

Компетентності сучасного вчителя

Сучасний вчитель – це не просто людина, яка передає знання. Сучасний вчитель – це творча, багатогранна особистість, яка постійно розвивається, вдосконалюється, йде в ногу з часом і прагне зробити навчальний процес цікавим та ефективним для кожного учня.

Основою, на яку має спиратися кожен учитель в своїй професійній діяльності, є професійний стандарт «Вчителя закладу загальної середньої освіти» (наказ Міністерства освіти і науки України від 29.08.2024 №1225), де описані вимоги до професійної кваліфікації педагогічних працівників. Він визначає компетентності, якими має володіти сучасний вчитель, щоб успішно здійснювати професійну діяльність.

Професійний стандарт «Вчителя закладу загальної середньої освіти» визначає наступні вимоги до вчителя:

- знання (глибоке знання свого предмету, володіння сучасними методиками викладання, знання педагогіки та психології);
- вміння (вміння застосовувати сучасні освітні технології, створювати умови для індивідуального розвитку кожного учня, організовувати навчальний процес, мотивувати учнів до навчання);
- навички (комунікативні навички, вміння працювати в команді, вміння вирішувати конфлікти, вміння адаптуватися до змін);
- особистісні якості (відповідальність, креативність, ініціативність, любов до дітей).

Він є важливим інструментом для самооцінювання вчителя, адже допомагає зрозуміти, чи відповідає його професійний рівень сучасним вимогам.

Відповідно до професійного стандарту «Вчителя закладу загальної середньої освіти», мета професійної діяльності вчителя полягає в організації навчання та виховання здобувачів освіти під час здобуття ними повної загальної середньої освіти шляхом формування у них ключових компетентностей і світогляду на основі загальнолюдських і національних

цінностей, а також розвитку інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей, необхідних для успішної самореалізації та продовження навчання.

Процеси навчання, виховання та розвитку здобувачів освіти є наскрізними. Їх цілісність забезпечується наявністю у вчителя компетентностей, необхідних для виконання всіх трудових функцій на ціннісних орієнтирах.



Стандарт описує 5 сфер діяльності (трудових функцій) вчителя, кожна з яких охоплює ряд професійних компетентностей. Він передбачає також наскрізні компетентності, які вчитель має формувати у своїх учнів, а отже повинен володіти ними і сам.

Розглянемо інформаційно-цифрову компетентність, яка включає в себе:

- здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею в професійній діяльності;
- здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси;

- здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі.

Сучасний світ швидко змінюється, і освіта не може залишатися осторонь.

Цифрові технології стали невід'ємною частиною нашого життя, і їх використання в освітньому процесі є не тільки бажаним, але й необхідним.

Цифрові технології в освіті – це широкий спектр інструментів та ресурсів, які використовуються для поліпшення якості навчання, підвищення зацікавленості учнів та розвитку їх цифрової компетентності. Це можуть бути комп'ютери, планшети, інтерактивні дошки, програмне забезпечення, онлайн-платформи, мобільні додатки тощо.

Переваги використання цифрових технологій в освітньому процесі:

- підвищення зацікавленості учнів (цифрові технології роблять навчання більш цікавим та інтерактивним, допомагають учням краще засвоювати інформацію та зберігати інтерес до навчання);
- індивідуалізація навчання (за допомогою цифрових технологій вчителі можуть адаптувати навчальний процес до потреб кожного учня);
- розвиток цифрової компетентності (в сучасному світі цифрова компетентність є одним з ключових навиків);
- доступність освіти (цифрові технології дозволяють отримувати якісну освіту незалежно від місця проживання);
- ефективність навчання (цифрові технології допомагають вчителям ефективніше організовувати освітній процес, автоматизувати деякі види робіт та звільнити час для творчої роботи з учнями).

Існує безліч способів використання цифрових технологій в освітньому процесі, зокрема:

- інтерактивні уроки;
- онлайн-курси та платформи;
- мобільні додатки;
- соціальні мережі;
- хмарні технології.

Під час вибору електронних (цифрових) освітніх ресурсів, необхідно в першу чергу оцінити їхню ефективність для досягнення навчальних цілей.

Корисними та цікавими для використання в освітньому процесі можуть стати наступні платформи:

- Google Classroom – платформа для організації навчання, яка дозволяє вчителям створювати класи, завдяки чому можна публікувати завдання, оголошення, обмінюватися файлами та спілкуватися з учнями в режимі онлайн. Google Classroom інтегровано з іншими інструментами Google, що робить його дуже зручним для спільної роботи над проектами.
- Kahoot! – це ігрова платформа для навчання, яка дозволяє створювати вікторини, опитування та ігри для учнів. Kahoot! робить навчання більш цікавим та інтерактивним, а також допомагає вчителям оцінити рівень знань учнів.
- Quizlet – це платформа для створення та використання навчальних карток. Quizlet дозволяє учням вивчати нові слова, поняття та факти за допомогою різних режимів навчання, таких як картки, ігри та тести.
- Edpuzzle – це платформа для створення інтерактивних відеоуроків. Edpuzzle дозволяє вчителям додавати питання, коментарі та інші елементи до відео, щоб зробити їх більш цікавими та залучити учнів до навчання.
- Canva – це графічний редактор, який дозволяє створювати красиві та професійні презентації, інфографіку та інші візуальні матеріали.
- Scratch – це візуальна мова програмування, яка дозволяє дітям створювати ігри, анімації та інші проекти. Scratch є чудовим інструментом для розвитку креативності та логічного мислення учнів.
- Tinkercad – це онлайн-редактор для 3D-моделювання. Tinkercad дозволяє учням створювати прості 3D-моделі, які потім можна використовувати для друку на 3D-принтері або для інших проектів.
- Flipgrid – це платформа для створення відео-відповідей. Flipgrid дозволяє учням записувати короткі відео, в яких вони відповідають на питання вчителя або діляться своїми думками з іншими учнями.

- Padlet – це віртуальна дошка, на якій учні можуть розміщувати свої ідеї, коментарі та інші матеріали. Padlet є чудовим інструментом для спільної роботи над проектами та для організації мозкового штурму.
- Thinglink – це платформа для створення інтерактивних зображень та відео. Thinglink дозволяє вчителям додавати мітки, коментарі та інші елементи до зображень та відео, щоб зробити їх більш інформативними та цікавими для учнів.

Звичайно, це лише кілька прикладів платформ, які можна використовувати в освітньому процесі. Існує безліч інших інструментів, які можуть бути корисними при організації та проведенні навчальних занять. Важливо пам'ятати, що вибір технологій насамперед залежить від потреб та інтересів учнів, можливостей, а також від цілей навчання.

Використання цифрових технологій для реалізації інформаційно-цифрової компетентності має свої виклики. Проте, незважаючи на виклики, цифрові технології мають великий потенціал для поліпшення якості освіти. Їх використання дозволить зробити навчання більш цікавим, доступним та ефективним. Тому важливо використовувати їх розумно та ефективно, враховуючи всі аспекти освітнього процесу.