



Підготовка вчителя інформатики до формування соціальної компетентності учнів базової середньої школи

Надія Олефіренко,
Олексій Добрунов

Естрімкий розвиток цифрових технологій, зростання ролі соціальних мереж, періоди вимушеної соціальної ізоляції та дистанційного або змішаного навчання зумовлюють особливу значущість та затребуваність соціальної компетентності як ключового чинника повноцінної участі особистості в освітньому процесі. Необхідність розвитку соціальної компетентності підкреслюється в українських і міжнародних документах, зокрема в Концепції «Нова українська школа» [9], Державному стандарті базової середньої освіти [8], рекомендаціях Європейського Парламенту і Ради [22] щодо ключових компетентностей для навчання впродовж життя, рамки цифрових компетентностей освітян Digital Competence Framework for Educators [32]. Так, у межах рамки DigCompEdu особливою групою цифрових умінь визначено вміння використовувати цифрові технології для організації співпраці учнів і формування відповідального та етичного ставлення до їх застосування.

Інформатика як шкільний предмет створює сприятливі умови для розвитку соціальної компетентності, оскільки поєднує індивідуальну роботу з колективними формами навчання, й природно передбачає використання багатьох сервісів спільної роботи — хмарних сервісів, систем спільного доступу та інтерактивних середовищ, інструментів, які надають можливість спільно працювати

над проектами, ділитися результатами діяльності, координувати зусилля в команді, працювати над командними завданнями. Актуальність формування соціальної компетентності на уроках інформатики підтверджується й положеннями сучасних міжнародних освітніх документів. Так, у «Рамковому документі з комп'ютерних наук для середньої освіти» (K–12 Computer Science Framework) [25] взаємодія учнів, участь у дискусіях, спільне прийняття технологічних рішень і усвідомлення соціального впливу цифрових технологій визначаються як ключові складові розвитку особистості в процесі навчання інформатики. Аналогічні акценти простежуються й у матеріалах ініціативи Informatics for All [24], де наголошується на особливій ролі предмета інформатики для розвитку навичок спільної роботи, розвитку креативності, комунікації, умінь вирішувати проблеми, розвитку соціальної відповідальності, розуміння інклюзії та різноманітності.

З огляду на це, важливою умовою формування соціальної компетентності учнів стає підготовка учителя інформатики до її цілеспрямованого розвитку, яка включає мотивацію до такої діяльності, ознайомленість зі специфікою запровадження тих чи інших шляхів в процесі навчання інформатики, уміннями використовувати цифрові технології для організації взаємодії, уміннями забезпечувати сприятливі умови для учнів тощо.



Проблеми, пов'язані з розвитком соціальної компетентності учнів на уроках інформатики та підготовки вчителя до такої діяльності висвітлювалися в багатьох наукових дослідженнях. Так, сутність, специфіка та складові соціальної компетентності розглядаються у роботах М. Гасин, О. Рожкова, І. Ущаповської, В. Васенко, Л. Красюк, Н. Ковтун, О. Пометун, І. Шинкаренко, G. Ladd і J. Mize, M. Sousa та Á. Rocha, L. McLean, T. Wood, J. Toste і R. Hoda, L. Teng. Дидактичний потенціал цифрових технологій, позитивний вплив на розвиток школярів, можливості спеціалізованого інструментарію для організації взаємодії учнів висвітлюється в педагогічних працях В. Андрієвської, Л. Білоусової, В. Бикова, Т. Вакалюк, Т. Вдовичин, О. Гриценчук, С. Доценко, І. Іванюк, Т. Кобильник, М. Марусинця, Н. Пономарьової, О. Сікори, С. Семерікова, О. Спіріна та інших. Питання підготовки вчителя до формування соціальної компетентності учнів базової середньої школи знайшли відображення у роботах Т. Опалюк, Т. Василюк, С. Остапенко, М. Марусинець та інших.

У межах даної статті увагу зосереджено на обґрунтуванні змісту та ключових напрямів підготовки вчителя інформатики до формування соціальної компетентності учнів базової середньої школи в умовах цифровізації освіти.

Зміст шкільного курсу інформатики в базовій середній школі, відповідно до Державного стандарту базової середньої школи, спрямований на розвиток в учня ключових компетентностей, зокрема, інформаційно-комунікаційної, а також розвиток особистості, здатної критично мислити, безпечно та відповідально діяти в інформаційному суспільстві, використовувати цифровий інструментарій як для розв'язування завдань так і для розвитку, творчого самовираження, забезпечення власного й суспільного добробуту [8]. Мета, завдання і вимоги до результатів навчання інформатики підтверджують, що зміст сучасного курсу виходить за межі технічної і фундаментальної під-

готовки в галузі інформатики і спрямовується на розвиток особистості, яка здатна діяти в суспільстві свідомо, етично, продуктивно. Аналіз змісту курсу інформатики демонструє його широкі можливості для реалізації взаємодії, комунікації учнів, спільної роботи над проектами або реальними завданнями, в яких учні стикаються з викликами цифрового світу і потребують навичок правильного реагування на них. Вивчення інформатики може стати дієвим майданчиком для розвитку і формування всіх складових соціальної компетентності учнів, проте зміст курсу, як і наявність обладнання, доступу до інтернету, програмного забезпечення самі по собі не гарантують розвиток зазначеної компетентності. Реалізація зазначеного потенціалу залежить від щоденної професійної діяльності вчителя, від усвідомлення ним важливості формування соціальної компетентності, знання і вибору шляхів її формування в процесі навчання, від уваги до поведінки і діяльності учнів.

Насамперед ефективність формування соціальної компетентності учнів безпосередньо залежить від того, наскільки вчитель усвідомлює її зміст, структуру та значущість, а також від рівня сформованості відповідних особистісних і професійних якостей у його власній діяльності. Надзвичайно важливими є його емоційна зрілість, готовність виступати прикладом конструктивної соціальної взаємодії, прикладом в організації співробітництва, надання допомоги колегам.

У цьому аспекті на користь учителя інформатики працює сама природа предмета, який пов'язаний з цифровими технологіями, завдяки чому вчитель часто надає методичні і технічні консультації колегам щодо впровадження цифрових інструментів, використання оновлених функцій звичних програмних засобів, організації дистанційного і змішаного навчання, використання хмарних сервісів для реалізації тих чи інших форм роботи тощо. В рамках таких консультацій

вчитель демонструє не тільки володіння ІТ інструментами і вміння опановувати нові технології, але й вміння доброзичливо і терпляче пояснювати специфіку й обмеження технологічних рішень, шукати шляхи вирішення проблем, толерантно ставитися до помилок, брати до уваги побажання колег у пошуку рішень тощо. Така роль зміцнює довіру з боку учнів, підсилює його авторитет, а також впливає на формування соціальної компетентності учнів, оскільки вчитель стає прикладом коректної і конструктивної поведінки, конструктивної взаємодії та професійної етики. Учні спостерігають способи комунікації педагога з колегами, стиль розв'язання проблемних ситуацій, дотримання норм академічної доброчесності, що формує в них уявлення про прийнятні моделі соціальної взаємодії в суспільстві.

Вчитель інформатики також демонструє приклади взаємодії в процесі підготовки та реалізації міжпредметних завдань, проєктів, позакласних заходів — співпрацюючи з учителями інших предметів або інших шкіл, батьками, педагог демонструє уміння домовлятися, координувати спільні дії, розподіляти завдання та відповідальність, досягати узгоджених рішень. Участь у міжпредметних проєктах, бінарних уроках, позакласних заходах дозволяє учням бачити, як відбувається командна взаємодія в реальності — як обговорюються ідеї, приймаються компромісні рішення, вирішуються організаційні труднощі. Такий досвід опосередковано формує в учнів розуміння лідерства і партнерства, взаємоповаги, відкритості.

Водночас цілеспрямоване формування соціальної компетентності учнів потребує підготовки вчителя до свідомої реалізації різних шляхів в процесі навчання шкільного курсу інформатики. Для запровадження визначених шляхів учитель має розпізнавати педагогічний потенціал окремих тем навчальної програми та проєктувати освітній процес таким чином, щоб поряд із засвоєнням змісту предмету

забезпечувати і розвиток складових соціальної компетентності.

Упровадження дискусійних методів в процесі навчання інформатики потребує особливої підготовленості. В першу чергу вчитель має знати специфіку кожного дискусійного методу, особливості формулювання питань для реалізації того чи іншого методу, особливості організації дискусійних методів в ракурсі поєднання учнів в групи для дискусій тощо. Підготовка вчителя передбачає здатність формулювати відкриті, контраверсійні, проблемні запитання, які спонукають учнів до аргументованого висловлення позиції, аналізу альтернативних точок зору та пошуку спільних рішень. Водночас педагог має враховувати вікові особливості підлітків, можливу емоційну чутливість окремих тем та бути готовим до конструктивного модерування обговорення.

Наприклад, в рамках навчання учнів мережових технологій вчитель має бути готовим цілеспрямовано включати до структури уроку обговорення питань цифрової етики, соціального впливу цифрових технологій, відповідальності в онлайн-середовищі [7, 10]. Питання кібербезпеки, авторського права, штучного інтелекту, академічної доброчесності, правил комунікації в Інтернеті, достовірності інформації чи онлайн-шахрайства мають виразний соціальний контекст, однак їх потенціал реалізується лише за умови методичної та психологічної підготовленості вчителя до організації відповідних обговорень. Підготовка педагога передбачає як чітке знання змісту зазначених тем, норм і правил, так і вміння створити безпечне освітнє середовище для їх обговорення. Зокрема, під час виконання завдань щодо небезпек і ризиків в Інтернеті, учитель має бути готовим надати учням можливість ділитися власним досвідом і водночас коректно модерувати дискусію. Оскільки такі обговорення можуть мати емоційно чутливий характер, педагог повинен володіти навичками емпатійного слухання, дотримуватися принципів конфіденційності, уникати

оцінювальних суджень і своєчасно реагувати на прояви некоректної поведінки. Таким чином, підготовленість учителя до педагогічно виваженого супроводу дискусії стає передумовою формування в учнів відповідальної та соціально прийнятної поведінки.

Організація проєктної роботи з учнями в процесі навчання інформатики потребує особливої підготовки вчителя. Учитель має вміти планувати проєктну діяльність, визначати разом з учнями цікаві та посильні теми, прогнозувати кінцевий продукт проєкту з урахуванням рівня знань учнів [18]. Крім того, учитель, готовий керувати проєктною діяльністю учнів, має володіти комунікативними навичками, знанням інформаційно-технічних засобів, навичками координації груп учнів, та навичками проєктного менеджменту на базовому рівні [20, 21]. Дослідження показують, що найбільші труднощі в реалізації проєктного навчання для вчителів пов'язані саме з організацією проєкту — тайм-менеджментом, матеріальними ресурсами, а також координацією учнів у групі [21]. Це означає, що підготовка вчителя має охоплювати не лише методичні й предметні знання, а й здатність до гнучкого управління освітнім процесом, уміння своєчасно коригувати план роботи, раціонально розподіляти або перерозподіляти ролі, підтримувати мотивацію та залученість учнів на всіх етапах виконання проєкту.

Важливою складовою підготовки вчителя є вміння педагога здійснювати ненав'язливий педагогічний супровід: ставити проблемні запитання, скеровувати пошук рішень, надавати консультації, утримуючись від прямих підказок. Такий підхід сприяє створенню безпечного та підтримувального середовища, у якому учні не бояться помилок, зберігають внутрішню мотивацію, отримують простір для вибору шляхів і способів виконання завдань, набувають досвіду самостійного прийняття рішень [14].

Підготовка вчителя до реалізації проєктної діяльності передбачає також здат-

ність структурувати освітній процес, поділяючи його на логічно послідовні етапи, кожен із яких має визначену методичну мету й дидактичне наповнення. Організація проєкту як багатоетапного процесу потребує від педагога вміння прогнозувати можливі труднощі, попереджати конфлікти, забезпечувати узгодженість дій усіх учасників та підтримувати спільну спрямованість на досягнення результату.

На підготовчому етапі проєктної діяльності підготовка вчителя передбачає вміння визначати навчальні цілі, здійснювати діагностику готовності учнів до реалізації проєкту, визначити проблему або питання, які знаходяться в колі інтересів учнів, передбачити можливі варіанти розв'язання запропонованої проблеми, добирати інформаційні джерела та цифрові ресурси, визначити критерії оцінювання індивідуального й групового внеску. Під час другого етапу, етапу впровадження проєкту, підготовленість вчителя виявляється у вмінні організувати спільну діяльність учнів, реалізувати задум. На цьому етапі важливо, щоб учитель вмів координувати діяльність учнів, адаптувати підготовлені або розроблені дидактичні матеріали до поточної ситуації, налагодити ефективну взаємодію між учнями, підтримати інтерес та ініціативність учнів. В процесі цього етапу вчителю потрібно також вміти відстежувати проміжні результати, аналізувати хід виконання проєкту. Завершальний етап проєктної роботи потребує від учителя здатності організувати презентацію результатів, здійснити об'єктивне оцінювання, забезпечити атмосферу взаємоповаги. Педагог має сприяти рефлексії, яка допомагає учням усвідомити власний внесок, відчутти особистісну значущість у спільному результаті та набути позитивного досвіду командної взаємодії. Таким чином, саме рівень підготовки вчителя визначає, чи стане проєктна діяльність ефективним засобом формування соціальної компетентності учнів.

Необхідною складовою підготовки вчителя до формування соціальної ком-

петентності є його здатність конструктивно вирішувати конфліктні ситуації, що виникають в процесі проектної роботи. Зазначимо, така діяльність у базовій школі нерідко супроводжується суперечками щодо розподілу ролей чи відповідальності, вибору форми подання результатів, вибору способу розв'язання завдання, тому педагог має володіти прийомами фасилитації. Наприклад, у разі виникнення конфлікту в групі він може запропонувати учням проаналізувати сильні сторони кожного учасника та здійснити перерозподіл обов'язків за спільною згодою. Такий підхід не лише розв'язує конкретну ситуацію, а й формує в учнів досвід партнерської взаємодії, відповідальності та взаємоповаги.



скільки проектна діяльність на уроках інформатики тісно пов'язана з використанням цифрових технологій, важливою складовою підготовки вчителя є його інформаційно-технологічна підготовленість, яка включає володіння функціональними можливостями програмних засобів для створення та редагування різних видів цифрового контенту, знання етико-правових норм використання цифрових ресурсів, уміння ефективно шукати, відбирати та структурувати інформацію. Учитель має бути здатним обирати оптимальні цифрові середовища для реалізації проекту, налаштовувати їх відповідно до поставлених завдань, організовувати онлайн-комунікацію та спільну роботу учнів, використовувати хмарні технології для зберігання й обміну матеріалами. Для формування соціальної компетентності учнів базової середньої школи важливо, щоб учитель був ознайомлений із сучасними досягненнями в галузі цифрової педагогіки, був здатним ефективно інтегрувати цифрові інструменти у педагогічний процес для розвитку навичок співпраці, комунікації, емпатії тощо [34].

Залучення школярів до участі в конкурсах та олімпіадах різних рівнів — шкільному, районному, міському чи обласному, є важливою складовою про-

фесійної діяльності вчителя і потребує від нього ґрунтовного володіння предметом, професійної майстерності, а також високого рівня організаційної компетентності, педагогічного такту та відповідальності [3]. Для вчителя інформатики така діяльність часто стає серйозним професійним викликом, оскільки значна частина необхідних умінь формується поступово в процесі набуття практичного досвіду [3].

Для залучення учнів до позакласних і позашкільних заходів в першу чергу учителю потрібно здійснити ретельний відбір інформатичних конкурсів та змагань, що відповідають власним інтересам та інтересам учнів, їх віковим можливостям, рівню їх підготовки. Учитель має оцінити формат заходу, форму його проведення і технічні можливості, вивчити правила організації і проведення заходу, його програму, оцінити рівень складності завдань та критерії їх оцінювання, потенціал щодо розвитку предметних і соціальних компетентностей. Важливо також проаналізувати досвід змагань попередніх років, типові помилки учасників, вимоги до учасників тощо.



кремого значення набуває підготовка інформаційного і методичного забезпечення для системної тренувальної роботи. Учитель має визначити напрями курсу інформатики, що потребують поглибленого опрацювання, дібрати відповідну літературу й електронні ресурси, сформувані банк тренувальних завдань різного рівня складності, організувати моделювання конкурсних ситуацій. Така робота вимагає від педагога вміння поєднувати індивідуальну підготовку учнів із розвитком їхніх умінь працювати в команді.

Значної уваги потребує формування складу команди — вчитель має враховувати не тільки навчальні досягнення учнів, а й характер їхніх міжособистісних стосунків, рівень відповідальності, комунікативні здібності та готовність до співпраці. Незважаючи на те, що в олімпіадах кожен учасник виконує однакові завдання, успішність тренувальної роботи

залежить також від їх спільної роботи, від готовності надати допомогу, підтримати один одного, поділитися власними успішними практиками тощо. Командні інформатичні конкурси й турніри передбачають чіткий розподіл ролей — програмування, дизайн цифрового продукту, опрацювання задачі, оформлення рішення, презентацію результатів. Отже, важливо, щоб учитель був підготовленим до навчання школярів узгодженої взаємодії, конструктивного розподілу функцій та відповідальності за спільний результат. Значної уваги потребує підбір складу команди, яка буде готуватися до участі в заході.

Крім того, вчителю потрібно бути психологічно готовим до супроводу учнів у змагальних умовах, оскільки конкурсна діяльність пов'язана з підвищенням емоційним навантаженням, переживанням успіху й невдач, що потребує від учителя вміння підтримувати мотивацію [11], формувати адекватне ставлення до результатів, запобігати конфліктам і проявам надмірної конкуренції. Вчитель має сприяти усвідомленню участі в конкурсі не лише як способу поглиблення знань, а як можливості самореалізації, розвитку відповідальності, просування на шляху професійного та особистісного становлення [11].

Реалізація потенціалу інформатики у базовій школі для розвитку соціальної компетентності учнів шляхом організації групової роботи з розв'язування завдань з інформатики можлива лише за умови належної підготовки вчителя до керування взаємодією учнів. Робота в групах справді сприяє формуванню навичок співпраці, комунікації, лідерства та відповідальності, однак її ефективність визначається рівнем підготовки педагога до такої організації освітнього процесу. Підготовка вчителя до формування соціальної компетентності шляхом групової роботи передбачає усвідомлення вчителем специфіки її етапів та володіння відповідними професійними вміннями. В організації групової роботи у навчанні інформатики виокремлюють підготовчо-

організаційний, колективно-аналітичний та контрольний-оцінювальний етапи [13], кожен із яких потребує сформованості певних компонентів професійної готовності педагога. Колективно-аналітичний етап потребує від учителя підготовленості до педагогічного супроводу групової взаємодії: спостереження за роботою учнів, своєчасного консультування, коректного втручання у разі виникнення труднощів чи конфліктів, спрямування діяльності учнів до конструктивного обговорення та прийняття спільних рішень. Водночас педагог має здійснювати відстеження активності учасників з метою подальшого об'єктивного оцінювання. На контрольній-оцінювальному етапі підготовленість учителя проявляється у здатності здійснювати комплексний аналіз результатів спільної роботи, відзначати правильність виконання завдань, а також нестандартні підходи, прояви ініціативності, рівень взаємодії та культуру спілкування в групі. Саме педагогічно виважене оцінювання й акцентування уваги на соціальних аспектах співпраці сприяють усвідомленню учнями значущості командної роботи та формуванню складових соціальної компетентності.



Організація групової роботи в ракурсі формування соціальної компетентності учнів в процесі навчання інформатики потребує підготовки вчителя до використання цифрового інструментарію, що надає змогу одночасно підключатися кільком користувачам з різних пристроїв, а також підтримує синхронну й асинхронну взаємодію. Особливої актуальності така підготовка набуває в умовах дистанційного або змішаного навчання, а також під час організації позаурочної спільної діяльності учнів. Зокрема, у процесі навчання інформатики в якості графічного редактора, електронних таблиць, текстового редактора учні можуть використовувати відповідні Google середовища, які є доступними, підтримують синхронний (онлайн) режим, асинхронний режим взаємодії, і дозволяють працювати зі спільними матеріалами

на власному локальному пристрої. Разом з тим, доцільним є використання інших платформ — дошок для обміну та спільного використання документів, онлайн-дошок для спільної діяльності, середовищ створення карт знань та інших платформ, які розширюють можливості одночасної взаємодії учнів у цифровому просторі.

Зазначимо, що, попри зручний інтерфейс більшості таких сервісів, ефективне їх використання потребує від учителя додаткової підготовки. Учитель має не тільки технічно володіти інструментами, але й розуміти особливості організації доступу учнів, функціональні можливості та обмеження платформ, потенційні способи дій учнів в них, можливі труднощі учнів тощо.

 Одним з аспектів підготовки вчителя до формування соціальної компетентності є його готовність організовувати групову роботу учнів з одного із складних і фундаментальних розділів інформатики — програмування. Для виконання групових завдань педагог має бути знайомим з функціональними можливостями онлайн-платформ, які дають змогу розподіляти завдання серед учасників групи, здійснювати контроль виконання та координувати спільну роботу, зокрема, середовищ Kattis [28], Qbit [31], Eolimp [25] тощо. Зазначимо, що більшість сучасних платформ не зорієнтовані безпосередньо на учнів базової школи, мають інтерфейс і систему завдань, розраховані на більш старшу аудиторію, тому їх використання потребує ґрунтовного знайомства з переліком завдань, що пропонуються, вибору завдань відповідно до мети уроку, а також здатності пояснити зміст завдань відповідно до вікових можливостей школярів, спростити інструкції та забезпечити педагогічний супровід. Підготовка передбачає також технічні уміння — уміння реєструватися з адміністраторськими правами, створювати навчальні групи, налаштовувати доступ до завдань конкретним учням. У 5–6 класах, де для опанування основ програмування часто використовуються середовища Scratch

або LogoWriter, підготовка вчителя має охоплювати володіння технологією створення спільних проєктів в цих середовищах, організацію обміну частинами програмного коду чи окремими елементами проєкту, а також уміння організувати командну роботу учнів. Отже, цифрова підготовка вчителя є необхідною для формування умінь співпраці, комунікації та відповідальності та взаємодопомоги учнів.

 Організація дидактичних ігор різних видів в процесі навчання інформатики в ракурсі формування соціальної компетентності учнів потребує спеціальної підготовки вчителя. Попри загальне усвідомлення педагогами значущості ігрових методів, практична реалізація ігрової діяльності з урахуванням балансу між навчальними та ігровими компонентами, забезпечення пізнавальної активності учнів і підтримання робочої дисципліни залишається складним професійним завданням. Підготовка вчителя до використання дидактичних ігор передбачає його обізнаність із різними видами ігрових методів, розуміння їх відповідності віковим особливостям учнів. Педагог має знати можливості та обмеження кожного виду гри, уміти знайти їм місце в структурі уроку. Наприклад, настільно-друковані ігри типу «термін — визначення» є більш ефективними для учнів 5–6 класів, тоді як рольові та ситуативні ігри доцільніше застосовувати в 7–9 класах базової середньої школи.

Учитель може також добирати або самостійно розробляти дидактичні ігри відповідно до змісту навчальної програми, забезпечуючи водночас пізнавальну цінність і зацікавленість школярів. В такому випадку потрібним є розуміння потенціалу конкретного типу гри для досягнення дидактичної мети, її обмежень.

Ефективність кожного із видів дидактичних ігор залежить від вміння її організації, для чого, на думку А. Поплавської та В. Юнчик, їх потрібно багаторазово використовувати [15]. Разом з тим, часті повторення одних і тих же ігор приведуть до одноманітності та відсутності ефекту

несподіванки. Отже, вчитель повинен уміти варіювати ігрові прийоми, продумати спосіб оцінювання результатів кожного учня, щоб не знецінити зусилля та відмітити найменші зрушення у активності, зацікавленості тощо. Крім того, складовою підготовки є вміння раціонально планувати час проведення ігрових дій, чітко її структурувати з тим, щоб всі етапи гри, від визначення правил до підсумку й рефлексії, були реалізовані в обмежений час уроку.

У навчанні інформатики цілком органічним є використання дидактичних ігор на основі електронних платформ — сервісів для проведення змагань (Kahoot! [27]), створення інтерактивних вправ (LearningApps [29]), моделювання ігрових середовищ (Minecraft [30]), організації веб-квестів, а також цифрових інструментів для розроблення словесних ігор (карткових завдань, ребусів тощо). Проте ефективність їх застосування як засобу формування соціальної компетентності зумовлено підготовкою вчителя до його педагогічно доцільного використання. Готовність педагога передбачає сформованість умінь добирати зміст ігрової ситуації відповідно до навчальної мети, наповнювати цифрове середовище завданнями, проєктувати механізми перевірки результатів та оцінювання діяльності учнів. Водночас учитель має розуміти специфіку кожної платформи, її функціональні можливості й обмеження (щодо кількості учасників, часу використання, технічних вимог), а також уміти визначати доцільне місце гри в структурі конкретного уроку.

Необхідною складовою підготовки вчителя до формування соціальної компетентності учнів базової школи є обізнаність із їхніми віковими та психологічними особливостями. Вчитель має розуміти специфіку розвитку пам'яті, мислення, емоційної сфери та особливостей сприйняття інформації учнями цього віку з тим, щоб прогнозувати можливі реакції школярів, передбачати труднощі у взаємодії, добирати адекватні форми

організації спільної діяльності та створювати умови для розвитку складових соціальної компетентності.

Знання вікових та соціально-психологічних особливостей учнів є неодмінною складовою підготовки вчителя до формування соціальної компетентності особистості. Учні базової середньої школи перебувають у складному підлітковому віці (11–16 років), який характеризується інтенсивним особистісним становленням, бурхливими і нерівномірними темпами зростання організму, змінами моделі поведінки, стрімкими фізіологічними змінами. Учні підліткового віку демонструють одночасно протилежні тенденції — з одного боку, вони хочуть проявити себе, виділитися серед інших, зберігаючи власну цілісність і автономність, а з іншого — відчують потребу відповідати рівню значимої групи, демонструють здатність адаптуватися до складних умов та змін [17]. Зовнішньо у житті підлітка немає суттєвих змін — він залишається у попередньому статусі школяра, продовжує жити в сім'ї, вчитися, спілкуватися з однолітками, проте соціальна ситуація та ціннісні орієнтири значним чином змінюються, і в першу чергу змінюються пріоритети між сім'єю, однолітками і школою. У зв'язку з цим, підготовка вчителя має включати знання основ вікової психології та конфліктології, уміння аналізувати мотиви поведінки підлітків, попереджати та конструктивно розв'язувати конфлікти, здійснювати перерозподіл ролей у групі, підтримувати невпевнених учнів і залучати кожного до спільної діяльності. Водночас важливим чинником формування соціальної компетентності є особистий приклад педагога — демонструючи справедливість, толерантність, відкритість до діалогу та повагу до думки інших, учитель задає модель правильної поведінки, яку учні переймають у процесі навчання.

Слід зазначити, що формування соціальної компетентності здійснюється не тільки в спеціально спроектованих ситуаціях, а в рамках тих, які виникають на уроці або в позашкільній діяльності

спонтанно, непередбачувано. В такому випадку підготовка вчителя має забезпечити його готовність до оперативного й педагогічно виваженого реагування на непередбачувані ситуації взаємодії. Зокрема, часто учні на уроці звертаються за допомогою до сусіда по парті або до того, хто працює за комп'ютером поруч. Такі ситуації становлять цінний ресурс для розвитку соціальної компетентності — умінь чітко формулювати прохання, слухати пояснення, коректно відповідати, вчасно допомагати, а вчителю важливо прийняти виважене рішення — підтримати взаємодопомогу як форму співпраці, або делікатно зупинити ініціативу, щоб не перешкоджати роботі інших учнів. Важливо, щоб прийняте рішення було обґрунтованим і сприяло гармонійному поєднанню навчальної діяльності та розвитку соціальної компетентності учнів.

Іншим прикладом спонтанної ситуації є несподівані запитання під час уроку. Зокрема, при вивченні тем, пов'язаних з правилами безпечної поведінки в Інтернеті, часто виникають обговорення, що торкаються особистого досвіду учня або учителя. У таких випадках учні можуть ставити питання, які виходять за межі навчального матеріалу, зокрема щодо особистої позиції учителя або його досвіду у реагуванні на складні або чутливі ситуації. Ці запитання іноді стосуються особистісних тем, відповідь на які потребує педагогічної майстерності. Вчителю важливо не уникати таких обговорень, а вміти швидко зорієнтуватися, зберегти етичну й професійну позицію, спрямувати дискусію в конструктивне русло. В основі обґрунтованої педагогічної реакції лежать загальнокультурна й професійна підготовка вчителя, глибоке знання інформатики, методики її викладання. Високий рівень володіння педагогіки та педагогічної психології, розвинуті педагогічні уміння, педагогічний такт та педагогічна техніка забезпечить швидке та тактовне реагування [2]. Недооцінка спонтанних ситуацій, як зазначає О. Башкір, призводить до формалізації освітнього процесу та відчуження учнів [2],

натомість їх грамотне використання перетворює випадкові події на дієвий ресурс розвитку соціальної компетентності.



ормування соціальної компетентності учнів базової середньої школи в процесі навчання не відбувається автоматично і потребує організації дискусійних методів, групової та проектної роботи зі школярами, залучення їх до участі у позакласних заходах, використання ігрових технологій тощо. Попри значний потенціал змісту шкільного курсу інформатики, забезпеченість шкіл сучасним цифровим обладнанням, ключовою умовою є підготовка вчителя до цілеспрямованого формування соціальної компетентності. В першу чергу вчитель має усвідомлює значимість, сутність та структуру соціальної компетентності. Крім того, важливими є його особисті якості, оскільки учитель виступає для учнів моделлю конструктивної взаємодії — і його емоційна зрілість, професійна етика, терпіння під час консультування колег, здатність до співпраці у міжпредметних проектах формують у школярів уявлення про прийнятні соціальні моделі.

Підготовка вчителя має також охоплювати ознайомлення з віковими особливостями учнів, специфіки реалізації сучасних методів та педагогічних технологій; навичок менеджменту та координації діяльності малих груп; модерування емоційних дискусій, організації ігрової діяльності, де важливо дотримуватися балансу між навчанням і розвагою. Важливою складовою підготовки є вміння здійснювати ненав'язливий педагогічний супровід учнів, скеровувати пошук рішень, надавати консультації, утримуючись від прямих підказок. З учнями підліткового віку важливою складовою підготовки є ознайомлення з основами конфліктології та вікової психології. Вчитель інформатики повинен вміти технічно володіти інструментами для спільної роботи (хмарні сервіси, онлайн-платформи для програмування), а також знати їх потенційні труднощі, обмеження щодо кількості учасників, часу використання, уміти рес-

струватися, налаштовувати доступ учнів тощо. Важливою складовою підготовленості вчителя до формування соціальної компетентності учнів є його здатність оперативно й тактовно реагувати на непередбачувані ситуації — від запитань про особистий досвід до стихійної взаємодопомоги між учнями, перетворюючи їх на дієвий ресурс соціального розвитку.

Отже, формування соціальної компетентності учнів є результатом комплексної підготовки вчителя, яка поєднує глибоке знання предмета, високу цифрову грамотність, психологічну компетентність та свідоме прагнення бути взірцем соціально відповідальної поведінки.

Результати статті можуть бути використані для розроблення діагностичного інструментарію та програм підвищення кваліфікації вчителів інформатики, спрямованих на формування соціальної компетентності учнів.

Література

1. Авшенюк Н. та ін. Професійний стандарт учителя нового покоління : навч.-метод. посіб. ; за ред. О. Ліннік. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 152 с. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/40007/>
2. Башкір О. І. Формування готовності майбутніх учителів до педагогічної імпровізації в процесі фахової підготовки : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Харків : Харк. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди, 2010. 233 с.
3. Білоусова Л. І. Підготовка майбутнього вчителя інформатики до проведення предметних учнівських змагань // Науково-дослідна робота студентів як чинник удосконалення професійної підготовки майбутнього вчителя : зб. наук. пр. ; редкол.: Л. І. Білоусова та ін. Харків : Факт, 2010. Вип. 1. С. 17–22.
4. Вікова психологія : конспект лекцій / укл. П. І. Сахно, Н. М. Теслик. Суми : Сумськ. держ. ун-т, 2024. 190 с.
5. Гарькавець С. О., Волченко Л. П. Конфлікти в освітньому середовищі: діагностика та практика вирішення : навч.-

метод. посіб. Харків : Друкарня Мадрид, 2020. 92 с. ISBN 978–617–7845–35–4

6. Грицюк О., Черненко В., Ляшенко В., Крипилаха Н. Розвиток soft skills на уроках інформатики в основній школі // Наук. записки Бердянськ. держ. пед. ун-ту. Сер.: Пед. науки : зб. наук. пр. Бердянськ : БДПУ, 2021. Вип. 2. URL: <https://dspace.bdpiu.org.ua/bitstreams/76b9210a-f40a-4b9b-8ca9e9faa6d61cef/download>

7. Інформатика : підруч. для 6 класу / Й. Я. Ривкінд та ін. Київ : Генеза, 2023. 240 с. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/2686-informatyka-6-klas-ryvkind-2023.html>

8. Кабінет Міністрів України. Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти (Державний стандарт базової середньої освіти) : Постанова. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/prodeyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>

9. Концепція «Нова українська школа». URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna/%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>

10. Модельна навчальна програма «Інформатика. 5–6 класи» для закладів загальної середньої освіти / Ривкінд Й. Я., Лисенко Т. І., Чернікова Л. А., Шакотько В. В.). Наказ Мін-ва освіти і науки України від 12.07.2021 № 795). URL: <https://drive.google.com/file/d/1tmA53rTR7bsQLtduONUKceE18wkLFzRZ/view?usp=sharing>

11. Носаченко Д. Вплив олімпіад з програмування на мотивацію учнів до вивчення інформатики // Освіта. Інноватика. Практика. 2022. Т. 10, № 8. С. 61–66. DOI: 10.31110/2616-650X-vol10i8- 009

12. Олєфіренко Н., Добрунов О. Цифровий педагогічний інструментарій підтримки спільної діяльності учнів у навчанні інформатики // Інформаційні технології і засоби навчання. 2025. Т. 106, № 2. С. 1–14. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v106i2.5974>. 183.

13. Пожар Н. В. Групові форми організації пізнавальної діяльності старшокласників в умовах інформатизації навчання : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Харків. держ. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 1999. 18 с.

14. Пономарьова Н. Формування мотивації навчання учнів базової школи на уроках інформатики в умовах компетентнісного підходу // Проблеми сучасних трансформацій. Сер.: Педагогіка та психологія. 2026. № 11. DOI: <https://doi.org/10.54929/2786-9199-2026-11-01-01>.
15. Поплавська А. І., Юнчик В. Л. Роль дидактичних ігор в процесі навчання шкільного курсу інформатики // Математика. Інформаційні технології. Освіта : зб. ст. Луцьк : Волинськ. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2023. № 10. С. 138–144. URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/1.pdf>
16. Савченко О. Я. Виховний потенціал початкової освіти. Київ : СПД «Цудзинович Т.І.», 2007. 204 с.
17. Сергєєнкова О. П., Столярчук О. А., Коханова О. П., Пасєка О. В. Вікова психологія : навч. посіб. Київ : Центр учбової літ-ри, 2012. 376 с.
18. Троценко Д., Острога М. Проектні технології навчання інформатики в 6-му класі // 2022. Т. 10, № 2. С. 46–54. DOI: <https://doi.org/10.31110/2616-650x-vol10i2-006>.
19. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: 2022 // Безпечне середовище для учнів та вчителів: виклики та практичні рішення) : зб. матеріалів всеукр. наук.-практ. семінару (Київ, 3 березня 2022 р.) ; за заг. ред. О. В. Овчарук. Київ : Ін-т цифровізації освіти НАПН України, 2022. 106 с.
20. Bell S. Project-Based learning for the 21st century: skills for the future // The clearing house. 2010. Vol. 83, no. 2. P. 39–43. DOI: <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
21. Blumenfeld P. C., Krajcik J. S. Project-Based learning // The cambridge handbook of the learning sciences. 2017. Vol. 19. P. 317–334. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816833.020>.
22. Council of the European Union. Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning // Official Journal of the European Union C 189/1. 22.05.2018. URL: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/6fda126a-67c9-11e8-ab9c-01aa75ed71a1>
23. Digital Literacy in Education : policy brief // UNESCO Institute for Information Technologies in Education. 2011. URL: <http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214688.pdf>
24. Informatics for All : international initiative for promoting informatics education. URL: <https://www.informaticsforall.org/>.
25. Eolymp : міжнародна платформа для розв'язування алгоритмічних задач. URL: <https://eolymp.com/uk>.
26. K-12 Computer Science Framework / K-12 Computer Science Framework Steering Committee. 2016. URL: <https://k12cs.org/wp-content/uploads/2016/09/K%E2%80%9312-Computer-Science-Framework.pdf>.
27. Kahoot! : онлайн-платформа для створення інтерактивних навчальних ігор та вікторин. URL: <https://kahoot.com/>
28. Kattis : online judge system. URL: <https://open.kattis.com/>
29. LearningApps : онлайн-сервіс для створення ігрових навчальних вправ та дидактичних ситуацій. URL: <https://learningapps.org/>
30. Minecraft : ігрове середовище для моделювання та імітації комп'ютерних ігор у навчальних цілях. URL: <https://www.minecraft.net/>
31. Qbit : освітня онлайн-платформа з програмування. URL: <https://qbit.dots.org.ua/>
32. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu): science for policy report. Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2017. 95 p. <https://doi.org/10.2760/159770>.
33. Rulyansah A. et al. Competencies of teachers in game-based pedagogy // Pegem Journal of Education and Instruction. 2023. Vol. 13, No. 2. P. 354–370. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1386824.pdf>
34. UNESCO Institute for Information Technologies in Education. Digital Literacy in Education. 2011. URL: <http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214688.pdf>.

Надійшла до редколегії 29.03.2026

Рекомендовано до друку 21.05.2026

Опубліковано 29.05.2026

Відомості про авторів:

Олефіренко Надія Василівна — доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри інформатики; Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди; Харків, Україна; email: nadiia.olefirenko@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9086-0359>

Добрунов Олексій Сергійович — здобувач третього освітнього-наукового рівня, Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди; Харків, Україна; email: lamrak@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9481-4245>

Олефіренко Н., Добрунов О. Підготовка вчителя інформатики до формування соціальної компетентності учнів базової середньої школи.

Стаття присвячена питанням підготовки вчителя інформатики до формування соціальної компетентності учнів базової середньої школи в умовах цифровізації освіти та визначенню її ключових компонентів і напрямів реалізації в освітньому процесі. Актуальність проблеми аргументовано положеннями українських і міжнародних нормативних документів, таких як Концепція НУШ, Державний стандарт базової середньої освіти, рекомендації Європейського Парламенту і Ради щодо ключових компетентностей, рамка DigCompEdu, а також сучасними підходами до інформатичної освіти K-12 Computer Science Framework, ініціатива Informatics for All тощо, які акцентують значущість співпраці, етики та соціального впливу технологій. Показано, що інформатика як навчальний предмет має дидактичний потенціал для розвитку соціальної компетентності завдяки поєднанню індивідуальних і групових форм діяльності, проєктного навчання, застосування дидактичних ігор та використання цифрових засобів спільної роботи. Визначено, що формування соціальної компетентності відбувається як у спеціально спроектованих, так і у спонтанних педагогічних ситуаціях; відповідно, підготовка вчителя спрямована на розвиток здатності планувати та реалізовувати методи співпраці, дидактичні ігри, дискусії, проєктну діяльність, а також професійно й етично реагувати на непередбачувані ситуації в класі й онлайн-середовищі. Уточнено зміст підготовки вчителя інформатики до формування соціальної компетентності учнів за чотирма взаємопов'язаними компонентами: мотиваційним, когнітивним, діяльнісним і рефлексивним, які розглянуто у двох напрямках — методичному та технологічному. Окреслено роль цифрової грамотності педагога та його здатності використовувати та налаштовувати інструменти для організації командної роботи учнів і підтримки їхньої взаємодії (зокрема онлайн-платформи для спільних завдань, проєктів та ігрових завдань). Результати статті можуть бути використані для розроблення діагностичного інструментарію та програм підвищення кваліфікації вчителів інформатики, спрямованих на формування соціальної компетентності учнів.

Ключові слова: соціальна компетентність; підготовка вчителя; базова середня школа; інформатика; проєктна робота; цифрові технології; педагогічні ситуації; вікові особливості.

Olefirenko N., Dobrunov O. Training of informatics teachers to form social competence of students of basic secondary school.

The article addresses the issue of preparing informatics teachers for the development of social competence in basic secondary school students. The relevance of developing social competence of students as an important component of modern education is substantiated. The potential of the school informatics subject for the development of students' social competence has been analyzed. This potential is realized through the use of discussion-based methods, the organization of group and project work of students, involvement in extracurricular and out-of-school activities, and the use of didactic games. The effectiveness of the implementation of didactic potential directly depends on the level of the teacher's professional preparation, their readiness for purposeful pedagogical influence and their awareness of the significance of social competence as an educational result. The importance of the teacher's understanding of the essence and structure of social competence is emphasized, along with knowledge of the relevant methodology and the ability to implement discussion-based methods, project-based and group work, apply didactic games in computer science teaching, and involve students in extracurricular activities. Particular attention is paid to the role of digital tools in ensuring student interaction and creating conditions for the development of cooperation, communication and responsibility skills. The importance of the teacher's psychological preparation is emphasized, in particular knowledge of the age-related characteristics of students and the ability to resolve conflicts constructively, and the capacity to provide unobtrusive pedagogical support.

Key words: social competence; computer science education; basic secondary school; project activities; group work; discussion methods; didactic games.