

Список використаних джерел

1. Штулер І. Ю. Інноваційні підходи до дистанційного навчання: освітні симулятори. *Екологічна наука та освіта: сучасний стан і перспективи розвитку*: матеріали міжнародної науково-практичної конференції. Київ, 2020. С. 23–25.
2. Самчук Л. І., Мойсеюк Ю. М. Гейміфікація в системі сучасних технологій навчання. *Gameplay in Training*, 2019.
3. Джуга Д. Є., Мартинюк С. В. Godot Engine – інструмент для підготовки фахівців у сфері інженерії ігрових проєктів. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи*: матеріали XIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, м. Тернопіль, 5 квітня, 2024 р. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2024. С. 155–157.

ВИВЧЕННЯ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНУ В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

Дмитрів Андрій Володимирович

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
dmytriv@tnpu.edu.ua

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

У сучасному світі, де технології стрімко розвиваються, цифровий дизайн стає не лише популярною професією, а й важливим елементом освіти. Вивчення цифрового дизайну в закладах освіти відкриває перед здобувачами нові можливості для самовираження, розвитку креативності та підготовки до майбутньої кар'єри. Цифровий дизайн варто включити до шкільної програми, оскільки він розвиває навички креативного мислення та творчості.

Цифровий дизайн охоплює широкий спектр дисциплін: від графічного дизайну та створення вебсайтів до анімації та дизайну користувацького інтерфейсу (UI/UX). У світі, де візуальна комунікація відіграє ключову роль, навички цифрового дизайну стають затребуваними в багатьох галузях, включаючи маркетинг, медіа, технології та навіть освіту.

У нашому дослідженні ми зупинимось на основних перевагах вивчення цифрового дизайну в закладах освіти.

Розвиток креативності та критичного мислення. Цифровий дизайн спонукає здобувачів освіти мислити нестандартно, вирішувати проблеми та створювати продукти, які є одночасно естетичними й функціональними. Створення логотипу чи вебсайту вимагає розуміння потреб аудиторії, аналізу трендів і вміння знаходити баланс між формою та змістом.

Підготовка до майбутньої професійної діяльності. За даними досліджень, професії, пов'язані з дизайном і технологіями, входять до списку найбільш затребуваних. Вивчення основ цифрового дизайну в школі дає здобувачам освіти конкурентну перевагу на ринку праці, навіть якщо вони оберуть іншу кар'єру.

Інтеграція з іншими предметами. Цифровий дизайн легко поєднується з іншими дисциплінами, такими як інформатика, мистецтво, математика (наприклад, для розуміння пропорцій чи роботи з 3D-моделюванням) і навіть література (створення візуальних історій). Це сприяє міждисциплінарному підходу до навчання.

Вивчення цифрового дизайну в школі допомагає учням опанувати як технічні, так і м'які навички, які будуть корисними в будь-якій сфері життя:

Технічні навички: робота з графічними редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma), основи програмування для вебдизайну (HTML, CSS), розуміння принципів типографіки та композиції.

Креативність: створення унікальних візуальних концепцій, експериментування з кольорами та формами.

Комунікація: вміння презентувати свої ідеї, працювати в команді над проєктами, отримувати та надавати конструктивний зворотний зв'язок.

Управління часом: виконання проєктів у встановлені терміни, що вчить плануванню та відповідальності.

В закладах освіти потрібні педагоги, які зможуть навчати учнів цифровому дизайну. Для цього необхідним є підготовка таких фахівців та розробка спеціалізованих курсів [1; 2]. Окремий курс із цифрового дизайну може включати основи графічного дизайну, роботу з інструментами та створення власних проєктів (наприклад, постерів, сайтів чи анімацій).

Педагоги, які навчатимуть цифровому дизайну учнів, повинні: мати базові знання у сфері дизайну:

- розуміння основ графічного дизайну, UI/UX, вебдизайну, типографіки, кольорознавства тощо, знання інструментів, таких як Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Canva чи Blender;

- володіти цифровою грамотністю: вміння працювати з програмним забезпеченням, хмарними сервісами (Google Workspace, Microsoft 365), платформами для дистанційного навчання (Google Classroom, Moodle) та інструментами для створення інтерактивного контенту;

- розуміти сучасні тренди: цифровий дизайн швидко розвивається, тому педагоги мають бути в курсі інноваційних трендів, таких як анімація чи використання технологій штучного інтелекту у дизайні (наприклад, MidJourney, DALL·E).

Викладачі мають поєднувати знання дизайну, цифрових технологій та сучасних педагогічних підходів. Для цього потрібна системна підтримка: курси, обладнання, доступ до ресурсів та співпраця з ІТ-галуззю. Такий підхід дозволить готувати учнів до затребуваних професій у цифровій економіці.

Вивчення цифрового дизайну в закладах освіти – це не просто модний тренд, а необхідність, яка готує здобувачів до викликів сучасного світу. Ця дисципліна розвиває креативність, технічні навички та вміння працювати в команді, що є універсальними якостями для будь-якої професії. Завдяки інтеграції цифрового дизайну у програми, здобувачі освіти стають активними творцями цифрового майбутнього.

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*, 2019. Вип. 19, т. 2. С. 158–162.
2. Гладченко О., Ратушняк Т., Омельчук А., Ніжегородцев В., Вишемірська Я., Беспарточна О. Особливості формування інформаційної культури майбутніх фахівців цифрового дизайну (освітньо-професійна програма «Технології цифрового дизайну»). *Теорія і практика управління соціальними системами*, 2023. № 4. С. 85–103.

ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ УПРАВЛІНСЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Зарембіцький Олександр Юрійович

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти спеціальності 015 «Професійна освіта (за спеціалізаціями)»,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
zarembitskiy@gmail.com

У сучасних умовах трансформації вищої освіти та зростання вимог до фахівців на ринку праці особливої актуальності набуває питання розвитку управлінської компетентності. Управлінська компетентність охоплює не лише вміння організовувати діяльність, приймати рішення та керувати процесами, але й передбачає розвиток лідерських якостей, комунікативних навичок та стратегічного мислення.

Поняття «управлінська компетентність» у педагогічній науці трактується як інтегративна характеристика особистості, що поєднує знання, уміння, навички та особистісні якості, необхідні для ефективного управління. Вона формується впродовж усього періоду навчання у ЗВО та потребує цілеспрямованої педагогічної підтримки [1].

Серед різних технологій розвитку управлінської компетентності науковці виділяють: проектне навчання, кейс-метод, бізнес-симуляції та рольові ігри, тренінги та майстер-класи тощо.

Однією з найефективніших технологій є проектне навчання, що сприяє розвитку самостійності, ініціативності, вміння працювати в команді та нести відповідальність за результат. У процесі реалізації навчальних проєктів студенти здобувають досвід планування, організації, комунікації та презентації результатів. Воно відіграє важливу роль у формуванні управлінської компетентності, особливо в умовах сучасної освіти, що орієнтується на практико-орієнтований підхід, розвиток критичного мислення, лідерства та здатності до самостійного прийняття рішень. До основних принципів можна віднести:

- міждисциплінарність;
- самостійне або групове дослідження;
- орієнтація на результат (проєкт, презентація, продукт);
- активна роль студента/учня.