

DOI <https://doi.org/10.32405/978-966-97763-9-6-2020-433-435>

## ОСВІТА З ЦИФРОВОГО ГРОМАДЯНСТВА: ЗАГАЛЬНІ ПІДХОДИ

**Оксана Овчарук, к.пед.н.**

Інститут інформаційних технологій  
і засобів навчання НАПН України  
м. Київ, Україна

**М**ета дослідження: висвітлення питання освіти з цифрового громадянства та її концептуальних підходів у контексті сучасного європейського бачення; надати характеристику основних складових та сфер її застосування.

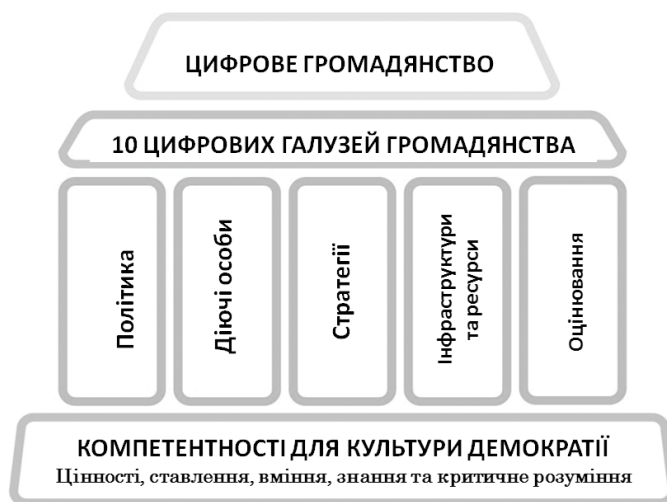
Починаючи з 2016 року країни – члени Ради Європи запроваджують у школах «Цифрову громадянську освіту» для заохочення молоді до розвитку цифрових навичок, що передбачає особисте залучення та творчість, а також усвідомлення юридичних наслідків власної онлайн діяльності. Радою Європи апропоновано Концептуальну модель цифрового громадянства. Дана модель базується на визначенні цифрового громадянства, поданою групою дослідників (М. Рібле, Д. Бейлі, Т. Росс, 2004) для визначення норм відповідальної поведінки у використанні технологій (M. Ribble et al, 2019). Освіта з цифрового громадянства – це розширення можливостей молоді через освіту або набуття компетентностей для навчання та активної участі в цифровому суспільстві. Це – знання, вміння та розуміння, необхідні користувачам для здійснення та відстоювання своїх демократичних прав та обов'язків в інтернеті, а також для просування та захисту прав людини, демократії та верховенства права в кіберпросторі (Council of Europe, 2019).

Цифрове громадянство експерти Ради Європи визначають, як грамотне та позитивне залучення до цифрових технологій та баз даних (створення, публікування, опрацювання, обмін, пошук, гра, спілкування та навчання); активну та відповідальну участь (цінності, навички, ставлення, знання та критичне розуміння) у громадах (місцевому, національному, глобальному) на всіх рівнях (політичному, економічному, соціальному, культурному та міжкультурному); залучення до процесу навчання протягом життя (у формальних, неофіційних, неформальних умовах) та постійному

відстоюванні людської гідності та прав людини (Council of Europe, 2019). Цифрове громадянство включає три ключові елементи: **цифрова взаємодія, цифрова відповідальність та цифрова участь** (Рис.1).

В основі моделі цифрового громадянства лежать 20 компетентностей для культури демократії, що укладені у чотири ключових галузі: цінності, ставлення, вміння, знання та критичне розуміння (Council of Europe, 2019). Елементи, зображені у вигляді колон, представляють основні чинники, які підтримують цифрове громадянство та водночас висвітлюють суб'єкти цифрового громадянства.

Важливе місце серед них займає елемент «діючі особи» або «актори», що охоплюють групи, починаючи від вчителів та тих, хто навчається, до розробників змісту освіти та освітньої політики. Ядром моделі є елемент «ефективні стратегії», що дозволяють тим, хто навчається, розвивати потенціал активних громадян сучасної та майбутньої демократії, й разом з «ресурсами та інфраструктурою» відіграють головну роль у досягненні успіху. Діючими особами є вчителі, керівники навчальних закладів, освітні експерти, що створюють та впроваджують навчальні програми та інтегрують цифрове громадянство як освітній напрям.



**Рис 1.** Концептуальна модель освіти з цифрового громадянства та основні сфери її застосування (Рада Європи)

Модель цифрового громадянства включає 10 галузей, до яких відносяться: 1) **Доступ та включення**: доступ до цифрового середовища та компетентності щодо подолання різних форм цифрової ізоляції, навички участі в цифровому просторі. 2) **Навчання та творчість**: готовність та ставлення до навчання у цифрових середовищах протягом всього життя, готовність розвивати творчість у різних контекстах. 3) **ЗМІ та інформаційна грамотність**: здатність розуміти та виявляти творчість через цифрові ЗМІ, медійна та інформаційна грамотність. 4) **Етика та емпатія**: етична поведінка, взаємодія в інтернеті з іншими, емпатія. 5) **Здоров'я та добробут**: усвідомлення проблем, можливостей, що можуть впливати на оздоровчий процес, зокрема, Інтернет-залежність, ергономіка користування пристроями, надмірне використання цифрових пристроїв. 6) **Присутність та комунікації**: онлайн спілкування, взаємодія з іншими у віртуальних соціальних просторах, управління даними. 7) **Активна участь**: здатність усвідомлювати те, яким чином взаємодіяти у цифровому форматі демократичної культури середовища. 8) **Права та обов'язки**: обов'язки та поведінка: етика та співчуття, обов'язки щодо забезпечення безпечності та відповідальної поведінки у цифровому середовищі. 9) **Конфіденційність та безпека**: конфіденційність, особистий захист інформації, обізнаність поведінки у мережі. 10) **Поінформованість споживачів**. Розуміння наслідків комерційної реальності в інтернеті (Council of Europe, 2019).

**Ключові слова:** цифрове громадянство, освіта з цифрового громадянства, інтернет.

### Література

- Council of Europe. (2019). Digital Education. A Conceptual Model. [Електронний ресурс] Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-conceptual-model>. Accessed on: Nov. 09, 2019.
- M. Ribble, G. Bailey, T. Ross. (2019). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ695788>. Accessed on: Nov. 09, 2019.