

Секція 7. Проблеми підготовки фахівців у галузі автоматизації та інформаційних технологій наповниться новими проєктами. Це збільшить доходи розробників та власників рушіїв і, водночас, користувачі отримають більший вибір продукції, що дозволить задовольнити їх особисті вподобання. Отже, ми вважаємо, що використання штучного інтелекту в ігрових рушіях буде вигідно для кожної із сторін.

Список використаних джерел

1. *Gaming Market Size*, Source: Mordor Intelligence. Дата звернення: 12 лют. 2024. [Онлайн]. Доступно: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market/market-size>
2. Purohit N. *Google bard & chatgpt: Battle of the AI wordsmiths unleashed!* Medium. Дата звернення: 12 лют. 2024. [Онлайн]. Доступно: <https://medium.com/aimonks/google-bard-9126747fbc95>

Кільченко А. В.,

Інститут цифровізації освіти Національної академії педагогічних наук України, Київ

ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ В ЄВРОПЕЙСЬКОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРИ

Швидкий розвиток нових інформаційних цифрових технологій (ІЦТ) створив нові умови для суспільства знань. З 1990-х років багато країн поступово увійшли в епоху знань від індустріальних часів до епохи інформації. Придбання, виробництво, опрацювання та використання знань відіграють дедалі важливішу роль у розвитку країни, її економічного зростання і поступово набувають необхідного значення. Суспільство знань також сприяє змінам епістемології, для якої базовою є опозиція «об’єкт – знання» та структури людини. Коли йдеться мова про суспільство знань, цифрова компетентність є одним із найважливіших факторів, які відрізняють його від інформаційного суспільства. Суспільство знань слугує для перетворення інформації в ресурси, які дозволяють суспільству вживати ефективних дій, тоді як інформаційне суспільство лише створює та поширює необроблені дані.

Сьогодні розвиток соціальної структури і тенденції у використанні ІЦТ вже змінили не тільки те, як люди живуть, але й те, як вони отримують знання. Через спалах Пандемії Covid-19 регулярні традиційні навчальні заходи було призупинено. Багато закладів вищої освіти (ЗВО) і освітніх організацій почали змінювати методи навчання й прагнуть забезпечити зручне, безпечне та гнучке освітнє середовище

для своїх студентів. Зосередження уваги на цифровій компетентності продовжує зростати у вищій освіті, оскільки студенти у 21-му столітті є поколінням, яке виросло зі стрімким розвитком комп'ютерних мереж та онлайн-медіа, які представлені Інтернетом, віртуальною реальністю, штучним інтелектом, а Covid-19 привернув увагу суспільства на потребу в цифрових навичках.

Поняття цифрової компетентності можна визначити як набір умінь використовувати технології для ефективної оптимізації нашого повсякденного життя [1], що розуміється як «впевнене, критичне та відповідальне використання технологій інформації суспільства для роботи, розваг та освіти» [2, с. 9]. В останні кілька десятиліть про це часто йдеться мова в дискусіях вчених та обговорення разом із цифровою грамотністю.

У рекомендаціях щодо ключових компетенцій для навчання впродовж життя, запропонованих Європейською Комісією у 2006 р., цифрова компетентність була визначена як одна з восьми ключових життєвих навичок разом із: спілкуванням рідною мовою, спілкуванням іноземними мовами, математичною компетентністю та базовою компетентністю в науці та техніці, навчанням вчитися, соціальною та громадянською компетентністю, ініціативою та підприємливістю. Нові документи, що запроваджені в різних країнах, вказують на важливість, яка надається ПЦТ. Після того, як Європейська комісія визнала цифрову компетентність однією з восьми ключових життєвих навичок, було розроблено DigComp (Європейську рамку цифрових компетентностей) як еталонну структуру для пояснення поняття «цифрова компетентність».

DigComp визначає ключові компоненти цифрової компетентності в п'яти областях і 21 конкретну компетентність. Рамка також описує вісім рівнів кваліфікації, приклади знань, навичок і ставлень, а також випадки використання в контексті освіти та працевлаштування [3]. Крім того, з 2012 р. Національний інститут освітніх технологій і підготовки викладачів (INTEF) в Іспанії працював з іншими агенціями над розробкою й розширенням освітньої ініціативи та створив документ «Загальна рамка цифрових компетентностей для вчителів» (CDCFT), що пропонує описову довідку для відповідних навчальних закладів, департаментів і викладачів. Цю рамку, що побудована на основі DigComp, можна використовувати не лише для цілей навчання, але й для оцінювання, сертифікації та акредитації процесів. Згідно з даними

Секція 7. Проблеми підготовки фахівців у галузі автоматизації та інформаційних технологій ООН з питань освіти, науки та культури (ЮНЕСКО) випущено не лише стандарти ІКТ-компетентності для вчителів з описом навичок, які їм необхідні для використання технологій в галузі освіти, а також розроблено Глобальну рамку цифрової грамотності.

Таким чином, DigComp створено як інструмент для покращення й підтримки цифрової компетентності та її визначення для громадян Європейського Союзу.

Список використаних джерел

1. INTEF. Marco común de Competencia digital docente. 2022. URL: https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf.
2. European Commission. Proposal for a Council recommendation on key competences for lifelong learning. 2018. URL: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=LT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=LT).
3. DigComp. European Commission. URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en.

Новицька Т. Л.

Інститут цифровізації освіти Національної академії педагогічних наук України, Київ

DIGCOMP – ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ РІВНЯ КОМПЕТЕНТНОСТІ ГРОМАДЯН ЄВРОПЕЙСЬКОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ

Цифрова компетентність є однією з восьми ключових компетенцій для навчання протягом усього життя. Ці компетенції розвиваються за допомогою формального, неформального та інформального навчання в різних умовах, включаючи сім'ю, школу, робоче місце, район та інші спільноти. Усі ключові компетенції закладено в основу створення Європейського освітнього простору (Європейського Союзу (ЄС)), і вони вважаються однаково важливими.

З 2010 р. і до сьогодні Спільним дослідницьким центром від імені Європейської Комісії виконується проект Європейська рамка цифрових компетентностей (The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)) [1]. За цей період постійно зростає досвід держав-членів ЄС щодо DigComp як загальноєвропейської основи для формування політики цифрових навичок, а також для розвитку та вимірювання цифрової компетентності.