

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВИХ НАВИЧОК У ДІТЕЙ

Сухіх Аліса Сергіївна

кандидат педагогічних наук,

старший науковий співробітник

Інституту інформаційних технологій

і засобів навчання НАПН України, м. Київ

alisam@ukr.net

Освіта у цифрову епоху зазнає значних модифікацій та змін. Небачені раніше можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) стають нормою для сучасних дітей та молоді. Наразі, невід’ємною частиною комплексної системи освіти є набуття та розвиток цифрових навичок.

Згідно даних аналітичних компаній, [6, 7, 9] більшість професій майбутнього потребуватимуть вільного володіння цифровими навичками (рис. 1).

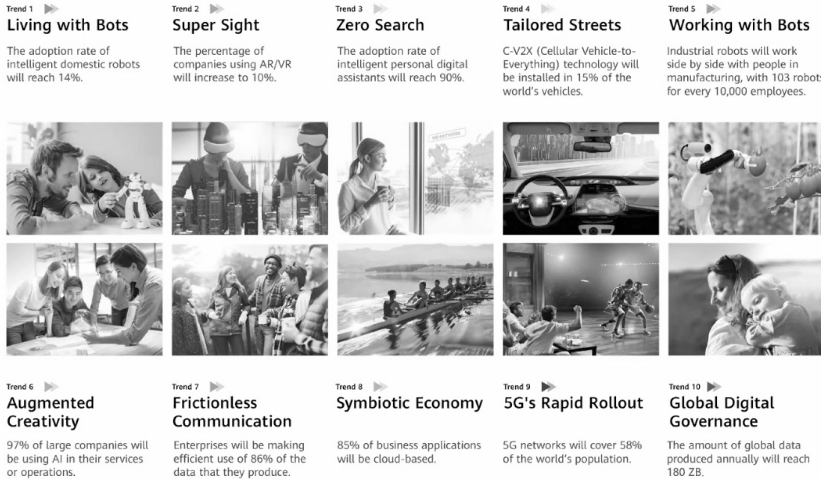


Рис. 1. Професії майбутнього [6].

Згідно результатів дослідження [3] з визначення рівня володіння цифровими навичками (інформаційні, комунікаційні, вирішення проблем, програмного забезпечення) населення України, 37,9 % опитаних у віці 18–70 років мають зазначені навички на рівні нижче базового, а 15,1 % взагалі не володіють ними. Статистичні дані опитування молодого покоління

представлено на рис. 2.

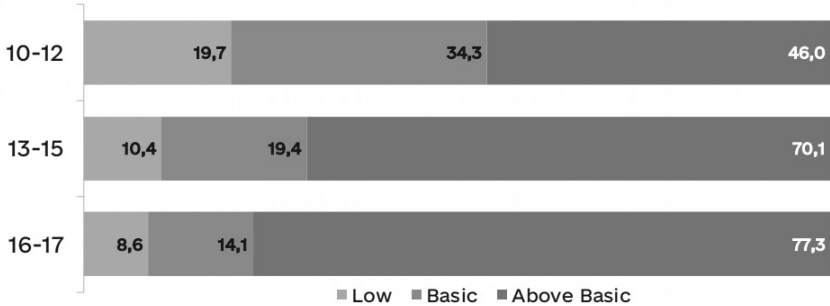


Рис. 2. Результати дослідження з визначення рівня володіння цифровими навичками молоді [3].

Дані експериментального дослідження, проведеного Міністерством цифрової трансформації України, свідчать про досить високий рівень володіння цифровими навичками на відміну від старшого покоління.

Зазначені результати пов'язані з широким впровадженням ІКТ в усі сфери життя сучасної людини. Діти з раннього віку використовують різноманітні гаджети і набувають досвід в оволодінні інформаційними та цифровими технологіями. Тому, представникам покоління Z та Альфа легше адаптуватися до вимог сьогодення. Однак, діти знаходяться в зоні ризику: оманливі пропозиції, кібербулінг, сектинг та кібергрумінг, залежність від гаджетів тощо. Іноді вони переймають негативні моделі поведінки, які позначаються на їх взаєминах з іншими (батьками, друзями, вчителями). У Звіті про вплив цифрового інтелекту [5] зазначено, що 56 % 8–12-річних дітей піддаються атакам у віртуальному світі та в 1,3 рази частіше піддаються атакам діти у країнах з низьким рівнем впровадження ІКТ.

Виникає необхідність змалечку навчати дітей: свідомо використовувати ІКТ у навчанні та дозвіллі, розуміти їх переваги, недоліки, можливості та загрози. Концептуальні засади та основні принципи політики у сфері цифровізації України викладені у документі «Цифрова адженда України – 2020 («Цифровий порядок денний» – 2020)» [2]. Інструментом для підвищення рівня компетентності громадян у галузі цифрових технологій у сфері освіти, підготовки та підвищення кваліфікації, ринку праці є Рамка цифрової компетентності (DigComp) [1, 4].

Для побудови загальноєвропейського показника «цифрові навички» запропоновано досить новий термін – «Digital Intelligence (DQ)» за аналогією з IQ та EQ. Нова форма інтелекту – це набір технічних, когнітивних, та соціально-емоційних компетенцій, які ґрунтуються на загальнолюдських моральних цінностях і дозволяють людям приймати виклики сучасності та використовувати можливості цифрового життя. На рис. 3 представлено

рамку DQ, яка має три рівні (цифрове громадянство; цифрова креативність, цифрове підприємництво), вісім областей (Digital-особистість; управління часом; протистояння кібер-ризикам; кібербезпека; критичне мислення; комунікація; цифрова грамотність; цифрові сліди) та 24 компетенції, що складаються зі знань, умінь, поглядів та цінностей [8].

| | Digital Identity | Digital Use | Digital Safety | Digital Security | Digital Emotional Intelligence | Digital Communication | Digital Literacy | Digital Rights |
|-------------------------|------------------------------------|---------------------------------|--|--|-------------------------------------|--|---|---|
| Digital Citizenship | 1 Digital Citizen Identity | 2 Balanced Use of Technology | 3 Behavioural Cyber-Risk Management | 4 Personal Cyber Security Management | 5 Digital Empathy | 6 Digital Footprint Management | 7 Media and Information Literacy | 8 Privacy Management |
| Digital Creativity | 9 Digital Co-Creator Identity | 10 Healthy Use of Technology | 11 Content Cyber-Risk Management | 12 Network Security Management | 13 Self-Awareness and Management | 14 Online Communication and Collaboration | 15 Content Creation and Computational Literacy | 16 Intellectual Property Rights Management |
| Digital Competitiveness | 17 Digital Changemaker Identity | 18 Civic Use of Technology | 19 Commercial and Community Cyber-Risk Management | 20 Organisational Cyber Security Management | 21 Relationship Management | 22 Public and Mass Communication | 23 Data and AI Literacy | 24 Participatory Rights Management |

Рис. 3. Цифровий інтелект (DQ) [8]

Цифрові навички мають стати основою навчання сучасних дітей, які вже повністю занурені в цифровий світ. Батьки, вчителі та інші суб'єкти навчальної діяльності можуть допомогти їм здобути нові знання, уміння та навички задля створення психологічно комфортних та безпечних умов навчання та праці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Рамка цифрової компетентності: Інструмент для підвищення рівня компетентності громадян у галузі цифрових технологій, (2020). Mode of access: <http://iitlt.gov.ua/upload/medialibrary/4e9/4e98178912cf9558aac84b388fd9da39.pdf>
2. Цифрова адженда України – 2020 («Цифровий порядок денний» – 2020), (2016). Mode of access: <https://uccf.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>
3. Цифрова грамотність населення України, (2019). Mode of access: https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/585-cifrova_gramotnist_naselenna_ukraini_2019_compressed.pdf
4. DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model, (2016). Mode of access: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eurscientific-and-technical-research-reports/digcomp-20-digital-competence-framework-citizensupdate-phase-1-conceptual-reference-model>
5. Outsmart the Cyber-Pandemic, (2020). Mode of access: https://www.dqinstitute.org/2018DQ_Impact_Report
6. Touching An Intelligent World, (2019). Mode of access: https://www.huawei.com/minisite/giv/Files/whitepaper_en_2019.pdf
7. Technology in 2025: Prepare For The Fourth Industrial Revolution, (2017). Mode of access: <https://www.pluralsight.com/blog/career/tech-in-2025>
8. What is the DQ Framework? Global Standards for Digital Literacy, Skills, and Readiness, (2019). Mode of access: <https://www.dqinstitute.org/dq-framework/>
9. 25 Trends for 2025, (2015). Mode of access: <https://jimcarroll.com/wp-content/uploads/2015/01/25-Trends-for-2025.pdf>