

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

Кафедра загальної математики та методики навчання інформатики

На правах рукопису

ЛИТВИНЮК ПАВЛО ВАЛЕРІЙОВИЧ

**КОМПЕТЕНТІСНИЙ ПІДХІД ПРИ НАВЧАННІ ОСНОВ
ВЕБДИЗАЙНУ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ**

Спеціальність: 014 Середня освіта (Інформатика)

Освітньо-професійна програма Середня освіта (Інформатика)

Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

Науковий керівник:

СОБЧУК ОКСАНА МИКОЛАЇВНА,

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри загальної математики та

методики навчання інформатики

РЕКОМЕНДОВАНА ДО ЗАХИСТУ

Протокол №____

засідання кафедри загальної математики
та методики навчання інформатики

від ____ 2025 року

Завідувач кафедри

____ доц. _____

ЛУЦЬК – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1.....	7
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ КОМПЕТЕНТНІСНОГО ПІДХОДУ В НАВЧАННІ ІНФОРМАТИКИ	7
1.1. Сутність і принципи компетентнісного підходу в сучасній освіті...	7
1.2. Психолого-педагогічні особливості учнів основної школи у вивченні вебдизайну.....	12
1.3. Характеристика та порівняння чинних програм і НМЗ з теми «Основи вебдизайну»	15
1.4. Особливості та інструментарій оцінювання навчальних досягнень учнів з інформатики в контексті НУШ.....	19
РОЗДІЛ 2.....	25
МЕТОДИКА НАВЧАННЯ ОСНОВ ВЕБДИЗАЙНУ НА ЗАСАДАХ КОМПЕТЕНТНІСНОГО ПІДХОДУ	25
2.1. Постановка проблеми, гіпотеза та обґрунтування змістового наповнення методики	25
2.2. Засоби, форми та методи навчання в основній школі: використання ІКТ та інтерактивних ресурсів	30
2.3. Організація діяльнісного навчання і командної роботи	32
2.4. Апробація методики та оцінювання результатів.....	41
ВИСНОВКИ.....	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	51
ДОДАТКИ.....	55

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна освіта перебуває на етапі глибоких трансформацій, що зумовлені потребою підготовки компетентної, творчої та відповідальної особистості, здатної до ефективної діяльності в умовах цифрового суспільства. Важливою складовою цього процесу є формування у здобувачів освіти ключових компетентностей, зокрема інформаційно-комунікаційної, цифрової, комунікативної та соціальної. У цьому контексті компетентнісний підхід виступає провідною педагогічною стратегією, яка орієнтує навчальний процес не лише на засвоєння знань, а й на розвиток умінь, навичок, ціннісних орієнтацій і здатності застосовувати набуті знання у практичній діяльності.

Одним із напрямів реалізації компетентнісного підходу в основній школі є навчання основ вебдизайну. Ця галузь поєднує знання з інформатики, графіки, комунікацій та творчого мислення, сприяє розвитку креативності, логічного мислення, естетичного смаку та навичок проектної діяльності. Навчання вебдизайну дає змогу учням не лише опанувати технічні прийоми створення вебсторінок, а й розвивати здатність до самовираження, співпраці та критичного оцінювання інформаційних продуктів.

Запровадження компетентнісного підходу при навчанні основ вебдизайну передбачає створення навчального середовища, у якому учень виступає активним суб'єктом пізнання, дослідження та творчості. Педагог у цьому процесі стає наставником і координатором, який спрямовує діяльність учнів на досягнення конкретних результатів, пов'язаних з формуванням предметних і ключових компетентностей. Зміст навчання має бути зорієнтований на практичні завдання, проекти, моделювання реальних ситуацій, що стимулюють учнів до самостійного пошуку рішень і розвитку навичок цифрової грамотності.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та розробити методику навчання основ вебдизайну в основній школі на засадах компетентнісного

підходу, спрямовану на формування в учнів ключових і предметних компетентностей.

Завдання дослідження:

1. Розкрити сутність компетентнісного підходу в сучасній освіті, визначити його основні принципи та значення для навчання інформатики в основній школі.
2. Охарактеризувати психолого-педагогічні особливості учнів основної школи, що впливають на ефективність засвоєння ними основ вебдизайну.
3. Проаналізувати чинні навчальні програми, підручники та навчально-методичні матеріали з теми «Основи вебдизайну», зокрема в контексті підходів до оцінювання в умовах Нової української школи.
4. Визначити цілі, зміст і структуру навчального матеріалу з теми «Основи вебдизайну» відповідно до компетентнісного підходу.
5. Обґрунтувати ефективні засоби, форми та методи навчання вебдизайну в основній школі з використанням ІКТ, інтерактивних ресурсів та проєктної діяльності.

Об'єкт дослідження – процес навчання основ вебдизайну в основній школі.

Предмет дослідження – педагогічні умови реалізації компетентнісного підходу при навчанні основ вебдизайну в основній школі.

Гіпотеза дослідження полягає в тому, що навчання основ вебдизайну в основній школі буде більш ефективним за умови реалізації компетентнісного підходу, який передбачає інтеграцію теоретичних знань і практичної діяльності учнів, використання інформаційно-комунікаційних технологій, інтерактивних форм навчання, командної роботи та системи оцінювання, орієнтованої на формування ключових і предметних компетентностей.

Для досягнення мети дослідження застосовано комплекс взаємопов'язаних **методів**. Теоретичні методи включали аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, систематизацію психолого-педагогічної, науково-

методичної літератури, а також нормативних документів і чинних навчальних програм з інформатики для основної школи. За допомогою цих методів було визначено сутність компетентнісного підходу, особливості навчання вебдизайну та педагогічні умови його ефективної реалізації. Емпіричні методи передбачали спостереження за навчальним процесом, анкетування та опитування учнів і вчителів для з'ясування рівня сформованості компетентностей, а також педагогічний експеримент, що полягав у впровадженні авторської методики навчання вебдизайну. Під час експерименту здійснювався якісний і кількісний аналіз результатів навчання, виконання учнями практичних і проєктних завдань, порівняння показників до і після впровадження методики. Використано також методи математичної обробки результатів для узагальнення даних і перевірки ефективності дослідження.

Теоретичне значення кваліфікаційної роботи полягає у поглибленні наукових уявлень про сутність і можливості компетентнісного підходу в навчанні інформатики, зокрема під час вивчення основ вебдизайну в основній школі. У роботі розкрито педагогічні умови ефективного впровадження компетентнісного підходу, уточнено змістові компоненти навчання вебдизайну, що сприяють формуванню ключових і предметних компетентностей учнів. Результати дослідження можуть бути використані для подальших наукових розвідок у галузі методики навчання інформатики, розробки навчально-методичних матеріалів та вдосконалення освітніх програм у контексті Нової української школи.

Апробація результатів дослідження: Теоретичні результати дослідження були представлені на XIV Міжнародній науково-практичній конференції «Математика. Інформаційні технології. Освіта» (Луцьк-Світязь, 13-15 червня 2025 р.)

Практичне значення дослідження полягає у можливості використання розробленої методики навчання основ вебдизайну на засадах компетентнісного підходу в освітньому процесі основної школи.

Запропоновані рекомендації, фрагменти уроків, інтерактивні завдання, рубрики оцінювання та інструменти само- і взаємооцінювання можуть бути впроваджені в практику викладання інформатики, підготовки вчителів, а також у позакласній і проєктній діяльності учнів.

Результати роботи апробовано під час проведення уроків інформатики в учнів 8 класу на базі Кричевичівського ліцею, що підтверджує практичну ефективність запропонованих підходів. Матеріали дослідження можуть бути використані в системі післядипломної педагогічної освіти, під час підвищення кваліфікації вчителів інформатики, а також при розробці навчально-методичного забезпечення курсів і тренінгів із вебдизайну.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ КОМПЕТЕНТНІСНОГО ПІДХОДУ В НАВЧАННІ ІНФОРМАТИКИ

1.1. Сутність і принципи компетентнісного підходу в сучасній освіті

Навчання як активний процес діяльності людини забезпечує розвиток її особистості й реалізується у спілкуванні з іншими людьми. Педагогічний вплив викликає й зумовлює діяльність дитини, спрямовану на розв'язання конкретних навчальних завдань, і лише в результаті цієї діяльності відбувається засвоєння знань, умінь, розвиток її здібностей тощо.

Сьогодні підхід до процесу навчання як до діяльності, і насамперед діяльності учня, потребує переосмислення ролі знань та вмінь, а також їх взаємозв'язку [8]. Дві традиційні педагогічні цілі – передача знань і формування вмінь їх застосовувати – які раніше реалізовувалися послідовно, тепер об'єднуються в одну. Знання й уміння (дії учнів, у яких ці уміння виявляються) необхідно розглядати в єдності – як процес засвоєння знань і одночасного формування способів дії.

З одного боку, будь-яке навчання основ наук є водночас і навчанням відповідним розумовим і навчальним діям – від найпростіших (відтворення, пояснення) до більш складних (аналіз, синтез, оцінювання). З іншого боку, формування будь-якої розумової дії неможливе без засвоєння певних знань. При цьому первинними з точки зору цілей навчання виступають саме способи діяльності. Варто зауважити, що дієслова «знати» і «пам'ятати» у традиційній парадигмі навчання часто ототожнювалися [1]. Проте сьогодні «знати» означає не просто «пам'ятати» певні знання, а здійснювати діяльність, пов'язану з ними. Засвоєне знання – це не те, яке учень просто запам'ятав, а те, що перетворилося для нього у розумові дії, в уміння розв'язувати завдання, діяти за межами навчального процесу.

Знання у цій парадигмі – не мета навчання, а його засіб. Вони засвоюються для того, щоб за їх допомогою розв'язувати завдання, ефективно

діяти певним чином, а не просто для запам'ятовування чи підвищення ерудиції. Весь процес навчання відбувається через активну пізнавальну діяльність, переважно самостійну, на тому рівні, який необхідний конкретному учневі. Діяльнісний підхід у навчанні апелює до внутрішньої активності дитини, викликаної не тиском чи примусом, а особливою організацією змісту й методів освітнього процесу [19].

Навчальна діяльність має бути побудована таким чином, щоб учень усвідомлював особистісну значущість навчання і прагнув досягти його результатів. Цю здатність, що народжується в діяльності людини змінювати себе, свої дії у відповідь на потребу чи виклик ситуації, можна визначити як психологічне новоутворення, яке має назву компетентність.

Поява понять компетентності й компетентнісного підходу в освіті розглядається як наслідок становлення нової економіки та нових вимог до людських ресурсів. Діяльність людини, зокрема засвоєння будь-яких знань, умінь і навичок, складається з конкретних дій, операцій. Виконуючи ці дії, розмірковуючи над їх виконанням, усвідомлюючи їх необхідність і оцінюючи їх важливість для себе й суспільства, людина розвиває в собі компетентність у певній сфері життя.

Очевидно, що поняття компетентності включає не лише когнітивний і операційно-технологічний компоненти, а й мотиваційний, етичний, соціальний і поведінковий [2]. На відміну від традиційних результатів навчання (знань, умінь, навичок), компетентність охоплює систему ціннісних орієнтацій, установок і звичок. Це дає змогу визначити компетентність людини як спеціально структурований (організований) комплекс знань, умінь, навичок і ставлень, які набуваються у процесі навчання.

Сформовані компетентності людина використовує в різних соціальних та інших контекстах залежно від умов і потреб здійснення певної діяльності. Компетентна особистість здатна обирати й застосовувати ті стратегії, які є найбільш доцільними для розв'язання конкретних завдань. Управління

власною діяльністю веде до підвищення або модифікації рівня компетентності.

Компетентна людина завжди виступає суб'єктом власної життєдіяльності. Разом зі знаннями й уміннями, необхідними для виконання тієї чи іншої діяльності, їй притаманні прагнення досягти високого результату, активна позиція, орієнтація на успішність у соціальній взаємодії та соціокультурному середовищі, відповідальність перед собою та соціумом [6]. Мотиваційно-ціннісний компонент компетентності є основою ставлення особистості до світу, суспільства, оточення, самої себе та власної поведінки. Саме він визначає, як діятиме людина у тій чи іншій ситуації – наскільки рішуче, послідовно й відповідально.

Використання компетентнісного підходу в освіті спрямоване на формування в учня сукупності компетентностей. Компетентність при цьому розглядається як результативно-діяльнісна характеристика освіти. Мінімальний рівень компетентності визначає той рівень діяльності, який є необхідним і достатнім для досягнення мінімальної успішності.

Якщо сфера життя, у якій людина почувається здатною до ефективного функціонування (тобто компетентною), є достатньо широкою, йдеться про так звані ключові або життєві компетентності [1]. Якщо ж компетентність стосується більш вузької сфери, наприклад певної наукової дисципліни чи навчального предмета, тоді говоримо про предметну або галузеву компетентність.

Тому в досвіді країн, які впроваджують компетентнісний підхід в освіті, спостерігаються спільні тенденції – насамперед спроби розробити систему компетентностей на різних рівнях змісту освіти.

В українській педагогічній теорії останніх років загальноновизнаним є поняття «система компетентностей», що формуються в учня загальноосвітньої школи. До цієї системи входять:

- ключові (міжпредметні, життєві);

- предметні (галузеві), які учень здобуває у процесі вивчення групи споріднених предметів (наприклад, суспільствознавчих) упродовж усіх років навчання;
- спеціально-предметні, що формуються під час опанування окремих дисциплін на певному етапі навчання.

Ключові (життєві) компетентності можна визначити як здатність людини здійснювати складні, поліфункціональні, поліпредметні, культурно доцільні види діяльності, ефективно розв'язуючи відповідні проблеми. Кожна з таких компетентностей передбачає опанування не окремих, розрізнених знань і вмінь, а цілісного комплексу знань, умінь, ставлень і досвіду, що набуваються в результаті засвоєння всього змісту освіти [5]. Метафорично їх можна назвати «особистими способами» або «ноу-хау» діяльності людини, які залишаються з нею навіть після того, як конкретні шкільні знання забуваються.

З точки зору вимог до рівня підготовки випускників школи ключові компетентності виступають інтегральними характеристиками якості здобутої освіти. Вони відображають здатність випускника цілеспрямовано та усвідомлено застосовувати знання, уміння, навички й ставлення для розв'язання широкого кола міждисциплінарних проблем. Ключові компетентності відбивають діяльнісну складову змісту загальної середньої освіти і мають забезпечувати комплексне досягнення її цілей.

В українській педагогічній науці виділяють такі ключові компетентності [10]:

1. Навчальна – здатність учня самостійно обирати мету діяльності, організовувати роботу для досягнення результату, знаходити необхідні знання й способи розв'язання завдань, усвідомлювати та вдосконалювати власну діяльність, контролювати й оцінювати її результати.
2. Соціальна – здатність людини визначати своє місце в суспільстві, планувати стратегію власного життя з урахуванням інтересів і потреб соціальних груп, ефективно співпрацювати з партнерами в групі, брати на себе

відповідальність за прийняті рішення, розробляти й реалізовувати соціальні проекти.

3. Загальнокультурна – здатність аналізувати та оцінювати основні досягнення національної, європейської та світової науки й культури, застосовувати засоби міжкультурної комунікації, моделі толерантної поведінки та стратегії конструктивної взаємодії в умовах культурних і мовних відмінностей.

4. Здоров'язбережувальна – характеристики особистості, спрямовані на збереження фізичного, соціального, психічного та духовного здоров'я – власного й оточення.

5. Інформаційно-комунікаційна – здатність ефективно використовувати сучасні технології в навчанні та повсякденному житті.

6. Громадянська – здатність орієнтуватися в питаннях суспільно-політичного життя держави, застосовувати процедури захисту прав і свобод, дотримуючись чинного законодавства.

7. Підприємницька – уміння організовувати власну трудову та підприємницьку діяльність, оцінювати професійні можливості, аналізувати результати праці.

Предметна (галузева) компетентність учня розглядається багатьма науковцями як особистісна комплексна характеристика, що містить когнітивний (знання, уявлення, способи пізнавальної діяльності), мотиваційно-ціннісний (мотиви, інтереси, орієнтації, пов'язані з навчальною діяльністю та самостійним застосуванням знань і вмінь), а також процесуально-діяльнісний або операційно-технологічний компоненти (уміння шукати інформацію, застосовувати знання у ситуаціях, приймати та обґрунтовувати рішення, здійснювати оцінку й самооцінку дій).

1.2. Психолого-педагогічні особливості учнів основної школи у вивченні вебдизайну

У сучасному світі, де цифрові технології розвиваються з надзвичайною швидкістю, уміння створювати і керувати цифровими продуктами стає однією з ключових компетентностей учня основної школи. Навчання вебдизайну у цьому контексті виступає не лише технічною дисципліною, а й потужним психолого-педагогічним засобом розвитку особистості, який поєднує елементи творчості, логіки, естетичного сприйняття та технічного мислення. Як зазначає українська дослідниця Д. В. Малєєва, формування цифрової компетентності школярів є необхідною умовою їхньої успішної адаптації до вимог сучасного інформаційного суспільства [13]. Учні основної школи мають природну схильність до експериментування, дослідження і пізнання нового, тому вивчення вебдизайну відповідає їхнім віковим психологічним особливостям, стимулює інтерес до навчання і самореалізації.

Психолого-педагогічні особливості учнів основної школи (5-9 класи) у вивченні теми «Основи вебдизайну» вимагають застосування специфічних методичних підходів, що враховують їхній віковий розвиток, конкретно-образне мислення та високу потребу в соціалізації та самовираженні [31]. Учні цього віку активно розвивають логічне мислення, але все ще потребують наочності та ігрових елементів у навчанні. Щодо вебдизайну це означає перехід від абстрактних понять кодування до візуально-орієнтованого навчання де кожен написаний рядок коду (HTML/CSS) одразу відображається як видимий результат на екрані. Це стимулює мотивацію та задовольняє їхню потребу бачити негайний результат своєї роботи. Окрім того підлітковий вік характеризується високим прагненням до особистої ідентифікації та креативності що ідеально реалізується через створення власних вебпроектів (сайтів-портфоліо, блогів про хобі, фан-сторінок). Проектна діяльність, що є основою викладання вебдизайну в НУШ, також сприяє розвитку комунікативних навичок та співпраці через роботу в малих групах над спільним сайтом.

На практиці автора у закладах освіти було виявлено, що найбільш ефективними є заняття, які поєднують програмування з графічним дизайном у форматі майстер-класів або хакатонів. Під час педагогічної практики в школі було помічено що учні 9-х класів значно швидше засвоювали правила CSS-стилізації коли їм дозволяли самостійно обирати кольорові схеми та шрифти для своїх проєктів, оскільки це відповідало їхнім суб'єктивним естетичним уподобанням та підвищувало відчуття власності над результатом. Замість сухого вивчення тегів *div* та *p* урок починався з обговорення «крутих» сайтів та їхнього використання, що перетворювало вивчення технічних деталей на пошук інструментів для реалізації власної ідеї. Крім того, було виявлено високу ефективність взаємооцінювання, де учні давали один одному конструктивний зворотний зв'язок щодо дизайну та функціональності (наприклад, «Твій сайт про гру X має чудові картинки, але текст занадто дрібний, важко читати»). Це не лише розвивало критичне мислення, але й підвищувало відповідальність за якість фінального продукту перед своїми однолітками. Таким чином, для основної школи викладання вебдизайну має бути максимально візуалізованим соціально орієнтованим та дозволяти значний ступінь творчої свободи учнів.

Процес навчання вебдизайну сприяє розвитку креативного мислення, адже створення дизайну вебсайтів передбачає використання уяви, естетичного смаку, здатності до образного мислення та пошуку нестандартних рішень. Учні, працюючи над проєктами, навчаються бачити світ як систему взаємопов'язаних елементів, де кожен колір, форма чи елемент композиції має власне значення. Така діяльність активізує творчу уяву, розвиває емоційно-ціннісне сприйняття, формує здатність до естетичного оцінювання результатів власної праці.

Як зазначають Тименко В. П., Бровченко А. І., саме в підлітковому віці важливо підтримувати інтерес учнів до творчих форм навчання, що сприяють формуванню внутрішньої мотивації та віри у власні сили [21]. Вивчення вебдизайну також формує логічне мислення, аналітичні вміння та здатність до

системного підходу. Процес створення вебсайтів включає планування структури, розробку контенту, написання коду та тестування результатів. Учень навчається розуміти причинно-наслідкові зв'язки між своїми діями та отриманим результатом, розвиває навички аналізу, синтезу та узагальнення інформації. Як наголошує О. С. Березюк, робота з програмними середовищами сприяє розвитку в учнів послідовного мислення, уважності, здатності до самоконтролю та рефлексії [3].

Вебдизайн передбачає також засвоєння базових технічних умінь, що стосуються володіння мовами програмування HTML, CSS, JavaScript, графічними редакторами, інтерфейсами користувача та інтерактивними платформами. Ці знання формують інформаційну грамотність учнів, забезпечують розуміння принципів функціонування цифрового середовища і готують до подальшого вивчення складніших галузей – серверного програмування, розробки мобільних додатків чи роботи з базами даних. Як підкреслює О.О. Яременко-Гасюк, знайомство учнів з основами вебдизайну сприяє формуванню в них гнучкого мислення, що дозволяє швидко адаптуватися до змін технологічного простору [27]. Психолого-педагогічний аспект вивчення вебдизайну полягає також у розвитку навичок самостійної діяльності, відповідальності, уміння працювати в команді та приймати рішення. Проектна форма роботи, притаманна курсам вебдизайну, створює умови для колаборативного навчання, де кожен учень бере участь у спільному створенні продукту, що стимулює розвиток комунікативних і соціальних компетентностей.

За словами Р.В. Кириченко, такий формат сприяє вихованню ініціативності, вмінню домовлятися, брати на себе відповідальність за результат, що є надзвичайно важливими рисами сучасної особистості [15]. Крім того, вебдизайн має значний вплив на формування емоційно-вольової сфери. У процесі роботи над проектом учень стикається з необхідністю подолання труднощів, пошуку рішень, доведення справи до кінця, що формує наполегливість, самодисципліну і впевненість у власних силах. Навчання

вебдизайну забезпечує не лише набуття знань і практичних умінь, але й розвиток ключових компетентностей, визначених Концепцією «Нова українська школа» (2017), таких як уміння вчитися впродовж життя, ініціативність, підприємливість, інноваційність і комунікабельність [30].

Психолого-педагогічні особливості учнів основної школи створюють сприятливі умови для вивчення вебдизайну як інтегративного напрямку освіти, що поєднує когнітивний, емоційно-ціннісний та діяльнісний компоненти. Залучення учнів до навчання вебдизайну сприяє їхньому всебічному розвитку, розкриттю потенціалу, формуванню впевненості у власних силах і готовності до життя у високотехнологічному світі. Вивчення вебдизайну – це не лише оволодіння технічними засобами, а й шлях до формування особистості, здатної мислити творчо, діяти відповідально й ефективно взаємодіяти в цифровому суспільстві.

Під час проходження педагогічної практики на базі Кричевичівського ліцею нами було проведено спостереження за учнями 8-х класів під час вивчення тем, пов'язаних з комп'ютерною графікою та вебтехнологіями. Було виявлено, що здобувачі освіти часто стикаються з проблемою «страху чистого аркуша» при спробі написання програмного коду, не маючи попереднього візуального уявлення про кінцевий результат. Водночас, використання графічних онлайн-редакторів для попереднього макетування підвищувало їхню залученість у навчальний процес. Це емпіричне спостереження підтвердило гіпотезу про необхідність впровадження етапу UI/UX-проектування у методику навчання вебдизайну саме в основній школі.

1.3. Характеристика та порівняння чинних програм і НМЗ з теми «Основи вебдизайну»

Детальне вивчення чинних програм і навчально-методичних засобів з теми «Основи вебдизайну», що використовуються в закладах загальної середньої освіти України, вимагає комплексного підходу, який враховує нормативно-правову базу, модельні навчальні програми інформатичної

освітньої галузі, авторські програмні матеріали та практики оцінювання результатів навчання в умовах впровадження Концепції «Нова українська школа» (НУШ). У державних модельних програмах інформатики для 5–9 класів, розроблених і затверджених відповідними методичними інституціями, зокрема Інститутом модернізації змісту освіти (ІМЗО) та Міністерством освіти і науки України, питання формування інформаційно-цифрових компетентностей посідає центральне місце: зміст навчальної галузі спрямовано на забезпечення здатності учня використовувати цифрові інструменти для розв’язання навчальних і практичних задач, творчої самореалізації та безпечної поведінки в інформаційному середовищі [32]. Це визначення дає нормативну основу для включення у навчальні плани елементів вебдизайну як складової частини освітньої галузі «Інформатика» або як навчального курсу за вибором.

Авторські модельні програми та розробки з теми «Основи вебдизайну», що використовуються в окремих закладах освіти як курс за вибором або як спецкурс, демонструють значне різноманіття за змістом, структурою та методичними підходами. Деякі програми орієнтовані на практичне оволодіння технічними інструментами (HTML, CSS, базові елементи JavaScript, робота з графічними редакторами та CMS), інші акцентують увагу на дизайнерських засадах – композиції, колористиці, типографіці та юзабіліті. Існуючі навчально-методичні матеріали («НМЗ») містять як теоретичні блоки, так і модулі практичних проєктів, що дозволяють учням формувати діяльнісні вміння через створення реальних вебпроєктів. Водночас багато розробок є фрагментарними або суттєво відрізняються за глибиною й тривалістю, що ускладнює уніфікацію навчального процесу на рівні регіону чи країни в цілому. Приклади таких матеріалів доступні у відкритих джерелах і демонструють типову структуру курсу: від базових понять і історії вебтехнологій до практичної розробки макета та верстки сторінки [33].

З огляду на методичні підходи, які пропонують сучасні НМЗ, можна виділити кілька домінантних принципів: діяльнісна (практикоорієнтована)

спрямованість, проєктна форма навчання, інтеграція міжпредметних зв'язків (поєднання інформатики, образотворчого мистецтва, трудового навчання), а також акцент на безпеку та етику поведінки в інтернеті. Проєктна діяльність у курсі вебдизайну розглядається як провідна технологія, яка забезпечує формування предметних і надпредметних компетентностей – від технічних навичок до умінь працювати в команді, планувати й самоконтролювати свою діяльність. Методичні рекомендації підкреслюють, що саме через проєктну діяльність учні здобувають досвід застосування теоретичних знань у реальному контексті.

Щодо інструментарію та НМЗ: у практиці українських шкіл поєднуються друковані підручники та робочі зошити, електронні посібники, онлайн-платформи, відеоуроки і відкриті ресурси. Авторські пакети НМЗ часто включають набір практичних завдань, шаблонів проєктів, методичні вказівки для вчителя та критерії оцінювання, проте якість і повнота таких комплектів сильно варіюють. Відсутність уніфікованих стандартів щодо обсягу практичних годин і очікуваних результатів по курсу «Основи вебдизайну» призводить до того, що в різних школах одна й та ж назва курсу може відповідати різним навчальним результатам – від базової інформаційної грамотності до підготовки учнів для профільних ІТ-класів [20].

Окрему увагу в аналізі слід приділити підходам до оцінювання навчальних досягнень у контексті НУШ. Нова українська школа пропагує формативне, компетентнісне оцінювання, яке фокусується не тільки на результаті (готовому продукті), а й на процесі навчання: здатності учня планувати діяльність, застосовувати знання в практичних задачах, працювати в команді, рефлексувати і самооцінювати свої дії. Міністерські рекомендації щодо оцінювання в 5–9 класах НУШ підкреслюють використання різних форм і методів оцінювання – портфоліо учня, рубрики (критерії якості роботи), презентації проєктів, спостереження вчителя, само- та взаємооцінювання – як ключових інструментів для відстеження прогресу в опануванні компетентностей [31]. Саме рубрики та портфоліо виявляються найбільш

придатними для курсу вебдизайну, оскільки вони дають можливість оцінити як естетичну й функціональну якість продукту, так і процес розробки, креативні рішення, дотримання технічних вимог і колективну взаємодію.

Аналіз ресурсів освітніх платформ «На Урок» та «Всеосвіта» демонструє активну участь українських вчителів інформатики у формуванні якісного навчально-методичного забезпечення з теми «Основи вебдизайну» у вільному доступі. Безперечно, ці платформи є головними агрегаторами практичного досвіду, де вчителі діляться власними розробками, реалізуючи принципи НУШ. Конкретні приклади викладачів, які публікують свої уроки та методичні матеріали з вебдизайну, включають широкий спектр авторів з різних регіонів України, хоча точні прізвища та посилання на їхні сторінки можуть змінюватися через постійне оновлення бази матеріалів. Проте загальний профіль цих розробок дуже чіткий. Наприклад, можна знайти конспекти уроків, розроблені такими вчителями, як Олена Ковальчук або Ірина Мельник, які пропонують детальні покрокові інструкції для 9-11 класів із застосуванням проєктного підходу. Часто зустрічаються розробки уроків на теми «Знайомство з HTML5 та CSS3», що включають інтерактивні вправи на відповідність та завдання для самостійної роботи у віртуальних кодових редакторах, а також уроки-практикуми «Створення простого адаптивного макета за допомогою Flexbox», які вимагають від учнів не просто копіювання коду, а розуміння логіки макетування. Вчителі також діляться матеріалами, присвяченими формувальному оцінюванню, де пропонують картки самооцінки та критерії оцінювання вебпроєктів, що охоплюють як технічні аспекти (валідація коду), так і дизайнерські (юзабіліті, естетика), що повністю відповідає філософії НУШ.

«На Урок» та «Всеосвіта» слугують не лише банком конспектів, а й майданчиком для обміну найкращими практиками вчителів, які активно інтегрують сучасні вебтехнології у навчальний процес [31]. Проте у практичній реалізації оцінювання існують труднощі: по-перше, недостатній рівень методичної підготовки вчителів з питань розроблення адекватних

рубрик для оцінювання проєктів; по-друге, обмеженість технічних ресурсів у деяких закладах, що ускладнює виконання практичних завдань; по-третє, брак узгодженості між очікуваними результатами модельних програм та реальним змістом авторських курсів. Для подолання цих проблем методичні центри радять посилювати підготовку вчителів через курси підвищення кваліфікації, створювати регіональні репозитарії НМЗ і стандартних рубрик та забезпечувати доступ до сучасних інструментів (хмарні сервіси, графічні редактори, середовища розробки).

У підсумку, аналіз чинних програм і НМЗ з теми «Основи вебдизайну» показує, що існуюча нормативно-методична база створює сприятливі умови для включення вебдизайну в освітній процес як засобу формування широкого спектра компетентностей; водночас практичне впровадження курсів потребує уніфікації очікуваних результатів, удосконалення НМЗ для школи, впровадження стандартизованих інструментів оцінювання (рубрик, портфоліо) та інвестування в професійний розвиток учителів і технічну інфраструктуру. Це дозволить поєднати творчо-практичний потенціал вебдизайну з компетентнісним підходом НУШ і забезпечити системний розвиток цифрових, творчих та соціально-психологічних якостей учнів.

1.4. Особливості та інструментарій оцінювання навчальних досягнень учнів з інформатики в контексті НУШ

Сучасна парадигма освіти, закладена в концепції Нової української школи (НУШ), вимагає докорінного перегляду підходів до системи оцінювання. Відповідно до нормативної бази, зокрема наказу Міністерства освіти і науки України від 06.03.2025 № 418 (зі змінами), оцінювання результатів навчання здобувачів освіти має базуватися на компетентнісному підході. Це означає перехід від простої перевірки відтворення знань до оцінювання вмінь, ціннісних ставлень та здатності застосовувати набуті навички у реальних життєвих ситуаціях.

У методичних рекомендаціях «Інформатична освітня галузь: як оцінювати в НУШ» наголошується, що ключовим завданням учителя стає відстеження індивідуального поступу учня, забезпечення прозорості оцінювання та формування навичок рефлексії. Специфіка інформатичної освітньої галузі вимагає комплексного підходу, який охоплює чотири ключові групи результатів (ГР), визначені Державним стандартом базової середньої освіти.

Характеристика груп результатів навчання з інформатики

Система оцінювання в 5–9 класах НУШ будується навколо чотирьох груп результатів, кожна з яких відображає певний аспект цифрової компетентності учня.

Група результатів 1. Працює з інформацією, даними, моделями (Теоретичні знання та аналітика). Оцінювання цієї групи спрямоване на перевірку когнітивних навичок учнів. В контексті вебдизайну це передбачає здатність учня аналізувати потребу у створенні вебресурсу, структурувати інформацію, яка буде розміщена на сайті, та будувати інформаційні моделі (прототипи) майбутнього продукту. Ключові вміння, що підлягають оцінюванню:

- розуміння впливу інформаційних технологій на суспільство;
- ефективний пошук та оцінка достовірності інформації з різних джерел;
- побудова інформаційних моделей реальних об'єктів. Для перевірки цієї групи результатів доцільно використовувати такі інструменти, як карти понять (для структурування інформації про сайт), аналіз кейсів (оцінка існуючих вебрішень), тестування та інформатичні міні-твори.

Група результатів 2. Створює інформаційні продукти (Практичні уміння). Це найбільш діяльнісна складова, яка безпосередньо стосується теми нашого дослідження. Оцінюванню підлягає вміння учнів розробляти алгоритми, створювати та налагоджувати програмні проєкти або інформаційні продукти (вебсайти, макети). Вчитель оцінює:

- вміння опрацьовувати дані різних типів (текст, графіка, мультимедіа) для наповнення сайту;
 - здатність реалізувати задум у конкретному програмному середовищі (Figma, Canva, редактори коду);
 - навички співпраці в команді для створення спільного продукту.
- Основними інструментами оцінювання тут виступають практичні роботи, компетентнісні завдання та, безумовно, навчальні проекти. Важливим є застосування рубрик, що дозволяють деталізувати критерії оцінювання якості створеного продукту.

Група результатів 3. Працює в цифровому середовищі (Технічні навички). У цій групі оцінюється не стільки результат, скільки процес роботи та рівень володіння інструментарієм. Вчитель аналізує, наскільки свідомо та ефективно учень використовує цифрові пристрої та програмне забезпечення. Критерії оцінювання включають:

- доцільність вибору цифрових інструментів для виконання завдання (наприклад, вибір графічного редактора для створення логотипу);
 - організацію власного інформаційного середовища (збереження файлів, структура папок);
 - використання мережевих технологій для комунікації та співпраці.
- Для оцінювання цієї групи результатів ефективним є спостереження за роботою учнів у цифровому середовищі, аналіз їхніх дій під час командної онлайн-роботи, а також використання рефлексивних анкет.

Група результатів 4. Безпечно та відповідально працює з інформаційними технологіями (Етичне ставлення). Ця група результатів стосується ціннісної складової компетентності. Під час вивчення вебдизайну критично важливим є дотримання авторських прав при використанні графічного контенту та розуміння принципів академічної доброчесності. Оцінюванню підлягають:

- дотримання правових норм та цифрової етики;
- усвідомлення наслідків поширення інформації;

- безпечна взаємодія в цифровому просторі. Інструментами перевірки можуть бути дискусії, аналіз проблемних ситуацій (кейсів), створення есе на тему цифрової безпеки.

Стратегії та інструменти оцінювання

Впровадження компетентнісного підходу вимагає балансу між формувальним та підсумковим оцінюванням. Формувальне оцінювання розглядається як інтерактивний процес, що допомагає учням усвідомити свої прогалини та спланувати подальші кроки. Методичні рекомендації виділяють п'ять ключових стратегій формувального оцінювання, які доцільно інтегрувати в курс вебдизайну

1. Чітке розуміння учнями цілей навчання і критеріїв успіху. Учні повинні знати, що саме від них вимагається. Наприклад, перед початком роботи над макетом сайту вчитель має надати критерії: композиція, кольорова гама, читабельність шрифтів. Інструментами тут виступають карти понять (для розуміння структури теми) та чек-листи.
2. Ефективне збирання доказів про досягнення результатів. Вчитель має використовувати різноманітні види діяльності, щоб побачити прогрес учня. Це можуть бути не лише тести, а й інтерактивні вправи, практичні роботи в онлайн-середовищах, аналіз кейсів.
3. Надання зворотного зв'язку, який сприяє навчанню. Важлива не просто оцінка, а коментар, що допомагає покращити роботу. Це може бути щоденник рефлексії, де учень фіксує свої труднощі, або коментарі вчителя в середовищі спільного редагування (наприклад, Figma).
4. Активізація учнів як суб'єктів власного навчання. Учні мають брати відповідальність за свій прогрес. Цьому сприяє метод проєктів, де учень самостійно планує етапи роботи, а також інструменти самооцінювання (рефлексивні анкети типу «Сходінки труднощів»).
5. Активізація учнів як навчального ресурсу один для одного. Командна робота та взаємооцінювання є критично важливими для вебдизайну, оскільки ця професія передбачає постійну комунікацію. Ефективними

методами є взаємна презентація проєктів, дискусії та спільне виконання інтерактивних вправ.

Для реалізації цих стратегій педагогам пропонується широкий спектр інструментів оцінювання. Зокрема, проєктна діяльність визнається як найбільш комплексний метод, що дозволяє оцінити всі чотири групи результатів одночасно. Під час роботи над вебпроєктом учні проходять повний цикл: від дослідження проблеми (ГР 1) та проєктування продукту (ГР 2) до роботи з цифровими інструментами (ГР 3) та презентації з урахуванням етичних норм (ГР 4).

Особливу увагу слід приділити використанню рубрик – деталізованих таблиць з описом рівнів досягнень за певними критеріями. Рубрики забезпечують об'єктивність оцінювання творчих завдань, таких як дизайн вебсторінки, де традиційні методи можуть бути суб'єктивними. Наприклад, для оцінювання вміння «створювати інформаційні продукти» рубрика може містити градацію від «створення за зразком з допомогою вчителя» до «самостійного створення структурованого документу з обґрунтуванням вибору інструментів».

Таким чином, оцінювання в інформатичній освітній галузі в умовах НУШ трансформується з контролюючої функції в інструмент підтримки навчання. Використання наведених підходів та інструментів при навчанні основ вебдизайну дозволить не лише перевірити технічні навички учнів, а й сформувати цілісну компетентну особистість, здатну до креативності, командної роботи та навчання протягом життя.

Проведений аналіз чинних освітніх програм і навчально-методичного забезпечення з теми «Основи вебдизайну» у закладах загальної середньої освіти засвідчує поступову інтеграцію елементів цифрової грамотності та творчих аспектів веброзробки у зміст навчання, відповідно до концепції Нової української школи. Вебдизайн розглядається не лише як технічна компетенція, а як міжпредметна складова, що поєднує естетичне, комунікативне й інженерне мислення учнів. Програми орієнтовані на розвиток у здобувачів

освіти практичних умінь створювати вебсторінки, структурувати контент, застосовувати інструменти для графічного оформлення, а також на формування інформаційної культури, критичного мислення й цифрової етики.

Переважає більшість сучасних програм акцентує увагу на діяльнісному та компетентнісному підходах, що передбачає організацію навчання через проєктну та дослідницьку діяльність, використання реальних завдань і проблемних ситуацій, наближених до практики цифрового середовища. Оцінювання результатів навчання здійснюється за критеріальною системою, відповідно до принципів НУШ, де враховується не лише кінцевий результат (створений вебпродукт), а й процес його виконання, уміння працювати в команді, аргументувати дизайнерські рішення, застосовувати інструменти цифрового дизайну на практиці.

Водночас виявлено певні проблемні аспекти, зокрема відсутність єдиної структури та узгодженості між програмами різних рівнів освіти, обмежену кількість якісних україномовних навчальних матеріалів, нестачу методичних рекомендацій для вчителів щодо формування у школярів базових навичок вебдизайну із використанням сучасних сервісів та програмного забезпечення. Також потребує вдосконалення система оцінювання, зокрема у частині диференціації критеріїв для різних рівнів навчальних досягнень і забезпечення зворотного зв'язку.

Отже, сучасні навчальні програми з теми «Основи вебдизайну» у контексті НУШ відповідають тенденціям цифрової трансформації освіти, сприяють розвитку в учнів креативності, цифрової компетентності, візуальної культури та самостійності. Для підвищення ефективності їх реалізації доцільно забезпечити систематизацію навчально-методичних матеріалів, створити інтегровані курси з акцентом на практичне застосування знань, а також удосконалити підходи до оцінювання результатів навчання відповідно до рівнів сформованості компетентностей у сфері вебдизайну.

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДИКА НАВЧАННЯ ОСНОВ ВЕБДИЗАЙНУ НА ЗАСАДАХ КОМПЕТЕНТІСНОГО ПІДХОДУ

2.1. Постановка проблеми, гіпотеза та обґрунтування змістового наповнення методики

Сучасний етап розвитку цифрового суспільства та креативних індустрій характеризується фундаментальною зміною парадигми веброзробки: відбувається перехід від техноцентричного підходу (написання коду заради коду) до людиноцентричного (створення цифрових продуктів, що вирішують реальні проблеми користувачів). В умовах стрімкої еволюції інструментарію – від класичних редакторів коду до візуальних середовищ прототипування та no-code платформ – перед шкільною інформатичною освітою постає виклик переорієнтації навчального процесу.

Аналіз педагогічної практики свідчить, що традиційні методики навчання, зосереджені виключно на вивченні синтаксису мов розмітки (HTML/CSS), вже не здатні повною мірою забезпечити формування цілісної інформаційно-цифрової компетентності учнів. Учні часто сприймають верстку як механічний процес, відірваний від реального життя, що призводить до зниження мотивації. Водночас ринок праці потребує фахівців, які володіють комплексним мисленням: здатні не лише володіти інструментом, а й розуміти задачу, яку вони вирішують, та доводити продукт до стадії реалізації.

У зв'язку з цим, метою даного розділу є теоретичне обґрунтування, практична розробка та експериментальна перевірка компетентісно орієнтованої методики навчання основ вебдизайну для учнів 8-х класів, яка б забезпечувала повний цикл створення цифрового продукту: від генерації ідеї до її технічного втілення.

В основу розробки методики покладено гіпотезу дослідження, згідно з якою навчання основ вебдизайну в основній школі набуде вищого рівня

ефективності за умови реалізації замкненого циклу компетентнісного підходу, що передбачає три взаємопов'язані етапи:

1. Ціннісно-смысловий етап (Design Thinking): учні вчать не просто малювати, а вирішувати задачу користувача, застосовуючи емпатію та методики дизайн-мислення для генерації ідей.
2. Інструментально-діяльнісний етап (Figma): опанування професійного інструментарію для візуалізації ідей, створення прототипів та розуміння принципів UI/UX.
3. Продуктовий етап (Framer/No-code): завершення циклу шляхом реалізації проєкту в середовищі візуальної розробки, що дозволяє учневі отримати готовий, працюючий вебпродукт без глибокого занурення в складний бекенд-код.

Ми припускаємо, що такий комплексний підхід забезпечить формування стійких практичних навичок, розвиток проєктного мислення та дозволить учням відчувати себе творцями повноцінних цифрових рішень.

Для побудови структурного базису методичної системи було проведено порівняльний аналіз чинних модельних навчальних програм з інформатики для 7–9 класів закладів загальної середньої освіти (авт. Ривкінд Й.Я. та ін.; авт. Бондаренко О.О. та ін.; авт. Морзе Н.В. та ін.; авт. Пасічник О.В. та ін.). Аналіз засвідчив варіативність підходів до вивчення вебтехнологій: від суто технічного розгляду тегів до більш творчого, проєктного спрямування.

Для реалізації нашого дослідження як найбільш відповідну (релевантну) цілям компетентнісного підходу було обрано модельну навчальну програму авторського колективу Пасічник О. В., Козак Л. З., Ворожбит А. В. (Наказ МОН № 1090 від 06.09.2023) [34].

Вибір саме цієї програми зумовлений її відповідністю європейській рамці цифрових компетентностей DigComp 2.1 та унікальною архітектурою курсу для 8-го класу. Програма містить змістові модулі, що дозволяють логічно вибудувати траєкторію «від дизайну до коду», зокрема акцентуючи

увагу на проєктуванні графічних інтерфейсів та створенні вебресурсів як цілісних інформаційних продуктів.

Як основний дидактичний засіб обрано підручник «Інформатика. 8 клас» автора Джона Ендрю Біоса (видавництво «Лінгвіст», бренд Formula) [35]. Детальний аналіз змісту підручника дозволив виявити його структурну відповідність нашій гіпотезі, оскільки навчальний матеріал згруповано у логічні блоки, що покривають необхідні нам етапи:

- Розділ 6. «Дизайн-мислення»: розкриває поняття бренду, фірмового стилю та технологій генерації ідей, що є основою для першого етапу нашої методики.

- Розділ 4. «Проектування графічних інтерфейсів»: забезпечує інструментальну базу (векторна графіка, типографіка, композиція, UI/UX), необхідну для другого етапу.

- Розділ 5. «Сайт і його верстка»: дає розуміння технічної структури вебсторінки (HTML/CSS), що є фундаментом для третього етапу реалізації.

Така база дозволяє нам інтегрувати авторські доповнення (зокрема, роботу з Figma та Framer) не як сторонні елементи, а як логічне продовження та модернізацію матеріалу, закладеного в підручнику.

Спираючись на дидактичний потенціал обраної модельної програми [34] та змістове наповнення підручника Дж. Е. Біоса [35], було розроблено та обґрунтовано авторську методику навчання, яка трансформує лінійний процес вивчення теми у замкнений цикл проєктно-технологічної діяльності.

Ключовою педагогічною ідеєю нашої методики є зміщення фокусу з фрагментарного вивчення технологій на формування цілісного продуктового мислення. Учень повинен не просто відтворити код за зразком, а пройти шлях ІТ-фахівця, вирішуючи конкретну комунікаційну задачу. Реалізація цього підходу здійснюється через послідовну імплементацію трьох взаємопов'язаних етапів, кожен з яких формує специфічний кластер компетентностей.

Етап 1. Ціннісно-смысловий: Дизайн-мислення та постановка задачі (Базується на матеріалах Розділу 6 підручника: «Дизайн-мислення», «Бренд», «Генерація ідей»)

На цьому етапі відбувається занурення учнів у проблематику. Ми відходимо від постановки завдання у форматі «Зробіть сайт про котів» до формату «Вирішіть проблему притулку для тварин за допомогою вебресурсу». Методична мета етапу – навчити учнів вирішувати задачу користувача, а не просто створювати "красиву картинку". Учні опановують:

- етапи емпатії та фокусування (визначення цільової аудиторії);
- методи генерації ідей (Brainstorming, SCAMPER);
- розробку концепції бренду та візуальної ідентичності (кольорова гама, типографіка). Результатом цього етапу є не програмний код, а сформована концепція та мудборд (Moodboard) майбутнього проєкту.

Етап 2. Інструментально-діяльнісний: Візуальне проєктування та прототипування (Базується на матеріалах Розділу 4 підручника: «Проектування графічних інтерфейсів», «Векторний редактор», «UI/UX-дизайн»)

На другому етапі учні переходять до опанування професійного інструментарію. Ми пропонуємо поглиблене вивчення хмарного графічного редактора Figma як галузевого стандарту. Учні навчаються володіти інструментом, трансформуючи абстрактні ідеї у конкретні візуальні рішення. Навчальна діяльність фокусується на:

- розумінні принципів композиції, сіток та адаптивності (Responsive Design);
- роботі з компонентами та дизайн-системами (що є пропедевтикою об'єктно-орієнтованого підходу);
- створенні інтерактивних прототипів (Prototyping), які дозволяють протестувати логіку інтерфейсу (UX) до початку розробки. Цей етап дозволяє усунути страх «чистого аркуша» перед версткою, оскільки учень вже має деталізований макет.

Етап 3. Продуктово-технологічний: Верстка та реалізація (No-Code/Code) (Базується на матеріалах Розділу 5 підручника: «Сайт і його верстка», «HTML та CSS»)

Завершальний етап методики замикає цикл компетентності – реалізацію проєкту. Для учнів 8-го класу класична верстка (написання HTML/CSS коду з нуля) часто стає когнітивним бар'єром, що знижує мотивацію. Тому наша методика пропонує інноваційний підхід: поєднання вивчення основ коду (для розуміння структури) з використанням інструментів візуальної розробки, зокрема Framer. Використання Framer дозволяє:

- імпортувати дизайн безпосередньо з Figma, зберігаючи візуальну цілісність;
- на практиці зрозуміти принципи блочної верстки (Box Model) та позиціонування (Flexbox/Grid) через візуальний інтерфейс;
- опублікувати реальний вебсайт в Інтернеті за лічені хвилини.

Таким чином, учень отримує відчутний результат своєї праці – працюючий цифровий продукт, доступний за посиланням. Це створює ситуацію успіху та формує завершене уявлення про процес веброзробки: від абстрактної ідеї через дизайн-макет до реального сайту. Такий комплексний закритий цикл є фундаментом компетентнісного підходу, оскільки він інтегрує hard skills (володіння ПЗ) та soft skills (креативність, проєктне мислення) в єдину систему.

2.2. Засоби, форми та методи навчання в основній школі: використання ІКТ та інтерактивних ресурсів

У сучасній освіті застосування різноманітних методів навчання є ключовим фактором формування компетентностей учнів, включно з компетентностями у сфері вебдизайну. До сучасних методів відносять альтернативні, активізуючі, інноваційні та класичні підходи, які забезпечують ефективне засвоєння знань, розвиток умінь і навичок, а також формування критичного і творчого мислення. Уже сам перелік методів демонструє значну різноманітність сучасного навчального процесу.

Метод навчання можна визначити як організовану систему взаємодії вчителя та учнів, спрямовану на досягнення освітніх цілей. Він визначає послідовність дій вчителя й учнів, які дозволяють наповнити навчальний процес змістом, забезпечити засвоєння знань і формування практичних умінь. Вибір відповідного методу навчання є визначальним для досягнення як теоретичних, так і практичних результатів навчання. Методи навчання поєднують у собі освітню діяльність учителя та навчальну діяльність учнів, змінюючи позиції учасників освітнього процесу: учитель перестає бути лише активним суб'єктом, а учень – пасивним об'єктом, набуваючи активної ролі в навчанні та реалізації завдань [14].

У контексті навчання вебдизайну активізуючі та альтернативні методи набувають особливого значення. Вони стимулюють учнів до творчої діяльності, самостійного пошуку рішень та участі у колективних проєктах. До активізуючих методів відносять методи дискусії, ситуаційні завдання, проєктне навчання, дидактичні ігри та елементи критичного мислення. Використання таких методів дозволяє поєднувати формування практичних навичок (робота з HTML, CSS, графічними редакторами) із розвитком креативності та комунікативних компетентностей [8].

Альтернативні методи навчання на відміну від класичних передбачають активну участь учнів у постановці цілей, плануванні та організації навчального процесу. Це забезпечує розвиток самостійності, відповідальності

та здатності до самореалізації. Застосування цих методів дозволяє зменшити рівень тривожності та підвищити мотивацію до навчання, а також забезпечує довготривале засвоєння навчального матеріалу.

У практиці викладання основ вебдизайну застосовуються інтегровані підходи, коли класичні методи (пояснення, демонстрація, лекція) поєднуються з активізуючими елементами. Наприклад, після пояснення нової теми вчитель може організувати практичну роботу з редагування вебсторінки, обговорення кольорових схем, створення макету сайту або командне проектування інтерфейсу. В рамках цієї теми передбачається реалізація таких принципів:

- поступове занурення в базові поняття дизайну та веброзробки з урахуванням вікових особливостей здобувачів освіти;
- акцент на розвитку естетичного сприйняття та просторового мислення шляхом аналізу готових макетів;
- систематичне включення коротких практичних вправ (створення графічних елементів, макетів інтерфейсів, вебсторінок);
- застосування інструментів цифрового дизайну, рекомендованих підручниками для 8 класу (наприклад, Figma, Canva, векторні графічні редактори).

Окрема увага приділятиметься розробці дидактичних матеріалів, які відповідають змісту сучасних підручників. Практичні роботи адаптовано відповідно до освітнього стандарту та спрямовано на формування базових умінь з проектування вебінтерфейсів.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій та інтерактивних ресурсів значно підвищує ефективність навчання. Онлайн-платформи для створення сайтів, інтерактивні тренажери, відеоуроки та віртуальні лабораторії дозволяють реалізувати діяльнісний підхід і забезпечують індивідуалізацію навчання [18]. Інтерактивні ресурси сприяють розвитку самоконтролю учнів, їхньої здатності до самооцінки та взаємооцінювання, що є важливою складовою компетентнісного підходу.

Сучасні методи навчання, активізуючі та інтерактивні форми організації освітнього процесу, поєднання класичних і альтернативних методів забезпечують всебічний розвиток учнів основної школи у сфері вебдизайну. Вони сприяють формуванню компетентностей, розвитку творчого та критичного мислення, практичних навичок роботи з ІКТ та підготовці учнів до самостійної та колективної діяльності у цифровому середовищі.

2.3. Організація діяльнісного навчання і командної роботи

Організація діяльнісного навчання та командної роботи у процесі викладання основ вебдизайну в 8 класі є важливим компонентом формування компетентностей учнів у відповідності до стандартів Нової української школи (НУШ). Діяльнісний підхід у навчанні передбачає активну участь учнів у процесі засвоєння знань, формування практичних навичок і вмінь, що реалізуються через створення вебпроектів, інтерактивні завдання та міжособистісну взаємодію. Таке навчання поєднує в собі як класичні, так і альтернативні методи навчання, зокрема активізуючі та інтерактивні підходи, що дозволяють забезпечити всебічний розвиток особистості учня та формування ключових компетентностей (Додаток А).

В рамках навчальної програми «Основи вебдизайну» для 8 класу передбачено комплексне засвоєння теоретичних і практичних аспектів створення вебсайтів. Програма передбачає використання різних методів навчання, що відповідають специфіці предмета та віковим особливостям учнів. Зокрема, застосовуються такі методи: метод проектів, який передбачає створення учнями власних вебресурсів; метод проблемного навчання, коли учні вирішують практичні завдання, наприклад, розробку структури сайту чи підбір кольорових схем; метод мозкового штурму, який стимулює генерування креативних ідей у команді; рольові та ситуаційні методи, що моделюють реальні професійні ситуації вебдизайнера; а також активізуючі методи, такі як групові обговорення, дискусії та практичні вправи на платформі Framer, Figma або Canva (Додаток Б).

У навчальному процесі з теми «Основи вебдизайну» у 8 класі основну роль відіграють сучасні програмні ресурси та інтерактивні платформи, які дозволяють реалізувати компетентнісний підхід та діяльнісне навчання. В основу нашої програми впроваджуються такі програмні засоби, як Figma, Canva, Framer, Scratch та Google Sites, що забезпечують широкий спектр можливостей для практичної діяльності учнів. Використання цих платформ дозволяє учням безпосередньо створювати цифрові продукти, працювати у команді, опановувати базові принципи вебдизайну та проектної діяльності, а також розвивати креативне, логічне та критичне мислення.

Figma використовується як головний інструмент для розробки інтерфейсів вебсторінок та прототипування. Платформа надає можливість працювати над спільними проектами у реальному часі, що сприяє організації командної роботи та навчання через взаємодію. Вчитель може моделювати різні завдання: створення макета домашньої сторінки, розробка інтерактивних кнопок, підбір кольорових схем та типографіки. Крім того, Figma дозволяє використовувати методи активного навчання, такі як мозковий штурм, групове обговорення дизайну, обмін ідеями у команді, що формує навички само- та взаємооцінювання. Учні оцінюють власні макети та роботи однокласників за критеріями естетики, зручності та функціональності, що відповідає вимогам НУШ.

Canva інтегрується у програму як інструмент для створення графічного контенту та візуальних матеріалів для вебсайтів. Учні опановують основи роботи з кольором, композицією, шрифтами та елементами дизайну. Canva підтримує як індивідуальну, так і групову роботу, що дозволяє реалізовувати методи проектного навчання та рольові вправи, де учні виконують різні завдання у межах однієї команди, наприклад, дизайнер, редактор контенту або презентатор результатів. Під час роботи з Canva учні засвоюють навички планування проєкту, оцінюють результати колег за рубриками та чек-листами, що сприяє формуванню відповідальності за власний внесок у командну діяльність (Додаток В).

Framer застосовується для практичного освоєння візуальної веброзробки (no-code), що надає учням свободу у проектуванні інтерфейсів, наближену до графічних редакторів, але з можливістю миттєвої публікації. Це дозволяє концентрувати увагу не лише на структурі та навігації, а й на інтерактивності, анімації та адаптивності дизайну. Використання Framer стимулює розвиток креативного та логічного мислення, адже учні вчаться мислити компонентами, вибудовувати ієрархію елементів та вирішувати дизайнерські задачі без обмежень стандартними шаблонами. Водночас інструмент підтримує повноцінну спільну роботу в реальному часі, що дозволяє ефективно застосовувати активізуючі методи, зокрема колективне редагування та командне проектування (Додаток Г).

Scratch інтегрується у програму для вивчення основ інтерактивності на вебсторінках. Через Scratch учні можуть створювати анімації, інтерактивні кнопки, прості сценарії поведінки елементів сторінки. Це дозволяє поєднувати проектну діяльність із навчанням програмування на початковому рівні, розвивати логічне мислення, алгоритмічну компетентність та навички командної роботи. Scratch також дозволяє застосовувати методи проблемного навчання та ситуаційні вправи, коли учні мають знайти оптимальне рішення для реалізації певної інтерактивної функції (Додаток Д).

Google Sites забезпечує платформу для презентації результатів роботи учнів у вигляді готових вебсайтів, створених в командах. Використання Google Sites сприяє інтеграції всіх раніше засвоєних навичок: структурування контенту, робота з графікою, інтерактивними елементами, тестування та відлагодження. Учні працюють у команді, розподіляють ролі, формують завдання та оцінюють результати колег, що відповідає принципам компетентнісного навчання та стандартам НУШ (Додаток Е).

У 8-му класі, де навчаються 18 учнів, організація командної роботи з вивчення вебдизайну здійснюється за чітко структурованою системою розподілу ролей і завдань, що дозволяє кожному здобувачу освіти брати активну участь у проектній діяльності та відчувати персональну

відповідальність за конкретний результат (Додаток 3). Після етапу базового ознайомлення з принципами візуальної комунікації та інструментарієм сучасного вебдизайну (середовища Figma, Canva, Framer), було організовано учнів у творчі групи для виконання соціально значущого проєкту «Вебсайт шкільного благодійного ярмарку "Разом до перемоги"». Тематика проєкту була обрана з огляду на потужний волонтерський рух у закладах освіти, де учні, батьки та педагоги об'єднуються для підтримки захисників України.

Враховуючи кількість учнів у класі (18 осіб), було сформовано 6 команд по 3 учасники в кожній. Такий формат малих груп дозволив забезпечити максимальну залученість кожного учня та уникнути ситуації «соціальної лінії», коли хтось із учасників залишається пасивним. У межах кожної команди було реалізовано рольову модель, наближену до реальних процесів в IT-індустрії, де кожен учень отримав зону своєї компетенції:

- UX-дослідник (User Experience Researcher): відповідав за аналітичний етап проєкту. До його обов'язків входило визначення цільової аудиторії сайту (учні, вчителі, батьки, мешканці громади), розробка інформаційної архітектури ресурсу та логіки навігації. Дослідник також здійснював підбір референсів (прикладів вдалих благодійних платформ) та формував текстовий контент, який би мотивував відвідувачів долучитися до збору коштів.

- UI-дизайнер (User Interface Designer): відповідав за візуальну частину проєкту у хмарному середовищі Figma. Його завданням було створення естетичного макету, підбір гармонійної кольорової гами (з акцентом на патріотичну, але сучасну стилістику), вибір шрифтових пар та створення графічних елементів, що забезпечують емоційний відгук користувача.

- Розробник (Верстальник/No-code Developer): відповідав за технічну реалізацію затвердженого дизайну. Учень переносив макет із графічного редактора у середовище веброзробки, використовуючи HTML/CSS

або інструмент no-code розробки Framer, забезпечуючи адаптивність сайту для коректного відображення на мобільних пристроях.

Варто зазначити, що окрема роль презентатора не виділялася: функцію спікера та контент-менеджера під час захисту виконував кожен учасник команди, презентуючи саме свою частину роботи. Такий підхід сприяв одночасному розвитку комплексу компетентностей: предметних (володіння технологіями), соціальних (робота в команді), громадянських (участь у волонтерстві) та комунікативних (публічний виступ).

Командна робота включала активну взаємодію учасників на всіх етапах: від мозкового штурму щодо концепції ярмарку та планування послідовності дій до узгодження фінального стилю та внесення коректив у процесі тестування. Учні систематично застосовували методи самооцінки та взаємооцінки (Peer-to-Peer), оцінюючи власний внесок та роботу колег за чіткими критеріями: точність виконання завдання відповідно до ролі, естетичність графічного рішення, функціональність готового ресурсу та якість комунікації в групі. Регулярні обговорення проміжних результатів (check-points) дозволяли своєчасно виявляти та виправляти помилки, що значно підвищувало якість кінцевого спільного продукту.

У результаті роботи груп були створені цілісні інформаційні продукти – повноцінні посадкові сторінки (Landing Pages), які містили структуровану інформацію про подію, заклики до дії та інтерактивні елементи. Проєкт дозволив усім 18 учням застосувати теоретичні знання на практиці в умовах, наближених до професійної діяльності, узгоджувати дії у команді та критично аналізувати отриманий результат. Така організація діяльнісного навчання сприяла розвитку критичного мислення, креативності, навичок планування та соціальної відповідальності, що повністю відповідає принципам компетентнісного підходу і вимогам Нової української школи.

У процесі роботи застосовуються методи само- та взаємооцінювання, що передбачають регулярні короткі звіти учнів про виконання завдань, обговорення результатів з однокласниками, аналіз виконаної роботи за

критеріями: естетика, функціональність, відповідність завданню та співпраця у команді. Це дозволяє стимулювати відповідальність, розвиток комунікативних навичок та критичне мислення, а також реалізувати компетентнісний підхід НУШ, де кожен учень активно включений у навчальний процес і має можливість оцінювати власну діяльність і діяльність команди.

Таблиця 2.1

**Організація командної роботи для проєкту «Вебсайт шкільного
благодійного ярмарку "Разом до перемоги"» у 8 класі (18 учнів)**

Команда	К-сть учнів	Ролі	Основні завдання (Тематика блоків сайту)	Методи оцінювання
1	3	UX-дослідник, UI-дизайнер, Розробник	Головна сторінка (Анонс): Розробка концепції «Єдність заради перемоги», дизайн головного банера з датою та місцем, верстка таймера зворотного відліку до початку події.	Самооцінка, взаємооцінка, захист проєкту, рубрики
2	3	UX-дослідник, UI-дизайнер, Розробник	Локація «Домашні смаколики»: Створення вітрини товарів (торти, імбирне печиво, пироги), дизайн "апетитних" карток з цінами, адаптивна верстка меню.	Самооцінка, взаємооцінка, захист проєкту, рубрики
3	3	UX-дослідник, UI-дизайнер, Розробник	Зона активностей (Майстер-класи): Інформаційний блок про аквагрим, виготовлення свічок та лялькову виставу; дизайн розкладу подій; реалізація форми запису.	Самооцінка, взаємооцінка, захист проєкту, рубрики
4	3	UX-дослідник, UI-дизайнер, Розробник	Пункт збору допомоги: Інфографіка необхідних речей (ліки, теплі речі, засоби гігієни); візуалізація енергетичних наборів; верстка чек-листа для благодійників.	Самооцінка, взаємооцінка, захист проєкту, рубрики
5	3	UX-дослідник, UI-дизайнер, Розробник	Блок «Вдячність захисникам»: Оформлення галереї дитячих малюнків, листівок та аплікацій «Дякую»; дизайн блоку з вітаннями для військових.	Самооцінка, взаємооцінка, захист проєкту, рубрики
6	3	UX-дослідник, UI-дизайнер, Розробник	Звітність та Мета: Візуалізація мети збору (на що збираємо), дизайн прогрес-бару накопичених коштів, фотозвіт з попередніх ярмарків, футер з контактами.	Самооцінка, взаємооцінка, захист проєкту, рубрики

Для ефективного застосування компетентнісного підходу у навчанні вебдизайну учні використовують інтерактивні ресурси та ІКТ: онлайн-платформи для створення вебсайтів, графічні редактори та цифрові інструменти для тестування та відлагодження проєктів. Використання

сучасних технологій дозволяє реалізувати методи активного навчання, наприклад, інтерактивні вправи, онлайн-колективне редагування проєктів, симуляції та моделювання вебінтерфейсів.

Особлива увага приділяється системі само- та взаємооцінювання. Учні оцінюють власну діяльність і роботу однокласників за заздалегідь визначеними критеріями, що відображені в рубриках та чек-листах відповідно до стандартів НУШ. Такий підхід сприяє розвитку критичного мислення, рефлексії, самоконтролю та відповідальності за результат спільної роботи. Взаємооцінювання заохочує конструктивну комунікацію та взаємопідтримку, формує позитивне ставлення до командної роботи і допомагає учням усвідомити значення власного внеску у спільний результат [5].

З точки зору методології, активізуючі та інтерактивні методи навчання в поєднанні з класичними методами (пояснення, демонстрація, бесіда) дозволяють учням формувати практичні вміння, аналітичні навички та креативне мислення, необхідні для створення повноцінних вебпроєктів. Метод проєктів сприяє розвитку самостійності та творчості учнів, а метод мозкового штурму та рольові ігри активізують колективну роботу та стимулюють генерування нестандартних рішень [23]. Ця комбінація методів забезпечує гармонійне поєднання активності учня та наставницької підтримки вчителя, що відповідає принципам компетентнісного підходу.

Впровадження таких форм навчання, як діяльнісне навчання та командна робота, у програму «Основи вебдизайну» для 8 класу дозволяє досягти таких результатів:

1. Формування практичних компетентностей у сфері вебдизайну: створення вебсторінок, робота з графікою, структуризація контенту та тестування сайтів.
2. Розвиток ключових компетентностей НУШ, зокрема цифрової, соціальної та комунікативної, а також вміння працювати в команді та самостійно приймати рішення.

3. Активізація пізнавальної діяльності та мотивації учнів через інтерактивні завдання, рольові ігри та проєктне навчання.

4. Формування навичок само- та взаємооцінювання, що забезпечує рефлексію власної діяльності та оцінку результатів роботи команди.

5. Інтеграція сучасних ІКТ-інструментів, що робить навчальний процес практично орієнтованим і близьким до реальних умов професійної діяльності у сфері вебдизайну.

Отже, організація діяльнісного навчання та командної роботи у 8 класі на основі програми «Основи вебдизайну» та методів активного і компетентнісного навчання забезпечує ефективне поєднання теоретичної підготовки та практичної діяльності учнів, сприяє розвитку творчих, аналітичних і комунікативних навичок, а також готує учнів до подальшого професійного та навчального зростання у сфері інформаційних технологій.

2.4. Апробація методики та оцінювання результатів

Апробація розробленої методики навчання основ вебдизайну на засадах компетентнісного підходу у 8 класі була проведена з метою перевірки її ефективності та відповідності принципам Нової української школи, а також оцінки впливу діяльнісного та командного навчання на формування ключових компетентностей учнів. Основна увага в процесі апробації була зосереджена на практичному впровадженні попередньо описаної організації командної роботи, розподілу ролей у команді, створенні вебпроектів та застосуванні сучасних інтерактивних ресурсів і програм, таких як Figma, Canva та Framer, що дозволяє учням безпосередньо застосовувати на практиці отримані знання та розвивати цифрову компетентність.

У процесі апробації було розроблено серію уроків і конспектів, що включали етапи планування проєктів, розподілу ролей серед учнів та практичної реалізації макетів і внутрішніх сторінок сайтів. Кожен урок складався з кількох блоків: теоретичної частини, де учні отримували базові знання про вебдизайн, активізуючих вправ для розвитку креативності та логічного мислення, практичної роботи в команді з розробки елементів проєкту, а також етапу презентації та обговорення результатів роботи. Фрагменти уроків були розроблені таким чином, щоб максимально залучати учнів до діяльнісного процесу, стимулювати їхню самостійну та колективну роботу, а також формувати навички взаємодії та комунікації, що є ключовими компетентностями учнів в рамках НУШ (Конспект уроків 1–3).

Інструменти оцінювання були підібрані відповідно до рекомендацій НУШ і включали використання рубрик та критеріїв оцінювання, а також чек-листів для самооцінки та взаємооцінки учнів. Рубрики були структуровані за ключовими показниками: якість дизайну та естетичність макетів, відповідність контенту вимогам завдання, рівень активності та участі у командній роботі, здатність до самостійного прийняття рішень і взаємодії з командою. Чек-листи дозволяли учням оцінювати власний внесок у проєкт та

роботу своїх однокласників, що стимулювало критичне мислення, відповідальність за результат і розвиток навичок самоаналізу (Додаток Е).

Для оцінки ефективності методики було проведено опитування та тестування як учнів, так і вчителів. Опитувальник для учнів включав питання про рівень зацікавленості в темі, розуміння матеріалу, комфортність командної роботи та використання інтерактивних програм, а також власне сприйняття ефективності командного розподілу ролей. Для вчителів опитувальник оцінював рівень організації уроків, доцільність застосованих методів навчання, взаємодію учнів у команді та результативність виконання завдань. Тестові завдання передбачали перевірку теоретичних знань з основ вебдизайну та практичних навичок з розробки макетів і внутрішніх сторінок. (Додаток Є).

За результатами проведеного опитування та тестування ефективності методики навчання основ вебдизайну у 8 класі були отримані такі показники. Опитування учнів показало, що 82 % школярів висловили високий рівень зацікавленості в темі вебдизайну, відзначаючи особливу привабливість практичних завдань і командної роботи. 76 % учнів відзначили, що комфортність командної роботи була високою, а 70 % оцінювали застосування інтерактивних програм як ефективне для засвоєння матеріалу та реалізації творчих ідей. Щодо розподілу ролей у команді, 68 % учнів позитивно оцінили можливість самостійного вибору завдань та відповідальності за конкретний блок роботи.

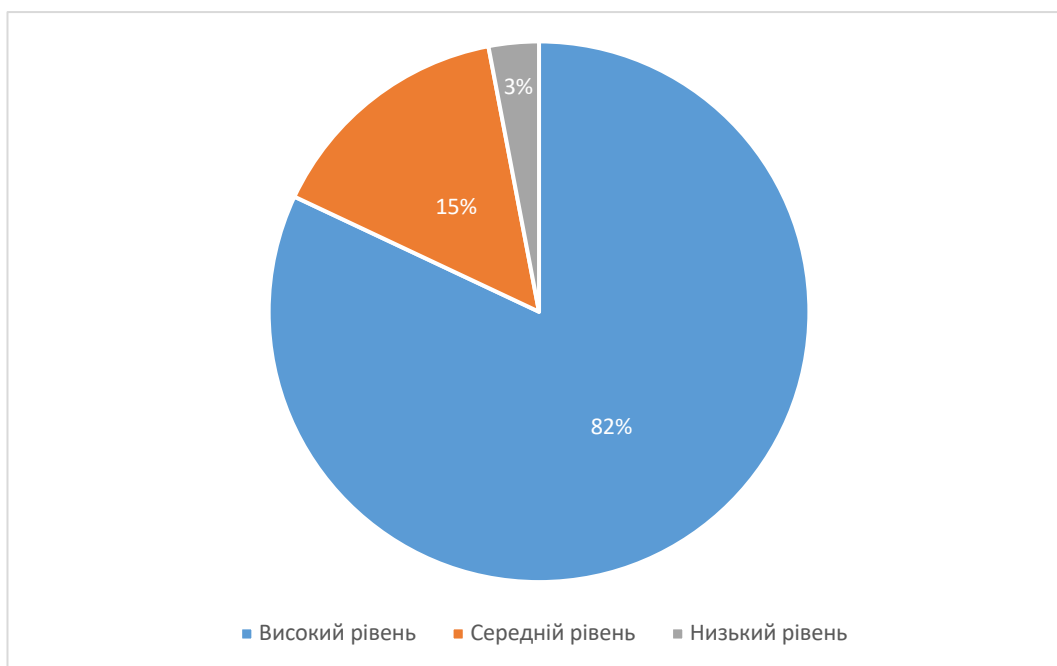


Рисунок 2.1 Рівень зацікавленості учнів

Опитування вчителів підтвердило високий рівень організації уроків: 85 % педагогів зазначили, що структура уроків та застосовані методи сприяли активізації учнів і розвитку компетентностей, а 78 % вказали на високу результативність командної роботи, зокрема у досягненні поставлених цілей проєктів. Вчителі відзначили ефективність поєднання класичних і активізуючих методів навчання, що дозволило адаптувати уроки до індивідуальних потреб учнів та забезпечити залучення всіх членів класу.

Результати тестових завдань з теоретичного матеріалу показали, що 91 % учнів засвоїли основні поняття вебдизайну, включаючи принципи планування структури сайту, вибору кольорової гами та елементів інтерфейсу. Практичні завдання з розробки макетів і внутрішніх сторінок сайтів були виконані успішно: 87 % учнів продемонстрували вміння застосовувати знання на практиці, створюючи макети в Figma та Canva з урахуванням розподілу ролей та командного планування. При цьому 65 % учнів змогли самостійно або в групі реалізувати проєкт до етапу його презентації, використовуючи інструменти тестування та обговорення результатів.

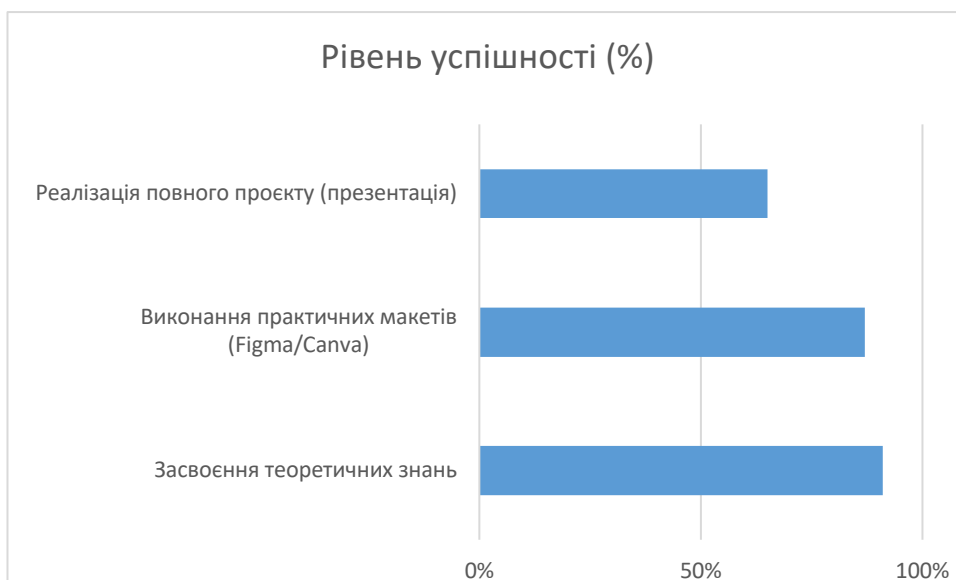


Рисунок 2.2 Рівень зацікавленості учнів

Аналіз результатів опитувань і тестів дозволяє зробити висновок, що застосування методики навчання основ вебдизайну із включенням командної роботи, розподілу ролей та використання інтерактивних ресурсів значно підвищує мотивацію учнів, розвиток творчих та організаційних навичок, а також формує практичні компетентності. Високі показники як у теоретичних знаннях, так і у практичних вміннях підтверджують ефективність діяльнісно-компетентнісного підходу в навчанні вебдизайну.

За результатами апробації спостерігалася підвищена мотивація учнів, активна участь у діяльнісному навчанні та значне поліпшення практичних навичок у створенні вебпроєктів. Аналіз рубрик і чек-листів показав, що учні успішно засвоїли основні принципи вебдизайну, ефективно працювали в командах, демонстрували високу ступінь креативності та відповідальності за виконання своїх ролей. Результати тестування підтвердили, що після застосування розробленої методики у більшості учнів значно покращився рівень володіння практичними навичками роботи з Figma, Canva та Framer, а також вміння логічно планувати структуру сайту та організовувати власну діяльність у рамках командного проєкту.

Таблиця 2.2

Результати опитувань і тестів для учнів та вчителів

№	Показник	Учні (в %)	Вчителі (в %)	Коментарі
1	Рівень зацікавленості в темі вебдизайну	82	—	Більшість учнів проявляли активність та інтерес до уроків і проєктів
2	Комфортність командної роботи	76	85	Учні відчували підтримку однокласників; педагоги відзначили організаційний успіх
3	Використання інтерактивних програм (Figma, Canva)	70	78	Інструменти сприяли практичному засвоєнню матеріалу
4	Задоволеність розподілом ролей у команді	68	82	Учні і вчителі позитивно оцінили структуру командної роботи та відповідальність учнів
5	Засвоєння теоретичних знань (основи вебдизайну)	91	—	Високий рівень розуміння концепцій, принципів та правил вебдизайну
6	Виконання практичних завдань (макети, внутрішні сторінки)	87	80	Учні успішно застосовували знання у практичних проєктах
7	Самостійне/групове виконання проєкту до презентації	65	75	Більшість команд успішно завершили проєкт, застосовуючи навички тестування та обговорення результатів
8	Загальна оцінка ефективності методики	78	85	Позитивна оцінка як від учнів, так і від вчителів; підтверджено розвиток компетентностей

Інтерпретація отриманих результатів дозволяє зробити висновок про високу ефективність розробленої методики. По-перше, активне залучення учнів до процесу створення вебпроектів сприяє розвитку ключових компетентностей, визначених стандартами НУШ, зокрема вміння працювати в команді, приймати рішення, критично оцінювати результати та самостійно планувати власну діяльність. По-друге, інтеграція інтерактивних ресурсів та програмного забезпечення для вебдизайну дозволяє учням одразу застосовувати набуті знання на практиці, що підвищує їхню мотивацію та формує стійкі навички цифрової грамотності. По-третє, використання системи само- та взаємооцінювання забезпечує розвиток рефлексії, відповідальності та навичок колективної роботи.

Апробація методики навчання основ вебдизайну у 8 класі підтвердила її ефективність та відповідність принципам компетентнісного підходу і стандартам Нової української школи. Застосування діяльнісного та командного навчання з чітким розподілом ролей у проєктах сприяло розвитку ключових компетентностей учнів, зокрема вмінню працювати в команді, приймати самостійні рішення, критично оцінювати результати та планувати власну діяльність. Інтеграція інтерактивних ресурсів і програм, таких як Figma, Canva та Framer, забезпечила практичне застосування отриманих знань, що підвищило мотивацію учнів та сформувало стійкі навички цифрової грамотності. Використання системи само- та взаємооцінювання дозволило розвивати рефлексію, відповідальність та навички колективної роботи, стимулюючи критичне мислення та самостійний аналіз результатів. Результати опитувань показали високий рівень зацікавленості учнів у темі вебдизайну, комфортність командної роботи та позитивну оцінку застосування інтерактивних програм. Тестові завдання підтвердили, що більшість учнів засвоїли теоретичні основи вебдизайну та успішно виконували практичні завдання, створюючи макети та внутрішні сторінки сайтів, а значна частина змогла самостійно або в групі реалізувати проєкт до етапу презентації. Опитування вчителів підтвердило високий рівень організації уроків,

ефективність поєднання класичних і активізуючих методів, результативність командної роботи та досягнення цілей проєктів. Загальна оцінка ефективності методики свідчить про те, що запропонований підхід значно підвищує мотивацію учнів, розвиток творчих та організаційних навичок, формує практичні компетентності і забезпечує успішне поєднання теоретичного та практичного навчання.

ВИСНОВКИ

На основі проведеного дослідження зробили ряд висновків:

1. Розкрили сутність компетентнісного підходу в сучасній освіті, визначили його основні принципи та значення для навчання інформатики в основній школі: основні принципи компетентнісного підходу включають цілісність та системність навчання, діяльнісну спрямованість, інтеграцію між предметними областями, розвиток критичного та творчого мислення, а також рефлексію й самооцінювання. Застосування цих принципів у навчанні інформатики дозволяє поєднувати теоретичні знання з практичними вміннями, активізує пізнавальну діяльність учнів і стимулює їхню самостійну та командну роботу.

Компетентнісний підхід у навчанні інформатики сприяє розвитку цифрової грамотності, інформаційної культури, навичок вирішення проблем, творчого мислення та ефективної комунікації. Він формує у школярів готовність до самостійного навчання, адаптації до змін у цифровому середовищі та застосування сучасних інформаційних технологій у повсякденному житті та навчальній діяльності.

2. Охарактеризували психолого-педагогічні особливості учнів основної школи, що впливають на ефективність засвоєння ними основ вебдизайну: психолого-педагогічні особливості учнів визначають доцільність застосування діяльнісного підходу, проектної діяльності, інтерактивних та мультимедійних ресурсів для навчання вебдизайну. Інтеграція практичних завдань із теоретичним матеріалом, використання ігор, вправ на креативність та активне обговорення сприяють підтриманню мотивації, розвитку логічного, критичного та творчого мислення, а також формуванню відповідальності за результат спільної роботи.

3. Проаналізували чинні навчальні програми, підручники та навчально-методичні матеріали з теми «Основи вебдизайну», зокрема в контексті підходів до оцінювання в умовах Нової української школи: модельна навчальна програма з інформатики для 7–9 класів, затверджена Міністерством

освіти і науки України, відображає засадничі ідеї концепції НУШ та орієнтована на розвиток учнів, здатних використовувати цифрові інструменти для розв'язання проблем, розвитку творчого самовираження та забезпечення власного і суспільного добробуту.

4. Визначили цілі, зміст і структуру навчального матеріалу з теми «Основи вебдизайну» відповідно до компетентнісного підходу: визначення цілей, змісту та структури навчального матеріалу з теми «Основи вебдизайну» відповідно до компетентнісного підходу дозволяє забезпечити комплексне формування у учнів ключових компетентностей, що включають здатність самостійно опановувати нові знання, критично оцінювати інформацію, логічно планувати власну діяльність та ефективно взаємодіяти у команді. Така організація навчання сприяє розвитку творчого мислення, креативності та цифрової грамотності, а також умінню застосовувати теоретичні знання на практиці під час створення власних вебресурсів. Структура матеріалу, побудована на принципах системності, послідовності та діяльнісного підходу, забезпечує плавний перехід від засвоєння базових понять до виконання складних практичних завдань, що стимулює учнів до активної участі в навчальному процесі. Інтеграція міжпредметних зв'язків із мистецтвом, математикою, українською мовою, історією та інформатикою формує цілісне бачення вебдизайну, розвиває комплексні уміння та компетентності.

5. Обґрунтували ефективні засоби, форми та методи навчання вебдизайну в основній школі з використанням ІКТ, інтерактивних ресурсів та проєктної діяльності: використання сучасних інтерактивних платформ, таких як Figma, Canva, Framer, Scratch та Google Sites, дозволяє учням безпосередньо застосовувати отримані знання, створювати власні макети та вебсторінки, розвивати креативність і логічне мислення, а також формувати навички командної взаємодії. Проєктна діяльність виступає ключовою формою організації навчання, оскільки вона стимулює активну участь учнів у процесі навчання, розподіл ролей у команді, планування і реалізацію завдань, а також оцінювання власного внеску та результатів роботи однокласників. Поєднання

методів проблемного навчання, мозкового штурму, рольових та активізуючих вправ забезпечує розвиток критичного мислення, самостійності та відповідальності за виконання завдань.

Використання сучасних інтерактивних програм (Figma, Canva, Framer) сприяє практичному закріпленню знань, розвитку цифрової компетентності та підвищує мотивацію учнів до навчання.

Інструменти оцінювання (рубрики, критерії, чек-листи) ефективно стимулюють само- та взаємооцінювання, розвиток критичного мислення, відповідальності та рефлексії, а також забезпечують об'єктивну оцінку якості роботи учнів у командних проєктах.

Результати опитувань та тестів показали високий рівень зацікавленості учнів, успішне засвоєння теоретичного матеріалу та ефективне виконання практичних завдань:

- 91 % учнів засвоїли основи вебдизайну;
- 87 % продемонстрували практичні навички створення макетів та внутрішніх сторінок;
- 65 % учнів успішно реалізували проєкт до етапу презентації.

Опитування вчителів підтвердило високий рівень організації уроків та ефективність застосованих методів: 85 % педагогів зазначили позитивний вплив на активізацію учнів і розвиток компетентностей, 78 % відзначили результативність командної роботи.

Апробація методики засвідчила її ефективність у розвитку творчих, організаційних та цифрових компетентностей учнів, підвищенні їх мотивації та активності в навчальному процесі, а також у формуванні навичок самостійної та колективної діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аверьянова Н., Гук Л. Сучасний стан дизайнерської освіти в Україні. *SWorldJournal*. 2022. Vol. 5. №11-05. С. 93–97.
2. Бедь В., Артьомова М. Компетентнісний підхід в процесі модернізації вищих навчальних закладів. *Український науковий журнал «Освіта регіону»*. 2011. №5. С. 90–102.
3. Березюк О.С., Смоляр В.І. Шляхи модернізації освітньої системи України. *Тенденції модернізації національних освітніх систем: збірн. наук. праць / за ред. О. С. Березюк, О. М. Власенко*. Житомир : вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. 158 с.
4. Бех І. Компетентнісний підхід як освітня стратегія. *Педагогіка і психологія*. Вісник НАПН України. 2014. №2. С. 5–22.
5. Биков В. Ю. Інноваційні інструменти та перспективні напрями інформатизації освіти. *ІКТ в сучасній освіті: досвід, проблеми, перспективи : третя міжнар. наук.-практ. конф.* Львів : ЛДУ БЖД, 2012. С. 14–26.
6. Бирка М. Ф. Педагогічний дизайн уроку інформатики Нової української школи: сутність та основні принципи. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2024. Вип. 214. С. 17-25.
7. Близнюк М. М. Педагогічний дизайн на основі інформаційних технологій: аналіз і принципи проектного підходу. *Науковий вісник Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії ім. Тараса Шевченка. Серія: Педагогіка*. 2018. Вип. 10. С. 29-40.
8. Гиркин І. В. Нові підходи до організації навчального процесу з використанням сучасних комп'ютерних технологій : навч. посіб. Київ : Інформаційні технології, 2018. 202 с.
9. Гуцан Л. А. Компетентнісний підхід у сучасній освіті. *Науковий вісник Інституту проблем виховання Національної академії педагогічних наук України*. 2006. Вип. 5. С. 52–56.

10. Даниленко В. Дизайнерська освіта України: перехід у нову якість. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2017. № 3. С. 4–10. URL:
11. Дибкова Л. Інформаційно-комунікаційна компетентність викладача закладу вищої освіти в умовах цифровізації освітнього процесу. Наукові записки. Серія : Педагогіка. 2019. № 1. С. 91–100.
12. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник. З досвіду роботи освітян міста Києва : навч.-метод. посіб. / упоряд.: Воротникова І. П., Чайковська Н. В. Київ : Київський ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 456 с.
13. Дистанційні технології в освіті : збірник науково-методичних рекомендації щодо організації виховання, навчання та розвитку учасників освітнього процесу під час карантину / під ред. Ю. О. Бурцевої, Д. В. Малєєва. Краматорськ : Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2020. 95 с.
14. Енциклопедія освіти / гол. ред. В.Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
15. Кириченко Р. В., Скоробагатько М. С., Івашко Ю. О. Компетентнісний підхід до підготовки майбутнього педагога-дизайнера. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2019. Вип. 183. С. 99–102.
16. Ковальчук Г. Нова українська школа. Освітні галузі, міжнародні підручники і цілий день на екскурсії. Фокус. 2021.
17. Курінная Т. П. Теоретико-методологічні підходи до навчання вебдизайну. Збірник наукових праць. Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка; Інститут педагогіки НАПН України. Вип. 25., ч. 1. Кам'янець-Подільський, 2018. С. 254–260.
18. Одробінський Ю. В., Мандра А. В. Педагогічні умови формування фахових компетентностей майбутніх дизайнерів-графіків. Академічні візії. 2023. Вип. 23.
19. Піскунов Є. В. Викладання пластичної анатомії в Національній академії образотворчого мистецтва і архітектури: інноваційні методи та

мультимедійна форма навчання. Українська Академія Мистецтва. 2023. Вип. 33. С. 210–216.

20. Савченко О. Сухомлинський і НУШ. Освіта України. 2018. № 41-42(1584). С. 14–28.

21. Тименко В. П., Бровченко А. І. Розвиток проектно-творчої обдарованості єства у системі української дизайн-освіти. Освіта та розвиток обдарованої особистості. 2022. № 2 (85). С. 13–21.

22. Федяєва В.Л. Батьки і нова українська школа: шляхи партнерства Наукові записки. Серія «Педагогічні науки». 2018. Вип. 173. С. 58–62.

23. Фурса О. Феномен дизайн-освіти у контексті становлення дизайну і системи професійної підготовки майбутніх дизайнерів. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. 2020. №15. С. 5–26.

24. Хомик С., Денисенко В. Компетентнісний підхід у професійній діяльності фахівців сфери дизайну. Modern tools and methods of scientific investigation: III International Scientific and Theoretical Conference (Antwerp, June 7, 2024). Antwerp, Belgium, 2024. С. 149–152.

25. Чирчик С. Сучасні наукові підходи до професійної підготовки майбутніх дизайнерів (огляд). Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. 2021. Вип. 17. С. 52–73.

26. Ягупов В. В., Свистун В. І. Компетентнісний підхід до підготовки фахівців у системі вищої освіти. Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. 2023. Вип. 1(1). С. 231–238.

27. Яременко-Гасюк О.О. Технології педагогічного дизайну підготовки майбутніх педагогів професійного навчання в контексті компетентнісного підходу (зарубіжний досвід). ScienceRise: Pedagogical Education. 2017. №10 (18). С. 42-48.

28. Завадський І. О., Прокопенко Н. С. Програма курсу за вибором «Основи вебдизайну» для організації профільного навчання у старших класах

загальноосвітніх навчальних закладів. URL:

http://itosvita.ucoz.ua/logo/prof_navch/program/web_des_programm.pdf

29. Інформатика. Навчальна програма вибірковообов'язкового предмету для учнів 10–11 класів загальноосвітніх навчальних закладів. URL:

<https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalnaserednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-10-11-klasiv>

30. Концепція «Нова українська школа» (2016). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>

31. Освіта.уа. Оцінювання в 5-9 класах НУШ: роз'яснення МОН. *Освіта.УА*. URL: <https://osvita.ua/school/reform/93562/>

32. Оцінювання результатів навчання учнів 5-8 класів НУШ: огляд роз'яснень МОН. *Освітній проект «На Урок» для вчителів*. URL: <https://naurok.com.ua/post/ocinyuvannya-rezultativ-navchannya-uchniv-5-8-klasiv-nush-oglyad-roz-yasnen-mon>

33. Поняття про вебдизайн. Вимоги до сайтів. *Освітній проект «На Урок» для вчителів*. URL: <https://naurok.com.ua/ponyattya-pro-veb-dizayn-vimogi-do-saytiv-360988.html>

34. Модельна навчальна програма «Інформатика. 7–9 класи» для закладів загальної середньої освіти (авт. Пасічник О.В., Козак Л.З., Ворожбит А.В.). URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.prohr.5-9.klas/Inform.osv.haluz.2023/Informatyka.7-9.kl.Pasichnyk.ta.in.26.09.2023.pdf> дата звернення: 10.12.2025).

35. Біос Дж. Е. Інформатика : підруч. для 8 кл. закл. заг. серед. освіти. Київ : Лінгвіст, 2021. 208 с.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А.

Організація діяльнісного навчання і командної роботи на уроках основ вебдизайну (8 клас, урок 1)

Тема уроку: Організація діяльнісного навчання і командної роботи (створення вебпроектів, розподіл ролей, само- та взаємооцінювання).

Мета уроку:

- формування практичних навичок створення вебпроектів;
- розвиток умінь працювати в команді, розподіляти ролі та відповідальність;
- розвиток навичок само- та взаємооцінювання результатів роботи;
- формування ключових компетентностей відповідно до стандартів Нової української школи.

Організація навчальної діяльності:

1. **Формування команд:** учні об'єднуються у групи по 3–4 особи.
2. **Розподіл ролей у команді:**
 - дизайнер – відповідає за візуальне оформлення;
 - програміст – реалізує функціональні елементи сайту;
 - контент-менеджер – наповнює сайт текстовим та медіаконтентом;
 - при необхідності – додаткові ролі, наприклад, модератор чи тестувальник.
3. **Робота над вебпроектом:** учні виконують завдання за обраними ролями, застосовують знання з HTML/CSS, планують структуру сайту та оформлюють його елементи.
4. **Само- та взаємооцінювання:** після завершення роботи команди оцінюють власний внесок та внесок товаришів, обговорюють сильні та слабкі сторони проекту.

5. **Рефлексія:** клас спільно аналізує результати роботи, обговорює ефективність командної взаємодії, складність виконання ролей та досягнення поставлених цілей.

Методи навчання: діяльнісний підхід, інтерактивні вправи, групові обговорення, дискусії, само- та взаємооцінювання.

Результати уроку: учні вміють організовувати командну роботу, створювати вебпроекти, розподіляти ролі, оцінювати результати діяльності, що сприяє розвитку ключових компетентностей і практичних умінь у сфері вебдизайну.

ДОДАТОК Б.**Використання Figma для організації діяльнісного навчання та командної роботи (8 клас, урок 2)**

Тема уроку: Розробка інтерфейсів вебсторінок та прототипування за допомогою Figma.

Мета уроку:

- засвоєння навичок створення макетів вебсторінок;
- формування компетентностей командної роботи та взаємодії;
- розвиток умінь само- та взаємооцінювання робіт;
- застосування активних методів навчання відповідно до стандартів

НУШ.

Основний інструмент: Figma

- дозволяє працювати над спільними проєктами у реальному часі;
- сприяє організації командної роботи та навчання через взаємодію;
- підтримує створення макетів домашньої сторінки, інтерактивних кнопок, підбір кольорових схем та типографіки.

Методи активного навчання:

1. **Метод проєктів:** учні створюють власні макети вебсторінок.
2. **Мозковий штурм:** генерація креативних ідей у команді.
3. **Групове обговорення дизайну:** обмін ідеями та прийняття рішень колективно.
4. **Само- та взаємооцінювання:** оцінювання власних робіт та макетів однокласників за критеріями естетики, зручності та функціональності.

Результати уроку:

Учні набувають практичних навичок прототипування вебсторінок, вміють працювати в команді, обговорювати та вдосконалювати дизайн, оцінювати власні та колективні проєкти, що відповідає вимогам Нової української школи.

ДОДАТОК В.**Використання Canva для організації діяльнісного навчання та командної роботи (8 клас, урок 3)**

Тема уроку: Створення графічного контенту та візуальних матеріалів для вебсайтів за допомогою Canva.

Мета уроку:

- засвоєння основ роботи з кольором, композицією, шрифтами та елементами дизайну;
- формування навичок планування проєкту та командної роботи;
- розвиток компетентностей само- та взаємооцінювання;
- застосування активних методів навчання відповідно до стандартів НУШ.

Основний інструмент: Canva

- забезпечує створення графічного контенту та візуальних матеріалів для вебсайтів;
- підтримує індивідуальну та групову роботу, що сприяє реалізації методів проєктного навчання;
- дозволяє виконувати рольові завдання у команді (дизайнер, редактор контенту, презентатор результатів).

Методи активного навчання:

1. **Метод проєктів:** учні розробляють графічні матеріали для власних або командних проєктів.
2. **Рольові вправи:** виконання різних завдань у межах однієї команди.
3. **Само- та взаємооцінювання:** оцінювання власного внеску та роботи колег за рубриками та чек-листами.
4. **Групова взаємодія:** обговорення дизайну, координація дій та прийняття рішень колективно.

Результати уроку:

Учні набувають практичних навичок створення графічного контенту для вебсайтів, вчаться ефективно взаємодіяти в команді, планувати проєкт та відповідально оцінювати власний внесок і роботу колег, що відповідає вимогам Нової української школи.

ДОДАТОК Г.**Використання Framer для організації діяльнісного навчання та командної роботи (8 клас, урок 4)**

Тема уроку: Практичне створення вебсайтів та інтерактивних прототипів у Framer.

Мета уроку:

- освоєння практичних навичок візуальної розробки вебсторінок (no-code) та роботи з адаптивним дизайном;
- формування вміння розробляти структуру сторінки, налаштовувати навігацію та анімацію елементів;
- розвиток дизайнерського мислення, креативності та навичок вирішення візуальних задач;
- активізація командної роботи та діяльнісного навчання відповідно до стандартів НУШ.

Основний інструмент: Framer

- поєднує можливості графічного редактора та інструменту веброзробки, дозволяючи створювати унікальний дизайн без обмежень шаблонними блоками;
- стимулює розвиток креативності та навичок роботи з адаптивністю, анімацією та інтерактивними компонентами;
- забезпечує повноцінний режим спільної роботи (мультиплеєр), що дозволяє всій команді одночасно редагувати проєкт у реальному часі.

Методи активного навчання:

1. **Групове обговорення:** брейнштормінг ідей, вибір стилістики та структури майбутнього сайту.
2. **Колективне редагування:** спільна одночасна робота учнів на цифровому полотні над різними секціями сторінки.
3. **Метод проєктів:** створення повноцінного вебсайту команди від ідеї до публікації.

4. **Робота у ролях:** учні виконують ролі UI-дизайнера (візуал), верстальника (налаштування адаптивності), контент-менеджера (тексти/фото) та тестувальника.

Результати уроку:

Учні формують сучасні навички створення вебресурсів без написання коду, розвивають логічне та творче мислення, здатність створювати цифрові продукти та ефективно співпрацювати в команді в режимі реального часу, що відповідає вимогам Нової української школи.

ДОДАТОК Д.**Використання Scratch для організації діяльнісного навчання та командної роботи (8 клас, урок 5)**

Тема уроку: Створення інтерактивних елементів вебсторінок за допомогою Scratch.

Мета уроку:

- ознайомлення з основами інтерактивності на вебсторінках;
- формування навичок створення анімацій, інтерактивних кнопок та простих сценаріїв поведінки елементів;
- розвиток логічного мислення, алгоритмічної компетентності та командної роботи;
- застосування проблемного навчання для пошуку оптимальних рішень у створенні інтерактивних елементів.

Основний інструмент: Scratch

- забезпечує візуальне програмування інтерактивних елементів;
- дозволяє учням експериментувати зі сценаріями поведінки об'єктів;
- підтримує командну роботу над спільними проектами у реальному часі.

Методи активного навчання:

1. **Метод проектів:** створення інтерактивних елементів у межах вебпроєкту.
2. **Проблемне навчання:** пошук оптимальних рішень для реалізації функцій сторінки.
3. **Ситуаційні вправи:** моделювання реальних завдань вебдизайнера та розробника.
4. **Групові обговорення та взаємооцінювання:** аналіз виконаних сценаріїв і надання зворотного зв'язку колегам.

Результати уроку:

Учні опановують основи інтерактивності вебсторінок, розвивають алгоритмічне мислення та навички командної роботи, що відповідає вимогам Нової української школи та сприяє формуванню ключових компетентностей.

ДОДАТОК Е.**Використання Google Sites для організації діяльнісного навчання
та командної роботи (8 клас, урок 6)**

Тема уроку: Презентація вебпроектів учнів за допомогою Google Sites.

Мета уроку:

- засвоєння навичок презентації вебсайтів;
- інтеграція знань і вмінь з попередніх уроків: структура сторінки, робота з графікою, інтерактивними елементами;
- розвиток командної роботи, розподілу ролей та взаємооцінювання;
- формування компетентностей, відповідно до стандартів Нової української школи.

Основний інструмент: Google Sites

- забезпечує платформу для створення та демонстрації готових вебсайтів;
- дозволяє командну роботу та спільне редагування у реальному часі;
- підтримує інтеграцію графічних та інтерактивних елементів.

Методи активного навчання:

1. **Метод проектів:** презентація командних вебпроектів.
2. **Командна робота:** розподіл ролей (дизайнер, контент-редактор, тестувальник, презентатор).
3. **Взаємооцінювання:** аналіз та оцінка робіт колег за критеріями естетики, функціональності та зручності використання.
4. **Активні дискусії та обговорення:** обмін досвідом, аналіз проблемних ситуацій у процесі створення сайту.

Результати уроку:

Учні демонструють інтегровані навички вебдизайну, працюють у команді, формують відповідальність за спільний результат і критичне мислення, що відповідає вимогам НУШ.

ДОДАТОК Є.

Рубрики та чек-листи для оцінювання навчальної діяльності учнів

Інструменти оцінювання були підібрані відповідно до рекомендацій НУШ і включали використання рубрик та критеріїв оцінювання, а також чек-листів для самооцінки та взаємооцінки учнів.

Рубрики оцінювання структуровані за ключовими показниками:

- Якість дизайну та естетичність макетів – оцінюється гармонійність кольорів, композиція, читабельність шрифтів;
- Відповідність контенту вимогам завдання – перевіряється точність та повнота поданої інформації, логічність структури сайту;
- Рівень активності та участі у командній роботі – враховується виконання ролей, ефективність комунікації та взаємодії з членами команди;
- Здатність до самостійного прийняття рішень і взаємодії з командою – оцінюється ініціативність, пропозиції рішень, допомога колегам.

Чек-листи для самооцінки та взаємооцінки дозволяють учням:

- оцінювати власний внесок у проєкт;
- аналізувати роботу однокласників;
- формувати критичне мислення, відповідальність за результат та навички самоаналізу.

Орієнтовні приклади інструментів формувального та підсумкового оцінювання

Вид діяльності / роботи	Застосування для оцінювання
Практичне завдання / робота	Дає змогу перевірити застосування знань, умінь діяти, самостійно вирішувати завдання, а також переносити знання у практичні ситуації.
Усна відповідь / співбесіда	Виявляє глибину розуміння, умінь аргументувати (когнітивні процеси), демонструє рівень самостійності й взаємодії.
Тест	Перевіряє когнітивні процеси (знання, розуміння, аналіз) та частково навчальну діяльність через правильне

	застосування правил або процедур. Може містити різні типи завдань: множинний вибір, альтернативи, увідповіднення, впорядкування (рядки коду), заповнення пропусків, вільний текст. Тести можуть бути діагностичними, навчальними або підсумковими.
Проект	Відображає глибину знань, уміння планувати, виконувати дії, співпрацювати й переносити знання у практичну площину.
Представлення / публічний захист проєкту	Поєднує аналіз інформаційних джерел, навчальну діяльність, самостійність, взаємодію з аудиторією та уміння адаптувати зміст до контексту.
Карта понять	Виявляє рівень аналізу, узагальнення й структурування інформації; демонструє функціональність у перенесенні знань.
Інтерактивні вправи	Комплексна діяльність, яка дозволяє оцінити знання, участь у навчанні, ініціативу, взаємодію і здатність адаптуватися до нових умов.
Дискусії, дебати	Виявляють аналітичне мислення, аргументацію, взаємодію, відповідальність за висловлення – повний спектр комунікаційних і когнітивних навичок.
Анкетування, опитування	Дає уявлення про розуміння понять і цінностей; також частково свідчить про самостійність, якщо включає саморефлексію.
Щоденник / журнал рефлексії	Демонструє рівень автономного мислення та осмислення досвіду, сприяє рефлексії.
Есе	Оцінює знання, уміння структурувати й обґрунтовувати думки, самостійність у викладі, комунікативність у письмовій формі.
Аналіз кейсу	Виявляє вміння аналізувати ситуацію, робити висновки, застосовувати знання в новому контексті, аргументувати вибір дій.
Дослідницьке практичне завдання	Охоплює планування, аналіз, виконання дій, рефлексію, співпрацю.

Квест, вікторина	Дозволяє перевірити знання з теми, визначити правильні стратегії поведінки, оптимальні рішення.
-------------------------	---

[URL:https://educationforlife.mon.gov.ua/wp-content/uploads/2025/10/ifo-ociniuvannia-2025-putivnik.pdf](https://educationforlife.mon.gov.ua/wp-content/uploads/2025/10/ifo-ociniuvannia-2025-putivnik.pdf)

ДОДАТОК Ж.**Опитувальники для оцінки ефективності методики навчання****основ вебдизайну у 8 класі****1. Опитувальник для учнів**

Інструкція: Оберіть відповідь, яка найбільше відповідає вашому досвіду на уроках вебдизайну.

Зацікавленість у темі вебдизайну:

- ☐ Дуже висока
- ☐ Висока
- ☐ Середня
- ☐ Низька

Розуміння матеріалу уроків:

- ☐ Повністю розумію
- ☐ Частково розумію
- ☐ Маю труднощі
- ☐ Не розумію

Комфортність командної роботи:

- ☐ Дуже комфортно
- ☐ Комфортно
- ☐ Мало комфортно
- ☐ Незручно

Використання інтерактивних програм (Figma, Canva, Framer, Scratch):

- ☐ Дуже ефективно
- ☐ Ефективно
- ☐ Не дуже ефективно
- ☐ Не ефективно

Розподіл ролей у команді та відповідальність за завдання:

☐ Дуже зручно та ефективно

☐ Зручно

☐ Не зовсім зручно

☐ Незручно

Які навички ви покращили завдяки командній роботі та інтерактивним програмам?

(Відкрите питання)

2. Опитувальник для вчителів

Інструкція: Оцініть ефективність методики за наступними показниками.

Метод / Засіб навчання	Дуже доцільно	Доцільно	Недоцільно	Важко відповісти
Проектна робота в малих групах (3-4 учні)	☐	☐	☐	☐
Використання хмарних графічних редакторів (Figma) замість встановленого ПЗ	☐	☐	☐	☐
Впровадження інструментів No-code розробки (Framer, Canva Websites)	☐	☐	☐	☐
Застосування ролівої моделі (дослідник, дизайнер, розробник)	☐	☐	☐	☐
Взаємооцінювання учнями робіт один одного	☐	☐	☐	☐
Інтеграція теми соціального волонтерства у навчальні проєкти	☐	☐	☐	☐

Які сильні сторони методики ви виділяєте?

(Відкрите питання)

Що можна покращити у проведенні уроків за цією методикою?

(Відкрите питання)

ДОДАТОК 3.**ПРИКЛАД ПІДСУМКОВОЇ РОБОТИ**

Тема: Соціальний вебпроект: Сайт-запрошення на благодійний ярмарок

«Разом до перемоги»

Мета проекту:

- Сформувати громадянську та соціальну компетентності через залучення учнів до реальної волонтерської ініціативи.
- Розробити повноцінний Landing Page (посадкову сторінку) для популяризації шкільного заходу та збору коштів.
- Закріпити навички повного циклу веброзробки: від UX-дослідження та UI-дизайну до верстки (No-code/Code).
- Розвинути навички командної взаємодії, розподілу ролей та презентації власного продукту.

Етапи роботи над проектом:**I. Дослідження та Концепція (UX-дослідник)**

1. **Аналіз мети:** Визначити головну ціль сайту (запросити гостей, продати вироби, зібрати донати на конкретну потребу для ЗСУ).
2. **Структурування контенту:** Розробити інформаційну архітектуру сторінки. Визначити необхідні блоки (наприклад: «Про ярмарок», «Локації», «Розклад майстер-класів», «Звітність»).
3. **Підготовка контенту:** Написати мотивуючі тексти, заклики до дії (Call-to-Action), підготувати опис лотів.
4. **Прототипування (Wireframe):** Створити схематичний макет розташування блоків на сторінці.

II. Візуальний дизайн (UI-дизайнер)

1. **Мудборд:** У середовищі **Figma** підібрати референси, визначити кольорову гаму (патріотична стилістика, сучасні тренди) та шрифтові пари.
2. **UI-макет:** Розробити деталізований дизайн інтерфейсу (High-Fidelity). Створити картки товарів, іконки, кнопки.

3. **Підготовка активів:** Оптимізувати графічні елементи та фотографії для вебсередовища.

III. Реалізація та Верстка (Розробник)

1. **Платформа:** Перенести дизайн із Figma у середовище **Framer** (або використати HTML/CSS).
2. **Адаптивність:** Налаштувати коректне відображення сайту на мобільних пристроях (Mobile First), оскільки основна аудиторія (батьки, учні) переглядатиме сайт зі смартфонів.
3. **Інтерактивність:** Додати анімацію при наведенні, переходи між блоками, налаштувати кнопки.
4. **Публікація:** Опублікувати сайт та отримати робоче посилання.

Орієнтовні критерії оцінювання (за групами результатів навчання):

Група 1. Працює з інформацією, даними, моделями

- Інформація на сайті структурована логічно та відповідає меті.
- Текстовий контент грамотний, лаконічний та мотивуючий.

Група 2. Створює інформаційні продукти

- Дизайн естетичний, сучасний, відповідає тематиці заходу.
- Дотримано правил композиції, контрасту та роботи з "повітрям".
- Макет у Figma виконано технічно грамотно (використання фреймів, компонентів).

Група 3. Працює в цифровому середовищі

- Сайт коректно відображається на різних пристроях (ПК, планшет, смартфон).
- Всі інтерактивні елементи (посилання, кнопки) працюють.
- Ефективне використання інструментарію (Framer/Figma).

Група 4. Безпечно та відповідально працює з ІТ

- Дотримано правил академічної доброчесності (використано власні фото або стокові зображення з відповідною ліцензією).
- Враховано етичні норми волонтерської діяльності.

Рівні оцінювання:

- **П (Початковий):** Створено базову структуру сайту, дизайн шаблонний, є помилки у відображенні на мобільних пристроях, контент неповний.
- **С (Середній):** Сайт функціонує, інформація наявна, але дизайн потребує доопрацювання (порушено композицію або контраст), адаптивність реалізована частково.
- **Д (Достатній):** Якісний дизайн та верстка, сайт адаптивний, інформація структурована, використано базові можливості Figma/Framer.
- **В (Високий):** Професійний візуальний стиль, унікальний дизайн (не шаблонний), повна адаптивність, наявність мікровзаємодій та анімації, сайт готовий до реального використання для збору коштів.

Рефлексія:

- **Вправа «Сходинки труднощів»:** намалюйте сходи та напишіть труднощі, з якими зіткнулися на етапі дизайну або верстки, і як їх подолали.
- Як ваш сайт допоможе реальному збору коштів для ЗСУ?
- Виберіть емодзі, що відображає ваш настрій після завершення проєкту.