

## **ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ВЧИТЕЛЯ ВЕЛИКОЇ БРИТАНІЇ: НАВЧАЛЬНІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

**Ключові слова:** цифрова компетентність вчителя, навчальні інструменти, Велика Британія, зарубіжний досвід

Формування освітньої політики європейських країн спирається на основні пріоритети задекларовані в настановах Європейського Союзу, перспективних планах розвитку економіки країни, ураховуючи необхідну кількість спеціалістів відповідних професій, які мають зробити країну конкурентоспроможною, вивести її на більш високий соціально-економічний рівень.

Цифрова програма для Європи (Digital Agenda for Europe) є однією із семи головних ініціатив стратегії Європейської Комісії "Європа 2020". У програмі визначено ключову роль інформаційно-комунікаційних технологій, використання яких мають сприяти у досягненні поставлених цілей – створення цифрової економіки. Стратегія єдиного цифрового ринку побудована на виконанні трьох основних умов: забезпеченні кращого доступу споживачів і підприємств до цифрових товарів та послуг по всій Європі; створенні належних умов для підтримки, удосконалення цифрових мереж і послуг; максимізації зростання потенціалу цифрової економіки[1].

Продовжуючи подальший розвиток країн у цьому напрямі, а також зважаючи на те, що одна з ключових ролей у цьому процесі надається освіті, у 2018 році було розроблено *План дій з цифрового навчання* (The Action plan on Digital Learning) [2] з метою модернізації освіти та навчання, забезпечення фінансуванням наукових досліджень та інновацій, підтримки і впровадження цифрових технологій у навчальний процес, оцінювання прогресу і рівня цифровізації шкіл.

Освітня політика Великої Британії формується зважаючи на основні напрями окреслені у зазначених документах, а також відповідно економічним перспективним планам розвитку країни, який значно орієнтований на сучасні цифрові технології. У 2017 році була прийнята Цифрова стратегія Великої Британії 2017 (UK Digital Strategy 2017) [3] спрямована на розвиток цифрової конкурентоспроможної економіки країни, яка потребує відповідно підготовлених спеціалістів у різних сферах економіки з високим рівнем ІК-компетентності

Відповідно до поставлених цілей Цифрової стратегії Великої Британії 2017(UK Digital Strategy 2017) у 2018 році було розроблено і впроваджується Освітня технологічна стратегія (EdTech strategy), яка сприяє і підтримує створення та оновлення різноманітних програм, онлайн сервісів, продуктів та інструментів, які використовуються у різних ланках системи освіти. [4]

Освітнями країни, викладачами практиками, урядовцями було проведено дослідження і аналіз вже існуючих пропозицій з боку компаній-постачальників освітніх послуг та їх продукції. З величезної кількості перевірених і протестованих навчальних інструментів виділено декілька, які рекомендовані для використання у професійній діяльності освітян Великої Британії. Одними з найбільш популярних можна зазначити такі як:

**Twinkl** (<https://www.twinkl.co.uk>) - освітня видавнича компанія з інноваційними напрямками роботи, об'єднує освітян різних континентів (Велика Британія, США, Австралія). На сайті компанії розміщені плани уроків, навчальні інструменти, інтерактивні навчальні ігри з використанням комп'ютерів, планшетів і смартфонів. Є можливість використання безкоштовних навчальних ресурсів, створивши безкоштовний обліковий запис.

**Nearpod** (<https://nearpod.com>) – навчання через мобільні пристрої. На сайті розміщені інтерактивні уроки, розроблені фахівцями з різних предметів для всіх рівнів середньої освіти. Nearpod дозволяє вчителям імпортувати уроки з будь-якого типу файлів, додаючи

інтерактивні елементи, веб-посилання або фрагменти відео, після чого синхронізувати підготовлений матеріал з пристроями учнів, одночасно відправляючи урок кожному з них, контролюючи весь навчальний процес протягом усього уроку.

**Kahoot!** (<https://kahoot.com>) - платформа для навчання на основі ігор, одна з найшвидше зростаючих світових навчальних брендів з більш ніж 40 мільйонами щомісячних активних користувачів у 180 країнах. Користувачі, учні різного віку можуть легко створювати, завантажувати, обмінюватися навчальними іграми з будь-якої теми, будь-якою мовою, на будь-якому пристрої. Безкоштовна платформа Kahoot! надає можливість вчителям самостійно і професійно створювати навчальні ігри, заохочуючи і мотивуючи учнів до командної співпраці, досягнення своїх навчальних цілей, підвищення рівня цифрової грамотності, зацікавленості в освоєнні наданого матеріалу та його спільному обговоренні.

**Buncee** (<https://www.edu.buncee.com/about>) – інструмент, який сприяє впровадженню концепції 4С впродовж навчального процесу, розвиваючи критичне мислення, спілкування, співпрацю і творчість. Buncee дає можливість зробити спільний графічний дизайн, записувати аудіо та відео, використовувати YouTube і Pixabay тощо.

Учні віком від шести до семи років використовують Buncee для створення мультимедійних презентацій, демонструючи засвоєння навчального матеріалу, критичне мислення і творчий підхід. Вчителі інтегрують Buncee як інструмент для індивідуалізованого, диференційованого навчання, вивчення мов, спеціальної освіти, а також уроків і проєктів з будь-якого предмету.

**Matific** (<https://www.matific.com/ua/uk/home>) - збірник математичних онлайн-вправ, за допомогою яких учні навчаються розв'язувати задачі та критично мислити, використовуються ігрові принципи. Крім цього, розміщені й більш звичні інструменти такі як: робочі аркуші, плани уроків, звітність у реальному часі. Весь контент Matific узгоджено з навчальною програмою або підручником, його можна переглядати, визначати завдання для класної або домашньої роботи. Ресурс має україномовну версію, рекомендований Міністерством освіти і науки України.

**Wakelet** (<https://wakelet.com>) - платформа дозволяє швидко організувати та обмінюватися контентом зі своїми учнями, надавати завдання і формувати портфоліо. Надається можливість започаткувати інтерактивні колекції, створювати свою цифрову розповідь, використовуючи відео, повідомлення соціальних медіа, доповнюючи статтями, подкастами, зображенням, нотатками та інше. Користувач може змінювати макети, реорганізувати вміст і робити оновлення в будь-який час, що значно допомагає у плануванні і поширенні інформації.

**Education City** (<https://www.educationcity.com>) - один з провідних ресурсів онлайн навчання, викладання та оцінювання, започаткований у 1999 році, має користувачів у більш ніж 70 країнах світу. Спрямований на дітей віком від 3 до 12 років. Інтерактивні освітні ресурси Education City охоплюють англійську мову, математику, природничі науки, обчислювальну техніку, французьку, іспанську та англійську як додаткову мову. Пропонуючи різноманітні типи контенту, ресурс підходить для груп, класів, а також персоналізованого навчання. Він може використовуватися в будь-який час і в будь-якому місці на різних пристроях, включаючи інтерактивні дошки, ноутбуки і мобільні пристрої, а також включає в себе багато функцій, які заощаджують час для вчителя. Як ресурс, що базується на навчальному плані, Education City відображається у навчальних програмах Великої Британії.

Крім цього як інструмент використовується віртуальне середовище Khan Academy, а також YouTube, Twitter, Skype Classroom, Google Apps тощо.

З метою самооцінювання свого особистого рівня цифрової компетентності рекомендовано безкоштовні сайти:

- **Digital Skills Accelerator** (<https://www.digitalskillsaccelerator.eu/learning-portal/online-self-assessment-tool/>) розроблений відповідно до рамки DigComp, надає можливість визначити особистий рівень цифрової компетентності, визначивши і мотивуючи до його підвищення і вдосконалення цифрових навичок. Під час оцінювання формується пелюсткова діаграма, в якій відтворюються слабкі і сильні сторони, надається

можливість порівняння ваших результатів з результатами інших учасників, надаються рекомендації щодо модулів навчальних курсів, на яких необхідно зосередитися для підвищення свого рівня цифрової компетентності.

- **The Digital Teacher** (<https://thedigitalteacher.com/>) – ресурс Кембріджського університету, розроблений завдяки спільній роботі вчителів англійської мови. Запропоновано шість категорій (Цифровий світ, Цифровий клас, Цифровий вчитель, Проектування навчання, Навчальний процес, Оцінювання навчання), за якими можливо оцінити рівень цифрової компетентності, а також визначити напрям подальшого удосконалення цифрових навичок.
- **Digital Competency Wheel** (<https://digital-competence.eu/>) – тест, створений на основі європейського проекту DIGCOMP, надає можливість оцінити рівень цифрової компетентності, урахувавши такі складові як: пошук та безпека інформації, критичне оцінювання, співпраця, програмування, моніторинг, створення і розповсюдження інформації та інше, а також визначити свої слабкі і сильні сторони. Після самооцінювання надаються рекомендації щодо подальшого розвитку і підвищення рівня своєї цифрової компетентності, а також можливість порівняти свої результати з іншими за гендерною, віковою і професійною ознакою.

Кількість навчальних програм, курсів постійно зростає і оновлюється відповідно удосконаленню і розповсюдженню інноваційних інформаційних технологій і вимогам ринку праці. Уряд Великої Британії приділяє особливу увагу розробці і впровадженню онлайн курсів і програм для розвитку цифрової грамотності вчителів, рівень якої впливає на відповідну підготовку учнів щодо їх подальшого життя у цифровому суспільстві.

### Список використаних джерел

1. Цифрова програма для Європи (Digital Agenda for Europe) Digital Single Market Strategy. European Commission, official website. URL: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/europe-2020-strategy> (дата звернення: 22.02.2020)
2. Digital Learning and ICT in Education. European Commission, official website. URL: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/policies/digital-learning-ict-education> (дата звернення: 22.01.2020)
3. UK Digital Strategy 2017 URL: <https://www.gov.uk/government/publications/uk-digital-strategy/uk-digital-strategy> (дата звернення: 22.02.2020)
4. Освітня технологічна стратегія (EdTech strategy). URL: <https://www.et-foundation.co.uk/supporting/support-practitioners/edtech-support/edtech-strategy-2018-21/> (дата звернення: 11.02.2020)