

5. Щекотиліна Н. Ф. Модель підготовки майбутніх учителів фізичної культури до індивідуальної роботи з учнями в умовах інклюзії. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського. Педагогічні науки*. 2019. №2. С. 114-119.

**Лісова Катерина,**  
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти  
спеціальності 013 Початкова освіта  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

**Дубасенюк Олександра,**  
доктор педагогічних наук, професор,  
професор кафедри професійно-педагогічної,  
спеціальної освіти, андрагогіки та управління,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

## **ОСВІТНЯ ПРОГРАМА ДЛЯ ДОРΟΣЛИХ «ОСНОВИ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ»**

У сучасному світі актуалізується проблема підвищення рівня цифрової грамотності, особливо для дорослих людей. Важливими чинниками при цьому постають глобалізаційні процеси, що призводить до виникнення потреби у нових інформаційних знаннях, ураховуючи нові умови, зокрема особливості проживання дорослих людей у різних країнах, регіонах та переміщення за певними причинами. Окреслені проблеми досліджено у багатьох працях сучасних науковців. Значний внесок у дослідження освіти дорослих здійснили Л. Лук'янова, О. Аніщенко, Л. Сігаєва та ін., у сфері цифровізації освіти – В. Биков, Р. Гуревич, А. Гуржій, Л. Карташова, Т. Сорочан, О. Спирін [1, 2, 3] та ін. Зокрема, В. Биков вивчає різні аспекти цифровізації освіти та розвитку інноваційних технологій в умовах цифрових трансформацій. Науковцем визначено, що цифровізація, як глобальне явище, є об'єктивним чинником використання цифрових та інноваційних технологій в освіті. Цифрова грамотність – це набір знань, умінь та навичок, які необхідні

для безпечного та ефективного використання цифрових технологій та ресурсів інтернету.

Міністерство цифрової трансформації України презентувало новий освітній серіал на платформі Дія. Освіта «Базові цифрові навички для людей елегантного віку» (Київ, 12 червня 2023 року). Він створений для людей старшого віку, які не достатньо впевнено користуються цифровими інструментами, та допоможе їм навчитися, як користуватися смартфоном та електронними послугами у найбільш розповсюджених життєвих ситуаціях. Курс розробило Міністерство цифрової трансформації України за підтримки проєкту «Цифрові, інклюзивні, доступні: підтримка цифровізації державних послуг в Україні» (Проєкт підтримки Дія), який Програма розвитку ООН (ПРООН) в Україні реалізує за фінансової підтримки Швеції, для платформи Дія.Освіта. Онлайн-курс складається із 10 серій, які присвячені різним ситуаціям, із якими часто стикаються люди віком старше 60 років. Зокрема, вони розповідають, як за допомогою смартфона шукати інформацію в інтернеті, зареєструватися та користуватися соціальними мережами, створити обліковий запис в Google, щоб користуватись поштою, а також як розрізняти фейки і неправдиву інформацію. Після проходження курсу учасники отримають 0,2 бали ЄКТС (Європейської кредитно-трансферної системи) [4].

Заступник Міністра цифрової трансформації з питань євроінтеграції Валерія Іонан зазначила, що за результатами дослідження 2021 року, в Україні 44% людей у віці від 18 до 70 хотіли б підвищити свій рівень цифрових навичок. *«Це означає, що використання цифрових технологій у повсякденному житті є важливим, зокрема, для аудиторії людей елегантного віку. Аби успішно подолати цифровий розрив, ми повинні не лише сприяти активному включенню людей старшого віку в цифровий простір, але й забезпечити їм доступ до якісних навчальних програм. Новий освітній серіал на Дія.Освіта допоможе відповісти на найпоширеніші запити та розібратися у ситуаціях, з якими часто стикаються люди елегантного віку»*, – сказала Іонан. Відсутність достатніх навичок – одна із основних причин, через яку українці не користуються електронними послугами. Такі, зокрема, результати соціологічного опитування, проведеного Київським

міжнародним інститутом соціології (КМІС) у 2022 році на замовлення ПРООН в Україні. Серед основних причин, чому українці не користувалися державними електронними послугами протягом останнього року, – відсутність потреби (70,8% тих, хто не користувався е-послугами протягом року), недостатній рівень навичок (47,1%) та відсутність пристрою із доступом в інтернет (32,3%). Заступник Постійного представника Програми розвитку ООН в Україні Христовос Політіс наголосив, що важливо скорочувати цифровий розрив у країні, аби результати цифровізації були доступні для усіх громадян. *«65% людей, які назвали недостатній рівень навичок головною причиною, чому вони не користувалися електронними послугами минулого року, належать до старшої вікової категорії, – сказав Політіс. – Новий освітній серіал націлений задовольнити саме їх потреби. Він допоможе їм здобути необхідні знання, аби старші люди мали доступ до нових державних цифрових інструментів та могли користатися із плодів цифровізації у країні на рівні із іншими громадянами» [4].*

Проаналізуємо особливості освітньої програми для дорослих: **«Основи цифрової грамотності»**. **Мета програми:** розвиток базових навичок роботи з комп'ютерними технологіями та інтернетом, підвищення рівня цифрової компетентності учасників для ефективної роботи та комунікації в сучасному цифровому суспільстві.

**Основні напрями роботи:** ознайомлення з основами роботи на комп'ютері, вивчення інтернет-технологій та онлайн-ресурсів, забезпечення безпеки в інтернеті, використання офісних програм та цифрових інструментів.

**Зміст програми. Введення в комп'ютерні технології.** Основи роботи з операційною системою (Windows, macOS). Використання основних програм (текстовий редактор, графічний редактор). Управління файлами та папками (створення, збереження, організація). Використання інтернету. Основи веб-серфінгу (пошук інформації, навігація по веб-сайтах). Створення та управління електронною поштою (реєстрація, надсилання, отримання повідомлень). Використання соціальних мереж (Facebook, Instagram, LinkedIn).

**Інтернет-безпека:** Захист персональних даних (паролі, двофакторна

аутентифікація). Розпізнавання шахрайства в інтернеті. Безпечне завантаження та встановлення програмного забезпечення. **Офісні програми та інструменти для комунікації:** робота з текстовими документами (Microsoft Word, Google Docs), використання електронних таблиць (Microsoft Excel, Google Sheets), проведення онлайн-зустрічей та відеоконференцій (Zoom, Microsoft Teams).

**Форми навчання:** Очні заняття: Традиційні заняття в класі з викладачем. Дистанційне навчання: Онлайн-заняття через освітні платформи (Zoom, Google Classroom). **Методи навчання:** лекції: теоретичні заняття для пояснення основних понять; практичні заняття: виконання завдань на комп'ютері під керівництвом викладача; інтерактивні вправи: виконання вправ на навчальних платформах. **Засоби навчання:** комп'ютери та планшети: для виконання практичних завдань, проектори та інтерактивні дошки (для демонстрації матеріалу під час лекцій), освітні платформи та програми: використання Google Classroom, Zoom, Microsoft Office. **До інноваційних технологій** віднесено інтерактивні методи: використання онлайн-відеоуроків, симуляторів та інтерактивних завдань для закріплення матеріалу; вебінари та онлайн-курси: запрошення експертів для проведення вебінарів та консультацій.

**Висновки.** Таким чином, програма "Основи цифрової грамотності" спрямована на забезпечення дорослих учасників необхідними знаннями та навичками для успішної роботи з цифровими технологіями. Використання сучасних методів навчання та інтерактивних засобів сприяє ефективному засвоєнню матеріалу та підвищенню рівня цифрової грамотності. Це дає змогу учасникам програми впевнено користуватися комп'ютерними технологіями в особистому та професійному житті, підвищуючи їхню конкурентоспроможність на ринку праці та забезпечуючи успішну інтеграцію в цифрове суспільство.

#### **Список використаної літератури:**

1. Биков В., Спірін О., Пінчук О. Сучасні завдання цифрової трансформації освіти. Вісник кафедри ЮНЕСКО «Неперервна професійна освіта XXI століття». 2020. №1. С. 27-36.

2. Карташова Л., Сорочан Т. Цифрове навчальне середовище наступного покоління: як буде виглядати екосистема навчання після ери LMS. Інформаційні технології в професійній діяльності: зб. мат. XIV Всеукр. наук.-практ. конф. Рівне: РВВ РДГУ. 2021. С. 19–22.

3. Освіта дорослих: теоретичні і методологічні засади: [монографія]/ авт. кол.: Лук'янова Л.Б., Сігаєва Л.Є., Аніщенко О.В., Зінченко С.В., Баніт О. В., Лапаєнко С.В., Василенко О.В. К.: Педагогічна думка, 2012. 272 с.

4. <https://www.undp.org/uk/ukraine/press-releases/new-course-help-older-people-master-digital-skills>

**Майстер Ірина,**  
здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти,  
спеціальність 013 Початкова освіта,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

**Бірук Наталія,**  
кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри професійно-педагогічної,  
спеціальної освіти, андрагогіки та управління  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Останні декілька років однією з дійових та перспективних методик організації освітнього процесу молодших школярів є гейміфікація, або ігрова діяльність. Гейміфікація дозволяє покращити ефективність навчання, залучити учнів до активної участі та розвиває велику кількість необхідних навичок. Тому вважаємо, що слід уважніше ознайомитися із цим засобом навчання. Гейміфікація (або ігрофікація, від англ. Gamification, геймізація) – застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор у програмних інструментах для неігрових процесів [7].