

4. James Governor, Dion Hinchcliffe, Duane Nickull. Web 2.0 Architectures: What Entrepreneurs and Information Architects Need to Know. – O'Reilly, 2009. – 276.

5. Вікі. URL: <http://www.moodle.npu.edu.ua/course/view.php?id=1903&notifyeditingon=1>

6. Вікі-діяльність. URL: [https://docs.moodle.org/33/en/Wiki\\_activity](https://docs.moodle.org/33/en/Wiki_activity)

**Ткачук І.О.**

*вчитель початкових класів,*

*керівник методичного об'єднання вчителів початкових класів*

*Чернівецької гімназії № 2*

## **РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В УМОВАХ НУШ**

Теперішні учні, представники цифрового покоління, вже не хочуть пасивно чекати, поки вчитель повільно, логічно і послідовно буде передавати їм свої знання. Новому поколінню дітей хочеться інтерактивності та багатозадачності, швидкого отримання інформації, вони люблять наочні картинки, короткі відео. Діти прагнуть навчатися разом з іншими, обмінюватися досвідом, втілювати спільні проекти. Вони цінують речі, які можна відразу спробувати на практиці і значно гірше сприймають суху теорію, відірвану від сучасного життя. Тому завдання вчителя початкових класів – організувати освітній процес таким чином, щоб учні не боялися, а хотіли ставити запитання, розвивати їх творчість та уяву, самостійність, зберігати пізнавальну активність. Ми маємо створювати умови гармонійного входження дитини в освітній простір, з підтриманням її здоров'я та емоційного благополуччя.

Саме предметам початкової школи належить особлива роль, оскільки в процесі їх вивчення відбувається формування основ світогляду, особистості школяра, підготовка до життя в нестабільному світі, навчання сучасним формам спілкування, розвиток здатності до правильного сприйняття інформації та прийняття зважених рішень.

Згідно з Концепцією «Нова українська школа» та Державним стандартом початкової освіти, освітній процес у школі має бути

зорієнтований на формування та розвиток життєво необхідних компетентностей. Серед 10-ти ключових компетентностей, які «мають набути діти під час вивчення різних предметів на всіх етапах освіти» є **інформаційно-цифрова компетентність**, яка передбачає:

– впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні;

– інформаційна й медіа-грамотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, робота з базами даних, навички безпеки в Інтернеті та кібербезпеці;

– розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо) [1; 2].

Саме ця компетентність є найбільш сучасною та динамічною, вимагає, в першу чергу, від вчителя, який працює з дитиною, постійного самовдосконалення, пошуку новацій, які згодом можна буде впроваджувати під час роботи з дітьми. Вчителю слід усвідомити, що **те, що було новацією вчора, сьогодні є актуальним, завтра – застаріле**.

Використання комп'ютерних технологій та інтернету в роботі з учнями молодшого шкільного віку дають можливість вдосконалити форми організації освітнього процесу, зробити його більш інноваційним, цікавим, доступним та стимулює в учнів інтерес до навчання. Завдяки застосуванню мультимедійних засобів навчання уроки стають динамічними, яскравими, різноманітними за жанрами, підвищується їх результативність. Адже в дітей розширюється коло інтересів, по-іншому сприймається матеріал, що вивчається. Вони навчаються креативно мислити, повніше й точніше висловлювати власні думки, проявляти свої індивідуальні можливості, долати певні труднощі в навчальній діяльності, самостійно формулювати запитання, розв'язувати задачі та вибудувати творчий процес, з орієнтацією на вирішення актуальних життєвих завдань. А це і є найважливіші сходинки до формування життєвих компетентностей особистості.

Реалізувати ці завдання на уроках в початковій школі можна як шляхом навчання учнів аналізу, обробці та ефективному використанню інформації (в т.ч. медіаінформаційної-цифрової), так і через створення власних медіапродуктів (проекти, презентації, хмаринки слів, власні ребуси та кросворди, QR-коди).

Саме тому у своїй роботі використовую різні методи, види і форми роботи, які базуються на використанні різних інтернет-ресурсів.

**Онлайн ігри** – це не тільки гарний спосіб розслабитися у вільний час. Унікальну можливість представляють навчальні онлайн ігри в яких у дитини є можливість одночасно і грати, і пізнавати щось нове для себе. Їх застосування дає можливість знайти пізнавальне в навчальних предметах, цікаві та нетрадиційні шляхи вирішення проблемних завдань. Дитина буде впевненіше почуватися на уроках, якщо серед безлічі нових значків зустріне знайомі, зуміє прочитати слово, написати букву, полічити предмети. При цьому частково нівелюється вплив особливостей типу її темпераменту на темп роботи та емоційну стабільність. Тому, працюючи з своїми учнями, застосовую цікаві програми з інтерактивними вправами, веселими анімованими персонажами, яскравими сюжетами та звуковим супроводом, запропоновані українським мультимедійним видавництвом Розумники «SmartKids» [3] та розроблену норвезькими науковцями ігровою платформою Kahoot.

Kahoot – це порівняно новий сервіс для створення онлайн вікторин, тестів і опитувань, який може ефективно використовуватися в дидактичних цілях. Учні мають можливість в ігровій формі відповідати на створені вчителем тести з планшетів, ноутбуків, смартфонів, тобто з будь-якого пристрою, що має доступ до Інтернету. Створені в Kahoot завдання дозволяють включити в них фотографії та відеофрагменти. Темп виконання вікторин, тестів регулюється вчителем шляхом введення часової межі для кожного питання, з урахуванням індивідуальних можливостей дітей.

Сьогодні для участі в тестуванні мої учні навчилися відкривати сервіс і вводити PIN-код, який я представляю зі свого комп'ютера. Їм зручно, користуючись своїми персональними пристроями, вибирати правильну відповідь, варіанти якої представлені геометричними фігурами. Коли гра розпочинається, робота учнів оцінюється за двома параметрами відразу: вибір правильної відповіді та швидкість виконання завдання у порівнянні з однокласниками [4].

**Вимогою часу є вміння користуватися QR-кодом в повсякденному житті** (квадратна картинка, у якій закодована певна інформація). Їх спеціальний вигляд полегшує читання закодованих даних за допомогою сучасних мобільних телефонів, оснащених

камерами. Досить навести камеру телефона на код і тут же отримаєте доступ до його вмісту.

Можливості використання QR-кодів безмежні: рекламні матеріали, закладки, листівки, плакати. QR-коди можна розміщувати на інформаційних стендах, як відео або мультимедіа коментар (у вигляді посилань), до оголошення анонсу або іншого матеріалу, при відпрацюванні екскурсійних маршрутів, де використовуються фотографії з QR-кодами на посилання веб-сторінок, що вказують розташування об'єктів.

В яких випадках я використовую роботу з QR-кодами:

– При супроводі уроку презентацією можна забезпечити слухачів роздатковим матеріалом з QR-кодами для доступу до цікавих додатків (гіперпосилання на мультимедійні джерела та ресурси: відео-, аудіо-додатки, сайти, анімації, електронні навчальні видання, бібліотеки).

– Для використання в діагностичних роботах для закріплення пройденого(вивченого) матеріалу. На кожному аркуші з завданням можна розмістити надрукований QR-код з правильними відповідями або підказкою з алгоритмом розв'язання задачі. Учні будуть намагатися отримати власну відповідь, перш ніж переглянуть правильну.

– Захована підказка. Вчитель може закодувати власні підказки, а потім роздрукувати отриманий QR-код разом із завданням. Кожен, кому знадобиться консультація по темі, отримає її в будь-якому зручному місці, просто зчитавши код.

– У навчальній грі типу квест із завданнями у QR-кодах; QR Treasure Hunt Generator автоматично створює QR-вікторину із запропонованих питань. Потім роздруковані QR-коди можна розмістити в кабінеті або, до прикладу, по всьому шкільному подвір'ю. Учні, таким чином, можуть підтягнути не тільки знання, а й свою фізичну підготовку

– В освітніх кросвордах;

– За тим же принципом можна організувати екскурсію по школі. В кабінеті (коридорах, бібліотеці, в інших приміщеннях) потрібно розмістити роздрукований QR-код з посиланням на відео, аудіо або цілий фотоальбом [5].

Щоразу переконаюся, що цифрові технології мають величезне значення в усіх сферах життя і діяльності кожної людини, в тому числі і молодшого школяра. Впливаючи на освіту молодого покоління, часто перетворюючись на провідний чинник його соціалізації, стихійного соціального навчання, стають потужним засобом дистанційної та

додатковим джерелом неформальної освіти. Розумію, що для того, щоб стати потужним джерелом інформації для своїх учнів, маю працювати на випередження, удосконалюючи володіння різноманітними технологіями.

### **Список використаних джерел:**

1. Державний стандарт початкової загальної освіти.  
URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text>
2. Концепція Нової української школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
3. Педагогічний експеримент «Розумники» (Smart Kids).  
URL: <https://edugames.rozumniki.ua/>
4. Kahoot – сервіс для створення онлайн вікторин, тестів і опитувань.  
URL: <https://kahoot.com/schools-u/>
5. Генератор QR-кодів. URL: <https://creambee.ru/qr-code-generator/>