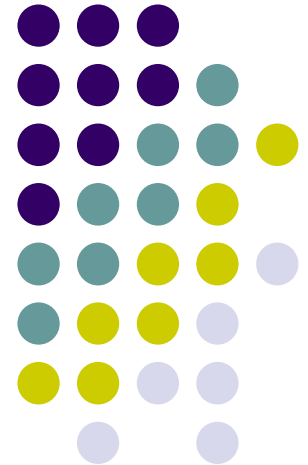


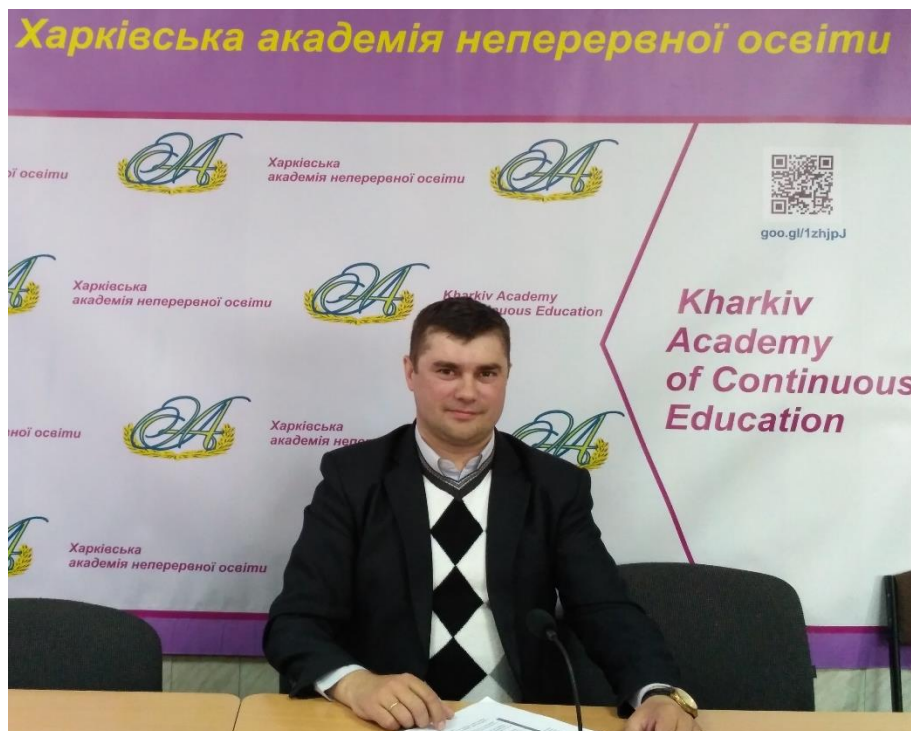


Цифровізація освіти – вимога часу





**Китиченко Сергій
Олександрович** – старший
викладач кафедри соціально-
гуманітарної освіти
вул. Світла, 41 (каб.29)

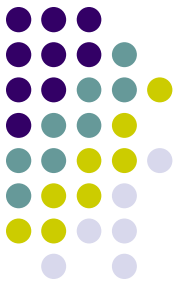


**моб.: (068)080-55-10;
(050)051-21-77 (Viber)**



**Е-мейл:
sakitichenko@gmail.com**



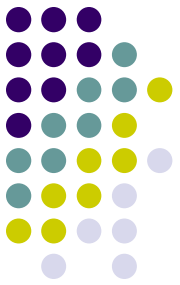


Шановні колеги!

Розглянемо такі питання:

- діджиталізація освітнього простору як пріоритетний напрям розвитку освіти;
- характеристики цифрової трансформації освітнього простору в умовах відкритої освіти: безперервність, доступність, особистісне спрямування;
- формування цифрової компетентності керівника та вчителя

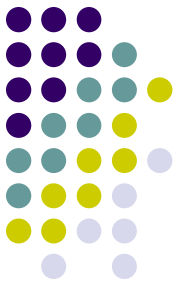
«Цифрова економіка» оперує аналогічними із традиційною економікою сутностями, такими як капітал, ресурси, люди



Рушійною силою цифрової економіки є людський капітал (**human capital**) – тобто знання, таланти, навички, уміння, досвід, інтелект людей.

Стрімке розповсюдження «цифрових» технологій робить цифрові навички громадян ключовими серед інших навичок. Так, «цифровізація» та кроссплатформовість у даний час є головними трендами на загальному ринку праці. Іншими словами, уміння працювати із «цифровими» технологіями поступово стає постійним та необхідним для більшості спеціалізацій, тобто наскрізним або кроссплатформовим.



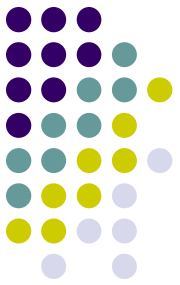


Кількість робочих місць в Україні, що вимагають принаймні базового розуміння інформаційних та комунікаційних технологій, стрімко збільшується. Через відсутність точної статистики важко оцінити це зростання протягом останнього десятиліття, однак об'єктивна реальність свідчить, що вміння користуватися «цифровими» технологіями стає основною вимогою до персоналу.

Унікальність інформаційно-цифрової компетентності полягає в тому, що завдяки їй громадяни можуть більш ефективніше набувати компетенцій в багатьох інших сферах (наприклад, вивчати мови, предмети, професії і т. ін.).

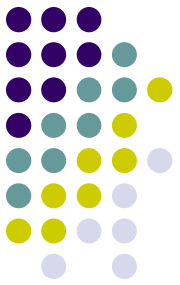
Україна має просуватися вперед із сучасною національною програмою навчання загальним та професійним цифровим компетенціям та навичкам як ключовим компонентам «цифрової» економіки.

Digital Quotient



За аналогією з IQ або EQ, які використовуються для вимірювання рівня загального та емоційного інтелекту, навички щодо «цифрових» технологій — це DQ (**Digital Quotient**), тобто «цифровий» інтелект.





DQ містить 3 рівні:

- «цифрове» громадянство, тобто використання цифрових технологій у повсякденному житті, для взаємодії один з одним, спілкування, перегляду цифрового контенту і т. д;
- «цифрова» творчість, тобто використання цифрових технологій для створення контенту, медіа, застосувань тощо;
- «цифрове підприємництво», тобто використання цифрових технологій для бізнесу, професійної діяльності і т. ін.

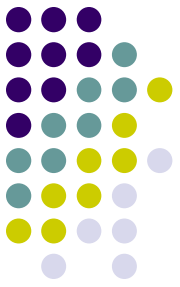
Підхід ЄС до розвитку «цифрових» навичок, «цифрової» грамотності



«Цифрова» грамотність (або «цифрова» компетентність) визнана ЄС однією з 8 ключових компетенцій для повноцінного життя та діяльності. 2016 року ЄС представив фреймворк Digital Competence (DigComp 2.0), що складається з основних 5 блоків компетенцій та усього 21 компетенції, що до них входять



Розглянемо компоненти DigComp 2.0



Інформаційна грамотність та грамотність щодо роботи з даними

- Уміння шукати, фільтрувати дані, інформацію та цифровий контент.
- Уміння оцінювати дані, інформацію та цифровий контент.
- Уміння використовувати та управляти даними, інформацією та цифровим контентом.



Комунікація та взаємодія



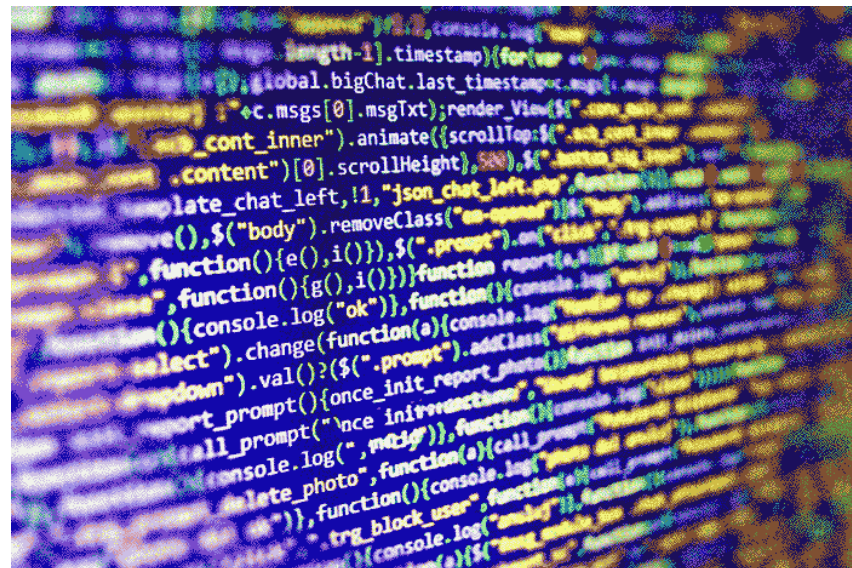
- Уміння спілкуватися через використання цифрових технологій.
- Уміння ділитися інформацією завдяки використанню цифрових технологій.
- Уміння контактувати із суспільством, користуватися державними та приватними послугами завдяки використанню цифрових технологій.
- Уміння взаємодіяти завдяки використанню цифрових технологій.
- Знання «нетикету» (від англ. network та etiquette), тобто володіння правилами поведінки та етикету в цифровому середовищі.
- Управління цифровою ідентичністю, тобто вміння створювати та управляти аккаунтами



Цифровий контент



- Створення цифрового контенту.
- Уміння змінювати, покращувати, використовувати цифровий контент задля створення нового контенту.
- Обізнаність щодо авторських прав та політики ліцензування відносно даних, інформації та цифрового контенту.
- Програмування, тобто вміння писати програмний код.

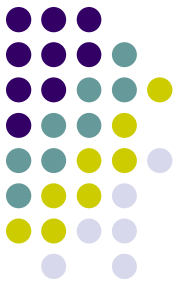


Безпека



- Уміння захистити пристрої та контент, знання заходів безпеки, розуміння ризиків та загроз.
- Захист персональних даних та приватності.
- Охорона здоров'я, тобто знання та навички для збереження свого здоров'я та інших з точки зору як екології використання цифрових технологій, так і ризиків, загроз безпеці громадян.
- Захист навколишнього середовища, тобто розуміння впливу цифрових технологій на екологію, навколишнє середовище, з точки зору їх утилізації, а також їх використання, що може нанести шкоду, наприклад, об'єктам критичної інфраструктури і т.д.

Вирішення проблем



- Уміння вирішувати технічні проблеми, що виникають із комп'ютерною технікою, програмним забезпеченням, мережами і т.д.
- Уміння визначати потреби та знаходити відповідні технічні рішення, або кастимізувати цифрові технології до власних потреб.
- Креативне користування, або вміння завдяки цифровим технологіям створювати знання, процеси та продукти, індивідуально або колективно, з метою вирішення повсякденних життєвих та професійних проблем і т.д.
- Уміння самостійно визначати потребу в отриманні додаткових нових цифрових навичок.

DigComp 2.1: Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use



Нині у сфері освітніх стандартів найсучаснішим стратегічним документом, розробленим європейською спільнотою, є Рамка цифрової компетентності для громадян, яка визначає основні складові цифрової компетентності у п'яти сферах



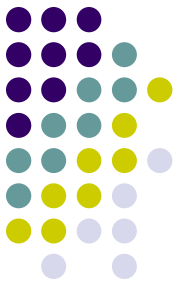


Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)



Концептуальна еталонна модель цифрової компетентності педагога, розроблена дослідницьким центром Європейської Комісії у 2017 році, орієнтована на фахівців усіх рівнів освіти, починаючи з раннього дитинства до вищої освіти та освіти дорослих, включаючи загальноосвітню та професійну підготовку, навчання осіб з особливими потребами та неформальне навчання.





У моделі чітко визначено 22 складові у шести сферах цифрової компетентності педагога:

- професійне залучення (використання засобів цифрових технологій для спілкування, співпраці та професійного розвитку);
- цифрові ресурси (пошук, створення та поширення цифрових ресурсів);
- навчання та викладання (управління та організація використання засобів цифрових технологій у навчанні);
- оцінювання (використання засобів цифрових технологій і стратегій для вдосконалення цифрового оцінювання);
- розширення можливостей тих, хто навчається (упровадження цифрових технологій для вдосконалення інклюзивної, індивідуальної освіти та активного залучення учнів та студентів);
- сприяння цифровій компетентності учнів (забезпечення можливостей креативного та відповідального використання цифрових технологій для роботи з інформацією, комунікації, створення контенту та розв'язування проблем).

Пропоную ознайомитись з еталонною моделлю цифрової компетентності педагога



Професійні компетентності вчителя

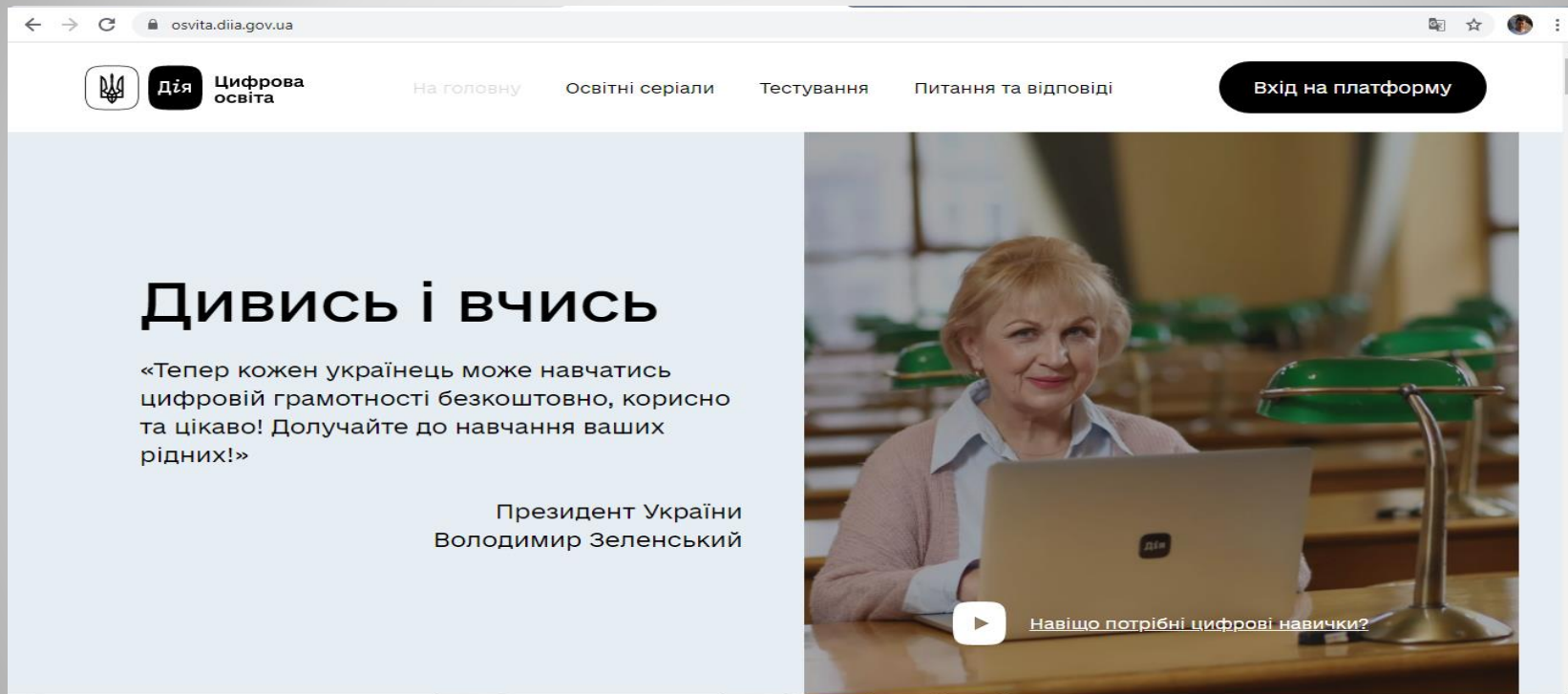
Педагогічні компетентності вчителя

Компетентності учня



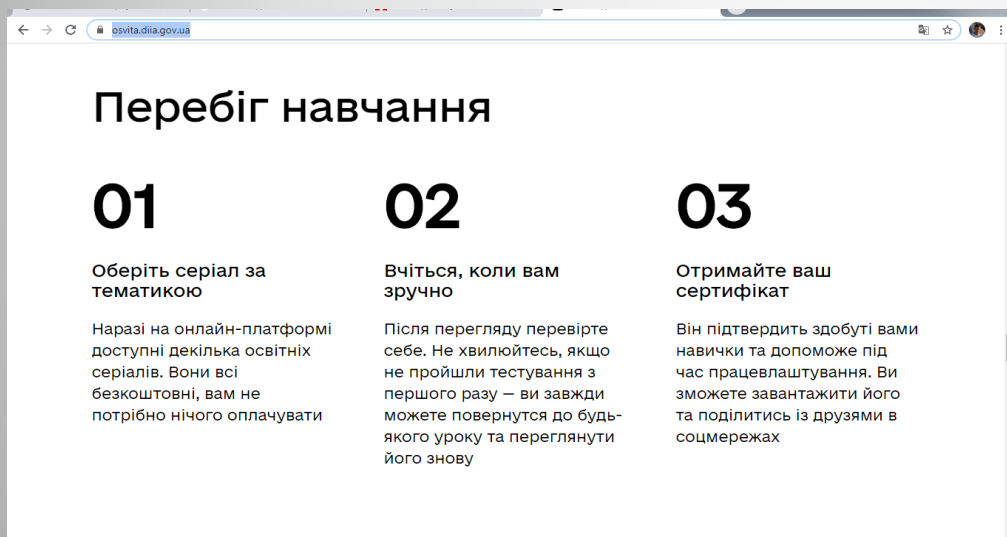


Міністерство цифрової трансформації України запустило національну онлайн-платформу з цифрової грамотності



Відповідно до Програми діяльності Кабінету Міністрів України, затвердженої постановою Кабінету Міністрів України від 29 вересня 2019 року № 849, Міністерство цифрової трансформації, зокрема, має забезпечити виконання цілі: «Українець, який хоче мати цифрові навички, може їх вільно набути».

На онлайн-платформі кожен громадянин зможе безкоштовно опанувати цифрові навички, адже обрано сучасний формат навчання – освітні серіали за участю експертів та українських зірок.



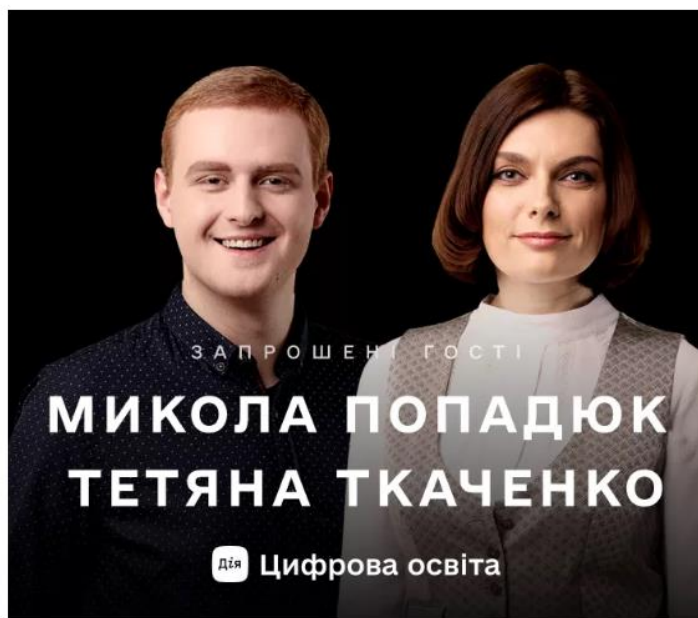
- На платформі вже доступні освітні серіали: базовий серіал із цифрової грамотності, цифрова грамотність для вчителів і освітній серіал для батьків «Онлайн-безпека для дітей».
- Протягом 2020 року з'являтимуться нові освітні серіали.

<https://osvita.diia.gov.ua/>

Освітні серіали

З цифровими навичками ви зможете ефективно та безпечно застосовувати технології в роботі та навчанні, для професійного та особистісного розвитку.

[Всі](#)[Для новачків](#)[Для батьків](#)[Для вчителів](#)[Для держслужбовців](#)[Для школярів](#)[Для підлітків](#)[COVID-19](#)[Для бізнесу і стартапів](#)[Для майбутніх тренерів з цифрової освіти](#)[Для школярів і підлітків](#)[Для активних громадян](#)[Для майбутніх діджитал джедаїв](#)[Вибори](#)



Для вчителів

Цифрові навички для вчителів

Якщо ви — вчитель, то цей серіал саме для вас. Ви навчитеся застосовувати онлайн-інструменти, щоб навчальний процес став більш захопливим і ефективним. Однак спочатку рекомендуємо переглянути освітній серіал «Базові цифрові навички»

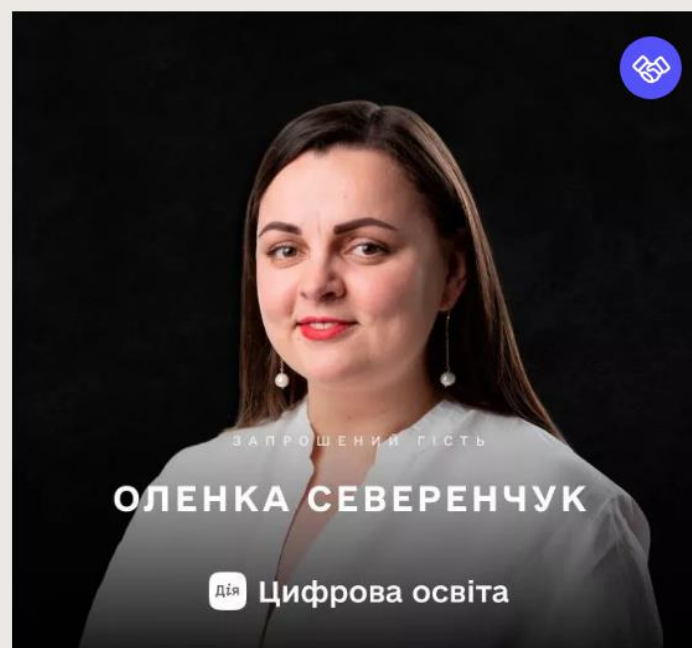
Розпочати навчання

Для вчителів

Оглядний освітній серіал «Карантин: онлайн-сервіси для вчителів»

Це оперативна відповідь на світовий виклик, зумовлений поширенням коронавірусу. Ініціатива Міністерства цифрової трансформації України за підтримки Фонду Ріната Ахметова

Розпочати навчання

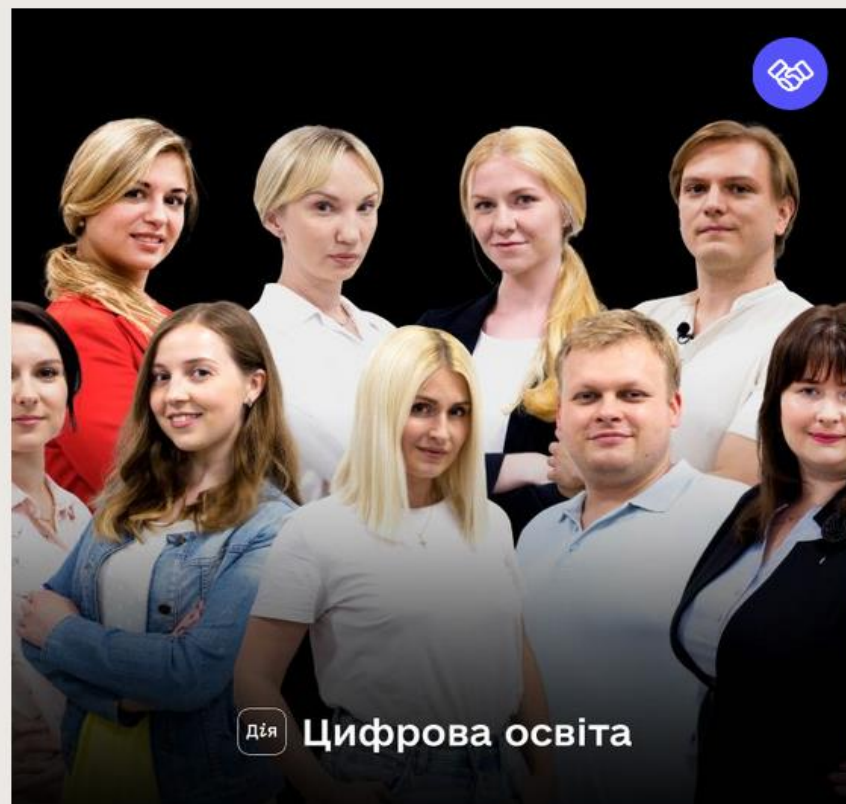


Для вчителів

Інтерактивне навчання: інструменти та технології для цікавих уроків

Оглядовий освітній серіал про інновації
в навчанні. Ініціатива Міністерства
цифрової трансформації за підтримки
АСБІС-Україна, Apple, Logitech, Prestigio
Solutions, Microsoft та Ліко-Школи

Розпочати навчання



Цифрограм

Національний тест на цифрову грамотність.
Після складання тесту ви отримаєте сертифікат,
що підтверджує ваші знання та навички.

🕒 ~ 30-40 хв

Авторизуватись та розпочати тестування

Цифрограм — це можливість перевірити цифрову грамотність будь-якому громадянину. Бета-версія Цифрограму пропонує дати відповідь на 90 запитань. Завдання тесту систематизовані за сферами знань європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.1., адаптованої українськими експертами.

Наш веб-сайт використовує cookies для того, щоб зробити перегляд сайту кращим для Вас.
Користуючись нашим сайтом Ви погоджуєтесь на використання cookies. [Більше про Cookies](#)

Прийняти



Тест на визначення цифрової грамотності

Детальніше про методологію створення Цифрограму

У тесті використовуються технології стандартизованого тестування. Закладено критеріально-орієнтований тип вимірювання. Регламентовано процедуру проведення тестування, уніфіковано інструкції, а також засоби реєстрації результатів, їх обробки та збереження.

За основу даного інструменту було взято Рамку цифрових компетентностей для громадян України, яку за результатами досліджень у відповідній сфері було створено українськими експертами на основі європейської концептуально-еталонної Рамки цифрових компетентностей для громадян ЄС (DigComp 2.1.).



Після складання тесту кожен учасник тестування отримує електронний сертифікат, який засвідчує загальний рівень цифрової грамотності, загальну кількість набраних балів, а також кількість балів по кожній сфері компетентностей.

Враховуючи комплексність тесту, експерти розглядають даний варіант як пілотну версію, яка буде надалі вдосконалюватись.

Цифрограм

Цей електронний сертифікат засвідчує, що
Іонан Валерія
пройшов/ла тестування на національній онлайн-платформі Дія.Цифрова освіта.

Рівень цифрової грамотності
Високий C1

Загальна кількість балів
99/111

Сфери компетентностей	Рівень	Бали
Основи комп'ютерної грамотності	Високий C2	15/15
Інформаційна грамотність, уміння працювати з даними	Високий C2	15/15
Створення цифрового контенту	Високий C2	19/21
Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві	Високий C2	14/15
Безпека в цифровому середовищі	Високий C1	20/24
Розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя	Високий C1	16/21

02 листопада 2020

Цифрограм – це національний тест з цифрової грамотності, систематизований за сферами знань європейської рамки цифрових компетентностей DigComp 2.1 для громадян