

# ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 2, 2021



Інститут інформаційних технологій і засобів  
навчання НАПН України  
Відділ компаративістики інформаційно-  
освітніх інновацій

## ДЕЯКІ АСПЕКТИ ПЕРЕГЛЯДУ РАМКИ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ DIGCOMP 2.2 ТА ВПРОВАДЖЕННЯ ПЛАНУ ДІЙ З ЦИФРОВОЇ ОСВІТИ 2021-2027 У КРАЇНАХ ЄС

Європейська комісія оприлюднила так званий «Заклик до внеску у Рамку цифрової компетентності DigComp 2.2» (англ. Call for contributions to DigComp 2.2) [1]. Перегляд DigComp 2.2 розпочався у січні 2021 р. Цілями перегляду є оновлення прикладів знань, навичок та ставлення, що застосовуються до кожної з 21 компетентностей DigComp (Вимір 4).

Процесом перегляду рамки керує **Центр спільних досліджень Європейської комісії (JRC)** у тісній співпраці із спільнотою зацікавлених сторін DigComp, експертами та широким колом зацікавлених сторін. Нова публікація з оновленою структурою DigComp та усіма довідковими матеріалами буде опублікована в 2022 році. Одним з перших кроків має стати План дій з цифрової освіти 2021-2027 [2].

Процес перегляду Рамки цифрової компетентності має назву «DigComp Громадська практика» (англ., DigComp Community Practice (CoP)). Центр спільних досліджень Європейської комісії (JRC) закликав всіх зацікавлених сторін, які беруть участь у розвитку цифрової компетентності громадян (отже, не тільки IT-спеціалістів), внести свій внесок у цей перегляд.

Серед прикладів, які можуть слугувати новими напрямками для оновлення рамки, наступні нові тематики, пов'язані з цифровим світом:

- дезінформація та дезинформація;
- штучний інтелект (ШІ), пов'язані з даними навички та обробки даних кожного аспекту життя;
- нові технології, зокрема віртуальна реальність, соціальна робототехніка, Інтернет речей; навички «зелені ІКТ» (англ., green ICT) та ін.

Робочу групу також цікавлять приклади більш «усталених» тематик та тих тем, що є важливими сьогодні та не розглядаються в поточних звітах DigComp, наприклад:

- електронна комерція;
- різні виміри грамотності даних.

# ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 2, 2021

Приклади можуть бути взяті з навчальних цілей та змісту навчальних предметів, викладених у навчальних матеріалах, навчальних планах та інших освітніх та інформаційних джерелах. Вони також можуть походити з політичних документів, таких як План дій з цифрової освіти 2021-2027 рр.

План дій з цифрової освіти (2021-2027) має два стратегічні пріоритети (Табл.1.)

Таблиця 1. Стратегічні пріоритети Плану дій з цифрової освіти 2021-2027[2].

Сприяння створенню високоефективної цифрової освітньої екосистеми:	Підняття рівня цифрових навичок та компетентностей для цифрової ери:
<ul style="list-style-type: none"><li>- інфраструктура, підключення та цифрове обладнання;</li><li>- ефективне планування та розвиток цифрового потенціалу, включаючи ефективні та сучасні організаційні можливості;</li><li>- компетентний у цифровому плані та впевнений у собі викладач та освітній та навчальний персонал;</li><li>- високоякісний контент, зручні інструменти та безпечні платформи дотримання приватних прав та етичних стандартів.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- підтримка з надання основних цифрових навичок та компетентностей з раннього віку:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ цифрова грамотність, включаючи управління переважанням інформації та розпізнавання дезінформації;</li><li>▪ обчислювальна освіта (англ. computing education);</li><li>▪ хороші знання та розуміння технологій, що потребують великих обсягів даних, таких як штучний інтелект;</li></ul></li><li>- підвищення прогресивних цифрових навичок:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ збільшення кількості цифрових спеціалістів, а також дівчат та жінок у цифрових дослідженнях та професійній кар'єрі.</li></ul></li></ul>

Серед основних кроків, які мають бути здійснені у напрямку оновлення Рамки цифрової компетентності, наступні:

- розпочати стратегічний діалог з державами-членами для сприяння успішній цифровій освіті;
- сформувати рекомендації щодо онлайн / дистанційного навчання в початковій та середній освіті;
- розробити Європейську систему змісту цифрової освіти та перевірити доцільність європейської платформи для обміну сертифікованими Інтернет-ресурсами та зв'язку існуючих платформ;
- запустити ініціативу «Connectivity4Schools» та заохотити держави-члени ЄС до підтримки широкосмугового доступу, доступу до Інтернету та цифрових інструментів, таких як, наприклад інструмент SELFIE для вчителів;

# ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 2, 2021

- розробити етичні вказівки щодо штучного інтелекту (ШІ) та використання даних у навчанні та науково-інноваційній діяльності, пов'язаній із підтримкою, через Horizon Європа;
- розробити загальні керівні принципи для розвитку цифрової грамотності та боротьби з дезінформацією;
- включити штучний інтелект та цифрові навички до Європейської системи цифрових компетентностей; підтримати розробку навчальних ресурсів зі штучного інтелекту для постачальників освітніх та навчальних закладів;
- розробити європейський сертифікат цифрових навичок, визнаний урядами, роботодавцями та іншими зацікавленими сторонами по всій Європі;
- сформувані рекомендації щодо вдосконалення надання цифрових навичок та ввести цільовий показник ЄС щодо цифрової компетентності учнів розвиток навичок; розширити стажування Digital Opportunity та заохотити участь жінок у STEM [2].

Серед основних аргументів щодо оновлення рамки те, що відбулось впродовж 2020 р. у період кризи. Зокрема, криза поширення вірусу COVID-19 призвела до безпрецедентного переходу до онлайн-навчання та цифрових технологій у всіх країнах. За даними європейських досліджень, більше одного з п'яти молодих людей не досягають базового рівня цифрових навичок у ЄС; лише 39% вчителів в ЄС почуваються добре підготовленими до використання цифрових технологій у своїй щоденній роботі [4]. Доступ до широкосмугового Інтернету значно різниться в межах ЄС: від 74% домогосподарств з найнижчими доходами до 97% з найвищим доходом [3]. За даними опитувань Європейського об'єднаного центру 95% респондентів вважають, що криза коронавірусу є поворотним моментом для того, як цифрові технології використовуються в освіті та навчанні, 62% респондентів вважали, що вдосконалили свої цифрові навички під час кризи. Більше 50% респондентів планують вжити заходів для подальшого вдосконалення своїх цифрових навичок [2].

Саме тому вищезазначений План дій з цифрової освіти 2021-2027 у ЄС спрямований на посилення таких напрямів, як:

- виявлення, обмін та нарощування належної практики;
- підтримка держав-членів та секторі освіти та навчання інструментами, структурами, керівництвом, технічною експертизою та дослідженням;
- сприяння співпраці між усіма зацікавленими сторонами шляхом створення нового **Центру цифрової освіти**;
- посилення національних та регіональних ініціатив та суб'єктів цифрової освіти;
- підтримка міжгалузевої співпраці та нових моделей обміну цифровим навчальним контентом, вирішуючи такі питання, як загальні стандарти, сумісність, доступність та забезпечення якості;

# ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 2, 2021

- посилення співпраці та обміну в цифровій галузі освіта на рівні ЄС та ін. Центр з цифрової освіти має виконувати функції аналітичного центру, підтримуючи розробку політики та практики, а також контролювати розвиток цифрової освіти в Європі, включаючи реалізацію нового Плану дій з цифрової освіти 2021-2027. Центр також підтримуватиме інновації, спрямовані на користувача, та залучення через Хакатон цифрової освіти (<https://digieduhack.com/en/>), в якому беруть участь учні, студенти, вчителі та викладачі, різні зацікавлені особи (рис.1).

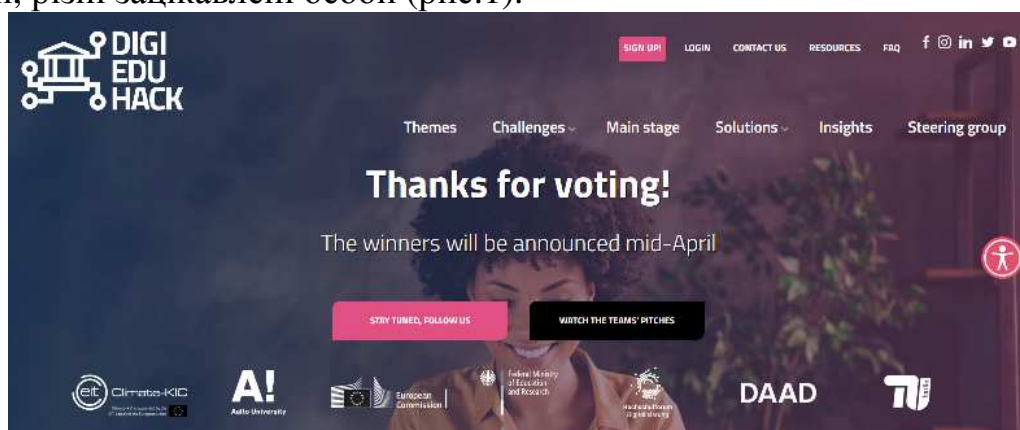


Рисунок 1. Хакатон цифрової освіти (<https://digieduhack.com/en/>)

До основних тематик Хакатону цифрової освіти відносяться: доступ до мережі Інтернет, освітні інновації та виклики, навчальне середовище та педагогіка цифрового середовища, обмін досвідом, організація навчання та ін. (Рис. 2).

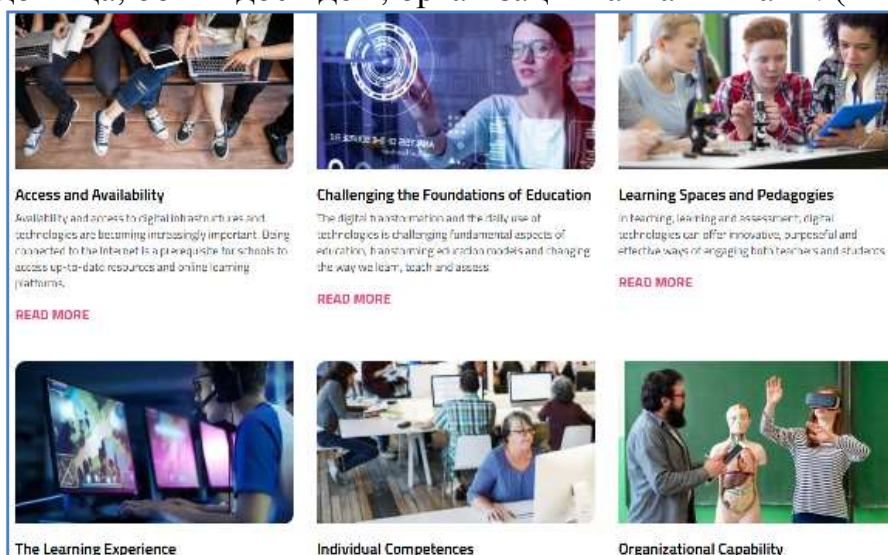


Рисунок 2. Тематики на ресурсі «Хакатон цифрової освіти» (<https://digieduhack.com/en/themes>)

Хакатон<sup>1</sup> пропонує членство учасників за окремими тематиками з різних країн за індивідуальною та безкоштовною реєстрацією. Умовою для кожного, хто реєструється, є участь у онлайн-заходах. Ці заходи можуть нести різні завдання:

# ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 2, 2021

від створення власних проєктів, до обговорень та дискусій за певними темами. Наприклад, група, що пропонує ознайомитись з особливостями проєктного навчання, працює над створенням цифрових інструментів навчання на основі ігор та зосереджена на обговоренні питань STEAM-освіти (науці, технологіях, техніці, мистецтві та математиці). Інша група, яка працює над питаннями інтеграції культурної спадщини в освіту, веде пошук нових шляхів включення культурної спадщини в освіту та обговорює питання, як зробити культурну спадщину привабливою для студентів, використовувати цифрові технології для вивчення та модернізації різних тем культурної спадщини.

Слід зазначити, що згаданий вище ресурс є прикладом інтегрованого інструменту для виконання різних завдань для різних категорій учасників, які прагнуть не тільки отримати знання з певних тем, а й скористатись можливостями набути необхідних цифрових компетентностей, створюючи власні онлайн-розробки, які можна застосувати у конкретних ситуаціях [5].

## Список використаної літератури

1. European Commission. Call for contributions to DigComp 2.2. URL : [file:///C:/Users/Lenovo/AppData/Local/Temp/Message\\_stakeholders\\_DigComp\\_2\\_2\\_CoP.pdf](file:///C:/Users/Lenovo/AppData/Local/Temp/Message_stakeholders_DigComp_2_2_CoP.pdf) . (last assessed 29.03.2021).
2. European Commission. Digital Education Action Plan 2021-2027. URL : [https://ec.europa.eu/education/sites/default/files/document-library-docs/deap-factsheet-sept2020\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/education/sites/default/files/document-library-docs/deap-factsheet-sept2020_en.pdf) . (last assessed 29.03.2021).
3. Eurostat (2019). Survey on ICT usage in households and by individuals.
4. OECD (2019), TALIS 2018 Results (Volume I): Teachers and School Leaders as Lifelong Learners, TALIS. Paris: OECD Publishing.
5. Digieduhack. URL : <https://digieduhack.com/en/> (last assessed 29.03.2021).

*Матеріал підготувала: Овчарук О.В., к.п.н., с.н.с.*



Адреса: Україна, 04060, м. Київ, вул. Максима Берлінського, 9

тел./факс: (044) 440-47-03

<sup>i</sup> **Хакатон** - Хакатон (англ. hackathon, від hack (див. хакер) та marathon — марафон) — захід, під час якого різні спеціалісти в галузі розробки програмного забезпечення інтенсивно й згуртовано разом працюють над розв'язанням якоїсь проблеми, або створенням нового додатку чи сервісу. Зазвичай хакатони тривають від одного дня до тижня. Деякі хакатони призначені для освітніх або соціальних цілей, але часто задачею хакатона є створення повноцінного програмного забезпечення. Кожний хакатон фокусовано на певні області, наприклад, мови програмування, операційні системи, додатки, програмний інтерфейс (API) (Вікіпедія - <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%BD>).