

УДК 37.01/.09:(001+502+62+7+51)

[https://doi.org/10.31652/3041-1017-2026\(7\)-14](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2026(7)-14)

ЗАСТОСУВАННЯ СЕРВІСІВ GOOGLE ТА СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ У ПРОЄКТНОМУ НАВЧАННІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ

Ірина Шимкова¹, Світлана Цвілик¹, Віталій Глуханюк¹¹Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця, Україна

Надійшла до редакції / Received: 7.11.2025

Схвалено до друку / Accepted: 19.12.2025

Анотація

Метою статті є вивчення можливостей і напрямів застосування сервісів Google та соціальних мереж у проектному навчанні майбутніх учителів технологій. Схарактеризовано особливості окремих сервісів Google, онлайн платформ за умов проектного навчання. Система організації та управління проектним навчанням майбутніх учителів технологій засобами сервісів Google та соціальних мереж виявила значну ефективність в активізації індивідуальної та групової проектної навчальної діяльності студентів, що виявило зростання їхніх академічних досягнень та творчих здібностей щодо: використання декоративних властивостей матеріалів; художнього оформлення виробів; забезпечення відповідності оздоблення виробу його функціональному призначенню. Визначено, що групові STEAM-проекти з використанням сервісів Google та онлайн платформи Canva є п'ятиетапними, а саме: формування проектних команд, генерація ідей засобами креативних методів навчання (проектна технологія, мозковий штурм, симуляційні та рольові ігри тощо), проектування конструкції та дизайну, технологічне виготовлення виробу (практична реалізація), презентація результатів. Основними особливостями експериментального навчання щодо застосування сервісів Google та соціальних мереж у проектному навчанні майбутніх учителів технологій визначено наступні: інтегративний контент, колективна хмарна комунікація, використання креативних технологій та інтерактивних методів навчання, висока мобільність в Інтернеті, навчання творчій практичній діяльності. Методи теоретичного та емпіричного дослідження, що використовувалися в роботі, такі: аналіз та синтез для уточнення основних понять, категорій щодо застосування сервісів Google та соціальних мереж у проектному навчанні; вивчення психологічної, педагогічної та науково-методичної літератури та передового педагогічного досвіду з проблем реалізації STEAM-проектів з використанням хмарних сервісів; вивчення продуктів діяльності, педагогічний експеримент; виявлення закономірностей та формулювання висновків з досліджуваної проблеми.

Ключові слова: сервіси Google, соціальні мережі, онлайн платформа Canva, проектна технологія, STEAM-проекти, майбутні учителі технологій.

UDC 37.01/.09:(001+502+62+7+51)

[https://doi.org/10.31652/3041-1017-2026\(7\)-14](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2026(7)-14)

USE OF GOOGLE SERVICES AND SOCIAL NETWORKS IN PROJECT-BASED LEARNING OF FUTURE TECHNOLOGY TEACHERS

Iryna Shymkova¹ , Svitlana Tsvilyk¹ , Vitalii Hlukhaniuk¹ ¹Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University Vinnitsia, Ukraine

Abstract

The purpose of the article is to study the possibilities and directions of using Google services and social networks in project-based learning of future technology teachers. The features of individual Google services and online platforms under project-based learning conditions are characterized. The system of organizing and managing project-based learning of future technology teachers using Google services and social networks has shown significant effectiveness in activating individual and group project-based learning activities of students, which revealed an increase in their academic achievements and creative abilities in: using decorative properties of materials; artistic design of products; ensuring that the decoration of the product corresponds to its functional purpose. It was determined that group STEAM projects using Google services and the online platform Canva are five-stage, namely: forming project teams, generating ideas using creative teaching methods (project technology, brainstorming, simulation and role-playing games, etc.), designing the structure and design, technological manufacturing of the product (practical implementation), presentation of results. The main features of experimental training on the use of Google services and social networks in project-based learning of future technology teachers are as follows: integrative content, collective cloud communication, use of creative technologies and interactive teaching methods, high mobility on the Internet, teaching creative practical activities. The methods of theoretical and empirical research used in the work are as follows: analysis and synthesis to clarify the main concepts, categories regarding the use of Google services and social networks in project-based learning; study of psychological, pedagogical and scientific and methodological literature and advanced pedagogical experience on the problems of implementing STEAM projects using cloud services; study of activity products, pedagogical experiment; identification of patterns and formulation of conclusions on the problem under study.

Keywords: Google services, social networks, online platform Canva, project technology, STEAM projects, future technology teachers.

Постановка наукової проблеми. Безперервна динаміка інформаційного суспільства обумовлює необхідність адаптації до змін освітніх установ через застосування нових технологій навчання, щоб підвищувати рівні навчальних досягнень та сприяти формуванню й розвитку компетентностей здобувачів освіти. Саме тому використання цифрових технологій, зокрема, таких як сервіси Google, нині є невід'ємною частиною освітнього процесу в закладах вищої освіти. Зокрема, використання сервісів та послуг Google та соціальних мереж є ефективним інструментом у розвитку освітнього

процесу підготовки вчителя технологій щодо створення віртуальних класів, спільної роботи з інформацією, створення виконання проєктів, напрацювання різноманітного інструментарію освітнього процесу (тести, презентації, таблиці тощо).

Крім того, сервіси Google та соціальні мережі є важливими інструментами для здобувачів освіти з розвитку мотивації та творчого підходу до навчання. Використовуючи сервіси Google здобувачі освіти можуть створювати власні проєкти, працювати в команді, виконувати завдання як у закладі освіти, так і за

дистанційних умов навчання (Франчук & Фабер, 2024; Mell & Grance, 2011). Google сервіси та соціальні мережі використовуються для спільної роботи над проектами в режимі реального часу, спрощуючи обмін матеріалами та збереження змін із зручним доступом до даних та навчальних ресурсів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Вивчення думок учених дає підстави нам розглядати процес проектної діяльності як симбіоз розвитку творчого потенціалу та творчої технологічної діяльності особистості. Проектне навчання – це кропіткий, поетапний і багатогранний процес, який потребує освоєння знань і формування певних здатностей з різних дисциплін. Проектуючи певні вироби, автор виконує функції художника, дизайнера, модельєра, скульптора. Сучасні хмарні технології дозволяють значно спростити цей процес, залишивши більше часу для творчості і самореалізації.

З розвитком хмарних обчислень з'явилася можливість забезпечити повсюдний доступ до програмного забезпечення і різних сервісів мережі Інтернет. Хмарні сервіси дозволяють перенести обчислювальні ресурси, програмне забезпечення й документи на віддалені Інтернет-сервери і не зберігати великі обсяги інформації на персональних комп'ютерах. Люди, які користуються хмарними сервісами для

створення презентацій, документів чи обговорюють різні події, об'єднуються у віртуальні спільноти. М.І. Жалдак наголошує, що вивчення й обґрунтування гостроактуальних напрямів використання ІКТ в освітньому процесі є одними з найважливіших педагогічних проблем, розв'язання яких є соціально-значущими завданнями педагогічної науки (Дем'яненко, Жалдак, & Запорожченко, 2012).

Нині основними компаніями, що надають можливості створення хмаро орієнтованого навчального середовища, є Microsoft, Google, Amazon, IBM. Сервіси Google є добре налаштованими для організації командної роботи та відпрацювання всіх навичок, що потрібні сучасній людині (Буровицька, 2016). Основною їхньою перевагою є можливість доступу під одним акаунтом до будь-якого сервісу, що входить до складу Google. Існує спектр додатків та сервісів і можливості синхронізації усіх даних та встановлення профільних додатків на пристрої Android та iOS. Сервіси Google орієнтовані на різноманітну колективну діяльність та спілкування в мережі (Lohr, 2007). Деякі можливості взаємодії у хмаро орієнтованому освітньому середовищі викладача та здобувача вищої освіти представлено у таблиці 1.

Таблиця 1

Можливості окремих сервісів Google

Сервіс (назва інструменту)	Основне призначення (головна функція)	Ключові функції (можливості сервісу)
Google Classroom	Управління навчальним процесом	<ul style="list-style-type: none"> Створення курсів Видача завдань Оцінювання Комунікація з учнями
Google Meet	Відеозв'язок	<ul style="list-style-type: none"> Онлайн-заняття Групові проєкти Консультації
Google Docs	Робота з документами	<ul style="list-style-type: none"> Спільне редагування Коментування Перевірка правопису
Google Slides	Презентації	<ul style="list-style-type: none"> Створення слайдів Шаблони Спільний доступ
Google Sheets	Електронні таблиці	<ul style="list-style-type: none"> Розрахунки, діаграми Аналіз даних

Google Forms	Тестування та опитування	<ul style="list-style-type: none"> • Створення тестів • Автоматична перевірка • Збір відповідей
Google Drive	Хмарне сховище	<ul style="list-style-type: none"> • Зберігання матеріалів • Спільний доступ • Організація файлів
Google Calendar	Планування	<ul style="list-style-type: none"> • Розклад занять • Дедлайни • Нагадування
YouTube	Відеоматеріали	<ul style="list-style-type: none"> • Освітній контент • Створення уроків • Плейлисти
Google Sites	Веб-сайти	<ul style="list-style-type: none"> • Сайт класу/курсу • Портфоліо • Освітні ресурси
Gemini (Google AI)	Штучний інтелект	<ul style="list-style-type: none"> • Допомога у навчанні • Пояснення складних тем • Генерація навчальних матеріалів • Персоналізоване навчання
Google Lens	Візуальний пошук	<ul style="list-style-type: none"> • Розпізнавання об'єктів • Переклад тексту • Пошук інформації
Google Workspace AI	AI в документах	<ul style="list-style-type: none"> • Допомога у написанні • Генерація тексту • Автоматичне форматування

Усі сервіси можна умовно поділити на кілька категорій щодо:

- організації навчання: Google Classroom як центральна платформа для управління навчанням;
- комунікації: Google Meet для проведення онлайн-занять;
- створення контенту: набір офісних інструментів (Docs, Slides, Sheets);
- оцінювання: Forms для тестів та опитувань;
- зберігання та обміну: Drive для файлів;
- планування: Calendar для розкладу;
- медіа-контенту: YouTube для відео;
- веб-присутності: Sites для створення освітніх веб-ресурсів;
- ШІ-інструменти від Google: Gemini (Google AI), Google Lens та Google Workspace AI – це інструменти, що можуть суттєво покращити процес навчання, роблячи його персоналізованим та ефективним.

Ці сервіси інтегровані між собою, що дозволяє створити єдине освітнє середовище та ефективно організувати як онлайн, так і змішане навчання. Особливістю є можливість спільної роботи та миттєвого обміну матеріалами між викладачами та студентами (рис. 1).

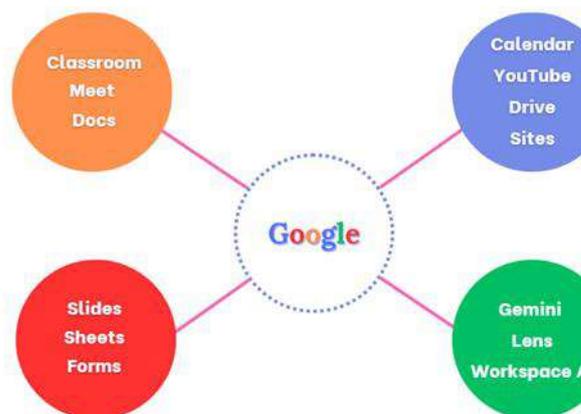


Рис. 1. Структура сервісів Google для навчання

Соціальною мережею є співтовариство людей, котрі мають певні зв'язки та спільні інтереси, справи тощо, в якому вони активно спілкуються. Службою соціальних мереж (social networking service - SNS) є вебсайт або інша служба у Веб, що дозволяє користувачам створювати публічну або напівпублічну інформацію, формувати та вивчати списки користувачів. Mike Thelwall вважає, що соціальні мережі є людиноцентрованими, коли користувач знаходиться в центрі системи та може інтегруватись водночас в різні групи для одержання певних послуг, рекомендацій та інформації, зокрема й про інших учасників для розширення спілкування (Thelwall, 2009).

Мережне програмне забезпечення соціальних сервісів (Веб 2.0.) спрямоване на підтримку діяльності окремих користувачів та комунікації учасників між собою через обмін повідомленнями. Нові соціальні сервіси спрощують процес створення і публікації матеріалів у глобальній мережі Інтернет, коли користувачі одержують доступ до світлин, відеофайлів, текстів та беруть участь у їх редагуванні та створенні власного мережного контенту.

Засобами сервісів Веб 2.0 нині контент створюється мільйонами людей, які розробляють і розміщують у мережі оригінальні тексти, світлини, малюнки, музичні файли, проекти тощо. За цих умов спілкування між користувачами все частіше відбувається як у формі прямого обміну відомостями, так і в формі спостереження за діяльністю в мережі. Призначення сервісів – забезпечення різними послугами користувачів глобальної мережі Інтернет, а саме: обмін даними; спілкування; зберігання документів, фото-, аудіо- та відеоматеріалів, різних закладок.

Варто погодитись з думкою М. Зацерківної та В. Халіманенко, що соціальні мережі «дають змогу легко ділитися інформацією, організувати групові обговорення та підтримувати постійний контакт між учасниками освітнього процесу. Використання таких платформ сприяє активному обміну знаннями та досвідом, що підвищує загальний рівень навчання. Соціальні мережі також відіграють важливу роль у мотивації студентів до

навчання. Вони надають можливість самовираження, участі в спільнотах за інтересами й отримання негайного зворотного зв'язку. Це створює сприятливі умови для активного залучення студентів до освітнього процесу, що у свою чергу позитивно впливає на їхню академічну успішність» (Зацерківна & Халіманенко, 2024, с. 53).

Прикладами соціальних сервісів є: Вікіпедія (вільна багатомовна енциклопедія); Google Earth (Google-карти); Flickr (зберігання цифрових світлин і відеороликів); Blogger (ведення блогів); Delicious (зберігання та публікації закладок); YouTube (хостинг відеоматеріалів); Padlet (дошка для обговорень); Canva (платформа графічного дизайну) тощо. Так, наприклад, онлайн платформа Canva має зручний інтерфейс та понад 250000 шаблонів, 100+ типів дизайну для соціальних медіа, дописів, листів, презентацій тощо, понад 1000 безкоштовних зображень і графіки, функцію командної роботи, співпрацю й коментування в режимі реального часу, 5 ГБ хмарного сховища. Маючи понад 60 мільйонів користувачів щомісяця та більше 7 млрд створених дизайнів, є популярним програмним забезпеченням для графічного дизайну в Інтернеті (Тютюнник & Гончаренко, 2014).

Canva надає можливість ділитися своїми зображеннями безпосередньо з платформами соціальних мереж. Оригінальним у Canva є те, що дозволяється планувати публікації на визначений час, включно з публікаціями для Facebook, Twitter, Pinterest, LinkedIn, Slack і Tumblr (Шевченко, 2021). В онлайн-платформі є пропозиція послуги друку, створених професіоналами поліграфії захоплюючих дизайнів на футболках, кружках, листівках тощо з безкоштовною доставкою користувачеві.

Мета статті є вивчення можливостей і напрямів застосування сервісів Google та соціальних мереж у проектному навчанні майбутніх учителів технологій.

Виклад основного матеріалу. Майбутні учителі технологій використовують різні комп'ютерні програми та мобільні пристрої, публікують свої доробки у соціальних мережах, багатоаспектно демонструють навчальні досягнення в хмарному навчальному середовищі, а саме: у підготовці презентацій для практичних занять, під час створення проектів з технологічного практикуму, практикуму з

лялькарства, основ декоративно-вжиткового мистецтва тощо. Результатами самостійної пізнавальної діяльності є проекти здобувачів вищої освіти з різних аспектів професійної підготовки, виконані з використанням сервісів Google та соціальних мереж.

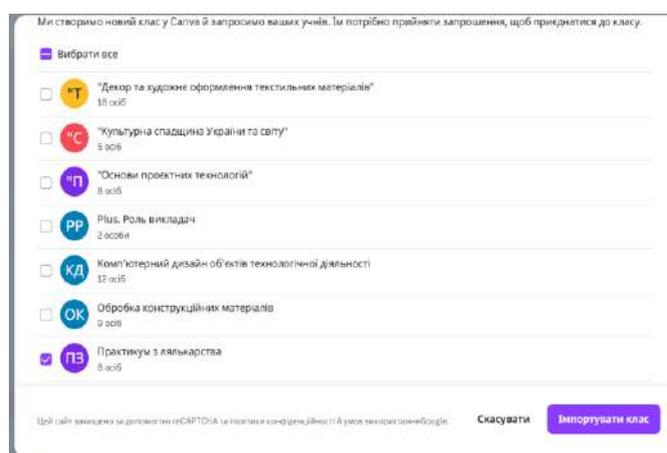
У проектному навчанні майбутніх учителів технологій закладів загальної середньої освіти нами застосовано методологічні засади STEAM-навчання (science – наука, technology – технологія, engineering – інженерія, art – мистецтво, math – математика) (Edwards, 2022; Hlukhaniuk et al., 2020). Це ефективний засіб залучення здобувачів вищої освіти до процесу проектно-технологічної діяльності та формування фахових компетентностей, до розвитку творчих здібностей та естетичного

смаку. Метою проекту визначено процес конструювання й виготовлення авторської ляльки, яка може слугувати іграшкою, подарунком, предметом інтер'єру тощо. Розробка й реалізація проекту авторської ляльки здійснювались шляхом послідовного здійснення операцій проектно-технологічної діяльності з використанням сервісів Google та онлайн платформи Canva.

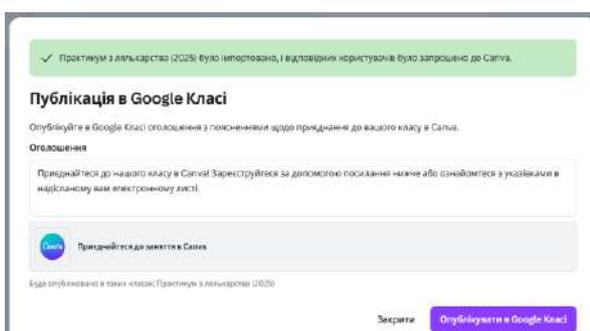
В експериментальному навчанні ми імпортували клас з Google Classroom в онлайн платформу Canva (рис. 2, а) через зазначення певного курсу (рис. 2, б) та створення запрошення у Canva (рис. 2, в), що відображене таким результатом формування запрошення у Canva у Google Classroom (рис. 2, г).



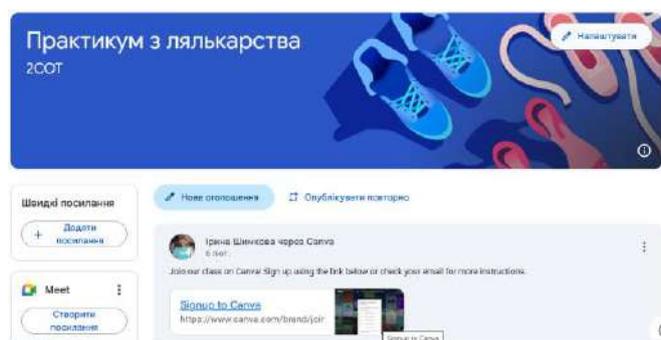
а)



б)



в)



г)

Рис. 2. Імпортування класу з Google Classroom в онлайн платформу Canva

Запрошення до класу «Практикум з лялькарства» здійснювалось також через email або за посиланням (рис. 3).

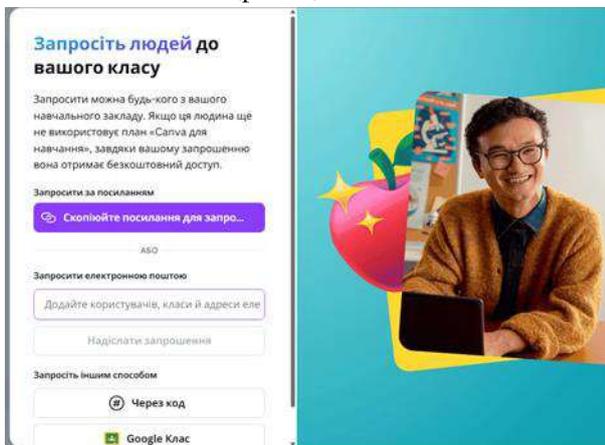


Рис. 3. Запрошення учасників до класу в Canva

Результатом такої інтеграції Google Classroom та Canva є створення класу з практикуму з лялькарства (рис. 4).



Рис. 4. Вигляд створеного класу в Canva.

Нами визначено, що груповий STEAM-проект з розробки авторської ляльки в Canva з використанням Google Classroom складався з послідовних колаборативних етапів: формування проектних команд, колективний мозковий штурм (генерування ідей), конструювання і технологія виготовлення виробу, презентація результатів (захист проектів), про що йдеться в наших попередніх дослідженнях (Шимкова & Цвілик, 2023).

У Canva створюється колективна дошка для знайомства та розподілу ролей. Команда 4-5 осіб обирає індивідуальні функції: дизайнер, технолог, художник, менеджер проекту. Кожен учасник презентує свої навички та внутрішню мотивацію. Так зокрема створення дизайну за вибором починається зі створення дошки «Творча майстерня» (рис. 5).



Рис. 5. Створення дошки «Творча майстерня».

Під час підготовки викладачем на спеціальній дошці в Canva створюється шаблон для представлення учасників, визначаються критерії розподілу ролей. Механізм формування команди має такі складові:

- індивідуальне представлення: кожен учасник додає слайд про свої навички та здібності та демонструє портфоліо;
- розподіл функціональних ролей: дизайнер: відповідає за естетику ляльки; технолог розраховує конструкцію; художник: розробляє декоративне оздоблення; менеджер відповідає за організацію та послідовну реалізацію STEAM-проекту, координує командну роботу.

У проектній діяльності здобувачів вищої освіти як інструменти комунікації використовується Canva Whiteboard для спільної роботи; коментарі та позначки; голосування за ідеями.

Результатом етапу є сформована команда, розподілені ролі, створена колективна дошка проекту «Авторська лялька» (рис. 6), що була поширена у клас «Практикум з лялькарства».

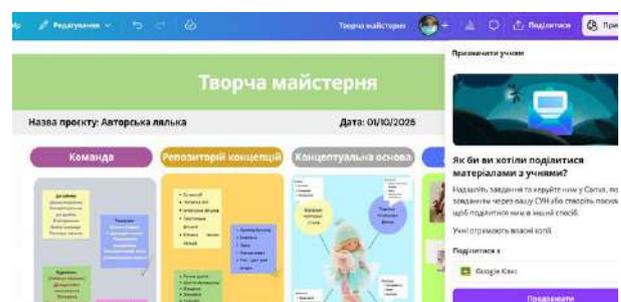


Рис. 6. Поширення дизайну дошки проекту Авторська лялька у клас «Практикум з лялькарства».

Контекстний пошук інформації засобами сервісів Google дозволив проєктантам виокремити особливі риси майбутніх виробів – авторських іграшок, а саме: оригінальність, декоративність, застосування для розваг та оформлення інтер'єрного середовища. З'ясовано також, що дослідниками виокремлюються типи авторських ляльок за певними ознаками: за жанрами (реалістична, фантазійна лялька, етнічна), за техніками виконання (пластик, фарфор, текстиль) та за призначенням (колекційні, інтер'єрні) (Шимкова та ін., 2024). Особливим аспектом ефективного проєктування й виготовлення виробу є поєднання інформаційно-комунікаційних технологій (сервіси Google, онлайн-платформа Canva) та технологій хендмейду, що дозволяє студентам під час виготовлення складових частин виробу використати здобуті знання, виявити технологічні здатності, продемонструвати сформовані компетентності STEAM-проєктування.

Сучасні можливості доступу до використання значних обсягів інформації про авторські ляльки через сервіси Google та онлайн платформи створюють передумови формування проєктно-технологічної культури майбутніх учителів технологій та становлення їхнього світогляду. Для естетизації процесу проєктування особлива увага приділяється стилю, виокремленню характерних рис, для цього застосовувались електронні сервіси під час виконання ескізів ляльки у різних просторових ракурсах. Також учасники проєктів звертали увагу на ретельний добір засічки, деталей одягу, взуття й аксесуарів та додаткових предметів (сумочки, віяла тощо), котрі залучались у задуману композицію. Ретельне опрацювання ескізів допомагало створювати різнобічний образ ляльки, уникати недоліків процесу проєктування під час виготовлення виробу.

Безмежне поле для фантазії, творчості й дизайнерських ідей створюють сучасні програмні засоби та бібліотеки моделей. Ручне виготовлення ляльки потребує навичок скульптурного ліплення, відчуття предмету, об'єму, розуміння анатомії. Саме тому проєктувати авторський виріб і втілити ідеї в життя стало значно простіше з появою сервісів 3D-друку, котрі дають необмежену свободу у створенні ляльок або окремих деталей («Design,

Print Doll Dreams,» n.d.). Для виготовлення виробу достатньо експортувати цифрову модель у відповідному форматі і надіслати виконавцю (рис. 7).

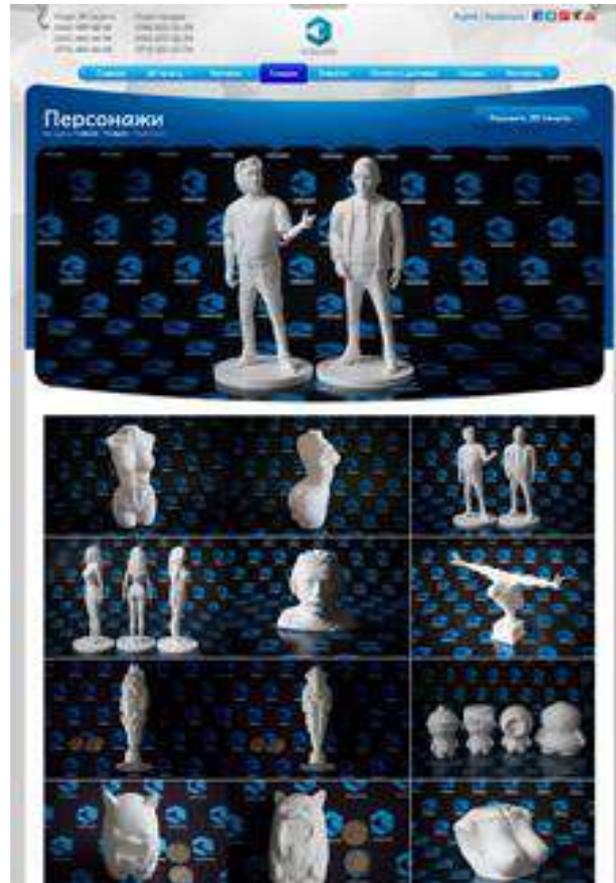


Рис. 7. Приклади моделей, виготовлених засобами 3D-друку компанією 3dreams, м. Вінниця, Україна

Створені за допомогою 3D-друку ляльки можна використовувати як моделі для художньої фотографії, або ж як моделі для створення унікальних костюмів.

Під час виконання проєктів засобами сервісів Google та онлайн платформи Canva навчальні досягнення й творчі здібності студентів (авторів і учасників проєктів) визначались в основному за високим та достатнім рівнями у: використанні декоративних властивостей матеріалів; художньому оформленні виробів; дотриманні відповідності оздоблення виробу його функціональному призначенню; творчій новизні; виробленні стилю; використанні орнаменту й палітри регіональних традицій.

В оцінюванні результатів діяльності інтегральним критерієм встановлення рівнів навчальних досягнень (високий – 5; достатній – 4; середній – 3, низький – 2) студентів контрольної групи (традиційне навчання) та експериментальної групи (проектне навчання із застосуванням сервісів Google та онлайн платформи Canva) слугувало врахування гармонійності, естетичності, єдності, якості художніх, конструкторських і технологічних рішень та ступеню опанування та використання студентами інструментарію сервісів Google та онлайн платформи Canva як найважливіших складових ефективності STEAM-проекту авторської ляльки. Одержані результати відображені графічно на рис. 8.

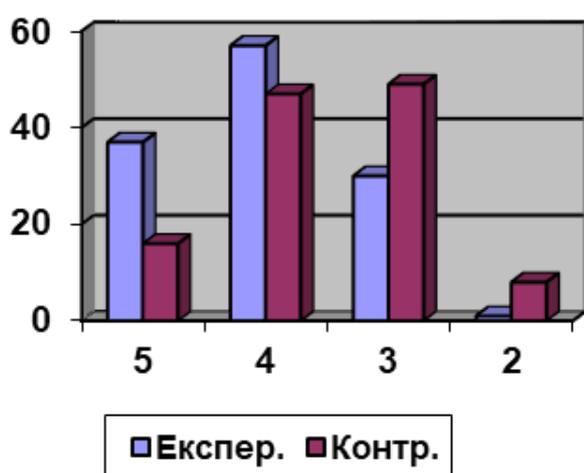


Рис. 8. Діаграма частот оцінок, отриманих студентами під час проектного навчання

Якісні показники (ЯП) виконання контрольних заходів становили відповідно в експериментальних і контрольних групах: ЯПе = 75%, ЯПк = 52%, що виявило переважно високий та достатній рівні засвоєння знань і сформованих творчих здібностей, а також проектної, художньої, технологічної та інформаційно-комунікаційної компетентностей в

експериментальній групі та достатній та середній рівні - в контрольній групі.

Висновки. Нині проектні технології широко застосовуються в різноманітних галузях знань, у навчанні різних дисциплін, підвищуючи навчальну мотивацію, розвиваючи пізнавальний інтерес, творчі здібності. Проектна діяльність орієнтована не лише на реалізацію проекту, але й на особистісні зміни в суб'єктах цієї діяльності, коли формується проектна культура здобувача освіти – складна, багаторівнева, динамічна система технологічних якостей.

Особливості експериментального навчання щодо наповнення навчального контенту та моніторингу освітнього процесу полягають у проектуванні інтерактивних занять із залученням ресурсів сервісів Google та онлайн-платформи Canva для ефективного використання у проектному навчанні майбутніх учителів технологій, коли відбувається активізація індивідуальної та групової проектної діяльності студентів у навчанні дисциплін професійної підготовки, зокрема й під час виконання STEAM-проектів з виготовлення авторської ляльки.

Основними особливостями експериментального навчання щодо застосування сервісів Google та соціальних мереж у проектному навчанні майбутніх учителів технологій визначено наступні: інтегративний контент, колективна хмарна комунікація, використання креативних технологій та інтерактивних методів навчання, висока мобільність в Інтернеті, навчання творчій практичній діяльності.

Позитивна педагогічна результативність експериментального навчання з реалізації STEAM-проектів засобами хмарних сервісів Google та онлайн платформи Canva дає підстави стверджувати, що формування хмаро орієнтованого навчального середовища є гостроактуальною педагогічною проблемою у підготовці вчителя технологій.

Список використаних джерел

- Буровицька, Ю. М. (2016).** Інформаційно-комунікаційні технології у вищих навчальних закладах: алгоритм впровадження. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки, 133, 23-26. http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2016_133_8
- Дем'яненко, В. М., Жалдак, М. І., & Запорожченко, Ю. Г. (2012).** Оцінювання якості програмних засобів навчального призначення для загальноосвітніх навчальних закладів (М. І. Жалдак, Ред.). Педагогічна думка.
- Зацерківна, М., & Халіманенко, В. (2024).** Соціальні мережі як ефективне середовище в освітньому процесі. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері, 7(1), 46-57. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.7.1.2024.306999>
- Тютюнник, А. В., & Гончаренко, В. О. (2014).** Використання хмарних сервісів для створення освітнього середовища викладача та студента. Освітологічний дискурс, 1(5), 227-241.
- Франчук, Н. П., & Фабер, А. Ю. (2024).** Переваги застосування сервісів Google в освітньому процесі. У Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи: Матеріали XIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (с. 138-139). ТНПУ ім. В. Гнатюка. <https://enpuirb.edu.ua/server/api/core/bitstreams/eaed15c2-b3d0-4f68-817c-f9622257fa0b/content>
- Шевченко, Г. (2021).** Створення інфографіки в сервісі «CANVA для навчання». Вересень: науково-методичний, інформаційно-освітній журнал, 3(90), 21. <https://doi.org/10.54662/veresen.3.2021.10>
- Шимкова, І., Цвілик, С., Гаркушевський, В., & Соловей, В. (2024).** Застосування STEAM-проектів з виготовлення авторських ляльок у професійній підготовці майбутніх учителів технологій у закладах вищої освіти. Мистецтво в культурі сучасності: теорія та практика навчання, 4, 67-77. [https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024\(4\)-09](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024(4)-09)
- Шимкова, І. В., & Цвілик, С. Д. (2023).** Дослідження можливостей застосування онлайн-платформи CANVA за умов електронного дистанційного навчання майбутніх учителів трудового навчання та технологій. У М. С. Курач & І. В. Цісарук (Ред.), Актуальні проблеми технологічної та професійної освіти: Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції (с. 158-163). ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка.
- Edwards, L. (2022, September 13).** What is Canva and how does it work? Tips & tricks. TECH & Learning. <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-canva-and-how-does-it-work-for-education>
- Lohr, S. (2007).** Google and I.B.M. join in 'cloud computing' research. New York Times. <http://www.nytimes.com/2007/10/08/technology/08cloud.html>
- Hlukhaniuk, V. M., Solovei, V. V., Tsvilyk, S. D., & Shymkova, I. V. (2020).** STEAM education as a benchmark for innovative training of future teachers of labour training and technology. Society. Integration. Education, 5, 211-221. <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/view/5000>
- Design, print doll dreams. (n.d.). 3D Printing Industry. <https://3dprintingindustry.com/news/design-print-doll-dreams-91650/>
- Thelwall, M. (2009).** Chapter 2 Social network sites. In *Advances in Computers* (Vol. 76, pp. 19-73). Social Networking and the Web.
- Mell, P., & Grance, T. (2011).** The NIST definition of cloud computing (NIST Special Publication 800-145). National Institute of Standards and Technology. <https://doi.org/10.6028/NIST.SP.800-145>

References

- Burovytska, Yu. M. (2016).** Information and communication technologies in higher educational institutions: An implementation algorithm. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu. Seriya: Pedahohichni nauky*, 133, 23–26. http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2016_133_8
- Demianenko, V. M., Zhaldak, M. I., & Zaporozhchenko, Yu. H. (2012).** Evaluation of the quality of educational software for general education institutions: Monograph. (M. I. Zhaldak, Ed.). Pedahohichna dumka.
- Zatserkivna, M., & Khalimanenko, V. (2024).** Social networks as an effective environment in the educational process. *Tsyfrova platforma: Informatsiini tekhnolohii v sotsiokulturnii sferi*, 7(1), 46–57. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.7.1.2024.306999>
- Tiutiunnyk, A. V., & Honcharenko, V. O. (2014).** Use of cloud services to create an educational environment for teachers and students. *Osvitlohichnyi dyskurs*, 1(5), 227–241.
- Franchuk, N. P., & Faber, A. Yu. (2024).** Perevahy zastosuvannya servisiv Google v osvitnomu protsesi. In *Suchasni tsyfrovi tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia: Dosvid, tendentsii, perspektyvy: Materialy XIII Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi internet-konferentsii* (pp. 138–139). TNPU im. V. Hnatiuka. <https://enpuirb.udu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/eaed15c2-b3d0-4f68-817c-f9622257fa0b/content>
- Shevchenko, H. (2021).** Creating infographics in the "CANVA for Education" service. *Veresen: Naukovo-metodychnyi, informatsiino-osvitnii zhurnal*, 3(90), 21. <https://doi.org/10.54662/veresen.3.2021.10>
- Shymkova, I., Tsvilyk, S., Harkushevskiy, V., & Solovei, V. (2024).** Use of STEAM projects involving author-designed dolls in the professional training of future technology teachers in higher education institutions. *Mystetstvo v kulturi suchasnosti: Teoriia ta praktyka navchannia*, 4, 67–77. [https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024\(4\)-09](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024(4)-09)
- Shymkova, I. V., & Tsvilyk, S. D. (2023).** Exploring the possibilities of using the CANVA online platform for electronic distance learning of future labour training and technology teachers. In M. S. Kurach & I. V. Tisaruk (Eds.), *Aktualni problemy tekhnolohichnoi ta profesiinoi osvity: Zbirnyk materialiv Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi internet-konferentsii* (pp. 158–163). VTs KOHPA im. Tarasa Shevchenka.
- Edwards, L. (2022, September 13).** What is Canva and how does it work? Tips & tricks. *TECH & Learning*. <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-canva-and-how-does-it-work-for-education>
- Lohr, S. (2007).** Google and I.B.M. join in 'cloud computing' research. *New York Times*. <http://www.nytimes.com/2007/10/08/technology/08cloud.html>
- Hlukhaniuk, V. M., Solovei, V. V., Tsvilyk, S. D., & Shymkova, I. V. (2020).** STEAM education as a benchmark for innovative training of future teachers of labour training and technology. *Society. Integration. Education*, 5, 211–221. <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/view/5000>
- Design, print doll dreams.** (n.d.). 3D Printing Industry. <https://3dprintingindustry.com/news/design-print-doll-dreams-91650/>
- Thelwall, M. (2009).** Chapter 2 Social network sites. In *Advances in Computers* (Vol. 76, pp. 19–73). Social Networking and the Web.
- Mell, P., & Grance, T. (2011).** The NIST definition of cloud computing (NIST Special Publication 800-145). National Institute of Standards and Technology. <https://doi.org/10.6028/NIST.SP.800-145>

Про авторів

Ірина Шимкова, доцент, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого, декоративного мистецтва, технологій та безпеки життєдіяльності Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця, Україна, e-mail: irina.shym22@gmail.com

Світлана Цвілик, доцент, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого, декоративного мистецтва, технологій та безпеки життєдіяльності Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця, Україна, e-mail: tsvilyksv@gmail.com

Віталій Глуханюк, кандидат педагогічних наук, доцент Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця, Україна, e-mail: v.hluhanukvit@gmail.com

About the Authors

Iryna Shymkova, Candidate of Pedagogic Sciences (Ph. D.), Associate Professor at the Department of Fine and Decorative Arts, Technologies and Life safety Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University Vinnytsia, Ukraine, e-mail: irina.shym22@gmail.com

Svitlana Tsvilyk, Docent , Candidate of Pedagogic Sciences (Ph. D.), Associate Professor at the Department of Fine and Decorative Arts, Technologies and Life safety Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University Vinnytsia, Ukraine, e-mail: tsvilyksv@gmail.com

Vitalii Hlukhaniuk, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University, Vinnytsia, Ukraine, e-mail: v.hluhanukvit@gmail.com

УДК 37.011.3 – 051: 78+004

[https://doi.org/10.31652/3041-1017-2026\(7\)-15](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2026(7)-15)

КРИТЕРІАЛЬНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ-МУЗИКАНТІВ ДО ВИКЛАДАЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Назарій Науменко 

Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, м.Вінниця, Україна

Надійшла до редакції / Received: 10.11.2025 Схвалено до друку / Accepted: 19.12.2025

Анотація

У статті проаналізовано особливості знань та умінь майбутніх педагогів, які забезпечують їх готовність здійснювати викладацьку діяльність в умовах змішаного навчання. Зазначено необхідність обізнаності зі специфікою різних моделей змішаного навчання. На основі аналізу підходів вітчизняних дослідників до визначення критеріїв готовності майбутнього педагога до роботи в умовах дистанційного та змішаного навчання, автором статті запропоновано власний підхід до створення критеріальної бази, яка визначає готовність майбутніх педагогів-музикантів здійснювати освітню роботу в умовах змішаного навчання. Охарактеризовано ціннісно-мотиваційний, інформаційно-пізнавальний, процесуально-технологічний та особистісно-рефлексивний критеріїв готовності майбутніх педагогів до роботи в середовищі змішаного навчання.

Ціннісно-мотиваційний критерій готовності проявляється у силі і стійкості мотивів до оволодіння сучасними технологіями змішаного навчання, прагненні до нестандартного вирішення завдань засобами інформаційно-комунікаційних технологій, орієнтації на постійний саморозвиток і самовдосконалення в усіх сферах, включно із застосуванням сучасних методів і прийомів змішаного навчання.

Інформаційно-пізнавальний критерій характеризується глибокими та систематизованими знаннями, здатністю до продуктивного використання усіх електронних освітніх ресурсів, що дозволяють ефективного побудувати освітній процес у умовах змішаного навчання.

Процесуально-технологічний критерій готовності демонструє рівень сформованості вмінь реалізовувати педагогічні завдання в умовах змішаного навчання. Цей критерій передбачає ефективне використання усіх можливостей , інтернет-сервісів, персонального комп'ютера, спеціальних програмних засобів і сучасних інформаційно-комунікаційних технологій з метою поетапного планування та організації освітньої діяльності.

Особистісно-рефлексивний критерій готовності характеризує рівень сформованості особистісних диспозицій, необхідних для організації продуктивної комунікації з усіма учасниками освітнього процесу в середовищі змішаного навчання.

Ключові слова: критерії, готовність, майбутні вчителі, змішане навчання.