

УДК 37.091.33:004

*Олег Балабан, директор, заклад позашкільної освіти
Палац дітей та молоді Бердянської міської ради
Запорізької області, м. Запоріжжя, Україна*
*Альона Дяденчук, кандидат технічних наук, доцент,
доцент кафедри вищої математики і фізики,
Таврійський державний агротехнологічний університет
імені Дмитра Моторного,
методист, заклад позашкільної освіти
Палац дітей та молоді Бердянської міської ради
Запорізької області, м. Запоріжжя, Україна*

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЧИННИК ПІДВИЩЕННЯ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ КЕРІВНИКІВ ГУРТКІВ ЗАКЛАДІВ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Анотація. У статті розглянуто роль інноваційних технологій як чинника підвищення цифрової грамотності керівників гуртків закладів позашкільної освіти. Проаналізовано значення цифрової компетентності педагогічних працівників у контексті розвитку освіти та визначено ключові напрями її вдосконалення. Окреслено основні інноваційні технології, що сприяють професійному зростанню керівників гуртків та підвищенню ефективності освітнього процесу. Описано практичні підходи до розвитку цифрових навичок педагогів через спеціалізовані тренінги та навчальні програми.

Ключові слова: інноваційні технології, цифрова грамотність, керівник гуртка, позашкільна освіта, цифрова компетентність, освітні платформи.

Abstract. The article considers the role of innovative technologies as a factor in increasing the digital literacy of heads of circles of out-of-school education institutions. The importance of digital competence of teachers in the context of education development is analyzed and key areas of its improvement are identified. The main innovative technologies that contribute to the professional growth of heads of circles and increase the efficiency of the educational process are outlined. Practical approaches to the development of digital skills of teachers through specialized trainings and curricula are described.

Keywords: innovative technologies, digital literacy, club leader, out-of-school education, digital competence, educational platforms.

У сучасних умовах стрімкого розвитку цифрових технологій освітній процес зазнає значних трансформацій [1]. Особливо важливою стає цифрова компетентність педагогічних працівників, в тому числі і керівників гуртків закладів позашкільної освіти (ЗПО), де педагогічна діяльність потребує постійного оновлення форм і методів навчання, а також підвищення рівня цифрової компетентності. Керівники гуртків, як безпосередні організатори творчої та освітньої діяльності дітей і молоді, мають бути не лише носіями фахових знань, а й здатними ефективно використовувати цифрові інструменти у своїй практиці [2]. У цьому контексті інноваційні технології виступають не лише засобом оптимізації навчального процесу, а й чинником професійного зростання педагога. Інноваційні технології відкривають нові можливості для персоналізації навчання, покращення комунікації між педагогами та учнями, а також підвищення ефективності освітнього процесу загалом [3-5].

Цифрова грамотність керівників гуртків включає володіння інформаційно-комунікаційними технологіями, здатність користуватися онлайн-платформами для навчання та комунікації, навички безпечного використання цифрових ресурсів, а також застосування цифрових інструментів для творчого розвитку вихованців. Освіта за допомогою технологій сприяє розвитку компетенцій, які необхідні у сучасному інформаційному суспільстві, та дозволяє керівникам гуртків ефективніше організовувати навчальний процес, використовуючи сучасні інструменти [6].

Інноваційні технології в освіті – це комплекс новітніх інструментів, підходів і методів, спрямованих на підвищення ефективності навчального процесу (рис. 1). Впровадження таких технологій у діяльність керівників гуртків сприяє не лише оновленню форм і методів роботи з вихованцями, а й розвитку їхніх власних цифрових навичок. Для керівника гуртка це означає здатність ефективно проводити онлайн-заняття, створювати цікаві презентації, відеоінструкції, вести блоги гуртків тощо. Це відкриває нові можливості для взаємодії з гуртківцями,

підвищує мотивацію до навчання, робить позашкільну освіту більш сучасною та доступною.

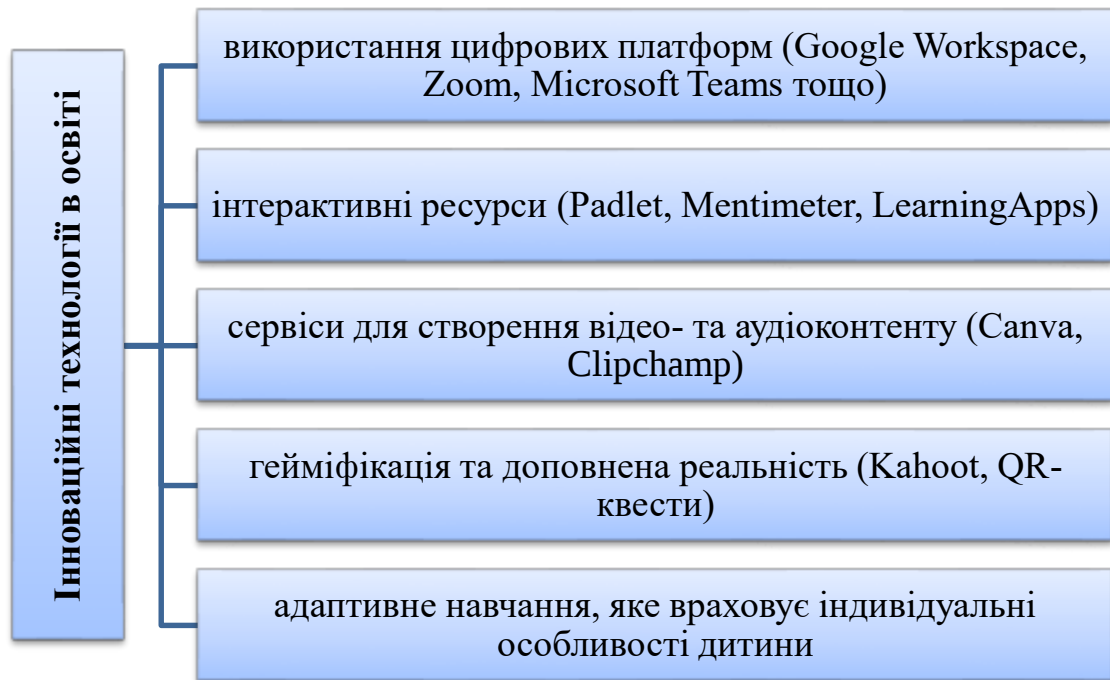


Рисунок 1 – Основні напрями використання інноваційних технологій у позашкільній освіті

Сучасні технології, такі як інтерактивні освітні платформи, штучний інтелект у навчальних процесах, цифрові лабораторії та тренажери, сприяють підвищенню цифрової компетентності керівників гуртків і покращенню навчального процесу. Інтерактивні платформи дозволяють забезпечити доступ до навчальних матеріалів у будь-який час, а також організовувати дистанційне навчання, що особливо актуально в сучасних умовах. Штучний інтелект може бути використаний для адаптації освітнього контенту відповідно до потреб гуртківців та надання персоналізованих рекомендацій.

Попри очевидні переваги, впровадження інноваційних технологій у позашкільну освіту стикається з певними викликами. Серед них – необхідність підготовки педагогів через спеціалізовані курси та тренінги, забезпечення фінансових ресурсів для оснащення закладів сучасними технологіями, а також адаптація навчальних програм до цифрових можливостей.

У закладі позашкільної освіти «Палац дітей та молоді» вже традиційною є важлива форма підвищення професійної майстерності – Школа педагогічної майстерності (ШПМ), що традиційно проводиться під час канікул, даючи змогу організувати навчання без порушення навчального процесу та системно впроваджувати нові підходи в діяльність керівників гуртків. Протягом 2024–2025 навчального року в межах ШПМ було проведено низку занять, спрямованих на розвиток цифрової грамотності та впровадження інноваційних технологій у практику (рис. 2). На практикумі «Онлайн інструменти та алгоритми їх використання» керівники гуртків познайомилися з популярними платформами для проведення занять, комунікації та взаємодії з вихованцями. Майстер-клас «Створення цифрового контенту за допомогою штучного інтелекту» допоміг їм опанування інструментів генерації текстів, зображень, презентацій та відео із застосуванням ШІ. Тренінг «Створення інтерактивних відео за допомогою онлайн-платформ» було присвячено практичному навчанню роботі з відеоредакторами, такими як Canva, Clipchamp, Genially. Під час тест-драйву «Вчимося через гру: онлайн-квест “Безпека в мережі”» педагоги закладу, які проходили квест у реальних умовах, змогли переконатися на власному досвіді в ефективності тестування та практичне застосування ігрових форм роботи, спрямованих на підвищення обізнаності з питань цифрової безпеки. На воркшопі «Інтерактивна самопрезентація: створюємо цифрові CV та портфоліо» педагоги розглянули сучасні підходи до самопрезентації в цифровому середовищі. Ці заняття не лише поглибили цифрові навички педагогів, а й сприяли переосмисленню власної ролі у цифровому освітньому середовищі. Вони стали прикладом того, як системна й практико-орієнтована робота в межах ШПМ може підвищити професійний рівень і мотивацію керівників гуртків.

Таким чином, інноваційні технології є потужним ресурсом для розвитку позашкільної освіти, а цифрова грамотність – невід’ємною складовою професійної майстерності сучасного керівника гуртка. В умовах діджиталізації освіти важливо не лише опановувати нові інструменти, а й формувати цифрову

культуру, критичне мислення, здатність до самонавчання. Школа педагогічної майстерності, що проводиться у Палаці дітей та молоді, є ефективним середовищем для формування таких компетентностей. Її системна реалізація дозволяє не тільки реагувати на виклики часу, а й формувати нову якість позашкільної освіти – гнучку, інтерактивну, інноваційну.

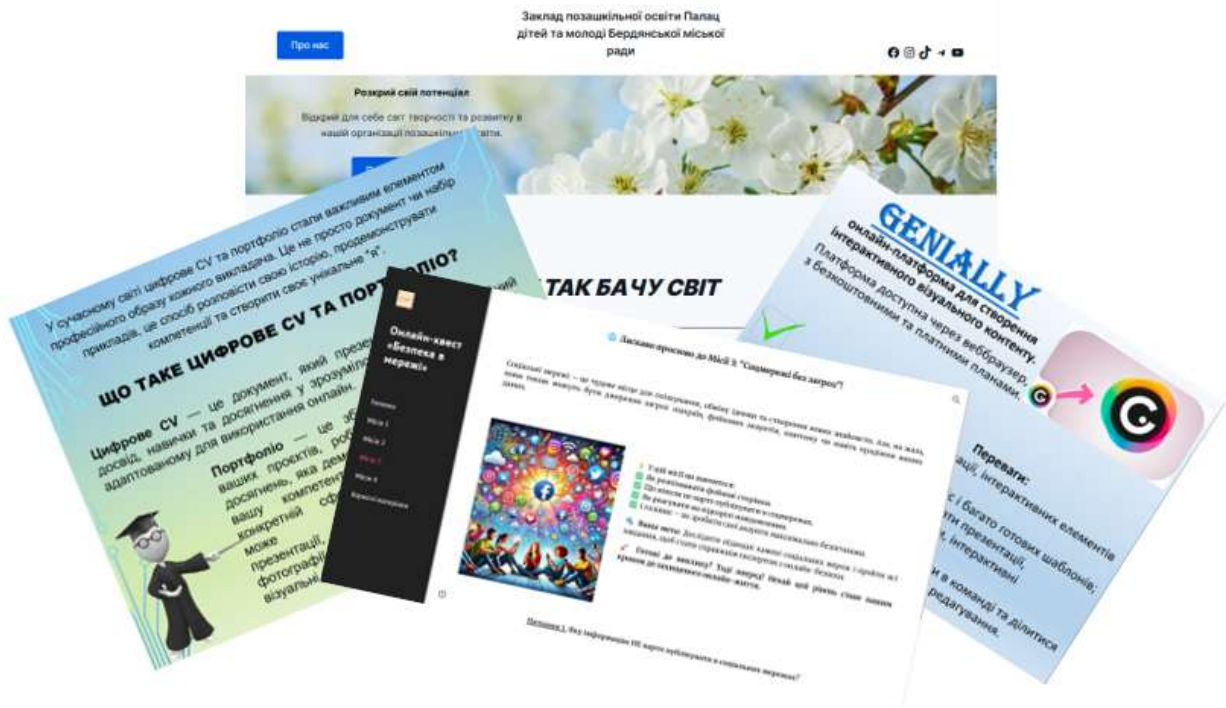


Рисунок 2 – Онлайн-заняття школи педагогічної майстерності в закладі позашкільної освіти «Палац дітей та молоді»

Список використаних джерел

1. Цифрова трансформація науково-освітніх середовищ в умовах воєнного стану : зб. матер. Звітньої наук. конф. Інституту цифровізації освіти НАПН України, (27 лютого 2025 р., м. Київ) / упоряд.: О. П. Пінчук, Н. В. Яськова. Київ : ЦО НАПН України, 2025. 168 с.
2. Трансформація новаторського досвіду педагога закладу позашкільної освіти в інноваційні практики майбутнього: навч.-метод. посібник / Автор-упорядник І. Ю. Мосякова; за заг. ред. І. Ю. Мосякової, С. В. Кириленко. Київ–Чернівці: Букрек, 2023. 308 с.
3. Андрюкайтене Р., Олексенко К., Дяденчук А. Інтеграція штучного інтелекту в освітній процес: переваги та етичні аспекти. *Розвиток сучасної науки та освіти: реалії, проблеми якості, інновації*. 2024. С. 206-210.

4. Кушнарєва Н. Використання комп'ютерно-орієнтованих засобів для здійснення навчальної діяльності. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені ТГ Шевченка*. 2023. № 24(180). С. 109-114.
5. Дяденчук А. Ф. Інформаційні технології як засіб вдосконалення науково-дослідницької діяльності майбутніх інженерів. *Удосконалення освітньо-виховного процесу в закладі вищої освіти*. 2022. Вип. 25. С. 248-255.
6. Пищик О. В. Цифрова грамотність – складова професійної компетентності педагога. *Психолого-педагогічні аспекти навчання дорослих в системі неперервної освіти* : матеріали VI Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (26 листопада 2020 р.) / Біла Церква : БІНПО ДВНЗ УМО, 2020. С. 300-306.