

Ровнягін Олександр
alexanderrovniyahin@gmail.com

Науковий керівник:
Олешко А. А., д. е. н., проф.
Київський національний університет технологій та дизайну

ФОРМУВАННЯ ТА РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ У БЕЗПЕРЕРВНІЙ ОСВІТІ

Сьогодні все більш актуальним стає концепція «Освіти впродовж життя» або «Lifelong learning». Лісабонським самітом Ради Європи у березні 2000 року прийнято «Меморандум освіти впродовж життя» (A Memorandum of Lifelong Learning) [1, с. 4].

У Меморандумі, безперервна освіта або «освіта впродовж життя» визначається керівним принципом для забезпечення повного континуума навчання, а головними принципами є:

1) гарантування загального і постійного доступу до навчання для отримання та оновлення знань необхідних при тривалій участі в суспільстві знань;

2) забезпечення можливості безперешкодного доступу до якісної інформації та потенційних можливостей навчання в європейському освітньому просторі впродовж усього життя;

3) надання можливостей навчання впродовж життя якомога ширшому колу учнів, у їхніх власних спільнотах із використанням інформаційно-комунікаційних технологій (якщо це можливо).

Внаслідок пандемії COVID-19 державні інституції країн світу змушені реагувати та адаптуватися до нової реальності. Однак, кожна надзвичайна ситуація є індикатором слабких місць будь-якої комплексної системи. В Україні введення червоної зони та запровадження локдауну залежало від індивідуальної ситуації кожної окремої області, але загалом, враховуючи весняний локдаун 2021 року та карантин у вихідні дні, українці «просиділи вдома» близько 108 днів [4].

Встановлення обмежень, зокрема, обмеження транспортного руху, відвідування та роботи організацій, громадських закладів та інститутів, стало перевіркою цифрових компетенцій персоналу різних галузей та різних спеціальностей, що працюють як у державних, так і в приватних структурах.

В умовах вимушеної ізоляції, викликаній пандемією COVID-19 принцип безперервної освіти («освіти впродовж життя») набуває нових характеристик з урахуванням нових реалій, за яких забезпечення доступу до інформації, постійне навчання та оновлення знань стають рушійними силами в процесах формування нової моделі освіти.

На думку вітчизняних авторів: «цифрові компетенції – це сукупність знань, здібностей, особливостей характеру і поведінки, які необхідні для того щоб людина могла використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для досягнення цілей у своєму особистому або професійному житті. Компетенція у сфері цифрових технологій повинна сприйматися не лише як знання, що мають відношення до технічних навичок, а і як знання, більшою мірою зосереджені на когнітивних, соціальних та емоційних аспектах роботи і життя в цифровому середовищі» [5, с.6].

У 2017 Об'єднаним дослідницьким центром «JRC», що є частиною служби науки та знань Європейської комісії було опубліковано звіт «Система цифрових компетенцій для громадян», метою якого стала систематизація та структурування даних з цифрових компетенцій та їх подальшої типологізації [3]. Система цифрових компетенцій для громадян («Digital Competence Framework for Citizens», далі «DigComp») розглядалась у п'яти вимірах:

- 1) інформаційна грамотність;
- 2) комунікація та співпраця;
- 3) створення цифрового контенту;
- 4) безпека;
- 5) вирішення проблем.

У 2017 році версія «DigComp 1.0» розширена до «DigComp 2.1». Обидві системи зіставлено та розглянуто разом в симбіозі (таб.1).

Формування та вдосконалення цифрових компетенцій, тобто підвищення рівня за шкалою від 1 до 8, за системою «DigComp 2.1» є частиною керівного принципу забезпечення повного континуума навчання.

**Порівняльна характеристика системи цифрових компетенцій
за «DigComp 1.0» та «DigComp 2.1»**

Рівні за «DigComp 1.0»	Рівні за «DigComp 2.1»	Особливості	Націленість
Базовий (ґрунтовний)	1	Виконання простих завдань, під наглядом чи з допомогою.	Запам'ятовування
	2	Виконання простих завдань, під наглядом чи з допомогою, де необхідно.	Запам'ятовування
Середній	3	Самостійне вирішення чітко поставлених, рутинних і прямолінійних завдань.	Розуміння
	4	Вирішення чітких проблем та нерутинних завдань самостійно, відповідно до потреб.	Розуміння
Розширений	5	Допомога та наставлення інших у вирішенні різних завдань і проблем.	Застосування
	6	Виділення найбільш відповідних завдань та колаборація з іншими для їх виконання у складних умовах.	Оцінка
Високо-спеціалізований	7	Вирішення складних проблем з обмеженими ресурсами з послідувочою інтеграцією їх у професійну практику для допомоги іншим.	Створення
	8	Розв'язання складних проблем з декількома взаємопов'язаними змінними та пропонування нових ідей та процесів у галузі/сфери.	Створення

Узагальнено за [2, с. 12-13].

Описуючи процес безперервної освіти в глобальному масштабі, важливо також приділити особливу увагу галузі освіти та науки. Оскільки саме вплив пандемічних обмежень переналаштував систему державного управління в галузі освіти, стимулював пошук і розробку нових підходів та моделей освітнього процесу. Адаптивність студентів та викладацького колективу до

дистанційного навчання шляхом підвищення рівня володіння цифровими компетенціями стали найбільш важливими у новій моделі освіти. Постійне підвищення цифрових компетенцій разом із розробкою нових он-лайн курсів і програм з урахуванням специфіки віддаленого навчання стало важливою складовою у сучасних науково-педагогічних працівників [6, с. 6].

Сучасний світ знаходиться у стані переходу до постпандемічного періоду, за якого володіння цифровими компетенціями на базовому або середньому рівні є обов'язковим. Професійна компетентність у XXI столітті тісно пов'язана із «освітою впродовж життя», а цифрові компетенції є саме тим інструментом, який дозволяє реагувати на нові виклики. Систему цифрових компетенцій для громадян або «DigComp 2.1», доцільно інтегрувати та використовувати як один із важливих інструментів реалізації стратегічних пріоритетів безперервної освіти («освіти впродовж життя») у постпандемічному просторі.

Список використаних джерел:

1. «A Memorandum on Lifelong Learning» (2000), Commission of the european communities, available at: http://arhiv.acs.si/dokumenti/Memorandum_on_Lifelong_Learning.pdf (Accessed 6 November 2021)

2. Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842

3. Vuorikari R, Punie Y, Carretero Gomez S and Van Den Brande G. DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model. EUR 27948 EN. Luxembourg (Luxembourg): Publications Office of the European Union; 2016. JRC101254

4. Слово і діло (2020), «Коронавірус у світі: скільки тривали локдауни у різних країнах», аналітичний портал, available at: <https://www.slovoidilo.ua/2020/12/03/infografika/svit/koronavirus-sviti-skilky-tryvaly-lokdauny-riznyx-krajinaх> (дата звернення: 06.11.2021)

5. Куйбіда В. С., Петрос О. М., Федулова Л. І., Андрощук Г. О. Цифрові компетенції як умова формування якості людського капіталу. Київ : НАДУ, 2019. 28 с.

6. Олешко А. А., Ровнягін О. В., Годз В. Р. (2021), "Удосконалення дистанційного навчання у вищій освіті в умовах пандемічних обмежень.", *Державне управління: удосконалення та розвиток.*, № 1, available at: <http://www.dy.nauka.com.ua/?op=1&z=1936> (дата звернення: 06.11.2021). DOI: 10.32702/2307-2156-2021.1.3