

Малицька Ірина Дмитрівна
старший науковий співробітник
Інформаційно-аналітичного відділу педагогічних інновацій
Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України

ФОРМУВАННЯ ІКТ-КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ У ВІРТУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ СПІЛЬНОТАХ: ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД

Для успішного розвитку конкурентноспроможної Європи, її інноваційного потенціалу, створення суспільства знань, означеного Стратегією «Європа 2020» (Europe 2020) [1], необхідна наявність високоосвічених і добре підготовлених працівників. Підготовка кваліфікованих кадрів, яка б відповідала сучасному ринку праці — є однією із складових і запорукою успішного розвитку будь-якої держави, включаючи й Україну.

Формування навичок XXI-го століття починається у школі і продовжується впродовж всього життя. У сучасних умовах ІКТ-компетентність стає однією з основних вимог ринку праці, підготовка учнів до успішного майбутнього — вимогою часу. Віртуальні навчальні спільноти відіграють у цьому процесі важливу роль. Вони інтегруються у навчальний процес шкіл зарубіжних країн, надаючи більш широкі можливості для формування, розвитку і удосконалення ІКТ-компетентності як учнів, так і вчителів.

Цією проблематикою опікуються такі міжнародні організації як: ООН, ЮНЕСКО, Європейський Союз, Рада Європи та інші. Феномен віртуальних освітніх спільнот вивчається вітчизняними й іноземними науковцями: Биков В. Ю., Дементієвська Н. П., Кухаренко В. М., Литвинова С. Г., Морзе Н. В., Овчарук О. В., Раков С. А. (Україна), Бондаренко С. В., Моїсеєва М. В., Полат Є. С., Хуторський А. В. (Росія), Віркус С. (Великобританія); Карен Свон, Пітер Ші, Дженіфер Гроф (США); Сабіна Сойферт (Швейцарія) та інші.

Цифрова або ІКТ-компетентність, як одна з восьми ключових компетентностей, визначається європейськими інституціями як впевнене і критичне використання ІКТ для роботи, навчання, саморозвитку та участі у житті суспільства. Вона має відношення до цифрової і медіа грамотності, які складаються із здатності вміти використовувати цифрові медіа й ІКТ, розуміти і критично оцінювати різні аспекти цифрових медіа і медіа контенту, а також вміти ефективно комунікувати у різноманітних контекстах.

ІКТ-компетентність, на думку європейських освітян, є більш ніж тільки навички з володіння ІКТ. Більшість із школярів, які вже мають ІКТ навички, не завжди можуть критично підійти до вибору технологій, які б стали їм у пригоді в процесі навчання і мали відповідні навички щодо їх використання з метою саморозвитку [2]. Віртуальні освітні спільноти, які поширюються й інтегруються у навчальний процес шкіл зарубіжних країн,

надають можливість формувати і розвивати учням ІКТ- компетентність, яка б відповідала їхнім потребам і навичкам XXI-го століття.

Популярність серед учнів соціальних мереж (Facebook, Вконтакте, Connect, Однокласники.т та інші), мотивованість школярів щодо швидкого опанування різними новітніми технологіями задля спілкування, спонукав і прискорив створення і використання *віртуальних навчальних спільнот* у загальній середній освіті зарубіжних країн і в Україні, які впроваджуються у навчальний процес школи, створюють інноваційне навчальне середовище.

Процес навчання/викладання у віртуальних навчальних спільнотах має свої особливості: з одного боку, — особистісно-орієнтований, з іншого, — це співпраця певного кола учнів, під час якої вони вчаться критично підходити до вибору ІКТ, інформації, розв'язанню реальних проблем, креативності, взаємоповаги, взаємопідримки тощо, що сприяє їхньому інтелектуальному і персональному розвитку. Попри це, весь процес навчання/викладання базується на використанні ІКТ, що значно сприяє формуванню ІКТ-компетентності.

Освітянська європейська спільнота приділяє велику увагу створенню інноваційних, віртуальних навчальних середовищ, які інтегруються у навчально-виховний процес школи. Цій проблематиці присвячений проект «Universe» (Всесвіт), проведений у рамках проекту «Інноваційні навчальні середовища» (Innovative Learning Environments), започаткованого Центром з інновацій і досліджень в освіті (Centre for Educational Research and Innovation (CERI)), який входить до Організації з економічної співпраці та розвитку (Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)). У проекті взяли участь 150 шкіл із 22 країн різних континентів світу — Австралія, Австрія, Великобританія, Гонконг, Данія, Ізраїль, Іспанія, Мексика, Німеччина, Норвегія, Нова Зеландія, Словенія, США, Угорщина, Чехія, Швеція, Швейцарія та інші [3].

Проведений нами аналіз отриманих звітів з проекту показав, що практично у всіх школах-учасниках створення інноваційного навчального середовища базується на використанні ІКТ, поширюється практика інноваційного навчального середовища у вигляді віртуальних навчальних спільнот. Практично всі школи, які брали участь у проекті, практикують змішаний тип навчання: академічний стиль (обличчя до обличчя) разом з он-лайн навчанням у віртуальних навчальних середовищах, які створені у школах. **Одне тільки використання ІКТ у навчально-виховному процесі вже не розглядається як інноваційне.**

Можна зазначити, що не всі школи, охоплені проектом, формують або мають на меті повністю перейти на онлайнний процес навчання, створюючи віртуальні навчальні середовища, упроваджуючи дистанційну освіту. Третина шкіл обмежується використанням інформаційно-комунікаційних технологій у викладанні певних предметів, не охоплюючи

весь навчальний процес. Одними з причин такої ситуації є недостатній рівень технічного оснащення шкіл, наявність необхідної кількості вчителів з відповідним рівнем ІКТ-компетентності, що значно ускладнює створення і діяльність ефективного віртуального навчального середовища.

Загальним підходом європейських шкіл залишається залучення ІКТ з навчання і викладання різних предметів на вищому рівні загальної середньої освіти — школярів віком 10-18 років, які є найбільш мотивованими щодо швидкого опанування інформаційно-комунікаційними технологіями і можуть усвідомлено використовувати їх для навчання.

Проаналізувавши звіти шкіл-учасниць проекту «Universe», очевидним є, що успішність формування і діяльності віртуальних навчальних середовищ значно залежить від вибору, упровадження та вмілого використання можливостей та інструментів платформ, на яких вони створюються. Основною базовою платформою, яку використовують школи, є платформа *Moodle*. Інші он-лайн платформи такі як, наприклад, *WizIQ* або *Vyew* інтегруються у середовище *Moodle* або їх використовують окремо. Під час проведення проектної діяльності подекуди задіяна платформа *Twinspace*.

Усі вищезазначені платформи спрямовані на навчання/викладання, створення віртуальних навчальних середовищ і надають такі можливості:

- колаборативний обмін думками, ідеями, досвідом з колегами, учнями незалежно від їх географічного розташування, синхронно або асинхронно;
- підвищувати професійний рівень з он-лайн навчання;
- удосконалювати навички з володіння ІКТ;
- брати участь у презентаціях в інтерактивному режимі й/або оглядати вже представлені й записані презентації;
- проводити повноцінні уроки з учнями (не залежно від географічного місцезнаходження).

У більшості випадків формування віртуальних навчальних спільнот відбувається у рамках проектів, таких як: **eTwinningPlus** [4]; **I*EARN** (International Education and Resource Network) — міжнародна освітня й ресурсна мережа [5]; «**Шлях до успіху**» — навчальна програма **Intel®** [6].

Як у країнах зарубіжжя, так і в Україні віртуальні освітні/навчальні спільноти частіше формуються задля викладання/навчання предметів природничо-математичного циклу. Останнім часом поширюється створення таких віртуальних навчальних осередків, використовуючи такі сервіси як: Facebook, блог або вікі, наприклад: блог учителя фізики, створений для проведення уроків, спілкування з учнями — <http://galmyas.blogspot.com/>; блог учителя географії, школа № 7 м. Стрий, Львівська область — <http://uchytelska7.blogspot.com/>;

телекомунікаційний проект з природознавства «Сила від хліба, хліб від Землі...» — <http://borochno.blogspot.com/>.

Позитивний досвід використання віртуальних навчальних спільнот/середовищ підтверджує, що співпраця учнів у таких осередках, колаборативний підхід до навчання, опанування новітніми сервісами Інтернету тощо, підвищує мотивованість учнів не тільки з освоєння і розвитку ІКТ-навичок, але й заохочує їх до навчання, отримання нових знань з різних предметів, залучаючи інструменти ІКТ, формуючи компетентності в галузі ІКТ. Особливістю формування ІКТ компетентностей учнів через використання віртуальних освітніх спільнот є те, що широкий спектр можливостей віртуальних освітніх, навчальних спільнот, а саме: їх відкритість; мобільність завдяки новітнім гаджетам швидкого отримання необхідних знань, інформації без географічної прив'язки; дотримання етичних норм і правил поведінки серед учасників спільноти, толерантне відношення один до одного; свідоме використання ІКТ під час співпраці з іншими; необхідність володіння й удосконалення навичок з ІКТ охоплює практично всі шість визначених складових ІКТ-компетентності (ІКТ-бачення, ІКТ-культура, ІКТ-знання, ІКТ-практика, ІКТ-удосконалення, ІКТ- громадянськість) [7].

Інтегрування віртуальних навчальних спільнот/середовищ у навчальний процес загальної середньої школи як у країнах зарубіжжя, так і в Україні є природним процесом. Такі інноваційні навчальні середовища відповідають вимогам часу, мотивують учнів до освіти впродовж життя, сприяють формуванню і розвитку ключових компетентностей, включаючи ІКТ-компетентність.

Список використаних джерел

1. Стратегія «Європа 2020» ("Europe 2020" Strategy) [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://ec.europa.eu/europe2020/index_en.htm
2. Ala-Mutka, K., Punie, Y. & Redecker, C. (2008) / Digital Competence for Lifelong Learning, JRC Technical Note 48708/ — Publication date: 11/2008 [Електронний ресурс]. — Режим доступу: ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=1820.
3. Innovative Learning Environments (ILE) project // Centre for Educational Research and Innovation (CERI), Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.oecd.org/edu/learningenvironments>.
4. Програма Європейської Комісії eTwinningPlus [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.etwinning.com.ua/>.
5. I*EARN (International Education and Resource Network) — міжнародна освітня та ресурсна мережа [Електронний ресурс]. - Режим доступу : <http://www.eduwiki.uran.net.ua/wiki/>.
6. «Шлях до успіху» — навчальна програма Intel® [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://uspih.iteach.com.ua/>.
7. Малицька І.Д. Віртуальні освітні спільноти – ефективний засіб формування ІКТ компетентностей: досвід зарубіжних країн [Електронний ресурс] / І.Д.Малицька // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2013. – № 6 (38). – Режим доступу : <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/956>