

виховний ефект від поєднання цифрових і традиційних технологій у навчанні математики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Іван Грод, Інна Грод. Формування у студентів досвіду вибору і застосування методів розв'язування професійно-орієнтованих завдань // Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи. Матеріали XI Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції. Тернопіль, 2023. С. 52-55.
2. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях. Навчальний посібник для студентів педагогічних ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної педагогічної освіти. Вінниця, ООО Планер, 2005. 366 с.

ГОТОВНІСТЬ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Дмитрів Андрій Володимирович

аспірант, спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
dandriu0602@gmail.com

Мартинюк Сергій Володимирович

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
sergmart65@tnpu.edu.ua

Постановка проблеми. Формування у майбутніх учителів трудового навчання та технологій готовності до організації дизайнерської діяльності учнів засобами цифрових технологій є важливим аспектом сучасної освіти [2]. Цей процес включає знання, уміння та компетентності, які допоможуть ефективно використовувати цифрові інструменти для навчання та розвитку творчих здібностей учнів. Він вимагає інтеграції сучасних цифрових інструментів у навчальний процес, розвитку спеціальних знань і навичок учителів, а також постійного професійного розвитку [1]. Завдяки цьому вчителі зможуть ефективно розвивати творчі здібності учнів і готувати їх до викликів сучасного світу.

Виклад основного матеріалу. Дизайнерська діяльність засобами цифрових технологій включає використання різних програм та інструментів для створення графічних 3D-моделей, анімацій та інших творчих проєктів. Це дозволяє розвивати в учнів творчі, технічні та креативні навички.

Ключовим аспектом такої діяльності є аналіз, добір і використання цифрових інструментів. У процесі дослідження нами виокремлено напрями дизайнерської діяльності та відповідні інструменти і ресурси.

Графічний дизайн

- Adobe Photoshop та Illustrator: популярні інструменти для створення та редагування растрових і векторних зображень;
- Canva: інтуїтивно зрозуміла платформа для створення графіки, презентацій, плакатів та інших візуальних матеріалів;
- CorelDRAW: професійне програмне забезпечення для векторної графіки та макетування.

3D-моделювання

- Blender: відкрите програмне забезпечення для створення 3D-моделей, анімацій та рендерингу;
- Tinkercad: онлайн-інструмент для створення простих 3D-моделей, особливо підходить для початківців;
- SketchUp: інструмент для моделювання тривимірних об'єктів та архітектурних проектів.

Анімація та відео

- Adobe After Effects: середовище для створення анімацій та візуальних ефектів;
- Toon Boom Harmony: програмне забезпечення для професійної 2D-анімації;
- Vyond: онлайн-інструмент для створення анімаційних відео.

У процесі навчання майбутніх учителів трудового навчання в закладі вищої освіти в них мають бути сформовані такі знання і навички, які окреслюють їх готовність до організації дизайнерської діяльності учнів засобами цифрових технологій (рис. 1).



Рис. 1. Готовність до організації дизайнерської діяльності учнів

Цифрова грамотність включає володіння вчителями базовими знаннями і навичками використання комп'ютерної техніки, програмного забезпечення для дизайнерської діяльності (наприклад, Adobe Creative Suite, CorelDRAW, Canva) й онлайн-платформ для спільної роботи.

Педагогічні технології передбачають розуміння процесів інтеграції цифрових технологій в освітній процес, використовуючи їх для підвищення ефективності навчання та розвитку творчих навичок учнів. Методика навчання дизайну визначає методики викладання фахових дисциплін з дизайну, включаючи проєктний підхід і проблемно-орієнтоване навчання.

Для формування описаних вище знань і навичок у контексті готовності до організації дизайнерської діяльності учнів засобами цифрових технологій нами виокремлено такі інструменти і ресурси:

- програмне забезпечення для дизайну: використання програм для графічного дизайну, 3D-моделювання, анімації тощо;
- онлайн-ресурси і платформи: інтерактивні платформи для створення та реалізації проєктів;
- цифрові бібліотеки: доступ до таких ресурсів як відеоуроки, шаблони, графічні елементи.

Висновки. Формування готовності майбутніх учителів трудового навчання та технологій до організації дизайнерської діяльності учнів за допомогою цифрових технологій є складним і багатогранним процесом. Він вимагає інтеграції сучасних цифрових інструментів у навчальний процес і розвитку спеціальних знань і навичок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Генсерук Г. Р., Мартинюк С. В. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. Інноваційна педагогіка. Одеса, 2019. Вип. 19, т. 2. С. 158–162.
2. Мироненко Н., Абрамова О. Формування дизайнерських умінь у здобувачів технологічної та професійної освіти під час вивчення дисциплін професійної підготовки. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2022. Вип. 3. С. 126–133.

THE MAIN DIRECTIONS OF SECONDARY EDUCATION IN UKRAINE: THE NEW UKRAINIAN SCHOOL CONCEPT

Korsun Igor Vasylovych

Candidate of Sciences in Pedagogy, Associate Professor of the Department of Physics and Methods of its Teaching, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ukraine

korsun_igor@i.ua

A United Nations General Assembly Resolution "Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development" of September 25, 2015 announced a new action plan aimed at putting the world on a path of sustainable development. One of the 17 Global Goals of Sustainable Development is Goal 4 "Quality Education": "Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all" [1, p. 14/35].