

М. В. Ілляхова,

кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії і освіти
дорослих ДВНЗ «Університет
менеджменту освіти» НАПН України,
м. Київ.

ТИПОЛОГІЯ КРЕАТИВНОГО ОСВІТНЬОГО КОНТЕНТУ В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ТВОРЧОСТІ

У становленні відкритого інформаційного суспільства визначна роль відводиться створенню, поширенню і збереженню освітнього цифрового контенту різного за типами і форматами. Створення цифрового українського контенту, відповідного до національних освітніх потреб, має сприяти соціальному та культурному розвитку, зміцненню інформаційного суспільства, засобів масової інформації, формуванню освітнього креативного середовища. На сьогодні основні напрямки розвитку інформаційного суспільства в Україні поступово узгоджуються з орієнтирами європейського розвитку. Серед них – ініціатива «Цифровий порядок денний для Європи» («Digital agenda for Europe»), яка визначає пріоритетні позиції розбудови інформаційного суспільства в рамках європейської стратегії економічного розвитку «Європа 2020: стратегія розумного, сталого і всеосяжного зростання» («Europe 2020: A strategy for smart, sustainable and inclusive growth»). З метою інтеграції у світові процеси «цифровізації» у 2016 році Кабінет Міністрів України презентував проект «Цифровий порядок денний України 2020» («Digital Agenda for Ukraine 2020») [1]. Серед першочергових сфер та ініціатив цифровізації України – поширення цифрової освіти. У названому документі широко вживані поняття «цифрова грамотності», «цифрова компетентність», «цифровий інтелект», зокрема вказано на актуальність формування наскрізної цифрової компетентності, коли вивчення предметів відбувається через використання цифрових технологій [1, с. 22].

Також відповідно до процесів цифровізації в національній освітній політиці, в Україні впроваджується проект нового освітнього стандарту «Нова

українська школа». До понятійного апарату цього документу, відповідно до сучасних вимог, включено інформаційно-цифрову компетентність як одну з ключових серед груп компетентностей, окреслених у «Рекомендаціях європейського Парламенту та Ради Європи», що мають стати наскрізними у змісті всіх навчальних предметів.

Інформаційно-цифрова компетентність, передбачає впевнене й водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією у професійній діяльності приватному спілкуванні. Вона також вміщує інформаційну й медіа-грамотність, основи програмування, креативне мислення, уміння працювати з базами даних, навички безпеки в Інтернеті та кібербезпеці, а також розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо) [2, с. 13]. Відповідно смислове поле поняття «інформаційно-цифрова компетентність» акцентує на формуванні цифрової грамотності та цифрової культури.

Цифрова грамотність визнана Європейським Союзом однією з восьми ключових компетентностей для повноцінного життя та діяльності. У 2016 році Європейським Союзом представлено оновлений фреймворк Digital Competence (DigComp 2.0), що складається з п'яти основних блоків компетентностей та разом двадцяти однієї компетенції, що до них входить, а саме: 1) інформаційна грамотність та грамотність щодо роботи з даними; 2) комунікація та взаємодія; 3) цифровий контент; 4) безпека; 5) вирішення проблем. За аналогією з IQ або EQ, які використовуються для вимірювання рівня загального та емоційного інтелекту, виокремлюється DQ (Digital Quotient) — це цифровий інтелект, тобто навички створення і використання цифрових технологій. DQ містить 3 рівні: 1) цифрове громадянство, тобто використання цифрових технологій у повсякденному житті, для взаємодії один з одним, спілкування, перегляду цифрового контенту тощо; 2) цифрова творчість, тобто використання цифрових технологій для створення контенту, медіа тощо; 3) цифрове підприємництво, тобто використання цифрових технологій для бізнесу, професійної діяльності тощо.

Зупинимось на тлумаченні поняття «цифрова творчість», яка включає створення цифрового контенту, вміння змінювати, покращувати, використовувати цифровий контент задля створення нового контенту, обізнаність щодо авторських прав та політики ліцензування відносно даних, інформації та цифрового контенту а також вміння писати програмний код.

Освітній цифровий контент – це зміст освітньої платформи, сайту, блогу викладача. Він може бути представлений текстами, відеороликами, статтями, прес-релізами, новинами, інфографікою та іншими формами (приклад відеоролик «Креативні практики». – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=AIN-tcsMbrQ>). Освітній цифровий контент умовно можна поділити на три види: рекламний, розважальний та інформаційний. Призначенням рекламного освітнього контенту є залучення споживачів освітніх послуг до інформативного поля. Найефективнішими для залучення користувачів є креативні візуальні образи, картинки, відео і тільки потім текст. Такий контент має займати приблизно 30% від усього контенту. У створенні рекламного освітнього контенту необхідно відмовитися від складних термінів і незрозумілих довгих пояснень. Він має визивати довіру, тому писати необхідно так, ніби це дружнє звернення. Можна використовувати модель AIDA, де кожна літера позначає ключову дію: необхідно привернути увагу (Attention), пробудити інтерес (Interest), викликати бажання (Desire) і закликати до дії (Action). Увага залучається за допомогою назви, пробуджує інтерес перший абзац. Також використовується й інша структура подачі інформації – ODC. Ця пропозиція (offer), обмеження за часом (deadline) і заклик до дії (call to action).

Розважальний освітній цифровий контент базується на матеріалах, що викликають позитивний настрій, посмішку і бажання поділитися постом або статтею з однодумцями. Навіть корисну і наукову інформацію можна оформити сучасно і яскраво у вигляді креативних образів або інфографіки. Розважальний освітній контент має займати приблизно 20% від загального обсягу. Його завдання – забезпечити якнайбільше охоплення аудиторії і пізнаваність освітньої платформи. Типи розважального освітнього контенту:

- **меми, жарти, цікаві факти;**
- **опитування і тести;**
- **інфографіка, цитати;**
- **конкурси і розіграші;**
- **відео естафети, флешмоби;**
- **провокаційні заяви;**
- **збірки картинок-демотиваторів;**
- **смішні відео** (приклад: відеоролики «Хабар». – Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=KLBe5-3q_7w ; «Мистецтво чи креативність?». – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=wNss1uV1Kh8>).

Інформаційний освітній цифровий контент допомагає зміцнити статус експерта у сфері освіти, поширювати інформаційний вплив і привертати цільову аудиторію. Такий контент має займати приблизно 50% від загального обсягу. Він допомагає формувати довіру у споживача освітніх послуг. Виокремлюються наступні типи інформаційного освітнього цифрового контенту (за прикладом доробок кафедри філософії і освіти дорослих ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» НАПН України):

- **думки експертів** (приклад: відеоролик «Нова українська школа: виклики для професійного розвитку педагогічних працівників». – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=Jgl8POh713s&feature=youtu.be> відеоролик «Фехтування – мистецтво володіти собою». – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=kFrqobyR-iI>
- **мультимедійні посібники** (приклад: Мультимедійний науково-методичний комплекс «Про актуальне в методичній діяльності: думки й поради експертів». – Режим доступу: <http://nmcbook.com.ua/Arhiw1/Mul/golowna/golovna.htm> ; Методичний poradnik «Технології професійного розвитку педагогів» <http://nmcbook.com.ua/Arhiw1/TehnprofRozvped/Golovna/Golovna.htm>);

- **огляди сайтів, матеріалів** (приклад: відеоролик «Віртуальна кафедра андрагогіки». – Режим доступу:
<https://www.youtube.com/watch?v=fLhMUshGDDg>);
- **огляд заходів** (приклад: II Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція «Професійний розвиток фахівців у системі освіти дорослих: історія. Теорія, технології». – Режим доступу:
<https://www.youtube.com/watch?v=jyg1Rd0D3Jw>);
- **відео інструкції, відео презентації** (приклад: «Креативний цифровий контент для забезпечення освітнього процесу – Режим доступу:
<https://www.youtube.com/watch?v=53hCQ7UJ4eg> ;
«Альтернативні Powerpoint програми для створення креативної презентації». – Режим доступу:
<https://www.youtube.com/watch?v=Q8U28de7mBk>);
- **буклети** (приклад: «Брендбук кафедри філософії і освіти дорослих». – Режим доступу:
<https://issuu.com/yaroslavaschven/docs/>);
- **тренінги, майстер-класи;**
- **художні освітні проєкції** (приклад: відео проєкт «Метаморфози війни: контамінація можливого» – Режим доступу:
<https://www.youtube.com/watch?v=cmoVruML0po>);
- **аналітика ринку освітніх послуг.**

Створення, використання та поширення цифрового освітнього контенту є наразі однією з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку світового і національного освітнього процесу. Це дозволяє інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість та якість сприйняття, розуміння, засвоєння знань. За допомогою креативного цифрового контенту, медіа- та інтерактивних засобів легше використовувати підхід до викладання на основі впровадження інноваційних підходів, включаючи використання кейсів, дослідницько-пошукової роботи, методу проєктів, освітніх ігор тощо. У такому процесі легше засвоюється інформація, створюється емоційно-комфортне середовище,

актуалізуються креативні якості, зокрема: здатність до творчості; здатність до вирішення проблемних завдань; винахідливість; гнучкість і критичність мислення; самобутність і впевненість; здатність ставити і вирішувати нестандартні завдання; здатність до переносу досвіду, передбачення; позитивне мислення; інтуїція; асоціативність, уява, відчуття новизни; емпатійність; уміння бачити відоме в невідомому; уміння долати стереотипи мислення; мати прагнення до творчої свободи.

Література

1. Нова українська школа: концептуальні засади реформування загальної школи. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf>
2. Цифрова адженда України – 2020. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ucci.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>