

*Єрмак Т.М., аспірантка
Інститут педагогіки НАПН України,
директорка НВК Ліцей № 157 м. Києва*

РОЛЬ ЦИФРОВИХ НАВИЧОК УЧНІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ У ФОРМУВАННІ МАЙБУТНІХ ЛІДЕРІВ

Лідерство є невід'ємною частиною всіх аспектів життя, включаючи освітню сферу. На школи покладено завдання надати учням знання і навички, необхідні для орієнтації їх в освітньому середовищі школи та поза її межами, а також для формування майбутніх лідерів в глобальному суспільстві 21 століття.

Цифрові навички відіграють ключову роль у розвитку суспільства. Цифрова трансформація відкрила можливості доступу до різної інформації та нові способи взаємодії підтримки створення знань і обміну ними. Використання цифрових технологій значно зросло, головним чином тому, що багато людей зараз працюють і навчаються вдома, і керують, соціальним життям і домашніми справами у цифровому середовищі. У той же час, в умовах дистанційного навчання, є певні прогалини в цифрових навичках та обмежені знання щодо використання ряду цифрових технологій для різних цілей. В концепції «Нова українська школа» серед ключових компетентностей виокремлена інформаційно-цифрова, яка передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні. Інформаційна й медіа-грамотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, робота з базами даних, навички безпеки в інтернеті та кібербезпеці. Розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо) [1]. Тому розвиток цифрових навичок учнів має стати частиною освітньої політики. Вчителі несуть відповідальність за навчання учнів цифровим навичкам шляхом їх інтеграції в навчальні програми.

Особливістю побудови цифрового освітнього процесу є впровадження і використання цифрових технологій, багато з яких мають наступні дидактичні властивості: свобода пошуку різної інформації в глобальній мережі; персональність (необмежені можливості для індивідуалізації згідно з потребами і особливостям здобувачів освіти); інтерактивність (забезпечення багатосуб'єктності в процесі навчальної взаємодії); мультимедійність (комплексне задіяння різних каналів сприйняття інформації); гіпертекстовість (вільне переміщення по тексту, використання перехресних посилань, довідковий характер інформації і т.д.); субкультурність (відповідність звичного способу світу для цифрового покоління) [2].

Проблеми цифровізації та розвитку цифрової компетентності здобувачів освіти розглядаються у працях як зарубіжних вчених D. Belshaw, J. Stommel, D. Boyd, так і вітчизняних О. Барни, Ю. Бикова, О. Буйницької, О. Білоус, Ю. Богачкова, Р. Гуревича, М. Жалдака, В. Ковальчука, О. Кузьмінської, С. Литвинової, Т. Ткаченко, Н. Морзе, Т. Нанаєвої, Л. Шевченко та ін.

В даній публікацію розглянемо сутність цифрових навичок учнів та шляхи їх розвитку.

В останні роки в Україні посилено увагу з боку держави до розвитку цифрових навичок громадян. Так, в Мінцифрі розробили Рамку цифрової компетентності для громадян України. Цей інструмент, створений для того, щоб покращити рівень цифрових компетентностей українців, допомогти у створенні державної політики та плануванні освітніх ініціатив. Цифрові навички є одним із пріоритетів Програми EU4Digital, що фінансується Європейським Союзом. В межах програми були розроблені Настанови щодо використання Рамки цифрової компетентності. Настанови містять інструкції щодо того, як застосовувати Європейську рамку електронної компетентності та Рамку цифрової компетентності для громадян (DigComp 2.1) до МСП та мікробізнесу у Східних країнах-партнерах, з декількома прикладами використання [3].

З метою розвитку цифрових навичок Міністерство цифрової трансформації України створило Національну онлайн-платформу з цифрової грамотності Дія. Цифрова освіта. Для навчання обрано інноваційний формат освітнього серіалу: замість уроку – серія, замість рівня – сезон. До проєкту запрошено як експертів-викладачів, так і українських селебріті, яких звично бачити в кадрі та які розважають, підтримують діалог, жартують, імпровізують.

В «Framework For 21st Century Learning» до цифрових навичок відносяться інформаційна грамотність, медіаграмотність та ІКТ-грамотність. Причому ІКТ (англ. ICT – Information, Communications and Technology) розшифровується, як «інформація», «комунікації» та «технології», а ІКТ-грамотність відображає здатність ефективно використовувати різні технології, як інструмент для пошуку, організації, оцінювання та передачі інформації; використання комп'ютерних технологій (комп'ютери, сервери, мультимедійні системи тощо), засоби комунікації в мережі Інтернет для доступу, управління, інтеграції, оцінювання та створення інформації; володіти базовим розумінням етичних та правових питань, пов'язаних із доступом та використанням інформаційних технологій [4]. Цифрові навички є важливими в аспекті формування лідерів нової формації. Ми розглядаємо лідера, як суспільно активну особистість, яка має відповідні лідерські навички, що дають змогу позитивно впливати на іншого суб'єкта чи групу, мобілізуючи їх на досягнення

суспільно значущих цілей задля зміни певних соціальних ситуацій. До ключових лідерських навичок учнів закладів загальної середньої освіти ми відносимо цифрову і медіаграмотність.

Цифрова грамотність означає володіння навичками, необхідними для життя, навчання та роботи в суспільстві, де спілкування та доступ до інформації все частіше здійснюється за допомогою цифрових технологій, таких як інтернет-платформи, соціальні мережі та мобільні пристрої [5].

Цифрова грамотність – це здатність інтерпретувати та проектувати тонкі комунікації в плавних цифрових формах [6].

Медіаграмотність – це розширена концептуалізація грамотності, яка включає в себе здатність отримувати доступ до медіа-повідомлень і аналізувати їх, а також створювати, розмірковувати та вживати дій, використовуючи силу інформації та комунікації, щоб змінити світ на краще [7].

Медіаграмотність забезпечує основу для доступу, аналізу, оцінки, створення та участі з повідомленнями в різноманітних формах – від друкованих до відео до Інтернету. Медіаграмотність створює розуміння ролі медіа в суспільстві, а також основні навички дослідження та самовираження, необхідні громадянам демократії [8].

Медіаграмотність має вирішальне значення для здоров'я та добробуту учнів, а також для їхньої майбутньої участі в громадському та економічному житті нашої демократії.

В. Логвіненко зазначає, що сьогодні кожен здобувач освіти, що отримує освіту, має мати конкретні навички з використання інформаційних засобів навчання (у т. ч. персонального комп'ютера та комп'ютерних мереж), вміння добувати інформацію з різних джерел: як із періодичної літератури, так і з електронних джерел; переробляти та представляти її в відредагованому та відформатованому вигляді; ефективно використовувати інформацію у сфері професійної діяльності [9].

Сучасна школа передбачає впровадження нових форм роботи з використанням цифрових технологій і передбачає нові ролі для учасників освітнього процесу – педагога як консультанта і учня як активного дослідника. Учень творчо й самостійно працює над вирішенням поставленого завдання, широко використовує комп'ютер, Інтернет, електронні бази даних для отримання та обробки необхідної інформації. Педагогу необхідна більш повноцінна підготовка до уроків і систематичне підвищення професійного рівня.

Необхідність цифровізації освітнього процесу в Навчально-виховному комплексі «Спеціалізована школа І-ІІ ступенів – ліцей» №157 Оболонського району міста Києва» полягає в наступному: сучасні цифрові технології стають одним з найважливіших інструментів модернізації школи; сучасні засоби цифрових технологій дозволяють аналізувати величезну

кількість інформації, яка накопичується у педагогів, адміністрації при вирішенні питань управління; раціонально використовувати всі накопичені внутрішні й залучені ресурси; забезпечити ефективне використання комп'ютерної техніки та програмно-методичних комплексів педагогічного та адміністративного призначення; підготувати учнів до життя в умовах глобальної цифровізації суспільства, дати необхідні навички використання сучасних цифрових технологій. Інформаційно-освітнє середовище (ІОС) ліцею об'єднує комп'ютерні класи, мультимедійні лабораторії, STEAM-лабораторію, автоматизовані робочі місця адміністрації, робочі місця вчителів та класних керівників, інформаційно-ресурсний центр, локальну мережу ліцею, веб-сайт ліцею, систему NetШкола. ІОС містить 9 функціональних модулів, які охоплюють всі аспекти шкільного життя [10]. Найпоширенішими цифровими інструментами, які сприяють розвитку лідерських навичок учнів є продукти компанії Google: Google Клас, Google Meet, Google Календар, Google Диск, Google Документи, Google Таблиці, Google Форми, Google Презентації, Google Keep, Google Сайти, Google Jamboard, Доповнення до об'єктів Google Діску, Google Chrome, ОС Chrome, Google Довідка, Google Центр безпеки, можливості Google Workspace for Education, матеріали навчальної платформи Skillshop та ін.

Поширеними в ліцеї є застосування проектів, реалізованих за допомогою комп'ютерного моделювання, в рамках STEM-освіти, яка принципово відрізняється від традиційного навчання. Ця система створює умови для розвитку та вдосконалення аналітичних і творчих здібностей учнів, дає їм можливість спробувати себе в командній роботі, розвиває їх самостійність у здобутті нових знань. Цей вид діяльності сприяє інтеграції навчальних предметів, формуванню в учнів навичок використання сучасних технологій та моделювання у своїй діяльності. Самостійне створення моделей дає можливість учням глибше зрозуміти основні властивості об'єктів, явищ, процесів, їх досліджувані компоненти, зв'язок між ними. Вивчення моделей формує у дітей навички аналізу, синтезу, критичного мислення, методичного підходу до реалізації змісту засобами комп'ютерного моделювання в рамках проектної діяльності. Наскрізні навички, спільні для всіх ключових компетенцій, будуть сформовані у тих, хто отримує освіту після впровадження STEM-проектів. Наскрізні вміння формуються з усіх предметів і є спільними для ключових компетентностей. Впровадження STEM-проектів сприяє формуванню лідерських навичок здобувачів освіти [11].

Таким чином, констатуємо, що сьогодні в суспільстві є запит на лідерів нової формації. Лідерство нерозривно пов'язане з навчанням та є результативною формою розвитку учня, створює можливості для співпраці та позитивно впливає на ефективність школи. Завдання школи полягає у зміні форматів і підходів до освіти сучасного покоління учнів, які є цифровим поколінням. У представників цифрового покоління є своя специфіка в отриманні знань і

досвіду, що потребує зміни освітніх стереотипів педагогами. Актуалізується потреба побудови освітнього середовища, яке б сприяло розвитку здібностей і талантів учнів тобто середовища формування і розвитку лідера. Цифрові навички є сучасним засобом навчання, комунікації, розвитку.

Перспективами подальших досліджень вбачаємо аналіз цифрових інструментів, що сприяють розвитку лідерських навичок учнів.

Список використаних джерел:

1. Нова українська школа. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
2. Карплюк С.О. (2019). Особливості цифровізації освітнього процесу у вищій школі. Інформаційно-цифровий освітній простір України: трансформаційні процеси і перспективи розвитку. Матеріали методологічного семінару НАПН України. 4 квітня 2019 р. за ред. В. Кременя, О. Ляшенка; укл. А.В. Яцишин, О.М. Соколюк. Київ. С. 188–197.
3. Опис рамки цифрової компетентності для громадян України. URL: https://thedigital.gov.ua/storage/uploads/files/news_post/2021/3/mintsifra-oprilyudnyue-ramku-tsifrovoi-kompetentnosti-dlya-gromadyan/%D0%9E%D0%A0%D0%A6%D0%9A.pdf
4. P21 Framework Definitions. The Partnership for 21st Century Learning. 2015. 15 p. URL: http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21_Framework_Definitions_New_Logo_2015.pdf
5. What is digital literacy? URL: https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy
6. Terry Heick. Digital Literacy: A Definition. URL: <https://www.teachthought.com/literacy/definition-digital-literacy/>
7. Media literacy. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Media_literacy
8. Cynthia Vinney. What Is Media Literacy? URL: <https://www.verywellmind.com/what-is-media-literacy-5214468>
9. Логвіненко В. Г. (2018). Використання технології інфографіки для візуалізації навчального контенту. Фізико-математична освіта. Вип. 2. С. 79-85.
10. Ковальчук, В. І. Єрмак Т. М. (2020). Створення інформаційно-освітнього простору школи для формування в учнів навичок 21 століття. Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. №34. С. 85–102.
11. Kovalchuk Vasyly, Shevchenko Lyudmila, Iermak Tetiana, Chekaniuk Kateryna. (2021). Computer modeling as a means of implementing project-based activities in STEM-education. Open Journal of Social Sciences. Vol.9, No.10. pp. 173–183. DOI: 10.4236/jss.2021.910013