

РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ІТ-ДИЗАЙНЕРІВ У КОНТЕКСТІ ВИВЧЕННЯ ФАХОВОЇ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Резюме

Стаття розглядає проблему формування цифрової компетентності у здобувачів освіти, які навчаються за ОПП «ІТ-дизайн». Проаналізовано важливість інтеграції цифрових навичок та знань англійської мови для професійної підготовки майбутніх ІТ-дизайнерів та підкреслюється значущість цифрової компетентності як ключової складової їхньої професійної компетентності.

Метою статті було дослідити особливості формування цифрової компетентності майбутніх ІТ-дизайнерів у процесі професійної підготовки на заняттях з фахової англійської мови. Це передбачало виконання таких **завдань**: обґрунтування вимог до формування цифрової компетентності здобувачів вищої освіти за ОПП «ІТ-дизайн», уточнення змісту та складових цифрової компетентності ІТ-дизайнерів на основі аналізу наявної документації, а також розробку завдань на розвиток цієї компетентності. У процесі дослідження застосовувались теоретичні, загальнонаукові та емпіричні **методи**. Дослідження охоплювало здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр», які здобувають освіту за ОПП «ІТ-дизайн» у Національному авіаційному університеті.

Результати. На основі аналізу науково-методичної літератури та нормативних документів (європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.2 (2022), рамки цифрової компетентності громадян України (2023), освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн» (2021) було уточнено поняття «цифрова компетентність ІТ-дизайнерів» та виокремлено перелік її складових; проаналізовано процес формування цифрової компетентності при вивченні фахової англійської мови; визначено цифрові навички, які розвиваються під час занять з фахової англійської мови; наведено приклади завдань для розвитку цих навичок.

Як висновок, слід відмітити важливість розвитку цифрової компетентності майбутніх ІТ-дизайнерів на заняттях з фахової англійської мови в процесі професійної підготовки, оскільки набуття цифрових навичок забезпечить ефективність професійної діяльності цих фахівців в умовах швидкого розвитку технологій. Спеціально розроблені завдання, такі як аналіз інтерфейсів, розробка цифрового контенту (інфографіки, мультимедійних презентацій, відео, логотипів, реклами та ін.), проєктів з подальшою усною презентацією сприяють не лише розвитку цифрових, але й мовних і м'яких навичок. Проте розвиток цифрової компетентності ІТ-дизайнерів є складним процесом, що вимагає системного підходу і сучасних методів навчання.

Ключові слова: цифрова компетентність; цифрова грамотність; ІТ-дизайн; ІТ-дизайнер; фахова англійська мова; цифровізація.

Вступ. Сьогодні світ зазнає цифрової трансформації, яка суттєво впливає на всі сфери суспільного життя (Герасимюк & Тарасюк, 2023: 3). Ці перетворення відображені в положеннях численних європейських та українських документів (Пришупа, 2023). Цифрова компетентність, що включає здатність і навички системного та логічного застосування інформаційних технологій, – це важлива складова професійної підготовки майбутніх ІТ-дизайнерів, від яких вимагається наявність глибоких знань у сфері цифрових технологій. Розвиток цифрової компетентності включає розуміння програмного забезпечення, опанування графічними інструментами та набуття навичок роботи з веб-технологіями, що є ключовими для їхньої успішної професійної діяльності у сучасному цифровому світі.

Розвиток цифрової компетентності надзвичайно важливий для майбутніх ІТ-дизайнерів в умовах сьогодення. Фахівці, які мають широкий спектр цифрових навичок, значно збільшують свої можливості при працевлаштуванні та кар'єрному зростанні, оскільки вони здатні працювати з різноманітними технологіями та платформами, що робить їх більш привабливими для потенційних роботодавців та клієнтів. Цифрові навички дозволяють ІТ-дизайнерам ефективно втілювати свої ідеї у життя за допомогою сучасних технологій, експериментувати з різними стилями, техніками та ефектами для створення унікальних та інноваційних дизайнів. Крім того, швидкі технологічні зміни в індустрії зобов'язують ІТ-дизайнерів постійно оновлювати свої знання та навички. Високий рівень сформованості цифрової компетентності сприяє легшій адаптації таких фахівців до нових тенденцій та вимог ринку, тому її розвиток повинен здійснюватися як під час навчання у закладі вищої освіти (зокрема при вивченні фахової англійської мови), так і впродовж усього життя. Вивчення цієї

дисципліни відіграє важливу роль у професійному розвитку майбутніх ІТ-дизайнерів, сприяючи їх професійному зростанню та успішній інтеграції у міжнародне професійне середовище.

Як свідчить аналіз вітчизняних та зарубіжних досліджень, питання розвитку цифрової компетентності майбутніх фахівців привертає значну увагу багатьох науковців у зв'язку з швидким прогресом цифрових технологій. Вивченню сутності поняття цифрової компетентності та її структури, ролі цифрової компетентності у професійній діяльності фахівців різних галузей та різних підходів до її оцінювання присвячено низку публікацій як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників, таких як G. Fallon, A. Ferrari, S. Livingstone, A. Martin, J. Sefton-Green, J. Stommel, Н. Арістова, Д. Вербівський, Г. Генсерук, Л. Герасимюк, І. Гребеник, О. Гриценчук, І. Іванюк, О. Жильцов, О. Захар, С. Карплюк, Л. Карташова, О. Красильнікова, О. Наливайко, О. Плужник, О. Полякова, Л. Тарасюк, Л. Ткаченко, О. Фонарюк, О. Хмельницька, Ж. Чернякова та інші. Проте, на даний момент, проблема формування цифрової компетентності майбутніх ІТ-дизайнерів залишається недостатньо дослідженою.

Мета статті – дослідити особливості формування цифрової компетентності майбутніх ІТ-дизайнерів у процесі професійної підготовки на заняттях з фахової англійської мови. Завдання статті включають: 1) проаналізувати поняття «цифрова компетентність ІТ-дизайнера» як складової професійної компетентності та визначити його складові компоненти; 2) обґрунтувати сучасні вимоги до формування цифрової компетентності здобувачів вищої освіти за ОПП «ІТ-дизайн» на основі аналізу наявної нормативної документації; 3) розробити завдання для занять з фахової англійської мови, що сприяють розвитку цифрової компетентності ІТ-дизайнерів.

Методи та методики дослідження. Під час дослідження проблеми розвитку цифрової компетентності майбутніх ІТ-дизайнерів, були використані такі методи: теоретичні (аналіз літератури з питань дослідження; аналіз європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.2 (2022), рамки цифрової компетентності громадян України (2023), освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн» стандарту вищої освіти України для ОПП «ІТ-дизайн» (2021), робочого плану, робочих програм та матеріалів; оцінка змісту навчальних матеріалів і ресурсів); *загальнонаукові* (систематизація і класифікація, аналіз і синтез, порівняння і узагальнення для формулювання висновків); *емпіричні* (вивчення найкращих практик для формулювання рекомендацій щодо розвитку цифрової компетентності, спостереження, спілкування з учасниками освітнього процесу). Дослідження охоплювало здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр» ОПП «ІТ-дизайн» Національного авіаційного університету. Усі методи були спрямовані на комплексне вивчення проблеми та розробку ефективних підходів до формування цифрової компетентності майбутніх ІТ-дизайнерів у процесі вивчення фахової англійської мови.

Результати. На основі аналізу науково-методичної літератури з проблеми формування цифрової компетентності та нормативних документів (європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.2 (2022), рамки цифрової компетентності громадян України (2023), освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн» (2021), що регулює підготовку майбутніх ІТ-дизайнерів у Національному авіаційному університеті), ми виокремили такі компетентності з переліку загальних (ЗК) та фахових компетентностей (ФК) ОПП «ІТ-дизайн», що можна віднести до цифрових або пов'язати з інформаційними технологіями, та продемонстрували як вони співвідносяться зі сферами цифрової компетентності (C0-C5) згідно Рамки цифрової компетентності громадян України (2023):

C0. Основи комп'ютерної грамотності: «здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну (ФК7)»;

C1. Інформаційна грамотність, уміння працювати з даними: «здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел (ЗК4)»;

C2. Створення цифрового контенту: «здатність розробляти конструкторсько-композиційне рішення об'єктів дизайну за допомогою комп'ютерних технологій та з урахуванням специфіки матеріалів (ЗК11)»; «здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну (ФК1)»; «здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну (ФК2)»; «здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну (ФК3)»; «здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності» (ФК4)»; «здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну (ФК7)»;

C3. Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві: «здатність фахово застосовувати інформаційні та комп'ютерні технології у створенні брендингу та логотипів (ФК13)»;

C5. Розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя: «здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт (ЗК6)» (Освітньо-професійна програма «ІТ-дизайн»..., 2021; Рамка цифрової компетентності громадян України, 2023).

Ці компетентності безпосередньо пов'язані з розробкою, проектуванням та використанням цифрових технологій у професійній діяльності ІТ-дизайнерів. Розвиток цих компетентностей відбувається під час організації освітньої діяльності у закладах вищої освіти під час лекційних та практичних занять або при самостійній роботі, зокрема при вивченні дисципліни «Фахова іноземна мова» (англійська).

Наведемо приклади завдань для здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр» ОПП «ІТ-дизайн», які ми використовували на заняттях з фахової англійської мови з метою розвитку цифрової компетентності.

Для інтенсифікації вивчення фахової термінології здобувачам пропонувалось об'єднатись у невеликі групи, скласти глосарій основних термінів ІТ-дизайну англійською мовою з відповідниками українською мовою та презентувати його у загальній групі у вигляді інфографіки або відеопрезентації. По-перше, таке завдання сприяло кращому засвоєнню фахової термінології, що є ключовим елементом їхньої фахової компетентності. Працюючи у невеликих групах, здобувачі розвивали навички командної роботи та ефективного спілкування, що є важливими аспектами сучасного робочого середовища. Виконання цього завдання сприяло розвитку вміння працювати з даними (пошук та обробка термінів для глосарію), здатності оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт (оцінка якості глосарію та його презентації), створювати цифровий контент, використовуючи спеціалізоване програмне забезпечення та інструменти для візуалізації інформації (створення інфографіки або відеопрезентації з урахуванням специфіки матеріалів, розробка структури та композиції інфографіки або відеопрезентації), здатності до комунікації та взаємодії у цифровому суспільстві (створення візуального представлення глосарію). Це завдання також стимулювало творчий підхід до подання матеріалу, що є важливим у сфері ІТ-дизайну, де візуальна складова відіграє вирішальну роль. Більш того, таке завдання не лише сприяло підвищенню рівня цифрової компетентності здобувачів, але й розвитку їхньої інформаційно-цифрової культури, що є необхідним для успішної кар'єри в галузі ІТ-дизайну. Працюючи у командах, здобувачі навчалися розподіляти обов'язки, працювати разом для досягнення спільної мети та спілкуватись між собою.

Іншим цікавим завданням було проведення аналізу та опису інтерфейсів вебсайтів або мобільних застосунків. Здобувачам пропонувалось обрати два вебсайти, порівняти їх та провести аналіз їхніх інтерфейсів, описуючи сильні та слабкі сторони з використанням фахової термінології з пройденого матеріалу та знань з дизайну інтерфейсів. Таке завдання сприяло не лише закріпленню теоретичних знань, але й практичному застосуванню концепцій, пов'язаних з дизайном інтерфейсів. Здобувачі мали можливість розвивати аналітичні навички та вміння критично оцінювати різні аспекти інтерфейсу, такі як навігація, колірна схема, доступність та зручність користування. Завдання з аналізу інтерфейсів вебсайтів допомагає майбутнім ІТ-дизайнерам розвивати комплексні цифрові компетентності, які включають технічні, аналітичні та комунікативні навички, необхідні для успішної кар'єри. Під час проведення аналізу інтерфейсів вебсайтів або мобільних застосунків, що включало порівняння, оцінку сильних та слабких сторін, а також опис із застосуванням фахової термінології, здобувачі навчалися працювати з даними при здійсненні пошуку та при обробці інформації щодо інтерфейсів вебсайтів або мобільних додатків, оцінювати якість цифрового контенту та створювати цифровий контент (опис композиційних рішень у дизайні інтерфейсів).

Ще одним із ефективних завдань для розвитку цифрової компетентності ІТ-дизайнерів було підготовка професійних презентацій англійською мовою на тему актуальних тенденцій у ІТ-дизайні, таких як «Responsive Design», «Dark Mode», «Minimalist Design», «Microinteractions», «Immersive Design», «Inclusive Design» з використанням різних презентаційних програм. Під час виконання цього завдання вони не лише ознайомились з новітніми трендами в сфері ІТ дизайну та вдосконалювали мовні навички, але й покращували уміння працювати з різними програмами для створення презентацій (Canva, PowerPoint, Prezi, Gamma, Genially) та іншими інструментами для графічного дизайну та анімації, що сприяло вдосконаленню технічних навичок. Крім того, для підготовки презентації здобувачі повинні були провести дослідження, аналізуючи інформацію з різних джерел, що сприяло розвитку їхніх аналітичних та дослідницьких здібностей, а також вміння критично оцінювати та систематизувати отримані дані.

Створення професійної презентації також вимагало креативного підходу до візуалізації інформації. Майбутні ІТ-дизайнери навчалися використовувати різні методи для привертання уваги аудиторії, такі як анімація, інфографіка та інтерактивні елементи. Підготовка та презентація

матеріалів англійською мовою сприяла розвитку навичок публічного виступу та ефективної комунікації, включаючи здатність чітко та структуровано викладати інформацію, використовувати візуальні засоби для підтримки своїх ідей та відповідати на питання аудиторії.

Таким чином, підготовка професійної презентації на тему актуальних тенденцій у ІТ-дизайні сприяла комплексному розвитку цифрової компетентності студентів, охоплюючи технічні, мовні, аналітичні, комунікативні та креативні навички.

Виконання практичного завдання з дизайну (міні-проекти у парах), яке передбачало створення ескізу-макету (wireframe) головної сторінки улюбленого вебсайту або мобільного застосунку англійською мовою з поясненням розміщення елементів та їх функцій, також було важливим для розвитку цифрової компетентності майбутніх ІТ дизайнерів. Це завдання сприяло покращенню навичок у структурованому та логічному плануванні інтерфейсів користувача, розумінню принципів юзабіліті та комунікації з майбутніми користувачами. Це дозволило відчувати на практиці, як потрібно організовувати елементи на сторінці для досягнення максимальної зручності та функціональності для користувачів. В процесі виконання завдання здобувачі навчалися користуватися важливими інструментами в арсеналі ІТ-дизайнера для створення макетів, такими як Figma, Sketch, Adobe XD або іншими. Майбутні ІТ-дизайнери повинні були не лише розмістити елементи на сторінці, але й пояснити їх призначення. Це сприяло розвитку здатності аналізувати потреби користувачів і аргументовано обґрунтовувати свої дизайнерські рішення. Крім того, виконання завдання англійською мовою сприяло розвитку навичок іншомовної комунікації, вмінню чітко та логічно подавати інформацію та розширенню словникового запасу.

Дискусія. У сучасних умовах цифрова компетентність є однією з головних аспектів розвитку громадян. Для ІТ-дизайнерів цифрові навички особливо важливі, оскільки вони є ключовими для професійної діяльності, кар'єрного зростання та професійного успіху. Вивчення цієї проблематики вимагає уточнення сутності поняття «цифрова компетентність ІТ-дизайнера». Але передусім дослідимо, як розглядається поняття «цифрова компетентність» у сучасних наукових доробках.

Наукові дослідження вказують, що цифрова компетентність складається з комплексу знань, умінь і навичок, необхідних для раціонального та етичного використання цифрових технологій і засобів у сучасному суспільстві (Герасимюк & Тарасюк, 2023: 3). У Рамці цифрової компетентності для громадян України цей термін визначається як «впевнене, критичне та відповідальне використання і взаємодія з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі в суспільному житті». Вона включає інформаційну грамотність, медіаграмотність, комунікацію, співпрацю, створення цифрового контенту (включно з програмуванням), безпеку (захист персональних даних та кібербезпеку), а також вміння розв'язувати проблеми та вивчати цифрові технології впродовж життя (Рамка цифрової компетентності громадян України, 2023).

У зарубіжних та вітчизняних дослідженнях для опису навичок (компетентностей) у галузі цифрових технологій в освітньому просторі зустрічаються різні терміни, зокрема: «цифрова компетентність» (*англ.* Digital competence), «цифрова грамотність» (*англ.* Digital literacy), «інформаційно-комунікаційна компетентність» (*англ.* Information and communication technology competence, ICT competence), «ІКТ-грамотність» (*англ.* ICT literacy), «медіакомпетентність» (*англ.* Media competence), «інформаційна та технологічна грамотність» (Information and technology literacy), «інформаційно-комунікаційно-технологічні навички» (*англ.* ICT Skills) тощо. Найчастіше поряд із поняттям «цифрова компетентність» вживають термін «цифрова грамотність», яка включає базові вміння працювати з сучасною технікою та ІКТ, включаючи навички використання текстових процесорів, пошукових систем, соціальних мереж тощо (Герасимюк & Тарасюк, 2023: 4).

Цифрова компетентність є більш широким поняттям порівняно з цифровою грамотністю і тому охоплює ширший спектр знань і навичок для застосування цифрових технологій у різних галузях, а також глибше розуміння і практичне використання цих технологій. Вона включає знання про функціонування цифрових технологій, вміння знаходити та аналізувати інформацію в мережі Інтернеті, ефективно використовувати електронні ресурси, соцмережі, створювати цифровий контент та здійснювати комунікацію в онлайн-середовищі. Основні складові цифрової компетентності включають інформаційну та медіаграмотність, онлайн-комунікацію, технічний і споживчий компоненти (Scott, n.d.: 9; Наливайко, 2018: 132). Крім того, цифрова компетентність охоплює розуміння принципів роботи технологій, здатність аналізувати й оцінювати інформацію, критично мислити щодо технологій та їхнього впливу на суспільство, а також забезпечувати кібербезпеку (Герасимюк & Тарасюк, 2023: 4). Зважаючи на свою інтегральну природу, цифрова компетентність включає технологічні, когнітивні та етичні елементи, інтегровані в контекст її існування (Tsankov & Damyanov, 2019: 6). Вона базується на логічному мисленні, високому рівні

володіння інформаційним менеджментом та цифровими технологіями. Це дає їм змогу ефективно, критично і безпечно вибирати та використовувати технології для задоволення професійних потреб та вирішення суспільно значущих професійних завдань на всіх етапах професійної діяльності (Замороз & Мазур, 2020: 181; Опалюк, 2022: 44).

Згідно з Г. Феллон, цифрова компетентність охоплює не лише навички користування пристроями та ПЗ, але й розуміння правового, етичного та цифрового аспектів безпеки (Falloon, 2020: 2458). Г. Генсерук трактує цифрову компетентність як складний комплексний феномен, що впливає на життєдіяльність людини в інформаційному суспільстві.

Оновлена версія Європейської рамки цифрової компетентності *DigComp 2.2* визначає п'ять частин або сфер цифрової компетентності: інформаційна грамотність та грамотна робота з даними (*англ. Information and data literacy*), комунікація та співпраця (*англ. Communication and collaboration*), створення цифрового контенту (*англ. Developing digital content*), безпека (*англ. Safety*) та вирішення проблем (*англ. Problem solving*) (Vuorikari et al., 2022).

В оновленій Рамці цифрової компетентності громадян України враховано новітні технології та виклики сьогодення, зокрема вплив інформаційної війни, пропаганди та кіберзагроз (Рамка цифрової компетентності громадян України, 2023). Сфери та компоненти цифрової компетентності в цій рамці корелюють з Європейською рамкою цифрової компетентності та включають *основи комп'ютерної грамотності* (використання комп'ютерних та мобільних пристроїв, системного ПЗ, застосунків та прикладного ПЗ, інтернету, онлайн застосунків та управління цифровою ідентичністю); *інформаційну грамотність, уміння працювати з даними* (перегляд, пошук і фільтрація даних, інформації та цифрового контенту; критичне оцінювання цифрового контенту; управління даними, інформацією та цифровим контентом); *створення цифрового контенту* (створення, редагування та інтеграція цифрового контенту, первинні навички програмування та творче використання цифрових технологій); *комунікацію та взаємодію у цифровому суспільстві* (комунікація, поширення та обмін даними, співпраця за допомогою цифрових технологій; відповідальність, правові та етичні норми та мережевий етикет); *безпеку в цифровому середовищі* (захист пристроїв, персональних даних, приватності, особистих прав споживача), *розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя* (вирішення технічних проблем, самооцінка рівня цифрової компетентності, професійний розвиток у цифровому середовищі) (Рамка цифрової компетентності громадян України, 2023).

Під «цифровою компетентністю IT-дизайнера» ми розуміємо готовність, здатність та відповідальність ефективно, критично та безпечно застосовувати інформаційні технології на всіх етапах професійної діяльності з метою комунікації, взаємодії, створення та інтеграції цифрового контенту. Цифрова компетентність IT-дизайнера охоплює інформаційну грамотність, медіаграмотність, онлайн-комунікацію та знання процесів взаємодії з користувачем і побудови інтерактивних елементів, технічні знання та навички у сфері розробки цифрового контенту, вміння використовувати спеціалізовані графічні інструменти для створення ефективних інтерфейсів та вебсайтів, креативне мислення і здатність до дизайну з урахуванням користувацьких потреб та сучасних тенденцій у дизайні, розуміння цифрової безпеки і захисту даних при розробці програмного забезпечення та веб-сайтів. Проте IT-дизайнер повинен не лише володіти технічними знаннями та навичками розробки цифрового контенту, але й бути здатним до творчого мислення та комунікації.

Враховуючи багатогранність цифрової компетентності, її розвиток у закладах вищої освіти потребує системного підходу та врахування різноманітних аспектів. На думку Г. Генсерук, ключовим компонентом у формуванні цифрової компетентності є передусім готовність майбутніх фахівців до освоєння та використання цифрових технологій» (Генсерук, 2019: 13).

Для ефективного формування цифрової компетентності майбутніх фахівців слід постійно оновлювати освітні програми з врахуванням останніх тенденцій у фаховій сфері та у сфері цифрових технологій для забезпечення актуальності та ефективності навчання; спрямувати навчання на практику з використанням завдань, які сприяють застосуванню теоретичних знань на практиці; активно впроваджувати електронні платформи, цифрові ресурси та середовища для інтерактивного та безперервного навчання; розвивати IT-інфраструктуру закладів вищої освіти (Герасимюк & Тарасюк, 2023: 5). Ці умови сприятимуть забезпеченню якісного та практичного навчання майбутніх фахівців із врахуванням сучасних цифрових викликів та створенню основи для підготовки висококваліфікованих фахівців, здатних ефективно працювати у сучасному цифровому середовищі.

Серед ефективних методів і форм, які сприяють розвитку цифрової компетентності, виділимо онлайн-сесії (лекції та практичні заняття на платформах Zoom та Google Meet, творчі проекти з використанням цифрових технологій, використання електронних освітніх курсів як форми неформальної освіти, організацію освітнього процесу через дистанційні платформи і мобільні додатки, тренінги, проблемно-пошуковий метод, презентації та інші інтерактивні методи (Хмельницька & Ткаченко, 2023: 91).

Ефективний засіб формування цифрової компетентності – це впровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освітній процес, що включає проблемний виклад навчального матеріалу, частково-пошукові методи, метод мозкового штурму, презентації, ігрові методи навчання, творчі завдання (проекти), та впровадження дистанційного навчання (Березнікова, 2024: 25). Особливо важливим є розробка індивідуалізованих методичних рекомендацій для здобувачів вищої освіти, що сприятиме їхній підготовці до комунікативної взаємодії у віртуальному просторі, компетентному діалогу з представниками різних культур та продовженню навчання протягом життя, що в результаті дозволить їм повністю реалізувати свій потенціал (Наливайко, 2018: 133).

О. Хмельницька та Л. Ткаченко підкреслюють, що інтерактивні, інформаційно-комп'ютерні, мультимедійні, хмарні технології та гейміфікація значно сприяють розвитку цифрової компетентності майбутніх фахівців (Хмельницька & Ткаченко, 2023: 91). Д. Вербоверхий та О. Олексюк зазначають, що засоби гейміфікації навчають здобувачів вищої освіти використовувати цифрові технології, аналізувати дані, отримані з різних кількох джерел, критично мислити, відстоювати власну точку зору, а також працювати з інформацією поданою у різних формах (Вербоверхий & Олексюк, 2023: 91).

Ефективним способом формування цифрової компетентності у здобувачів вищої освіти є залучення їх до створення навчального контенту у цифровому форматі та подальше представлення його в соціальних мережах, таких як Tiktok, Instagram, Facebook, Telegram та Viber (Арістова, 2023: 9).

Формування цифрової компетентності майбутніх фахівців значною мірою залежить від доступу до сучасних програм та інформаційних технологій. Однак, недостатнє фінансування багатьох закладів вищої освіти обмежує можливості оновлення інфраструктури та закупівлі необхідного обладнання для організації навчального процесу. Тому для ефективного розвитку цифрової компетентності здобувачів вищої освіти, заклади освіти мають зосередитися на оновленні освітніх програм з урахуванням сучасних тенденцій цифровізації, забезпеченні доступу до сучасних технологій, підвищенні кваліфікації викладачів у сфері цифрових технологій та мотивуванні студентів до освоєння цифрових знань і навичок (Герасимюк & Тарасюк, 2023: 5).

Висновки. Дослідження розкриває важливість розвитку цифрової компетентності майбутніх ІТ-дизайнерів на заняттях з фахової англійської мови під час професійної підготовки. Сформована цифрова компетентність має забезпечити ефективну професійну діяльність в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій. Використання спеціально розроблених завдань на заняттях з фахової англійської мови сприяє розвитку не лише мовних та цифрових навичок, але й soft skills, необхідних для професійного зростання ІТ-дизайнерів. Завдання, такі як аналіз інтерфейсів, підготовка презентацій з фахових тем, розробка цифрового контенту, проєктів та написання рекламних текстів, поєднують мовне навчання з практичними аспектами професії.

Таким чином, розвиток цифрової компетентності ІТ-дизайнерів у контексті вивчення фахової англійської мови є комплексним процесом, що потребує системного підходу та використання сучасних методів навчання. Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні нових інтерактивних методів навчання, розробку ефективних технологій і адаптацію освітніх програм до умов цифрового середовища, що швидко змінюються.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

Герасимюк, Л. С., & Тарасюк, Л. М. (2024). Формування цифрової компетентності як складова професійної підготовки майбутнього фахівця з документознавства. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»*, 3. 3-8. URL: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2023.3.1>

Пришупа, Ю.Ю. (2023). Трансформація мовної підготовки в закладах вищої технічної освіти. *Вісник НАУ. Серія: Педагогіка. Психологія*, 2(23). 89-95. <https://jrnl.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP>

Освітньо-професійна програма «ІТ-дизайн» за спеціальністю 022 «Дизайн» галузі знань 02 «Культура і мистецтво» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти (2021). URL: <http://fgsa.nau.edu.ua/wp-content/uploads/2023/05/022-opp-bak-it-dyzain-2021.pdf>

- Рамка цифрової компетентності громадян України. DigCompUA for Citizens 2.2 (2023). URL: https://osvita.diia.gov.ua/uploads/1/7451-ramka_cifrovoi_kompetentnosti.pdf
- Scott, C. (n.d.). The Futures of Learning 3: What kind of pedagogies for the 21st century? UNESCO Education Research and Foresight, Paris. [ERF Working Papers Series, no. 15]. URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002431/243126e.pdf>
- Stommel, J. (2014). Critical Digital Pedagogy: a definition. *Hybrid Pedagogy: digital journal of learning, teaching and technology*. Nov. 2014. [Online]. URL: <http://www.hybridpedagogy.com/journal/critical-digital-pedagogy-definition/>
- Наливайко, О. О. (2018). Формування інформаційно-цифрової компетентності як результат професійної підготовки студентів класичних університетів. *Педагогічний альманах*, 40. 129-134. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/pedalm_2018_40_21
- Tsankov, N., & Damyanov, I. (2019). The digital competence of future teachers: Self-assessment in the context of their development. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 13(12), 4-18. URL: <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i12.11068>
- Опалюк, Т. (2022). Цифрова компетентність як складова професійної компетентності студентів філологічних спеціальностей. *Освіта. Інноватика. Практика*, 10(8). 42-46. URL: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol10i8-005>
- Замороз, М., & Мазур, С. (2020). Цифрова компетентність: понятійно-термінологічний аналіз. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи: матеріали VI міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 12–13 листопада, 2020 року)*. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/16773>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5). 2449-2472.
- Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union, Luxembourg. 126 p. URL: <https://doi.org/10.2760/115376>
- Генсерук, Г. Р. (2019). Цифрова компетентність як одна із професійно значущих компетентностей майбутніх учителів. *Open educational e-environment of modern University*, 6. 8-16.
- Хмельницька, О., & Ткаченко, Л. (2021). Шляхи вдосконалення цифрової компетентності майбутніх педагогів під час організації освітнього процесу у закладі вищої освіти. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогічні науки*, 1. 89-94. URL: <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua/article/view/4176>
- Вербовецький, Д., & Олексюк, В. (2022). Використання середовища гейміфікації у процесі розвитку фахової цифрової компетентності бакалаврів інформатики. *Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи. Безпечне середовище для учнів та вчителів: виклики та практичні рішення: зб. матеріалів всеукр.наук.-практ. семінару (Київ, 3 березня 2022 р.)*. Інститут цифровізації освіти НАПН України. Київ, 2022. 5-8.
- Арістова, Н. (2023). Формування цифрової компетентності студентів філологічних спеціальностей: інтерактивні форми організації і методи навчання. *Освіта. Інноватика. Практика*, 11(6). 6-12. URL: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol11i6-001>
- Березнікова, Н.І. (2024). Використання цифрових інструментів в опануванні фахової іноземної мови. *Цифровізація вищої освіти та цифрова грамотність: матеріали всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації* (Львів, 29 січня 10 березня 2024 року). Львів – Торунь: Liha-Press. 23-26.

REFERENCES

- Herasymiuk, L. S., & Tarasiuk, L. M. (2024). Formuvannia tsyfrovoi kompetentnosti yak skladova profesiinoi pidgotovky maibutnoho fakhivtsia z dokumentoznavstva [Formation of digital competence as a component of the professional training of the future documentation specialist]. *Akademichni studii. Seriiia «Pedahohika»*, 3. 3-8. URL: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2023.3.1> [in Ukrainian].
- Pryshupa, Yu. Yu. (2023). Transformatsiia movnoi pidgotovky v zakladakh vyshchoi tekhnichnoi osvity [Transformation of language training in higher technical education institutions]. *Visnyk NAU. Seriiia: Pedahohika. Psykholohiia*, 2(23). 89-95. URL: <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/VisnykPP> [in Ukrainian].
- Osvitno-profesiina prohrama "IT-dyzain" za spetsialnistiu 022 "Dyzain" haluzi znan 02 «Kultura i mystetstvo» dlia pershoho (bakalavrskoho) rivnia vyshchoi osvity [Educational and professional program "IT design", specialty 022 "Design", field of knowledge 02 "Culture and Art" for the first (bachelor) level

of higher education] (2021). URL: <http://fgsa.nau.edu.ua/wp-content/uploads/2023/05/022-opp-bak-it-dyzain-2021.pdf> [in Ukrainian].

Ramka tsyfrovoy kompetentnosti hromadian Ukrainy. DigCompUA for Citizens 2.2 [Digital competence framework for Ukrainian citizens. DigCompUA for Citizens 2.2] (2023). URL: https://osvita.diia.gov.ua/uploads/1/7451-ramka_cifrovoy_kompetentnosti.pdf [in Ukrainian]

Scott, C. (n.d.). *The Futures of Learning 3: What kind of pedagogies for the 21st century?* UNESCO Education Research and Foresight, Paris. [ERF Working Papers Series, no. 15]. URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002431/243126e.pdf> [in English].

Stommel, J. (2014). Critical Digital Pedagogy: a definition. *Hybrid Pedagogy: a digital journal of learning, teaching and technology*. Nov. 2014. [Online]. URL: <http://www.hybridpedagogy.com/journal/critical-digital-pedagogy-definition/> [in English].

Nalyvaiko, O.O. (2018). Formuvannia informatsiino-tyfrovoy kompetentnosti yak rezultat profesiinoy pidhotovky studentiv klasychnykh universytetiv [Formation of information and digital competence as a result of professional training of students of classical universities]. *Pedagogical Almanac*, 40. 129-134 URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/pedalm_2018_40_21 [in Ukrainian].

Tsankov, N., & Damyanov, I. (2019). The digital competence of future teachers: Self-assessment in the context of their development. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 13(12), 4-18. URL: <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i12.11068> [in English].

Opaliuk T. (2022). Tsyfrova kompetentnist yak skladova profesiinoy kompetentnosti studentiv filolohichnykh spetsialnostei [Digital competence is one of the components of professional competence of students in philological specialties]. *Education. Innovation. Practice*, 10(8). 42-46. URL: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol10i8-005> [in Ukrainian].

Zamoroz, M., & Mazur, S. (2020). Tsyfrova kompetentnist: poniatiino-terminolohichni analiz [Digital competence: conceptual and terminological analysis]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia: dosvid, tendentsii, perspektyvy: materialy VI mizhnarodnoi naukovo-praktychnoy internet-konferentsii* (Ternopil, 12-13 November, 2020). Ternopil: TNPU im. V. Hnatiuka. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/16773> [in Ukrainian].

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449-2472 [in English].

Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union, Luxembourg. 126 p. URL: <https://doi.org/10.2760/115376> [in English].

Henseruk, H. R. (2019). Tsyfrova kompetentnist yak odna iz profesiino znachushchykh kompetentnostei maibutnykh uchyteliv [Digital competence as one of the professionally important competencies of future teachers]. *Open educational environment of modern University*, 6. 8-16 [in Ukrainian].

Khmelnyska, O., & Tkachenko, L. V. (2021). Shliakhy vdoskonalennia tsyfrovoy kompetentnosti maibutnykh pedahohiv pid chas orhanizatsii osvithnoho protsesu u zakladi vshchoi osvity [Ways of improving future teachers' digital competence while organizing the educational process at an establishment of higher education]. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Seriya: Pedahohichni nauky*, 1. 89-94. URL: <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua/article/view/4176> [in Ukrainian].

Verbovetskyi, D., & Oleksiuk, V. (2022). Vykorystannia seredovysycha heimyfikatsii u protsesi rozvytku fakhovoy tsyfrovoy kompetentnosti bakalavriv informatyky [Using the gamification environment in the process of developing the professional digital competence of bachelors of informatics]. *Tsyfrova kompetentnist suchasnoho vchytelia novoi ukrainskoi shkoly. Bezpechne seredovysyche dlia uchniv ta vchyteliv: vyklyky ta praktychni rishennia: zb. materialiv vseukr. nauk.-prakt. seminaru* (Kyiv, 3 March 2022). Instytut tsyfrovizatsii osvity NAPN Ukrainy. Kyiv, 5-8 [in Ukrainian].

Aristova, N. (2023). Formuvannia tsyfrovoy kompetentnosti studentiv filolohichnykh spetsialnostei: interaktyvni formy orhanizatsii i metody navchannia [Forming digital competence of students of philological specialties: interactive forms of organization and learning methods]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 11(6). 6-12. URL: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol11i6-001> [in Ukrainian].

Bereznikova, N.I. (2024). Vykorystannia tsyfrovyykh instrumentiv v opanuvanni fakhovoy inozemnoi movy [Use of digital tools in ESP learning]. *Tsyfrovizatsiia vshchoi osvity ta tsyfrova hramotnist: materialy vseukrainskoho naukovo-pedahohichnoho pidvyschennia kvalifikatsii* (Lviv, 29 January – 10 March 2024). Lviv – Torun: Liha-Press. 23-26. [in Ukrainian].

L. Konoplianyk

DEVELOPMENT OF IT DESIGNERS' DIGITAL COMPETENCE THROUGH ESP LEARNING

Abstract

The article deals with the problem of developing digital competence among students enrolled in the "IT Design" educational and professional program. The importance of integrating digital skills and English language knowledge for the professional training of future specialists is analyzed. The significance of digital competence as a key component of professional competence required for the successful professional activity of future IT designers is emphasized.

*The **purpose** of the article was to investigate the features of developing IT designers' digital competence in professional training at ESP classes. This involved the following tasks: substantiating the requirements for developing IT-designers' digital competence, clarifying the content and components of the digital competence of IT designers based on the analysis of available documents and developing tasks aimed at enhancing the digital competence of these specialists. The study used theoretical, general scientific, empirical **methods** and involved the undergraduates majoring in "IT Design" educational and professional program at the National Aviation University.*

***Results.** Based on the analysis of scientific and methodological literature as well as normative documents (e.g. Educational and professional program "IT Design" (2021), DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens (2022), Framework of Digital Competence for Citizens of Ukraine (2023)), the concept of "IT designers' digital competence" was clarified, and a list of its components was identified. The study examined the process of developing digital competence when learning ESP, defined digital skills developed during ESP classes, and provided examples of tasks designed to enhance these skills.*

*In **conclusion**, it is important to highlight the importance of enhancing the digital skills of future IT designers while learning ESP in professional training, since acquiring digital skills will ensure the effectiveness of the professional activities of these specialists in the context of rapid technological development. Specially designed tasks, including interface analysis, mini-projects, and the creation of digital content (such as infographics, presentations, videos, etc.) enhance not only digital skills but also language proficiency and soft skills. Nonetheless, advancing IT designers' digital competence is a multifaceted process that requires a systematic approach and modern teaching methods.*

***Key words:** digital competence; digital literacy; IT design; IT designer; ESP; digitalization.*