

МІЖНАРОДНІ РАМКОВІ ВИМОГИ ДО ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ: ОСВІТНІЙ КОНТЕКСТ

Оксана Овчарук, канд. пед. наук, ст. наук. співр.

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

Мета: проаналізувати підходи та вимоги до цифрової компетентності у міжнародному вимірі.

Основні результати. Останнє десятиліття характеризується бурхливими процесами розвитку технологій та їхнього впливу на всі сфери життя громадян у світовому вимірі, в тому числі й на освіту. Розвиток цифрового середовища та глобальної мережі охоплює практично всі сфери життя. Орієнтиром, зокрема, у прийнятті на роботу є володіння людиною цифровими навичками, які дозволяють швидко та ефективно виконувати поставлені завдання, бути успішним та використовувати можливості. Особливого значення в системі освіти набуває питання, як забезпечити систему освіти відповідними навчально-методичними засобами та навчальними програмами, щоб школа, вчитель та система підвищення кваліфікації педагогів відповідала цим викликам та надавала сучасну підтримку у сфері цифрових технологій, розвивала та формувала сучасні цифрові навички та компетентність. За три останні роки на терені реформування освіти у багатьох економічно розвинених країнах відбулася розробка ключових документів, що стали орієнтирами для освітян, серед яких розроблена та представлена в країнах ЄС Рамка цифрової компетентності для громадян 2.0 (Digital Competence Framework for Citizens 2.0)[1].

Рамка цифрової компетентності побудована на основі досвіду багатьох країн та містить опис основних галузей у сфері цифрової компетентності, якими має володіти сучасний громадянин. Це такі сфери: *інформація та цифрова грамотність, комунікація та співробітництво, створення цифрового контенту, безпечність, вирішення проблем*. Рамка цифрової компетентності 2.0 включає такі рівні: базовий користувач, незалежний користувач, професійний користувач.

У 2017 р. було продовжено роботу європейськими експертами та представлено документ, що містить опис дескрипторів – очікуваних результатів за рівнями їх досягнення (Digital Competence Framework for Citizens 2.1) [2]. Рамка 2.1 містить дескриптори з восьми рівнів майстерності. Такі вісім рівнів було визначено у формі результатів навчання (з використанням дієслів дії, за таксономією Блума) за допомогою формулювання Європейської системи кваліфікацій (EQF). Крім того, опис кожного рівня містить знання, вміння та навички, описані в одному дескрипторі для кожного рівня кожної компетентності: загалом було описано 168 дескрипторів. Кожен дескриптор, що поданий у рамці, є перевіреним експериментальним шляхом показник, який потрапив до даного документу завдяки узагальненню вимог у системі освіти та в галузі працевлаштування країн Європейського Союзу.

У документах 2016 та 2017 рр. висвітлено *три основні напрями* запровадження Рамки цифрової компетентності для громадян 2.0 та 2.1: 1)

формування та підтримка політики; 2) планування навчання у сфері освіти та підготовка кадрів, зайнятість; 3) оцінювання та атестування. Наведено й приклади впровадження DigComp у країнах ЄС, де цю Рамку запроваджено у практику. Так, наприклад, загальноєвропейський показник «цифрові навички», який допомагає відстежувати та складати звіт Цифрової економіки й суспільства, побудований на прикладах, що співзвучні з дескрипторами рамки. Ще одним прикладом є інтеграція Рамки в систему *Europass*, що дає змогу тим, хто працює та навчається, оцінювати власну цифрову компетентність і наводити результати цієї оцінки. Як приклад, можна навести блок компетентності, що присвячений *оцінюванню даних, інформації та цифрового контенту*. Так, особа повинна вміти *аналізувати, порівнювати та критично оцінювати достовірність і надійність джерел даних, інформації та цифровий контент; аналізувати, тлумачити та критично оцінювати дані, інформацію та цифровий контент*.

Висновок. Цифровий світ вимагає від сучасної людини та системи освіти розроблення таких навчальних програм та створення умов, що забезпечили б набуття ними цифрової грамотності у відповідності до європейських стандартів. Рамка цифрової компетентності 2.0 та 2.1 може слугувати інструментом, який надає освітянам рекомендації щодо вимірювання, опису та забезпечення таких умов.

Ключові слова: *цифрова компетентність, ключова компетентність, рамка цифрової компетентності*

Список використаних джерел

1. Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S., Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN. doi:10.2791/11517/- 44 p.
2. Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens. With eight proficiency levels and examples of use. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 28558 EN. doi: 10.2760/836968- 48 p.