .

У процесі роботи, знайомства з інтерактивними платформами, нами були розроблені завдання на платформі «Learningapps» як найоптимальнішій платформі для використання на уроках мистецтва або учнями і ученицями у вільний час вдома. Ця платформа є найбільш зручною у використанні, адже не потребує додаткового керування вчителем. Ігри, які ми представляємо були апробовані на уроках мистецтва в Миколаївському ліцеї №34 під час проходження виробничої педагогічної практики.

Розглянемо приклади створених нами навчальних ігор на платформі Learning Apps для уроку музичного мистецтва і покрокову їх розробку.

Приклад №1 <https://learningapps.org/watch?v=povcrotqj25>

Назва завдання: Ідентифікація музичних інструментів

Опис: Школярі повинні ідентифікувати зображення музичного інструменту та вибрати правильну відповідь з варіантів, наданих на платформі.

Кроки розробки завдання:

- 1) Обрати зображення різних музичних інструментів, які вивчались на уроці.

- 2) Створити запитання з варіантами відповідей для кожного інструменту.
- 3) Створити інтерактивне завдання на платформі Learning Apps, використовуючи зображення та запитання.
- 4) Додати підсумковий екран, на якому будуть відображені результати учнів та учениць.

Приклад запитання та варіантів відповідей:

Зображення: [зображення гітари]

Запитання: Який це музичний інструмент?

Варіанти відповідей:

- A) Фортепіано
- B) Саксофон
- C) Гітара
- D) Труба

Після виконання завдання школярі отримають звіт з правильними та неправильними відповідями, що допоможе їм зрозуміти, про які музичні інструменти їм потрібно покращити свої знання.

Приклад №2 <https://learningapps.org/watch?v=pw0fi7qjt22>

Назва: Класифікація музичних інструментів

Опис: учням треба класифікувати інструменти з їх країною походження

Кроки розробки завдання:

- 1) Обрати зображення інструментів, які вивчались на уроках.
- 2) Створити класифікацію для обраних інструментів.
- 3) Створити інтерактивне завдання на платформі Learning Apps, використовуючи вибрані інструменти та запитання.
- 4) Додати підсумковий екран, на якому будуть відображені результати учнів та учениць.

Приклад запитання та варіантів відповідей:

Зображення інструментів: гітара, кастаньети, колісна ліра, кобза, сопілка, бандура.

Запитання: До якої країни відносяться подані інструменти?

Варіанти відповідей:

А) Україна: кобза, сопілка, бандура

В) Іспанія: гітара, кастаньєти, колісна ліра

3. Активне використання візуальних та аудіальних елементів в інтерактивних завданнях з метою посилення сенсорного сприйняття та підвищення якості мистецької освіти.

При створенні завдань слід максимально використовувати мультимедійні функції платформ, щоб задіяти візуальну та аудіальну складові мистецького процесу.

Так, платформа Kahoot! підтримує використання відео та зображень, що робить завдання більш цікавими та візуально привабливими для учнів, LearningApps дозволяє створювати завдання на основі візуального матеріалу (зображення, відео) та звуків.

Прикладом застосування даної рекомендації є створення на LearningApps завдання «Відгадай мелодію» (Приклад №3), де учні ідентифікують твір («Лебідь» К. Сен-Санс) за звуковим фрагментом. Або ж використання кольорового кодування на Kahoot! для виокремлення елементів у запитаннях про композицію чи колористику картини.

Приклад №3 <https://learningapps.org/display?v=pffbv6kgj25>

Назва завдання: Відгадай мелодію

Опис: Школярі повинні відгадати назву мелодії, яку вони чують.

Кроки розробки завдання:

- 1) Обрати музику, яка вивчалась на уроці.
- 2) Створити запитання з варіантами відповідей для обраної музики.
- 3) Створити інтерактивне завдання на платформі Learning Apps, використовуючи вибрану музику та запитання.
- 4) Додати підсумковий екран, на якому будуть відображені результати учнів та учениць.

Приклад запитання та варіантів відповідей:

Музика: [«Лебідь» К. Сен-Санс]

Запитання: Яка назву носить музика та хто її композитор?

Варіанти відповідей:

A) «Лебідь» К. Сен-Санс

B) «Акваріум» К. Сен-Санс

C) «Слон» К. Сен-Санс

D) «Антилопи» К. Сен-Санс

Також можна створити завдання «Розмісти музичні інструменти», де учні та учениці повинні перетягувати зображення музичних інструментів на правильні місця на екрані. Це допомагає учням покращити їхні знання про різні музичні інструменти та їхнє розташування на сцені.

4. Стимулювання творчості учнів через запропоновані вчителем завдання. Розробка та створення завдань, що безпосередньо спрямовані на формування та розвиток самостійних творчих навичок та креативності учнів.

Педагогам варто зосередитися на розробці завдань, які вимагають від учнів не лише відтворення знань, а й застосування або класифікації мистецьких понять, що сприяє розвитку креативних навичок та глибокого засвоєння матеріалу.

LearningApps дозволяє створювати завдання з відкритою відповіддю та завдання на розв'язування головоломок/кресвордів (Приклад №4), що дає можливість оцінювати творчість учнів. Крім того, наявність функціоналу для створення діаграм на Kahoot! також може бути використана для розвитку моторики рук та відчуття композиції.

Прикладом застосування даної рекомендації є використання LearningApps для створення кресворду з термінами кіно (Приклад №4) або завдання «Знайди пару» (зіставлення зображення інструменту та його назви), що переводить пасивне запам'ятовування в активну діяльнісно-практичну сферу.

Приклад №4 <https://learningapps.org/display?v=pro30pyrn25>

Назва: Кресворд

Опис: учням потрібно відгадати слова, закодовані у кросворді за допомогою запитань.

Кроки розробки завдання:

- 1) Обрати терміни або слова, які вивчались на уроках.
- 2) Створити запитання для обраних слів.
- 3) Створити інтерактивне завдання на платформі Learning Apps, використовуючи обрані слова та запитання до них.
- 4) Додати підсумковий екран, на якому будуть відображені результати учнів та учениць.

Приклад кросворду:

Закодовані слова: Антиутопія, Фентезі, Кіберпанк, Екшн, Трилер, Мелодрама, Комедія, Вестерн, Детектив, Містика, Мюзикл

Запитання: Пригадай, які є жанри і стилі кіно та відкрій ключове слово.

Варіанти відповідей:

- 1) Зображення в художній літературі чи кінематографії небезпечних наслідків, пов'язаних з експериментами над людством задля його «поліпшення», певних, часто принадливих соціальних ідеалів, антитеза утопії – Антиутопія.
- 2) Жанр фантастичної літератури та кіно, дія якого відбувається у вигаданому світі, де чудеса і вигадка нашого світу є реальністю – Фентезі.
- 3) Напрямок фантастики, що виник в 1980-х роках; концентрується на комп'ютерах чи інформаційних технологіях. В творах цього жанру події часто відбуваються у віртуальному просторі, часто розмиті кордони між реальним і віртуальним світом – Кіберпанк.
- 4) Поєднує в собі драматичний жанр фільму разом з нестримними діями: бійки, автомобільні переслідування, вибухи, стрілянину і таке інше. Жанр, в основному, показує самотійні намагання героя відновити справедливість, що нерідко переростає у маленьку війну – Екшн.

- 5) Особливий жанр кіно та літератури, в яких специфічні засоби повинні викликати у глядачів або читачів почуття тривожного очікування, невизначеності, хвилювання чи страху – Трилер.
- 6) Жанр художньої літератури, театрального мистецтва і кінематографу, твори якого розкривають духовний і чуттєвий світ героїв в особливо яскравих емоційних обставинах на основі контрастів: добро і зло, любов і ненависть тощо. Також супроводжується трагічними сценами, здебільшого закінчується хеппі-ендом – Мелодрама.
- 7) Драматичний твір, у якому засобами гумору та сатири викриваються негативні суспільні та побутові явища, розкривається смішне в навколишній дійсності людини чи тварини – Комедія.
- 8) Напрямок мистецтва, характерний для США. Дія в основному відбувається в другій половині XIX століття на Дикому Заході — майбутніх західних штатах США, а також і в Західній Канаді і в Мексиці – Вестерн.
- 9) Різновид творів масової культури (прозаїчні твори, кінофільми, комікси), в яких розкривається певна таємниця, пов'язана зі злочином. Серед представників цього жанру - Едгар По, Вілкі Коллінз, Артур Конан Дойл, Агата Крісті, Ерл Стенлі Гарднер та ін. - Детектив.
- 10) Надприродні явища і наслідки духовної практики, як зв'язок із потойбічним світом і надприродними силами – Містика.
- 11) Музично-сценічна вистава, в якій поєднуються різноманітні жанри і виражальні засоби естрадної та побутової музики, хореографічного, драматичного і оперного мистецтва – Мюзикл.

Дані приклади навчальних ігор представлені в Додатку 5 та в підручниках інтегрованого курсу «Мистецтво» для 5-6- класів [1,2].

Запропоновані інтерактивні завдання, реалізовані через ІКТ (платформи «Kahoot!» та «LearningApps») дозволять вчителям мистецтва не лише відійти від традиційного навчання на користь активного, діяльнісного та діалогового процесу, але й успішно реалізувати компетентнісний підхід і сформувати у учнів

5-6-х класів інформаційно-комунікативну компетентність. Створені інтерактивні завдання, розроблені з урахуванням вище зазначених рекомендацій, забезпечують індивідуалізацію, диференціацію навчання, а також сприяють глибокому засвоєнню мистецьких понять та формуванню стійких практичних умінь учнів у сфері музичного і візуального мистецтва.

Таким чином, запропоновані рекомендації спрямовані на перетворення вчителя мистецтва з транслятора інформації на фасилітатора цифрового творчого процесу, що забезпечить ефективне формування ІКК учнів 5-6-х класів.

ВИСНОВКИ ДО ДРУГОГО РОЗДІЛУ

У другому розділі кваліфікаційної роботи було здійснено теоретичний аналіз вікових особливостей молодших підлітків (10–12 років). З'ясовано, що цей вік є сенситивним періодом для формування ІКК завдяки зміні провідної діяльності (від навчання до спілкування), початку становлення абстрактного мислення та високій внутрішній мотивації до технологій (концепція «цифрових аборигенів»). Теоретичною основою для обґрунтування методики послужили праці українських вчених (І. Бех, Г. Костюк, С. Максименко, Т. Титаренко) та зарубіжних класиків (Л. Виготський, Ж. Піаже, Е. Еріксон), що забезпечило розуміння когнітивного прориву та потреби підлітків у самовираженні через цифрові засоби.

У ході дослідження було розроблено та апробовано діагностичний інструментарій. Було виділено 3 показника оцінки сформованості ІКК: когнітивно-технологічний, діяльнісно-практичний та мотиваційно-ціннісний, а також відповідні показники.

Констатувальний експеримент за участі учнів 5-6-х класів Миколаївського ліцею №34 підтвердив актуальність дослідження. Аналіз результатів показав, що учні демонструють впевнене знання функціоналу платформ (Wordwall, LearningApps), здатність правильно інтерпретувати завдання та високий рівень мотивації до інтерактивного навчання (понад 72% мають позитивне ставлення). Встановлено, що діяльнісно-практичний компонент є достатньо сформованим,

однак існують зони для розвитку: часткове нерозуміння етичних норм онлайн та потреба в підтримці самостійної ініціативи поза уроками.

На основі аналізу психолого-педагогічних засад та виявлених методичних прогалин було сформульовано чотири ключові практичні рекомендації для педагогів: впровадження моделі SAMR на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво»; здійснення диференціації вибору інтерактивних платформ (LearningApps та Kahoot!) та інструментів відповідно до конкретної дидактичної мети та етапу уроку мистецтва; активне використання візуальних та аудіальних елементів в інтерактивних завданнях з метою посилення сенсорного сприйняття та підвищення якості мистецької освіти (завдання «Відгадай мелодію», кольорове кодування на Kahoot! та ін.); розробка та створення завдань, що безпосередньо спрямовані на формування та розвиток самостійних творчих навичок та креативності учнів (кресворди, класифікації та завдання, що вимагають застосування понять, а не лише їх відтворення).

Таким чином, у другому розділі було створено комплексну науково-методичну базу для формування ІКК учнів 5-6-х класів, яка включає глибокий психологічний аналіз, об'єктивну оцінку початкового стану компетентності та практично орієнтовані рекомендації.

ВИСНОВОК

Результати експериментально-дослідної роботи щодо формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва дають можливість зробити такі висновки:

1. Аналіз теоретико-методологічних засад показав, що проблема формування інформаційно-комунікативної компетентності (ІКК) учнів є актуальною в сучасній педагогічній теорії та практиці. У психолого-педагогічній літературі ІКК розглядається як наскрізна компетентність Нової української школи, що забезпечує здатність учнів критично, творчо й безпечно використовувати цифрові технології для навчання та комунікації. Вітчизняні та зарубіжні дослідники (О. Овчарук, Н. Морзе, І. Зимня, Л. Виготський, Ж. Піаже, Е. Еріксон) підкреслюють значення інтерактивних методів і цифрових інструментів у розвитку когнітивних та комунікативних умінь молодших підлітків.

Теоретичні основи формування ІКК ґрунтуються на працях вітчизняних і зарубіжних науковців (О. Овчарук, О. Пометун, Н. Морзе, І. Зимня, Ж. Піаже, Е. Еріксон, Д. Брунер), які розкривають сутність компетентнісного підходу, когнітивні та психосоціальні особливості молодших підлітків, а також роль інтерактивних технологій у навчанні.

Важливим методологічним підґрунтям є концепція інтеграції технологій за моделлю SAMR, яка дозволяє визначити рівні використання цифрових інструментів – від простого заміщення традиційних методів до трансформації освітнього процесу.

Уроки мистецтва мають значний потенціал для розвитку ІКК, оскільки поєднують творчість із цифровими практиками (digital art, медіа-арт, презентації, відео, колажі), що сприяє формуванню критичного мислення, комунікативних навичок та цифрової грамотності.

2. Сутність і структура поняття «інформаційно-комунікативна компетентність» учнів 5-6-х класів уточнено як інтегративну характеристику

особистості, що включає здатність особистості (учня) ефективно і етично здійснювати спілкування та взаємодію у віртуальному навчальному просторі, використовуючи для цього цифрові інструменти (ІКТ). Інформаційно-комунікативну компетентність учнів 5-6-х класів визначено як здатність здійснювати ефективно та етично спілкування і співпрацю з учителем та однолітками в освітніх цілях, використовуючи для цього базові цифрові інструменти та платформи (месенджери, електронну пошту, навчальні платформи), а також взаємодіяти в малій групі при створенні простих цифрових продуктів, дотримуючись при цьому етичної поведінки в мережі

У ході дослідження було уточнено структуру інформаційно-комунікативної компетентності, яка включає наступні компоненти: 1) *когнітивно-комунікативний (знання)*. Знання про інструменти комунікації, розуміння функціоналу платформ і сервісів, що забезпечують ефективну взаємодію (месенджери, електронна пошта, Kahoot!, LearningApps); розуміння правил етики, розуміння норм етичної поведінки в мережі (нетикету) та наслідків некоректної комунікації. 2) *Операційно-комунікативний (уміння та дії)*. Уміння спілкуватися, здатність ефективно передавати та отримувати повідомлення через цифрові канали; уміння взаємодіяти, здатність працювати в команді та співпрацювати з використанням цифрових інструментів для виконання спільних завдань; уміння створювати спільні продукти, застосування інструментів для спільного створення контенту (презентацій, інтерактивних завдань). 3) *Ціннісно-етичний (ставлення)*. Усвідомлення значущості співпраці, мотивація до безпечного та творчого використання технологій для спільної діяльності; готовність до співпраці, готовність активно взаємодіяти з учасниками освітнього процесу (вчителем, однолітками) та дотримуватися етичної поведінки при цьому.

Таким чином, ІКК у 5–6-х класах виступає як багатовимірна компетентність, що поєднує знання, уміння та цінності, необхідні для успішної інтеграції учнів у сучасне цифрове освітнє та культурне середовище. Її

формування на уроках мистецтва має особливий потенціал завдяки поєднанню творчості та технологій.

3. Аналіз сучасних цифрових інструментів засвідчив, що платформи *LearningApps* та *Kahoot!* мають високий потенціал для створення інтерактивних завдань на уроках мистецтва.

LearningApps забезпечує можливість створення різноманітних інтерактивних вправ (класифікація, відповідність, хронологія, кросворди), що сприяють розвитку критичного мислення, уміння структурувати інформацію та працювати з візуальними й текстовими матеріалами.

Kahoot! орієнтований на гейміфікацію навчання, формує навички швидкого прийняття рішень, командної взаємодії та комунікації, а також підвищує мотивацію учнів завдяки елементам змагання.

Обидві платформи відповідають рівням моделі SAMR: від заміщення традиційних завдань до трансформації навчального процесу, коли учні стають активними творцями цифрового контенту. Використання цих інструментів у мистецькій освіті дозволяє поєднати творчість із цифровими технологіями: створення інтерактивних вікторин, візуальних колажів, мультимедійних презентацій, що розвиває як інформаційні, так і комунікативні навички.

Важливою перевагою є доступність платформ, можливість диференціації завдань та інтеграція у дистанційне й змішане навчання, що особливо актуально в умовах сучасних освітніх викликів. Таким чином, *LearningApps* і *Kahoot!* довели свою ефективність як інструменти для створення інтерактивних завдань, які не лише підвищують інтерес учнів до мистецьких уроків, але й сприяють цілеспрямованому формуванню їхньої інформаційно-комунікативної компетентності.

4. У процесі виконання завдання було визначено критерії, показники та рівні сформованості інформаційно-комунікативної компетентності, учнів 5-6-х класів.

Критеріями сформованості ІКК визначено: *когнітивно-технологічний (знаннєвий)* – знання учнів про можливості використання цифрових інструментів

для виконання інтерактивних завдань, а також розуміння правил безпечної взаємодії в цифровому освітньому середовищі; *діяльнісно-практичний (уміння та навички)* - практичні уміння та навички учнів у ефективному виконанні інтерактивних завдань, навігації по освітніх платформах та комунікації, необхідній для виконання таких завдань; *мотиваційно-ціннісний (ставлення)* - ставлення учнів до використання інтерактивних завдань у освітньому процесі, їхню готовність до навчання за допомогою цифрових інструментів та усвідомлення їхньої цінності для засвоєння матеріалу з мистецтва. До кожного критерію розроблено відповідні показники.

У процесі дослідження було виділено 3 рівні сформованості інформаційно-комунікаційної компетентності у учнів 5-6-х класів: початковий, достатній, високий рівень.

Проведений констатувальний експеримент підтвердив актуальність і своєчасність дослідження обраної проблеми та важливість формування інформаційно-комунікативної компетентності.

5. У процесі дослідження були сформульовані практичні рекомендації для вчителів мистецтва щодо використання інтерактивних завдань у освітньому процесі: 1) Впровадження моделі SAMR на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво». Забезпечення системної інтеграції цифрових технологій шляхом впровадження моделі SAMR на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» для досягнення трансформаційного рівня навчання. 2) Диференціація платформ (LearningApps та Kahoot! та інших). Здійснення диференціації вибору інтерактивних платформ та інструментів відповідно до конкретної дидактичної мети та етапу уроку мистецтва. 3) Активне використання візуальних та аудіальних елементів в інтерактивних завданнях з метою посилення сенсорного сприйняття та підвищення якості мистецької освіти. 4) Стимулювання творчості учнів через запропоновані вчителем завдання. Розробка та створення завдань, що безпосередньо спрямовані на формування та розвиток самостійних творчих навичок та креативності учнів. Запропоновані рекомендації покликані систематизувати використання інтерактивних завдань, перетворюючи

ситуативне застосування технологій на цілісну, психологічно обґрунтовану методичну систему, підвищити внутрішню мотивацію учнів, пропонуючи вчителям конкретні прийоми для перетворення зовнішньої мотивації на стійкий пізнавальний інтерес до предмету через ІК-інструменти, забезпечити якісний перехід від простого відтворення завдань до розвитку критичного мислення та креативності у цифровому середовищі, що є найвищим рівнем ІКК. Зазначені рекомендації змінюють функцію вчителя мистецтва з транслятора інформації на фасилітатора цифрового творчого процесу, що забезпечить ефективне формування ІКК учнів 5-6-х класів.

Проведене дослідження підтвердило актуальність і своєчасність дослідження обраної проблеми. Однак, не вичерпує всієї проблеми формування інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів засобами інтерактивних завдань на уроках мистецтва. Подальшими перспективними напрямками дослідження є: створення діагностичного інструментарію та чітких критеріїв для об'єктивного вимірювання рівня сформованості інформаційно-комунікативної компетентності (комунікативно-соціального аспекту) учнів 5-6-х класів після впровадження інтерактивних завдань; визначення оптимального змісту та послідовності інтерактивних завдань, що відповідають віковим особливостям учнів 5–6-х класів, для гармонійного поєднання мистецького матеріалу та вимог до ІКТ-компетентності; дослідження впливу інтерактивних технологій (наприклад, рівнів М та R моделі SAMR) на креативність та художню активність учнів у процесі створення цифрових мистецьких продуктів в контексті завдань Нової української школи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аристова Л., Чен Н. Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 5 кл. закладів загальної середньої освіти. Київ : УОВЦ «Оріон», 2023, 224 с.; іл..
2. Аристова Л., Чен Н. Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 6 кл. закладів загальної середньої освіти. Київ : УОВЦ «Оріон», 2024, 224 с.; іл..
3. Аристова Л.С. Методика викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» : навч. метод. посібник (для змішаної форми навчання). Миколаїв : «РАЛ-поліграфія», 2022. 213 с.
4. Биков В.Ю., Білоус О.В., Богачков Ю.М. Основи стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України: метод. рекомендації; за заг. Ред. В.Ю. Бикова, О.М. Спіріна, О.В. Овчарук. К.: Атіка, 2010. 88 с.
5. Вембер В. П. Теоретичні основи моделювання дидактичних систем і технологій навчання в умовах інформатизації освіти. Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук. Київ, 2003. 421 с.
6. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю., Спірін І.О. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті. Монографія. Харків: «Міська друкарня», 2014. 220 с.
7. Гуржій А.М. Проблеми та перспективи інформатизації освіти. Монографія. Київ: Видавництво Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова, 2008. 232 с.
8. Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrainska-shkola-2/derzhavniy-standart-bazovoi-serednoi-osviti>
9. Жалдак М. І. Система підготовки вчителя до використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені

- М. П. Драгоманова. Серія 2, Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання : Збірник наукових праць / М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. К. : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2011. Вип. 11 (18). С. 3-16.
10. Зязюн І.Д. Філософія педагогічної дії. Київ: «Академія», 2008. 544 с.
11. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи. К.: К.І.С., 2004. 111 с.
12. Кремень В.Г. Освіта і наука в Україні: інноваційні аспекти. Стратегія. Реалізація. Результати. Вихідні дані: Київ: Грамота, 2005. 448 с.
13. Кузьминська О.Г. Теорія і методика формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх учителів засобами хмарних технологій. Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук. Київ, 2017. 490 с.
14. Морзе Н.В. Теоретичні основи і методика формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх фахівців соціальної сфери. Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук. Київ, 2016. 581 с.
15. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / Під заг. ред. Бібік Н. М. К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
16. Овчарук О. В. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи. Київ: К.І.С., 2004. 614с.
17. Основна платформа для навчання «Learning Apps». URL: <https://learningapps.org/>
18. Офіційний сайт платформи «Artstation» URL: https://www.artstation.com/?sort_by=community&dimension=all
19. Офіційний сайт платформи «Artsy». URL: <https://www.artsy.net/>
20. Офіційний сайт платформи «Classcraft». URL: <https://www.hmhco.com/programs/classcraft>
21. Офіційний сайт платформи «CreativeLive». URL: <https://www.creativelive.com/>

- 22.Офіційний сайт платформи «Domestika». URL:
<https://www.domestika.org/>
- 23.Офіційний сайт платформи «FutureLearn» URL:
<https://www.futurelearn.com/>
24. Офіційний сайт платформи «Kadenze» URL:
<https://www.kadenze.com/>
- 25.Офіційний сайт платформи «Kahoot!». URL:
<https://kahoot.com/schools-u/>
- 26.Офіційний сайт платформи «The Great Courses» URL:
<https://www.thegreatcoursesplus.com/>
- 27.Офіційний сайт платформи «Wordwall». URL: <https://wordwall.net/>
- 28.Платформа для освітньої онлайн-спільноти в Америці «Skillshare». URL: <https://www.skillshare.com/>
- 29.Платформа з курсами для різних галузей «Coursera». URL:
<https://www.coursera.org/>
- 30.Платформа з курсами для різних галузей «Udemy». URL:
<https://www.udemy.com/>
- 31.Пометун О. І. Дискусія українських педагогів навколо компетентнісного підходу в українській освіті. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи. (Бібліотека з освітньої політики). Київ: К.І.С., 2004. (С. 59–74).
- 32.Рекомендація Європейського парламенту та Ради від 18 грудня 2006 року щодо ключових компетенцій для навчання протягом усього життя (2006/962/EC). URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32006H0962>
- 33.Словник іншомовних слів / Уклад.: С. М. Морозов, Л. М. Шкарапута. К.: Наукова думка, 2000. 680 с.
- 34.Словник української мови: в 11 т. / ред. колег. І. К. Білодід (голова) та ін. К.: Наукова думка, 1970 – 1980. Т. 4: І – М / ред. А. А. Бурячок, Г. М. Гнатюк, П. П. Доценко. К.: Наукова думка, 1973. 840 с.

35. Спірін О. М. Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) в освіті // Енциклопедія освіти / Нац. акад. пед. наук України: 2-ге вид., допов. та перероб. Київ: Юрінком Інтер, 2021. С. 426-427.
36. Філософія освіти : навчальний посібник. 2-ге видання / за наук. ред. академіка В. П. Андрущенка [та ін.]. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2021. 348 с.
37. Ben Youssef, A., & Dahmani, M. (2008): "The Impact of ICT on Student Performance in Higher Education: Direct Effects, Indirect Effects and Organizational Change". In: "The Economics of E-learning" [online monograph]. Revista de Universidad y Sociedad del 7 Conocimiento (RUSC). 5 (1). UOC. [Електронний ресурс]. URL: http://www.uoc.edu/rusc/5/1/dt/eng/benyoussef_dahmani.pdf
38. Boyatzis, R. E. The competent manager: A model for effective performance. John Wiley & Sons. 1982.
39. Castells, M. «The rise of the network society». Oxford: Blackwell. 2000. URL: <https://surl.li/cbftbt>
40. DeSeCo. Definition and Selection of Competencies. Theoretical and Conceptual Foundations (DESECO). Strategy Paper on Key Competencies. An Overarching Frame of Reference for an Assessment and Research Program – OECD (Draft). URL: <http://www.deseco.admin.ch/>.
41. Designed Based Research Collective. (2003). Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. Educational researcher, 32(1), 5-8. URL: <https://doi.org/10.3102/0013189X032001005>
42. Edutopia. (2007, November 5). What is successful technology integration. Edutopia. URL: <https://www.edutopia.org/technology-integration-guide-description>
43. Ertmer, P. A. (1999). Addressing first- and second-order barriers to change: Strategies for technology integration. Educational Technology Research and Development, 47(4), 47–61. URL: <https://doi.org/10.1007/BF02299597>

44. Ertmer, P. A., Ottenbreit-Leftwich, A. T., Sadik, O., Sendurur, E., & Sendurur, P. (2012). Teacher beliefs and technology integration practices: A critical relationship. *Computers & Education*, 59(2), 423-435. URL: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.02.001>
45. European Union. Key Competencies for Lifelong Learning. Recommendation of the European Parliament and to the Council of 18 December 2006 (2006/962/EC) // Official Journal of the European Union. 2006. 30 December. P. I. 394/10. I.394/18.
46. Ferrari A. Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks. European Commission Joint Research Center. Institute of Prospective Technologies Studies.: European Union, 2012. 92 p.
47. Gajjala, R., Ramsey, S., Suratno, A., Gondosaputro, M., Daflorensia, V. R., Eko Budi, I., Setiono, S., & Michael, J., M. (2018). The 5 th Celt international conference proceeding: Contextualizing the trajectory of language, arts & culture in contemporary society. p 160. Unika Repository. URL: <http://repository.unika.ac.id/17541/1/Proceeding%205th%20Celt%20Int%20Conference.pdf#page=160>
48. Glossary. Quality in education and training. European Centre for the Development of Vocational Training, 2011. (P.23-24) (157 p.)
49. Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (2016). The substitution augmentation modification redefinition (SAMR) model: A critical review and suggestions for its use. *TechTrends*, 60(5), 433-441. URL: <https://doi.org/10.1007/s11528-016-0091-y>
50. Hativa, N., & Lesgold, A. (1996). Chapter VI: Situational effects in classroom technology implementations: Unfulfilled expectations and unexpected outcomes. *Teachers College Record*, 97(6), 131-171. URL: <https://doi.org/10.1177/016146819609700607>
51. Hilton, J. T. (2016). A case study of the application of SAMR and TPACK for reflection on technology integration into two social studies classrooms.

- The Social Studies, 107(2), 68-73. URL: <https://doi.org/10.1080/00377996.2015.1124376>
52. Hooker, M., R. (2014, August 1). SAMR swimming lessons: Hooked on innovation. Hooked on Innovation. URL: <https://hookedoninnovation.com/2014/08/01/samr-swimming-lessons/>
53. Hughes, J. E. (2009). The digital pencil: One-to-one computing for children. Literacy, 43(1), 61. URL: <https://doi.org/10.1111/J.1741-4369.2009.00512.X>
54. Kelchtermans, G. (2014). Context matters. Teachers and Teaching, 20 (1), 1–3. URL: <https://doi.org/10.1080/13540602.2013.848519>
55. McClelland, D. C. Testing for competence rather than for «intelligence.» American psychologist, 1973. 28(1), 1-14.
56. Mishra, P., Koehler, M. J., & Kereluik, K. (2009). The song remains the same: Looking back to the future of educational technology. TechTrends 2009, 53(5), 48–53. URL: <https://doi.org/10.1007/S11528-009-0325-3>
57. OECD, «Education at a Glance 2019: OECD Indicators», OECD Publishing, Paris. 2019.
58. Puentedura, R. R. (2013, May 31). SAMR: Getting to transformation. Hippasus. URL: <http://www.hippasus.com/mpweblog/archives/2013/04/16/SAMRGettingToTransformation.pdf>
59. Reiser, R.A., & Dempsey, J., V. (2012). Trends and issues in instructional design and technology (3rd Edition, p. 408). Pearson.
60. Rogers, E. M. «Diffusion of innovations». New York: Free Press. 2003. URL: <https://surl.li/lcspcu>
61. Romani, J. Strategies to Promote the Development of E-competencies in the Next Generation of Professionals: European and International Trends. Monograph No. 13 November 2009. Communication and Information Technology Department. Latin American Faculty of Social Sciences, Campus Mexico (FLACSO-Mexico). 57 p.

62. Spencer, L. M., & Spencer, S. M. Competence at work: Models for superior performance. John Wiley & Sons. 1993.
63. The Digital Literacy resource pack Launched by Becta, November 2009.
[Электронный ресурс]. URL: <http://nationalstrategies.standards.dcsf.gov.uk>

ДОДАТКИ

Додаток 1

Критерії та показники сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів

№	Критерій	Показник
1	Когнітивно-технологічний (знаннясвий)	Знання основних елементів інтерфейсу та функцій інтерактивних платформ. Учні розуміють, як працюють основні типи інтерактивних завдань (наприклад, вікторини, «відповідність», «знайди пару» на LearningApps / Kahoot!), знають, де знаходяться ключові елементи управління (кнопки «Пуск», «Відповісти», «Перевірити»). Розуміння алгоритму виконання інтерактивних завдань. Учні усвідомлюють послідовність дій для успішного виконання завдання (наприклад, прочитати питання, вибрати варіант, натиснути кнопку). Обізнаність з базовими правилами цифрової безпеки та етики. Учні розуміють, як захистити свою конфіденційність при вході на платформу, знають про неприпустимість несанкціонованого доступу чи поширення некоректної інформації.
2	Діяльнісно-практичний (уміння та навички)	Уміння впевнено виконувати інтерактивні завдання на платформах. Учні самостійно та без зайвих труднощів виконують завдання (наприклад, відповідають на питання, перетягують елементи, з'єднують відповідності) на запропонованих платформах. Навички навігації в межах освітньої платформи. Учні можуть самостійно перейти до потрібного завдання, знайти необхідну інформацію в межах інтерфейсу платформи. Уміння інтерпретувати та використовувати зворотний зв'язок платформи. Учні розуміють, що

		означають різні сигнали платформи (правильно/неправильно, бали, підказки) та використовують їх для корекції своєї діяльності. 4. Здатність до ефективної комунікації та взаємодії при виконанні групових інтерактивних завдань. Учні можуть обговорювати варіанти відповідей, координувати дії з однолітками під час виконання спільних інтерактивних вправ (наприклад, у Kahoot! у командному режимі).
3	Мотиваційно-ціннісний (ставлення)	1. Прояв зацікавленості та позитивного ставлення до інтерактивних завдань. Учні виявляють бажання виконувати інтерактивні вправи, активно включаються в роботу, сприймаючи їх як цікавий елемент уроку. 2. Наполегливість у виконанні інтерактивних завдань. Учні прагнуть довести завдання до кінця, не здаються при перших труднощах, намагаються знайти правильну відповідь. 3. Усвідомлення освітньої цінності інтерактивних завдань. Учні розуміють, що виконання цих завдань допомагає краще засвоїти матеріал з мистецтва, повторити його або перевірити свої знання. 4. Дотримання правил етичної та безпечної поведінки при взаємодії з цифровими інструментами. Учні не порушують правила роботи на платформах, поважають результати інших учасників, не розголошують конфіденційну інформацію.

Додаток 2

Показники та рівні сформованості інформаційно-комунікативної компетентності учнів 5-6-х класів

Показник	Високий рівень	Достатній рівень	Початковий рівень
Когнітивно-технологічний (знаннєвий): 1) Знання елементів інтерфейсу та функцій платформ. 2) Розуміння алгоритму виконання завдань.	1. Учні демонструють глибокі та системні знання про інтерфейс та функціонал різних інтерактивних платформ, можуть пояснити призначення неочевидних елементів.	1. Учні володіють базовими знаннями про інтерфейс та основні функції платформ, розуміють більшість символів та кнопок.	1. Учні мають фрагментарні та несистемні уявлення про інтерфейс інтерактивних платформ (наприклад, LearningApps, Kahoot!), не розрізняють призначення основних кнопок та елементів керування, потребують постійних нагадувань.
	2. Чітко розуміють алгоритм виконання завдань будь-якої складності, можуть швидко адаптуватися до нових типів завдань.	2. Загалом розуміють алгоритм виконання завдань, можуть почати роботу, хоча інколи потребують незначних уточнень або нагадувань.	2. Не розуміють послідовності дій для виконання завдань, часто починають роботу без ознайомлення з інструкцією, потребують покрокових вказівок.

3) Обізнаність з правилами безпеки та етики.	3. Мають мінімальні або відсутні знання про правила цифрової безпеки (наприклад, конфіденційність логінів, некоректна поведінка в чаті), не усвідомлюють їхньої важливості.	3. Знають основні правила цифрової безпеки та етики, дотримуються їх у типових ситуаціях, але можуть потребувати нагадувань у незвичайних випадках.	3. Мають мінімальні або відсутні знання про правила цифрової безпеки (наприклад, конфіденційність логінів, некоректна поведінка в чаті), не усвідомлюють їхньої важливості.
Діяльнісно-практичний (уміння та навички): 1) Уміння виконувати інтерактивні завдання. 2) Навички навігації в межах платформи. 3) Уміння інтерпретувати	1. Самостійно, швидко та безпомилково виконують інтерактивні завдання будь-якої складності, демонструють високий рівень володіння інструментами.	1. Здатні самостійно виконувати більшість інтерактивних завдань відомого типу, хоча можуть допускати окремі помилки або потребувати часу на роздуми.	1. Не можуть самостійно виконати більшість інтерактивних завдань, часто губляться, допускають численні помилки навіть у простих завданнях, потребують значної допомоги вчителя або однолітків.
	2. Впевнено орієнтуються на будь-яких освітніх платформах, швидко знаходять потрібну інформацію, можуть ефективно використовувати всі доступні функції.	2. Можуть самостійно орієнтуватися в межах знайомої платформи, знаходити потрібні завдання, але можуть губитися на нових або складніших ресурсах.	2. Відчувають значні труднощі з навігацією по платформі, не можуть знайти потрібне завдання або інформацію без прямої вказівки.
	3. Повною мірою інтерпретують зворотний зв'язок платформи, використовують	3. Розуміють зворотний зв'язок платформи та переважно використовують	3. Не звертають уваги на зворотний зв'язок платформи (наприклад, червоний/зелений

4) Здатність до комунікації при групових завданнях.	зворотний зв'язок.	його для глибокого аналізу помилок та швидкої самокорекції.	його для корекції своїх дій.	колір, кількість балів) або не розуміють, як його використовувати для корекції своєї відповіді.
		4. Активно та ефективно взаємодіють з однолітками у групових інтерактивних завданнях, виступають лідерами, організовують співпрацю, допомагають іншим учасникам.	4. Можуть брати участь у групових інтерактивних завданнях, обговорювати варіанти, але іноді потребують керівництва вчителя для організації ефективної взаємодії.	4. Слабко взаємодіють з однолітками під час групових завдань, уникають обговорень або демонструють низьку ефективність у спільній роботі.
Мотиваційно-ціннісний (ставлення):	1) Прояв зацікавленості та ставлення.	1. Проявляють високий рівень зацікавленості та ініціативи у використанні інтерактивних завдань, активно шукають можливості для їх застосування.	1. Проявляють стійкий інтерес до використання інтерактивних завдань, активно долучаються до роботи на уроках.	1. Виявляють нестійкий або ситуативний інтерес до інтерактивних завдань (переважно до ігрових елементів), швидко втрачають мотивацію при виникненні труднощів.
	2) Наполегливість у виконанні завдань.	2. Демонструють високу наполегливість, прагнуть досконало виконати завдання, самостійно долають труднощі.	2. Демонструють достатню наполегливість, прагнуть довести завдання до кінця, хоча при значних труднощах можуть звернутися за допомогою.	2. Недостатньо наполегливі у виконанні завдань, можуть відмовлятися від спроб при перших невдачах.
	3) Усвідомлення освітньої цінності.	3. Повною мірою усвідомлюють та можуть обґрунтувати	3. Усвідомлюють, що інтерактивні завдання допомагають у	3. Не усвідомлюють або заперечують освітню цінність

4) Дотримання правил етичної та безпечної поведінки.	освітню цінність інтерактивних завдань для власного розвитку та засвоєння матеріалу з мистецтва.	засвоєнні матеріалу, хоча не завжди можуть чітко сформулювати, як саме.	інтерактивних завдань, сприймають їх як розвагу.
	4.Завжди дотримуються правил етичної та безпечної поведінки в цифровому середовищі, розуміють відповідальність, можуть бути прикладом для інших.	4. Переважно дотримуються правил етичної та безпечної поведінки в цифровому середовищі, розуміють їхню важливість.	4.Можуть ігнорувати правила поведінки в цифровому середовищі, допускати нетактовні дії або поширення зайвої інформації.

Додаток 3

Анкета

«Моє ставлення до інтерактивних завдань» для учнів 5-6 класів

Посилання на анкету:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfSwyFwdvLYrigHG3bS3spYa-Ib-YjOxAnGlpXQVzRemGur5g/viewform>



Анкета «Моє ставлення до інтерактивних завдань» для учнів 5-6 класів

nusmistectvo@gmail.com [Змінити обліковий запис](#)

 Не буде видно одержувачу

***Обов'язкове питання**

Привіт!

Ця анкета допоможе нам краще зрозуміти твоє ставлення до інтерактивних завдань на уроках мистецтва. Тут немає "правильних"; чи "неправильних" відповідей. Будь ласка, відповідай чесно, обираючи варіант, який найбільше відповідає твоїм відчуттям.

Твої відповіді є анонімними та будуть використані для покращення навчання.

Вибери клас, у якому ти навчаєшся: *

☐ 5 клас

☐ 6 клас

1. Чи подобається тобі виконувати інтерактивні завдання (наприклад, вікторини, "знайди пару", кроссворди) на уроках мистецтва за допомогою комп'ютера чи планшета? *

- ☐ А) Так, дуже подобається
- ☐ Б) Скоріше так, ніж ні
- ☐ В) Іноді подобається, іноді ні
- ☐ Г) Скоріше ні, ніж так
- ☐ Д) Ні, зовсім не подобається

2. Наскільки ти наполегливий(-а) у виконанні інтерактивного завдання, якщо воно одразу не виходить? *

- ☐ А) Завжди намагаюся виконати до кінця, шукаю відповідь сам(-а)
- ☐ Б) Намагаюся кілька разів, а потім прошу допомоги
- ☐ В) Трохи спробую і, якщо не виходить, чекаю підказки вчителя чи однокласників
- ☐ Г) Якщо не виходить одразу, перестаю виконувати

3. Як ти вважаєш, чи допомагають інтерактивні завдання краще зрозуміти та запам'ятати матеріал з уроків мистецтва? *

- ☐ А) Так, дуже допомагають
- ☐ Б) Скоріше допомагають
- ☐ В) Допомагають лише іноді
- ☐ Г) Скоріше не допомагають
- ☐ Д) Зовсім не допомагають

4. Чи хотів(-ла) би ти, щоби вчитель частіше використовував інтерактивні завдання на уроках мистецтва? *

- ☐ А) Так, безумовно
- ☐ Б) Так, але не дуже часто
- ☐ В) Мені байдуже
- ☐ Г) Ні, мені більше подобаються звичайні завдання

5. Що для тебе найцікавіше в інтерактивних завданнях? (Вибери до 3 варіантів) *

- ☐ А) Можливість працювати з комп'ютером/планшетом
- ☐ Б) Графічні елементи, яскраві кольори
- ☐ В) Те, що можна відразу побачити результат (правильно/неправильно)
- ☐ Г) Можливість змагатися з однокласниками (якщо це гра)
- ☐ Д) Те, що це допомагає краще зрозуміти тему
- ☐ Е) Можливість працювати в команді
- ☐ Є) Нічого з переліченого

6. Якщо ти знаходиш цікаве інтерактивне завдання з мистецтва в інтернеті, чи спробуєш його виконати самостійно? *

- ☐ А) Так, завжди
- ☐ Б) Спробую, якщо буде вільна година
- ☐ В) Ні, виконую тільки те, що дає вчитель
- ☐ Г) Спробую, але лише якщо це буде дуже просто

7. Якщо ти бачиш у чаті інтерактивної платформи або у коментарях некоректні висловлювання (наприклад, образи, грубі слова), як ти вчиниш? *

- ☐ А) Сам(-а) напишу щось подібне у відповідь
- ☐ Б) Зроблю вигляд, що не помітив(-ла)
- ☐ В) Повідомлю вчителя або попрошу модератора звернути увагу
- ☐ Г) Почну обговорювати це з іншими учнями

8. Чи вважаєш ти, що під час виконання онлайн-завдань потрібно дотримуватися правил поведінки, як і в реальному класі? *

- ☐ А) Так, обов'язково
- ☐ Б) Скоріше так, але в інтернеті можна бути трохи вільнішим(-ою)
- ☐ В) Ні, в інтернеті можна робити все, що хочеш
- ☐ Г) Не знаю/не задумувався(-лася)

Надіслати

Очистити форму

Додаток 4

Тест на знання елементів інтерфейсу інтерактивних платформ та правил цифрової безпеки для учнів 5-6 класів

Посилання на тест:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdRmoq30pZAnwX1WPFUbeDXVVdlG0r-wz7dL6ut8OzdPqTDYw/viewform>



Тест на знання елементів інтерфейсу інтерактивних платформ та правил цифрової безпеки для учнів 5-6 класів

Мета: Оцінити знання учнів про ключові елементи інтерфейсу інтерактивних освітніх платформ (LearningApps, Kahoot!, Wordwall), розуміння типових інструкцій до інтерактивних завдань, а також знання з базовими правилами цифрової безпеки та мережевого етикету під час онлайн-навчання.

nusmistectvo@gmail.com [Змінити обліковий запис](#)



*Обов'язкове питання

Електронна пошта *

☐

Вказати у моїй відповіді адресу електронної пошти nusmistectvo@gmail.com

Привіт! Цей тест допоможе нам зрозуміти, наскільки добре ти знаєш, як працювати з інтерактивними завданнями на різних освітніх платформах та як безпечно поводитися в інтернеті. Поважно прочитай питання та обери відповідь(і).

Частина 1: Розуміння інтерфейсу та функцій інтерактивних платформ

Вибери клас, у кому ти навчаєшся: *

- ☐ 5 клас
- ☐ 6 клас

1. Яка платформа найчастіше використовується для проведення веселих вікторин, де потрібно швидко відповідати на питання?

* 1 бал

- ☐ А) LearningApps
- ☐ Б) Kahoot!
- ☐ В) Wordwall
- ☐ Г) Google Classroom

2. Ти бачиш це завдання на LearningApps. Що потрібно зробити? *

1 бал



- ☐ А) Записати відповідь на папері
- ☐ Б) Перетягнути елементи, щоб знайти правильні пари
- ☐ В) Натиснути кнопку "Далі"
- ☐ Г) Намалювати пару

3. Уяви, що ти граєш у Kahoot! і бачиш чотири кольорові кнопки з фігурами. Навіщо вони потрібні?

★ 1 бал

- ☐ А) Це просто для краси
- ☐ Б) Щоб вибрати правильний відповідь
- ☐ В) Щоб змінити колір екрану
- ☐ Г) Щоб пропустити питання

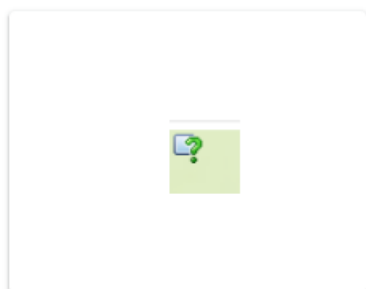
4. На платформі Wordwall ти бачиш завдання "Колесо удачі". Що станеться, коли ти натиснеш на нього?

★ 1 бал

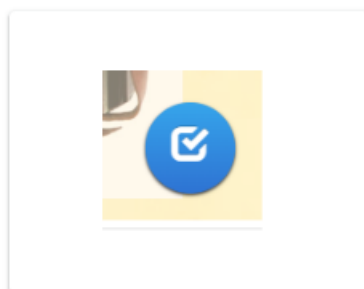
- ☐ А) Колесо почне обертатися, і випаде завдання
- ☐ Б) Відкриється нове вікно з правилами гри
- ☐ В) Завдання зникне
- ☐ Г) Ти отримаєш бали

5. Яка іконка на LearningApps зазвичай означає "перевірити відповіді" чи "готово"?

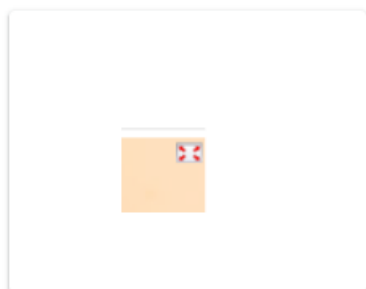
★ 1 бал



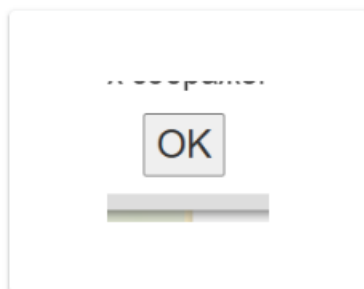
☐ а)



☐ б)



☐ в)



☐ г)

Частина 2: Розуміння типових інструкцій до інтерактивних завдань

6. Якщо вчитель каже: "Виконайте завдання на класифікацію", що це означає? * 1 бал

- ☐ А) Потрібно щось намалювати
- ☐ Б) Потрібно розділити об'єкти на групи за певною ознакою
- ☐ В) Потрібно відповіді на запитання усно
- ☐ Г) Потрібно написати твір

Інструкція до завдання: "З'єднай зображення з підписом". Яку дію ти виконаєш? * 1 бал

- ☐ А) Напишеш підпис під зображенням
- ☐ Б) Натиснеш на зображення, а потім на підпис, щоб вони з'єдналися
- ☐ В) Видалиш зображення
- ☐ Г) Намалюєш нове зображення

8. Вчитель давши посилання на інтерактивне завдання і сказавши: "Перетягніть слова в потрібні місця". Що ти роби́тимеш? * 1 бал

- ☐ А) Надрукуєш слова у порожніх полях
- ☐ Б) Вибереш слова зі списку і вставиш їх
- ☐ В) За допомогою ведмедика або пальця перемістиш слова з одного місця в інше
- ☐ Г) Нічого не роби́тимеш, бо це незрозуміло

Назад

Далі

Очистити форму

Частина 3: Базові правила цифрової безпеки та етики

9. Твій однокласник проситиме твій логін та пароль від освітньої платформи, щоб "просто подивитись". Як ти вчиниш?

★ 1 бал

- ☐ А) Дам йому свій логін і пароль
- ☐ Б) Скажу, що не можна ділитися такими даними
- ☐ В) Дам тільки логін, а пароль залишу собі
- ☐ Г) Запитаю вчителя, можна це робити.

10. Ти виконуєш інтерактивне завдання онлайн і бачиш, що хтось у коментарях пише неприємні слова про іншого ученика. Що ти зробиш?

★ 1 бал

- ☐ А) Напишу у відповідь ще щось неприємне
- ☐ Б) Повідомлю вчителя або модератора платформи
- ☐ В) Проігнорую, це мене не стосується
- ☐ Г) Скопіюю ці слова і розповім усім у класі

11. Яке правило є важливим для твоєї безпеки в інтернеті під час виконання онлайн-завдань? (Виберіть кілька правильних відповідей)

★ 1 бал

- ☐ А) Можна переходити за будь-якими незнайомими посиланнями
- ☐ Б) Ніколи не повідомляти свою особисту інформацію (адресу, номер телефону) незнайомцям
- ☐ В) Не відкривати файли від незнайомих відправників
- ☐ Г) Встановлювати складні паролі для своїх акаунтів
- ☐ Д) Можна поширювати фотографії інших людей без їхньої згоди

12. Чому важливо дотримуватися мережевого етикету (правил поведінки в мережі) під час онлайн-уроків чи обговорень?

★ 1 бал

- ☐ А) Щоб учитель не зварився
- ☐ Б) Щоб спілкування було приємним, поважним та зрозумілим для всіх
- ☐ В) Це неважливо, в інтернеті можна робити все, що завгодно.
- ☐ Г) Щоб зекономити трафік

Додаток 5

Приклади навчальних ігор

