



Co-funded by  
the European Union



# Інформаційна грамотність в країнах Європи

Модуль Жана Моне «Розвиток цифрових компетентностей фахівців  
цифрової економіки та бізнес-лідерів: кращі європейські практики  
для України»

• • • • • • • •

канд. техн. наук, доцент Яценко В.В.

# : : Інформаційна грамотність

**Інформаційну грамотність** визначають як здатність використовувати цифрові технології, інструменти комунікації та мережі для пошуку, аналізу, створення та управління інформацією з метою задоволення особистих, освітніх і професійних потреб, співпраці і колективної роботи в цифровому середовищі, враховуючи основи інформаційної безпеки, а також етичні і правові норми роботи з інформацією.

Крім того, **цифрова грамотність** пов'язана з

- критичним мисленням,
- комунікацією,
- співпрацею,
- технічними навичками роботи з певним програмним забезпеченням.

# : : Цифровий компас 2030

Згідно з "**Цифровим компасом 2030**", ЄС має на меті забезпечити принаймні 80 % населення принаймні базовими цифровими навичками та збільшити кількість фахівців у галузі інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) до 20 мільйонів (близько 10 % від загальної кількості зайнятих), причому до 2030 року кількість чоловіків і жінок повинна бути однаковою.



- • Цифровий компас 2030:
- • європейський шлях до цифрового десятиліття.

- Усвідомлення важливості цифрових змін знайшло своє відображення у стратегічних цілях ЄС на період 2019 – 2024 рр. оприлюднених ще у 2018 році, де одним з шести ключових напрямів розвитку визначено гаслом **«Європа, придатна до цифрової ери»**.



- • Цифровий компас 2030:
- • європейський шлях до цифрового десятиліття.

В рамках реалізації Стратегії розвитку ЄС, а саме напрямку «Європа, придатна до цифрової ери», Європейська Комісія представила конкретний план цифрової трансформації ЄС на найближче десятиліття **«Цифровий компас 2030: європейський шлях до цифрового десятиліття»**



# : : Цифровий компас 2030

Зазначалось:

1. Пандемія COVID-19 підкреслила важливість цифрових технологій для європейського суспільства.
2. Цифрові технології приносять із собою нові способи вчитися, розважатись, працювати, досліджувати та реалізовувати амбіції.
3. Вони також приносять нові свободи та права, дають громадянам ЄС можливість вийти за межі фізичних спільнот, географічного розташування та соціальних позицій.



# : : Цілі плану цифрової трансформації ЄС

«Цифровий компас 2030» визначив **чотири** пріоритетні цілі, які необхідно досягти ЄС у найближче десятиліття.



# : : Ключові сфери державної політики

1. Хмарні обчислення

2. Штучний інтелект

3. Цифрові паспорти, дані

4. Доступ до інтернету





# : : Цифрова компетентність

- Проблема формування цифрової грамотності, компетентності та культури громадян є **одною з ключових** для розвитку суспільства будь-якої країни світу.
- **Цифрова компетентність** — це поєднання знань, навичок і ставлення до використання технологій для виконання завдань, вирішення проблем, спілкування, управління інформацією, співпраці, а також для ефективного, належного, безпечного, критичного, творчого створення та обміну контентом, незалежно та етично.
- Тобто, здатність використовувати і створювати контент на основі цифрових технологій, включаючи пошук і обмін інформацією, відповіді на питання, взаємодія з іншими людьми і комп'ютерне програмування.



# : : Цифровий студент

- Цифрові студенти визначаються як учні, які використовують цифрові технології більше, ніж традиційні.
- **Цифровий студент** – це той, хто навчається в ХХІ ст. зі своїми цілями, інтересами, потребами та реалізує їх у цифровому просторі.
- Для цифрового студента характерним є:
  - побудова індивідуального освітньої траєкторії;
  - швидкий темп життя;
  - велика кількість інформації для обробки, аналізу та засвоєння;
  - впевнене використання цифрових технологій, що швидко розвиваються;
  - прагнення об'єктивного оцінювання та осмислення результатів своєї діяльності;

# : : Цифровий студент

- можливість коригування індивідуального освітнього маршруту та визначення значущості своїх освітніх завдань;
- вміння розділяти глобальні цілі на складові та транслювати свої знання в онлайн-форматі;
- multitasking (багатозадачність) – ситуація одномоментного виконання різних видів робіт (читати, слухати музику, спілкуватися у соціальній мережі) без шкоди окремим видам діяльності;
- знає, чого хоче та як отримати бажане, цінує час та використовує його максимально ефективно;
- готовність до самонавчання та саморозвитку.







# : : Нормотворчі процеси



- Рівень цифрової компетентності громадян, переважної більшості таких, що володіють нею та усвідомлюють значимість її систематичного розвитку, є одною з рушійних сил для розвитку країни та її успішності на світовому економічному ринку.
- Саме тому Європейський Союз та світова спільнота так багато уваги приділяють **нормотворчим процесам** для визначення рівнів та критерії формування та розвитку цифрової компетентності громадян загалом та їх модифікації у галузевому розрізі, що викликано, насамперед, потребою комплексного професійного розвитку фахівця, його конкурентоспроможності та здатності до адаптації в нових умовах цифрового суспільства, що постійно змінюється.





## : : Документи ЄС для визначення рівня цифрових навичок

- У 2013 році Європейська Комісія створила **Рамку цифрових компетенцій для громадян Європейського Союзу**, у світі він став відомий як **DigComp**, але вже у 2016 році оновила його – з'явилась версія **DigComp 2.0**.
- Цей документ став базовим для визначення рівня цифрових навичок та орієнтиром для Європи щодо визначення навчальних цілей освітніх програм щодо формування та розвитку цифрових навичок у здобувачів освіти та у подальшому навчанні осіб впродовж життя.

- 
- 
- Зважаючи, що технології постійно і стрімко розвиваються, Європейська Комісія постійно оновлює документ та доповнює його.
  - Зокрема, такі доповнення відбулись у 2017 році, побачила світ **DigComp 2.1**.
- 
- 



3. У березні 2022 року на сайті ЄС опубліковано нову суттєво оновлену та доповнену версію Рамки цифрової компетентності громадянина ЄС **DigComp 2.2**



<b>DigComp (2013 р.)</b>	У 2013 році Європейська Комісія створила Рамку цифрових компетенцій для громадян Європейського Союзу, у світі він став відомий як DigComp.
<b>DigComp 2.0 (2016 р.)</b>	У 2016 році Європейська Комісія оновила його – з'явилась версія DigComp 2.0 [5]. Цей документ став базовим для визначення рівня цифрових навичок та дороговказом для ЗО Європи щодо визначення навчальних цілей освітніх програм щодо формування та розвитку цифрових навичок у здобувачів освіти та у подальшому навчанні осіб впродовж життя.
<b>DigComp 2.1 (2017 р.)</b>	Зважаючи, що технології постійно і стрімко розвиваються, Європейська Комісія постійно оновлює документ та доповнює його. Зокрема, такі доповнення відбулись у 2017 році, побачила світ DigComp 2.1 [3].
<b>DigComp 2.2 (2022 р.)</b>	У березні 2022 року на сайті ЄС опубліковано нову суттєво оновлену та доповнену версію Рамки цифрової компетентності громадянина ЄС DigComp 2.2 [12].

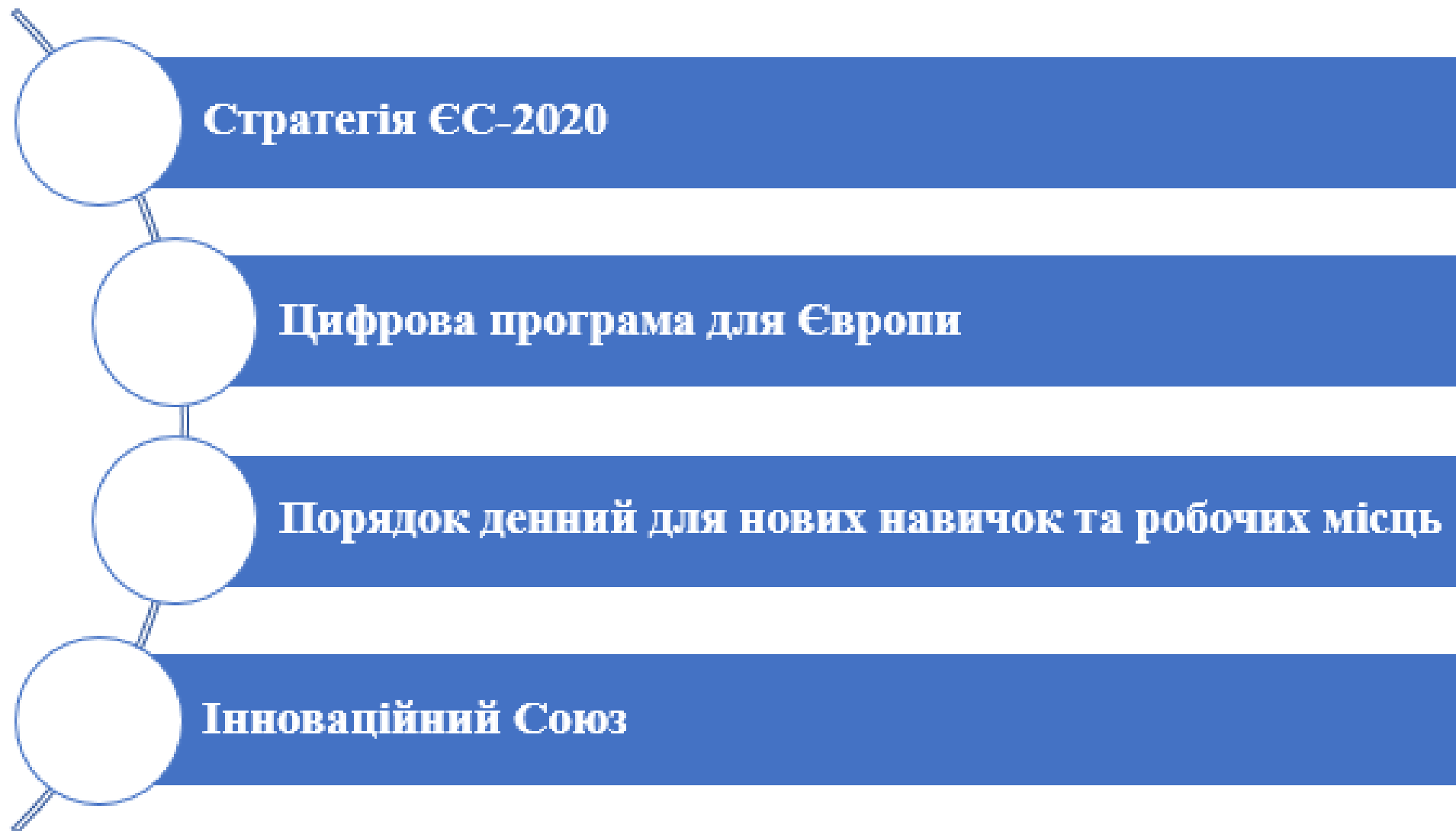


## : : Комплексні програми ЄС цифровізації суспільства

- Рамка цифрових компетенцій для громадянина ЄС не єдиний документ, що регламентує та сприяє активному впровадженню цифрових технологій у життя громадян.
- У ЄС розроблено та реалізується комплексні програми цифровізації суспільства, що відображено, зокрема, у (схема) ➔



# : : Документи ЄС



## : : План дій ЄС щодо цифрової освіти (2021-2027)

- Європейська Комісія у 2020 році розробила «**План дій щодо цифрової освіти (2021-2027)**», у якому сформульовано амбітні цілі щодо подолання викликів спричинених пандемією та виведення системи освіти ЄС на якісно новий рівень, що відповідає потребам цифрової ери.



# : : План дій ЄС щодо цифрової освіти (2021-2027)

- План дій цифрової трансформації освіти країн Європейського Союзу став відповіддю на виклики пандемії і, насамперед, стратегією подальшого сталого розвитку цифрової освіти в умовах глобальної цифровізації суспільства.



# : : Проблеми і завдання ЄС

- Пандемічний досвід виявив ряд проблем і завдань, які стали першочерговими для вирішення, а саме:

Покращення навичок використання цифрових технологій для викладання та навчання

Сприяння створенню та розвитку безпечних е-середовищ для навчання

Широкого використання цифрових технологій для оцінювання, моніторингу та прогнозування в освіті

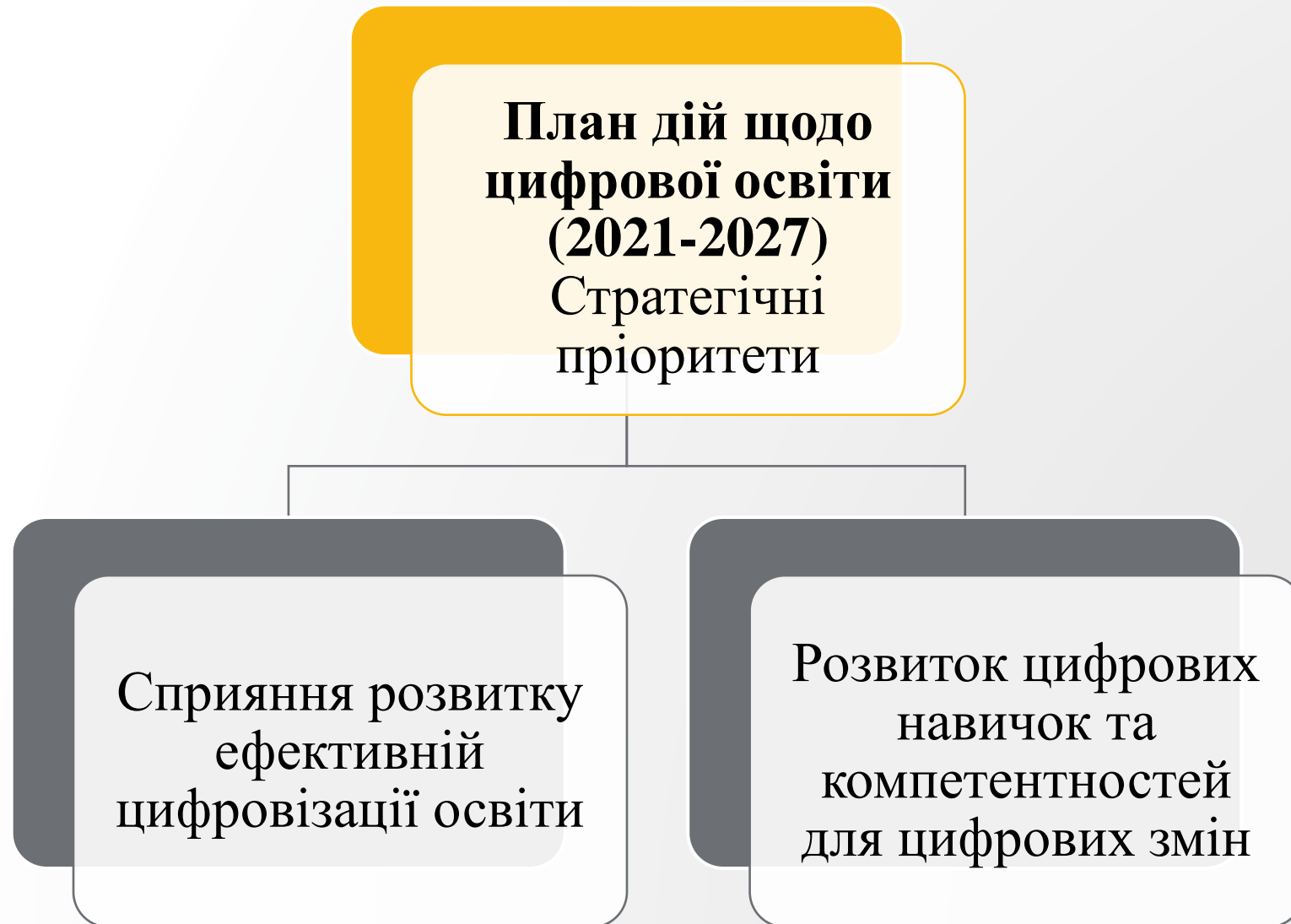
Сприяння цифровій трансформації освіти через розвиток цифрових навичок та компетентностей вчителів та учнів



Так, зокрема, у Плані дій визначено два **стратегічні пріоритети** для розвитку цифрової освіти:

- 1) сприяння розвитку ефективній цифровізації освіти;
- 2) розвиток цифрових навичок та компетентностей для цифрових змін.

# План дій щодо цифрової освіти (2021-2027)



# 1. Стратегічні пріоритет "Сприяння розвитку високоефективної цифрової екосистеми освіти"

- Передбачає наявність та розвиток інфраструктури закладів освіти, забезпечення їх якісним зв'язком і цифровим обладнанням, розвиток у педагогів цифрових навичок, наявність у закладах освіти якісного цифрового контенту тощо.









- Досягнення поставлених цілей передбачається завдяки реалізації низки конкретних **завдань**:
  - через консультування з країнами-учасниками ЄС підготувати пропозиції до Рекомендацій Єврокомісії щодо чинників успішної цифровізації освіти;
  - підготувати для початкових та середніх шкіл Рекомендації Єврокомісії щодо віддаленого навчання, лейтмотивом яких повинно стати загальноєвропейське розуміння того, як зробити дистанційне та змішане навчання ефективним, інклюзивним та таким, що залучає до навчання широкий загал учнів;

- розробити Європейську систему змісту цифрової освіти, яка базуватиметься на європейських культурних цінностях та створить основу для техніко-економічного обґрунтування доцільності створення єдиної європейської платформи для обміну сертифікованими інтернет-ресурсами, цифровим освітнім контентом та забезпечення зв'язку з існуючими освітніми платформами;
- підтримувати якісне швидкісне підключення шкіл до інтернету та заохочувати держави-члени ЄС до використання підтримки ЄС для забезпечення якісного зв'язку, придбання цифрового обладнання та програмного забезпечення для електронного навчання та розгортання освітніх платформ;

- підтримувати **плани цифрового перетворення** на всіх рівнях освіти за допомогою проєктів Erasmus+, підтримувати розвиток цифрової педагогіки та поширення досвіду використання цифрових інструментів вчителями через Erasmus Teacher Academy та запровадити інтернет-інструмент самооцінки вчителів SELFIE (саморефлексія ефективності навчання з використанням інноваційних освітніх технологій);
- розробити **етичні настанови** щодо використання штучного інтелекту та особистих даних у навчанні загалом та навчанні педагогів, а також підтримати дослідження Horizon Europe у цій галузі.

- 
- 
- Реалізація завдань першого пріоритету тісно пов'язана з завданнями **другого пріоритету** Плану.
  - Завдання **другого пріоритету** базуються на вже діючих документах та сприяють підвищенню цифрової грамотності учасників освітнього процесу незалежно від рівня освіти та типу закладу освіти.
- 
- 

## : : 2. Стратегічні пріоритет "Розвиток цифрових навичок та компетентностей для цифрових змін"

Передбачає розвиток базових цифрових навичок з раннього дитинства, зокрема критичного ставлення до цифрового контенту, розвитку медіаграмотності; сприяння подальшому використанню цифрових технологій, які дозволять готувати спеціалістів в ІТ-сфері на засадах гендерної рівності та доступності.



Визначено такі **завдання** для реалізації **другого пріоритету**:

- розробити загальні рекомендації для педагогічних працівників щодо сприяння цифровій та медіа грамотності через співпрацю з різноманітними громадськими, державними та приватними організаціями та структурами, батьками, студентами та молоддю;
- оновити Європейську систему цифрових компетентностей з метою залучення до них знань та навичок щодо штучного інтелекту, роботи з великими базами даних та сприяти розвитку освітніх ресурсів та можливостей штучного інтелекту для закладів освіти та інших суб'єктів освітньої діяльності;

- створити Європейський сертифікат цифрових навичок (EDSC), який визнаватиметься урядами та роботодавцями у країнах ЄС та інших країнах Європи;
- розробити рекомендації Ради щодо вдосконалення процесу формування цифрових навичок у навчанні та підвищенні кваліфікації, де передбачити використання інструментів ЄС для інвестування у професійний розвиток викладачів, обмін кращими практиками використання цифрових технологій та розвитку комп'ютерної освіти, співпрацю з промисловістю для виявлення актуальних потреб у нових навичках, які будуть з'являтися у майбутньому;

- заохочувати участь у Міжнародному дослідженні комп'ютерної та інформаційної грамотності, що дозволить зібрати транснаціональні дані про цифрові навички учнів та сприятиме формуванню цільового показника для країн ЄС щодо цифрової грамотності серед учнів віком 13-14 років на рівні не менше ніж 85% до 2030 року, тобто не більше 15% учнів не досягнуть рівня достатньої цифрової грамотності у цьому віці;
- розвивати та вдосконалювати цифрові навички у студентів шляхом їх практичного застосування, сприяти розвитку цифрової компетентності педагогів через програми професійного розвитку та ін.



# : : Ключові компетентності

- **Ключовими компетентностями** є ті, які необхідні всім людям для підвищення особистого потенціалу і розвитку, розширення можливостей працевлаштування, соціальної інтеграції та активного громадянства.
- Такі компетентності розвиваються в процесі навчання протягом усього життя, починаючи з раннього дитинства шляхом:
  - формального,
  - неформального
  - та інформального навчання.



# : : Основні навички

Такі навички враховуються у всіх ключових компетентностях:

- критичне мислення,
- аналітичне мислення,
- вирішення проблем,
- творчість,
- робота в команді,
- прийняття рішень,
- вміння спілкування,
- саморегуляція,
- стійкість,
- емпатія,
- участь,
- повага до різноманітності.



# : : Ключові компетентності ЄС

Список компетенцій:

1. Грамотність (Literacy competence).
2. Мовна компетентність (Languages competence).
3. Математична компетентність та компетентність у науках, технологіях та інженерії (Mathematical competence and competence in science, technology and engineering).
4. **Цифрова компетентність (Digital competence).**
5. Особиста, соціальна та навчальна компетентність (Personal, social and learning competence).
6. Громадянська компетентність (Civic competence).
7. Підприємницька компетентність (Entrepreneurship competence).
8. Компетентність культурної обізнаності та самовираження (Cultural awareness and expression competence).



: : Всі ключові компетентності взаємопов'язані



# : : Рамки цифрової компетентності

- В останні роки європейська наукова та освітня спільнота здійснила значну роботу зі створення потенціалу для цифрової трансформації освіти та навчання, зокрема у сфері вимог до навичок й компетентностей громадян.
- Загалом робота була спрямована на розробку рамок цифрової компетентності для:
  - громадян - **DigComp**
  - педагогів - **DigCompEdu**
  - освітніх організацій - **DigCompOrg**
  - споживачів - **DigCompConsumers.**



# : : Стандарт DigComp

- У DigComp цифрова компетентність передбачає "впевнене, критичне та відповідальне використання та взаємодію з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі в суспільстві".
- Це визначається як **поєднання** знань, навичок і ставлення.



- **Компетентність** – це продемонстрована здатність застосовувати знання, навички та ставлення для досягнення помітних результатів. Наприклад, компетенцію «Програмування» можна описати як *«Планувати та розробляти послідовність зрозумілих інструкцій для обчислювальної системи для вирішення певної проблеми або виконання конкретного завдання»*.
- **Навички** – це здатність виконувати процеси та використовувати наявні знання для досягнення результатів: наприклад, *«Здатність перевіряти та змінювати тип метаданих (наприклад, місцезнаходження, час) включено до зображень, якими ділиться, з метою захисту конфіденційності»*.
- **Знання** складаються з концепцій, фактів і цифр, ідей і теорій, які вже сформовані та підтримують розуміння певної сфери чи предмета: наприклад, *«Знає основні функції найпоширеніших цифрових пристроїв (наприклад, комп'ютер, планшет, смартфон)»*.
- **Ставлення** описує схильність і спосіб мислення діяти або реагувати на ідеї, людей або ситуації: наприклад, *«відкритий для обміну цифровим вмістом, який може бути цікавим і корисним для інших»*.

- Інститут статистики ЮНЕСКО (2009) визначає **цифрові навички** як *«діапазон умінь використовувати цифрові пристрої, комунікаційні програми та мережі для доступу та керування інформацією»*. Ці здібності дозволяють створювати та ділитися цифровим вмістом, спілкуватися та співпрацювати з іншими, вирішувати проблеми та знаходити творчі можливості.
- Подібним чином Рекомендація Ради щодо ключових компетенцій для навчання впродовж життя визначила **цифрову компетентність** як *«впевнене, критичне та відповідальне використання цифрових технологій і залучення до них для навчання, роботи та участі в суспільстві»*. Він визначається як поєднання знань, навичок і ставлень.



Категорії та рівні цифрових навичок і компетенцій також можуть бути доповнені і впорядковані:

- **Цифрові навички для всіх**, щоб усі громадяни могли бути активними в нашому цифровому суспільстві.
- **Цифрові навички для робочої сили** для цифрової економіки.
- **Цифрові навички для фахівців з ІКТ та інших цифрових експертів** у різних галузях промисловості
- **Цифрові навички в освіті**, для викладання та вивчення цифрових навичок у перспективі навчання впродовж життя, включаючи підготовку вчителів.

# Області компетенції DigComp

Структура DigComp визначає ключові компоненти цифрової компетентності в 5 областях (вимір 1)



# : : Сфери DigComp

## 1. Інформаційна грамотність та грамотність даних:

- сформулювати інформаційні потреби, знайти та отримати цифрові дані, інформацію та вміст.
- судити про актуальність джерела та його змісту.
- для зберігання, керування та організації цифрових даних, інформації та вмісту.



# : : Сфери DigComp

## 2. Комунікація та співпраця:

- взаємодіяти, спілкуватися та співпрацювати за допомогою цифрових технологій, усвідомлюючи культурне розмаїття та розмаїття поколінь.
- брати участь у житті суспільства за допомогою державних і приватних цифрових послуг і громадянської участі.
- керувати цифровою присутністю, ідентичністю та репутацією.



# : : Сфери DigComp

## 3. Комунікація та співпраця:

- взаємодіяти, спілкуватися та співпрацювати за допомогою цифрових технологій, усвідомлюючи культурне розмаїття та розмаїття поколінь.
- брати участь у житті суспільства за допомогою державних і приватних цифрових послуг і громадянської участі. Щоб керувати цифровою присутністю, ідентичністю та репутацією.



# : : Сфери DigComp

## 4. Безпека:

- для захисту пристроїв, вмісту, особистих даних і конфіденційності в цифровому середовищі.
- захищати фізичне та психологічне здоров'я та знати про цифрові технології для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.
- усвідомлювати вплив цифрових технологій на навколишнє середовище та їх використання.



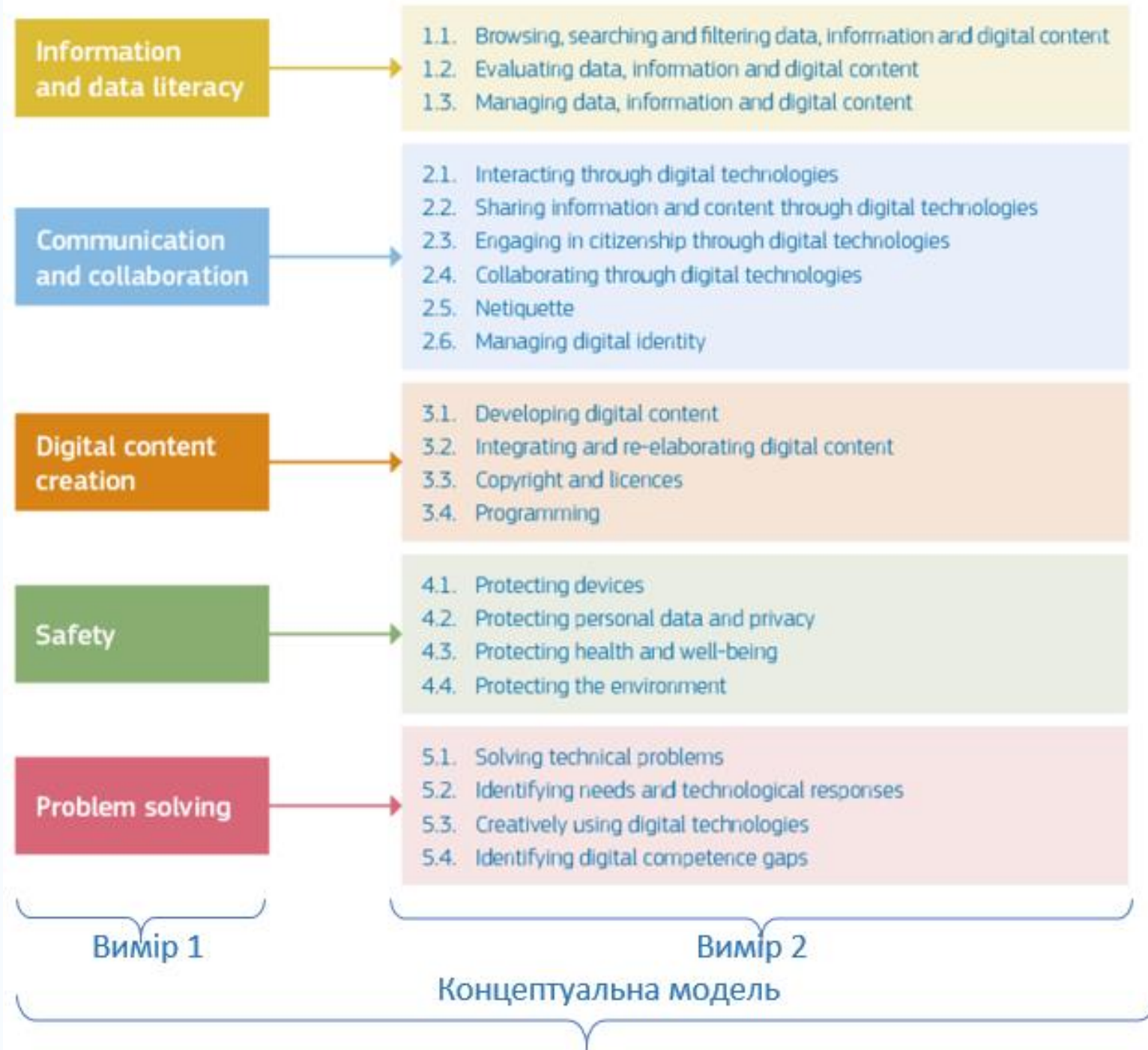
# : : Сфери DigComp

## 5. Вирішення проблем:

- визначення потреб і проблем, а також вирішення концептуальних проблем і проблемних ситуацій у цифровому середовищі.
- використовувати цифрові інструменти для інноваційних процесів і продуктів.
- бути в курсі цифрової еволюції.



# Концептуальна еталонна модель DigComp





# : : Структура

Існує **21 компетенція**, яка стосується цих сфер, їхні назви та дескриптори описані у вимірі 2.

- Разом виміри 1 і 2 утворюють **концептуальну еталонну модель**.
- Додаткові параметри описують:
  - рівні кваліфікації (вимір 3);
  - приклади знань, навичок і ставлень (вимір 4) ;
  - і випадки використання (вимір 5).



# 1. ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ

## Компетенції (вимір 2)

### 1.1 Перегляд, пошук і фільтрація даних, інформації та цифрового вмісту

Для формулювання інформаційних потреб, пошуку даних, інформації та вмісту в цифрових середовищах, доступу до них і переходу між ними. Для створення та оновлення персональних стратегій пошуку.

### 1.2 Оцінка даних, інформації та цифрового контенту

Аналізувати, порівнювати та критично оцінювати достовірність і надійність джерел даних, інформації та цифрового контенту.

Аналізувати, інтерпретувати та критично оцінювати дані, інформацію та цифровий контент.

### 1.3 Керування даними, інформацією та цифровим вмістом

Для організації, зберігання та отримання даних, інформації та вмісту в цифровому середовищі. Організувати та опрацювати їх у структурованому середовищі.

## 2. СПІЛКУВАННЯ ТА СПІВПРАЦЯ

Компетенції (вимір 2)

### 2.1 Взаємодія за допомогою цифрових технологій

Взаємодіяти за допомогою різноманітних цифрових технологій і розуміти відповідні цифрові комунікаційні засоби для даного контексту.

### 2.2 Обмін за допомогою цифрових технологій

Для обміну даними, інформацією та цифровим вмістом з іншими за допомогою відповідних цифрових технологій. Виступати в якості посередника, знати про практики посилення та атрибуції.

### 2.3 Залучення до громадянства за допомогою цифрових технологій

Для участі в житті суспільства через використання державних і приватних цифрових послуг. Шукати можливості для самовдосконалення та громадянської участі за допомогою відповідних цифрових технологій.

### 2.4 Співпраця за допомогою цифрових технологій.

Використовувати цифрові інструменти та технології для процесів співпраці, а також для спільного створення та спільного створення ресурсів і знань.

### 2.5 Мережевий етикет

Знати норми поведінки та ноу-хау під час використання цифрових технологій та взаємодії в цифровому середовищі. Адаптувати комунікаційні стратегії до конкретної аудиторії та знати про культурне та поколінне розмаїття в цифровому середовищі.

### 2.6 Управління цифровою ідентичністю

Створювати та керувати однією чи декількома цифровими ідентифікаційними даними, мати можливість захистити власну репутацію, мати справу з даними, які ви створюєте за допомогою кількох цифрових інструментів, середовищ і служб.

## 3. Створення цифрового контенту

### Компетенції (вимір 2)

#### 3.1 Розробка цифрового контенту

Створювати та редагувати цифровий контент у різних форматах, виражати себе за допомогою цифрових засобів.

#### 3.2 Інтеграція та переробка цифрового контенту

Зміна, уточнення, покращення та інтеграція інформації та контенту в існуючий масив знань для створення нового, оригінального та актуального контенту та знань.

#### 3.3 Авторські права та ліцензії

Щоб зрозуміти, як авторські права та ліцензії застосовуються до даних, інформації та цифрового вмісту.

#### 3.4 Програмування

Спланувати та розробити послідовність зрозумілих інструкцій для обчислювальної системи для вирішення даної проблеми або виконання конкретного завдання.

## 4. Безпека

### Компетенції (вимір 2)

#### 4.1 Захист пристроїв

Щоб захистити пристрої та цифровий вміст, а також зрозуміти ризики та загрози в цифровому середовищі. Знати про заходи безпеки та належну увагу до надійності та конфіденційності.

#### 4.2 Захист персональних даних і конфіденційності

Для захисту персональних даних і конфіденційності в цифровому середовищі. Щоб зрозуміти, як використовувати та ділитися особистою інформацією, маючи можливість захистити себе та інших від збитків. Зрозуміти, що цифрові служби використовують «Політику конфіденційності», щоб повідомити, як використовуються особисті дані.

#### 4.3 Захист здоров'я та благополуччя

Щоб мати можливість уникнути ризиків для здоров'я та загроз фізичному та психологічному благополуччю під час використання цифрових технологій. Вміти захистити себе та інших від можливих небезпек у цифровому середовищі (наприклад, кіберзалякування). Бути в курсі цифрових технологій для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.

#### 4.4 Захист навколишнього середовища

Усвідомлювати вплив цифрових технологій на навколишнє середовище та їх використання.

## 5. Розв'язування задач

### Компетенції (вимір 2)

#### 5.1 Вирішення технічних проблем

Для виявлення технічних проблем під час експлуатації пристроїв і використання цифрових середовищ, а також для їх вирішення (від усунення несправностей до вирішення більш складних проблем).

#### 5.2 Визначення потреб і технологічних реакцій

Оцінка потреб і виявлення, оцінка, вибір і використання цифрових інструментів і можливих технологічних реакцій для їх вирішення. Для налаштування та налаштування цифрового середовища відповідно до особистих потреб (наприклад, доступність).

#### 5.3 Творче використання цифрових технологій

Використовувати цифрові інструменти та технології для створення знань та впровадження інновацій у процеси та продукти. Залучатися індивідуально та колективно до когнітивної обробки, щоб зрозуміти та вирішити концептуальні проблеми та проблемні ситуації в цифровому середовищі.

#### 5.4 Виявлення прогалин у цифровій компетенції

Щоб зрозуміти, де власну цифрову компетентність потрібно покращити чи оновити. Щоб мати можливість підтримувати інших у розвитку їхньої цифрової компетентності. Шукати можливості для саморозвитку та бути в курсі цифрової еволюції.

# : : DigComp

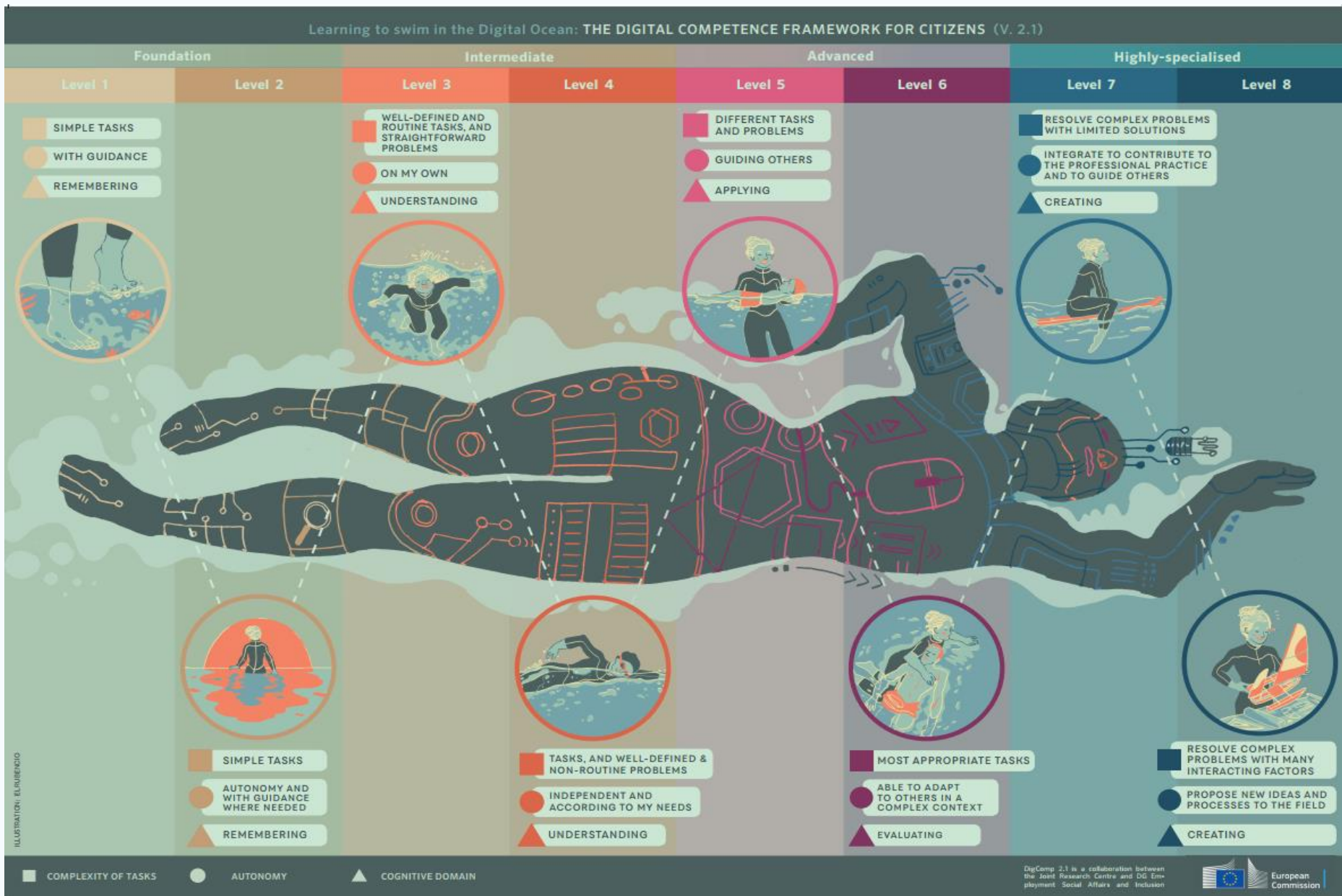
DigComp визначає 4 рівні кваліфікації, такі як

- базовий,
- середній,
- просунутий
- високоспеціалізований.





# Рівні кваліфікації цифрових компетенцій





# Загальні показники цифрових навичок для великих груп населення

На загальному та вищому політичному рівні ЄС має **DESI** (індекс цифрової економіки та суспільства), який узагальнює показники цифрової ефективності Європи та відстежує прогрес держав-членів ЄС у певних сферах, одна з яких зарезервована для цифрових навичок.

**DESI** охоплює чотири основні сфери цифрового прогресу:

- людський капітал,
- підключення,
- інтеграція цифрових технологій
- цифрові державні послуги.



# : : DESI

Перша область збирає інформацію, пов'язану з цифровими навичками, перш за все враховуючи навички користувача Інтернету, виявляючи осіб, які мають принаймні базові цифрові навички, тих, хто має вище базових цифрових навичок, і тих, хто має принаймні базові навички роботи з програмним забезпеченням.

У цій першій сфері також є показники передових навичок і розвитку, які підраховують кількість спеціалістів з ІКТ, скільки з них є жінками-професіоналами, кількість підприємств, що надають навчання ІКТ, і кількість випускників ІКТ.

## DESI 2023 indicators

### Indicator

Select an item

#### Digital skills

Internet use

At least basic digital skills

Above basic digital skills

At least basic digital content creation skills

Enterprises providing ICT training

Females having at least basic digital skills

ICT specialists



Indicator

Internet use

Breakdown

All individuals

DESI Period

DESI period: 2023

Unit of measure

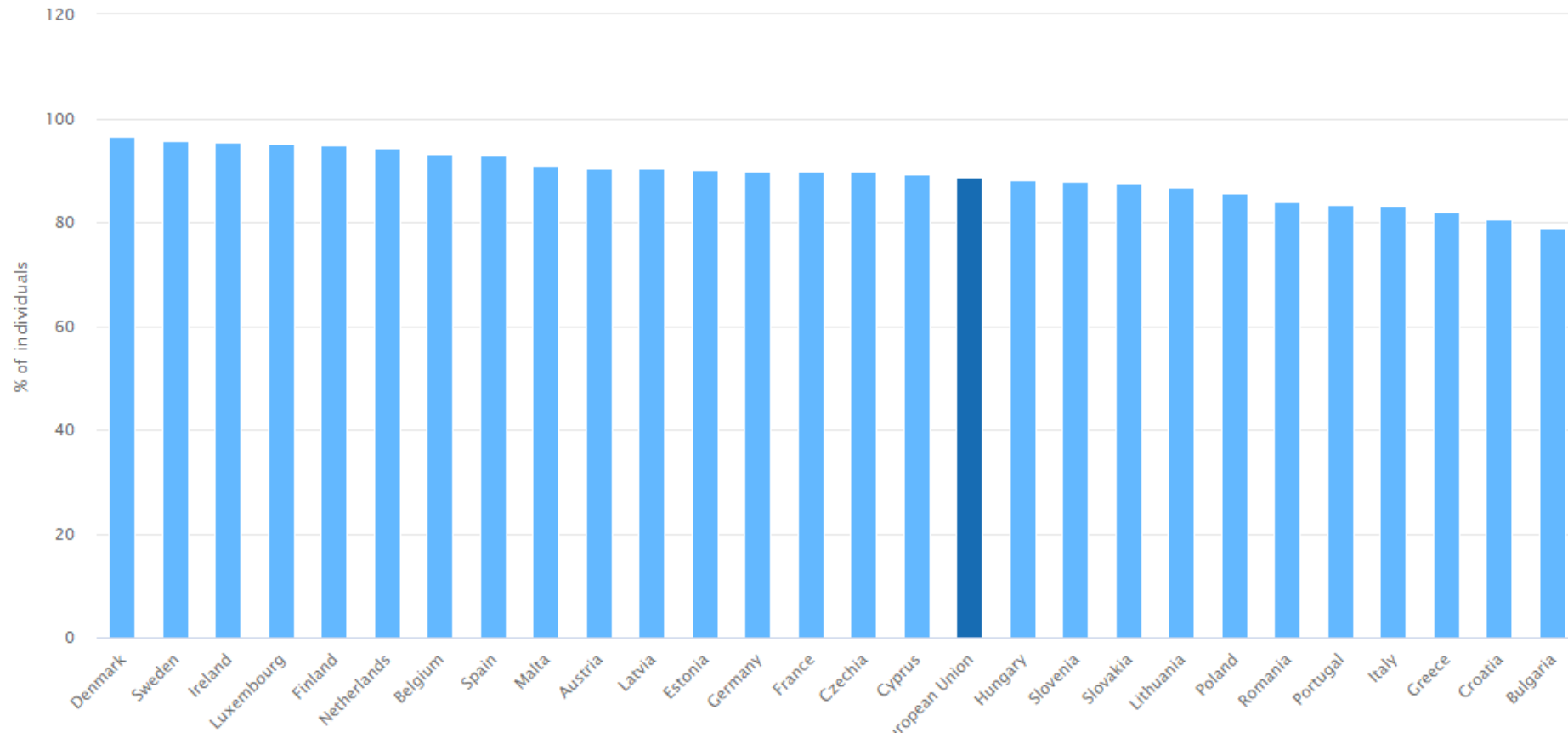
% of individuals

Select the countries

28 out of 28 selected

Internet use, All Individuals (aged 16–74)

DESI period: 2023 (data from 2022)



### Indicator

At least basic digital content creation skills

### Breakdown

All individuals

### DESI Period

DESI period: 2023

### Unit of measure

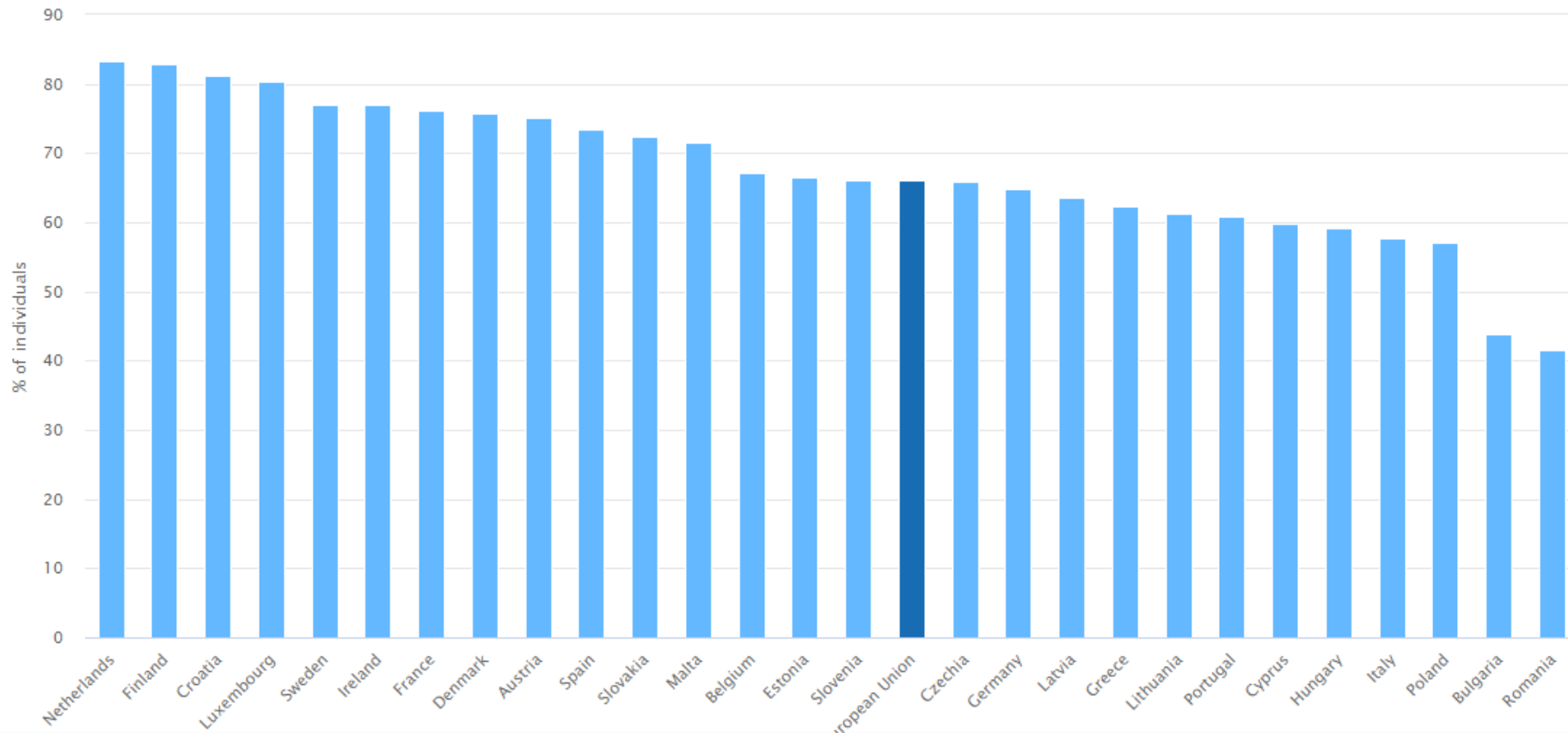
% of individuals

### Select the countries

28 out of 28 selected

## At least basic digital content creation skills, All Individuals (aged 16–74)

DESI period: 2023 (data from 2021)



### Indicator

At least basic digital skills

### Breakdown

All individuals

### DESI Period

DESI period: 2023

### Unit of measure

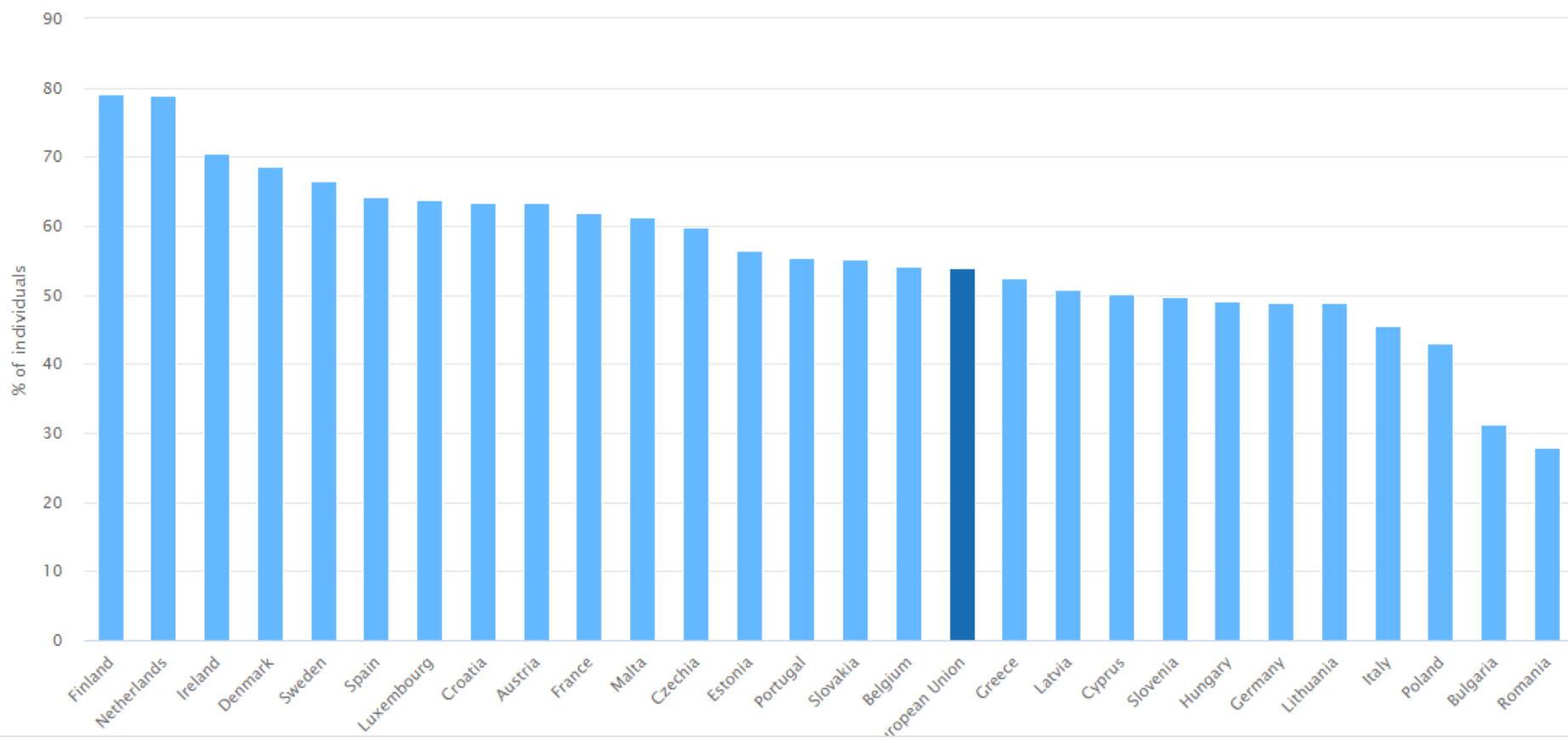
% of individuals

### Select the countries

28 out of 28 selected

## At least basic digital skills, All Individuals (aged 16–74)

DESI period: 2023 (data from 2021)



# : : СПРИЯННЯ ЦИФРОВІЗАЦІЇ В ОСВІТІ ТА НАВИЧКАХ

**Ірландія** сприяє розвитку цифрових навичок за допомогою більшої кількості різноманітних шляхів у вищій освіті (ВО) та гнучких освітніх програм.

- Відбудеться перехід до системи вищої освіти, що включає дослідження та інновації, які дозволять розширити можливості і залучити підприємства і, нарешті, забезпечити надання цифрових навичок в усіх секторах, включаючи навчання впродовж життя, розвиток наскрізних навичок, управлінського лідерства та потенціалу, підтримку перекваліфікації працівників, лідерство на державній службі та фундаментальні основи на ранніх стадіях.
- Метою ірландської стратегії є збільшення кількості учнів, які закінчують навчання з цифровими навичками вищого рівня, і збільшення частки дорослих, які володіють принаймні базовими цифровими навичками, до 80 % до 2030 року.
- Інша мета полягає в тому, щоб усі молоді люди закінчували школу з цифровими навичками, необхідними для повсякденного життя та подальшого навчання.
- Належний рівень цифрових навичок для населення в цілому, щоб усі групи населення незалежно від віку чи походження могли брати участь у цифровізації та отримувати від неї користь, має вирішальне значення для забезпечення інклюзивності цифрового переходу та його позитивного впливу на суспільство в цілому.

# : : Франція

1. Розроблена довідкова система цифрових навичок (CRCN) , натхненна European framework (DigComp) і діє від початкової школи до університету. Цей зв'язок між національними та європейськими системами має на меті сприяти мобільності учнів, студентів та професіоналів у Європі. Організована за 5 доменами та 16 цифровими навичками, вона пропонує 8 рівнів поступового оволодіння цими навичками, корисними для учнів у шкільній освіті, для студентів у вищих навчальних закладах та в контексті навчання дорослих.

2. Rix – це онлайн-сервіс, відкритий для всіх: учнів середніх шкіл, починаючи з п'ятого класу, старшокласників, студентів, професіоналів з усіх секторів і всіх громадян. Він передбачає оцінювання, розвиток та сертифікацію цифрових навичок і має на меті сприяти підвищенню загального рівня цифрової грамотності впродовж життя. Кожен учень має право на створення облікового запису Rix, який супроводжує його протягом усього навчання. Таким чином, учень або дорослий зможе поступово формувати свій профіль цифрових навичок і готуватися до сертифікації.

3. Міністерство культури Франції фінансує проект Micro-Folie, який полягає у створенні цифрового музею у співпраці з 12 національними культурними установами-засновниками. Залежно від місця, обраного для розміщення Micro-Folie, проект розробляється для мешканців і разом з ними. Кілька додаткових модулів можуть доповнити цифровий музей: простір віртуальної реальності, бібліотека або навіть простір для взаємодії. Метою є створення багатоцільового простору для доступної освітньої діяльності.

# : : Німеччина

1. Виділено ресурси на ноутбуки для учнів, цифрові пристрої для викладачів, а також на навчання та фінансування ІТ-адміністраторів.
2. Федеральні землі Німеччини розробили численні курси безперервної освіти для вчителів, викладачів-методистів, інструкторів з підвищення кваліфікації та шкільних адміністраторів.
3. Землі також ініціювали кілька спільних проєктів для просування цифрового контенту та просування програм підготовки вчителів, а також працюють над інтеграцією або вже впровадили різні платформи онлайн-навчання та системи управління навчанням як систему підтримки для регулярних офлайн-уроків. Було розроблено низку інноваційних цифрових ініціатив у сфері освіти та навичок.
4. DigitalPakt допомагає впроваджувати цифрове обладнання в класах (цифрову інфраструктуру, інтерактивні дошки, ноутбуки/столи тощо) та фінансує платформи на державному рівні.
5. У багатьох школах встановлені стандарти медіа-технологій, які підтримують викладання та навчання.
6. Програма Haus der kleinen Forscher (Будинок маленьких дослідників) є найбільшою в Німеччині ініціативою з дошкільної освіти та науки, техніки, інженерії або комп'ютерних наук та математики (STEM).
7. Вчителі мають доступ до платформи Mundo – спільної медіа-платформи/освітньої медіа-бібліотеки, яка забезпечує юридично захищений доступ до навчального контенту.





# ПРОПОНУВАТИ ЦИФРОВІ НАВИЧКИ ШИРШИМ ВЕРСТВАМ НАСЕЛЕННЯ

- Запропоновано низку онлайн-платформ та навчальних курсів з метою підвищення загальних цифрових навичок населення, а також попередження про можливості та загрози діджиталізації.
- Навчання для підвищення кваліфікації, перекваліфікації, впровадження схем цифрового безробіття, а також допомога широким верствам населення в удосконаленні їхніх цифрових навичок є спільною стратегією багатьох держав-членів ЄС та регіональних органів влади.
- Навіть країни та регіони ЄС, які мають високі показники в галузі цифрових технологій знань, такі як Нідерланди, визначили цілі та пріоритети для подальшого поширення цифровізації на ширші верстви суспільства.



# : : Португалія

1. Національна ініціатива з цифрових компетенцій до 2030 року (Portugal INCoDe.2030) наголошує на необхідності як кваліфікації молодого населення, так і перекваліфікації людських ресурсів.

2. Португалія встановила ряд цілей, що охоплюють такі фактори, як соціальна інтеграція та цифрова грамотність, фізичний і когнітивний доступ до цифрових послуг для всього населення, аналітичний потенціал в контексті великих даних, виробництво і поширення інформації, конфіденційність і безпека, інтенсивне використання ІКТ в процесі навчання впродовж усього життя, а також дослідження і розробки, спрямовані на виробництво знань і передових форм наукових обчислень.

3. Використання цифрових технологій – Цифрова стратегія Ірландії передбачає:

- забезпечення експертизи для економіки шляхом розвитку цифрових навичок високого рівня;
- підтримку належного рівня цифрових навичок для робочої сили в цілому;
- забезпечення цифрових навичок для населення в цілому, щоб дати можливість усім групам населення брати повноцінну участь у житті суспільства та отримувати вигоду від цифрової трансформації.

4. Впровадження навчання впродовж життя :

- дасть змогу підвищувати кваліфікацію або перекваліфікацію протягом усього трудового життя людей, приділяючи особливу увагу низьокваліфікованим працівникам, які більше схильні до ризику автоматизації;
- надання пріоритету розвитку наскрізних навичок через систему освіти та навчання впродовж життя;
- підтримка перекваліфікації вразливих працівників, щоб вони стали більш професійно мобільними та адаптованими.



# : : Німеччина

1. Навчальний портал VHS, центральна цифрова навчальна платформа для базової освіти та німецької мови як другої мови, налічує понад 950 000 учнів.
2. Розробляється новий навчальний напрямок – цифрова базова освіта.
3. Завдяки фінансуванню 35 інноваційних проєктів у рамках конкурсу інновацій INVITE Федеральне міністерство освіти і науки полегшує пошук відповідних можливостей для подальшої освіти. Воно посилює орієнтацію платформ підвищення кваліфікації на користувачів і розширило спектр курсів підвищення кваліфікації, що підтримуються штучним інтелектом.
4. Мета додатку Stadt-Land-DatenFluss – навчити людей різного віку бути впевненими користувачами даних.
5. Буде створено національний центральний онлайн-портал для вступу на орієнтоване на ринок праці професійне навчання (платформа NOW), щоб полегшити доступ усіх громадян до фінансування, консультацій, інформації про професії та подальше навчання.



# : : Публічні бібліотеки

**Публічні бібліотеки** були на передовій підтримки цифрових навичок в багатьох країнах-членах ЄС.

- Мережа публічних бібліотек **Ірландії** стала громадським центром, де користувачі можуть отримати доступ до онлайн-ресурсів, пройти цифрові навчальні курси, навчитися користуватися новими технологіями та креативними інструментами навчання. Крім того, пункти підключення до широкосмугового зв'язку – це громадські місця, обрані для отримання високошвидкісного зв'язку в рамках Ірландського національного плану широкосмугового зв'язку.
- Публічні бібліотеки в **Бельгії** та **Нідерландах** також вивчають методи діджиталізації, включаючи надання більшої кількості онлайн-послуг (наприклад, електронних книг, онлайн-ресурсів) та проведення численних тренінгів з цифрової грамотності для широкого загалу, щоб підтримати поширення цифрових навичок.



# : : Данія

1. Технологічний пакт між бізнесом, навчальними закладами та місцевою і регіональною владою має на меті забезпечити інтерес молоді до STEM-предметів та узгодити освітні можливості з потребами ринку праці.
2. Працюють над визначенням потреб у майбутніх компетенціях і розробкою шляхів забезпечення їх врахування в освітніх системах



# : : Бельгійські регіони

1. Створили низку **інноваційних курсів** і платформ для онлайн-навчання. Усі три регіональні центри зайнятості (VDAB, FOREM та Actiris) пропонують як онлайн-, так і очні курси з цифрових навичок.
2. **Brulingua** - безкоштовна платформа, якою керує Офіс зайнятості Брюссельського регіону (Actiris), надає можливість вивчати 24 мови, включаючи англійську, голландську, французьку та німецьку, і пропонує безкоштовне онлайн-навчання для всіх мешканців Брюсселя.
3. У Валлонії платформа **Wallangues** забезпечує онлайн-навчання чотирьом національним мовам.
4. Фландрія має власну стратегію розвитку цифрової трансформації, як і Валлонія, причому обидва регіони приділяють особливу увагу цифровізації освіти та навичок.
5. Мадридська громада пропонує підготовку вчителів, а також низку проєктів і занять з робототехніки/комп'ютерних технологій на шкільному рівні для учнів.
6. План цифрової освіти Каталонії на 2020-2023 роки мав на меті сприяти розвитку цифрового громадянства і спрямований на підвищення цифрової компетентності учнів, вчителів і шкіл відповідно до потреб освіти 21-го століття. Його мета полягала в тому, щоб забезпечити цифрову компетентність учнів початкової та середньої школи до кінця їхнього обов'язкового навчання.

# ПОДОЛАННЯ ЦИФРОВОГО РОЗРИВУ В СУСПІЛЬСТВІ: ВІК, СТАТЬ, ІНВАЛІДНІСТЬ, СОЦІАЛЬНИЙ ПРОШАРОК

- Питання, пов'язані з цифровим розривом за віком, статтю, інвалідністю, соціальними верствами, віком та етнічним походженням залишаються актуальними для багатьох країн.
- Держави-члени ЄС, регіональні та місцеві органи влади піднімають питання різних категорій соціальної ізоляції, які продовжують перешкоджати реалізації потенціалу цифровізації в європейських суспільствах.
- Малокваліфіковані люди працездатного віку мають нижчий рівень цифрових навичок, а діти з менш забезпечених сімей ризикують отримати недостатній рівень цифрових навичок. Люди з інвалідністю та іммігранти також наражаються на ризик цифрової ізоляції.
- Особливу увагу слід приділяти заохоченню участі в розвитку цифрових навичок жінок, людей і студентів з неблагополучних верств населення, іммігрантів, людей з особливими потребами та людей похилого віку.



# : : Греція

Грецька цифрова стратегія стверджує, що важливо створити спеціальні цільові навчальні програми для працюючих жінок, матерів і безробітних, прагнучи залучити більше жінок до цифрової економіки, щоб уникнути цифрової неграмотності та втрати робочих місць, а також сприяти можливостям професійного розвитку через відповідну синергію з державним сектором і соціальними установами.





# : : Німеччина

У Звіті про освіту в Німеччині зазначається, що шанси на участь у ній все ще нерівномірно розподілені серед дорослих і що мовна освіта має вирішальне значення для інтеграції мігрантів і біженців. Старші верстви населення також можуть відчувати брак цифрових компетенцій.



# : : Польша

Програма цифрової компетентності Польщі має на меті забезпечити універсальних цифрових компетенцій серед громадян, починаючи з дошкільної та початкової шкільної освіти і закінчуючи людьми похилого віку та людьми з обмеженими можливостями.



# : : Чехія

Чехія хоче, щоб ЄС підтримав наступні тематичні напрямки надання цифрових навичок:

- розвиток цифрових навичок вчителів;
- запобігання цифровому розриву через недостатнє підключення до Інтернету;
- захист персональних даних;
- підвищення зацікавленості та мотивації в розвитку цифрових компетентностей в учнів і учениць.
- Дівчаткам і жінкам повинні бути надані достатні можливості для залучення до технічних спеціальностей і технічної освіти з раннього віку.
- Для дітей слід враховувати гендерний аспект мотивації до технічних спеціальностей.



# : : Естонія

- Освітня стратегія Естонії на 2021-2035 роки наполягає на різноманітних можливостях навчання і прагне до системи освіти, яка забезпечує плавний перехід між рівнями і типами освіти.
- Естонія передбачає активну роль освітян, власників шкіл, батьків, учнів, учасників ринку праці, громадянського суспільства, уряду та місцевих органів влади у впровадженні цифрового порядку денного.



# : : Висновок Європейського комітету регіонів .

- У Висновку Європейського комітету регіонів (ЄКР) щодо "Цифрової Європи для всіх" зазначено, що при розробці цифрових послуг державні адміністрації та інші організації повинні враховувати доступність для людей з певною формою сенсорної інвалідності або порушенням цифрових навичок.
- Необхідно зосередитися на розширенні цифрових можливостей найбільш вразливих груп населення, таких як люди похилого віку, щоб вони мали хоча б базові навички роботи з цифровими технологіями.
- Учні з соціально-економічно слабких та неблагополучних сімей мають більше труднощів у досягненні цифрових компетенцій.
- У висновку рекомендується, щоб належні цифрові навички стали частиною програми навчання впродовж усього життя, щоб усі громадяни ЄС могли скористатися загальним правом доступу до Інтернету.



# Оцінювання рівня цифрової грамотності

Для оцінювання рівня цифрової грамотності можуть бути використані декілька загальноєвропейських стандартів викладання та оцінювання:

- **Рамка цифрової компетентності для громадян (DigComp)** створена Об'єднаним дослідним центром Єврокомісії і передбачає такі рівні кваліфікації: для громадян 2.0 (Digital Competence Framework for Citizens 2.0); педагогів (DigCompEdu); освітніх організацій (DigCompOrg); споживачів (DigCompConsumers); відкритих ЗВО (OpenEdu); підприємницької компетентності (EntreComp); у галузі обчислювального мислення (CompuThink); навчання аналітики і масового відкриття онлайн-курсів (MOOCNowledge, MOOCs4inclusion);
- **Європейські комп'ютерні права (ECDL/ICDL)**, сертифікати яких діють більш ніж у 160 країнах світу. Це є підтвердженням володіння основними концепціями інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), користування персональним комп'ютером та базовими додатками. Навчальний план складається з 18 модулів;
- **Європейська сертифікація фахівців з інформатики (EUCIP)** спрямована на фахівців з інформатики і використовується навчальними закладами професійної освіти, а також професійними органами з акредитації для розроблення та сертифікації навчальних програм. Отримання сертифіката EUCIP передбачає тестування за одним із 21 професійних профілів спеціалізованих компетенцій у трьох галузях знань: використання інформаційних систем та управління ними; розвиток та інтеграція інформаційних систем; експлуатація та підтримка інформаційних систем;
- **Рамка електронної компетенції (eCF)** має офіційний європейський статус для фахівців ІКТ-сфери та складається з 40 цифрових навичок.

# : : Оцінка цифрових навичок

Для визначення рівня цифрової грамотності мають використовуватись відповідні інструменти його вимірювання, тому що без розуміння рівня цифрової грамотності громадян неможливо планувати розвиток сервісів цифрової економіки.

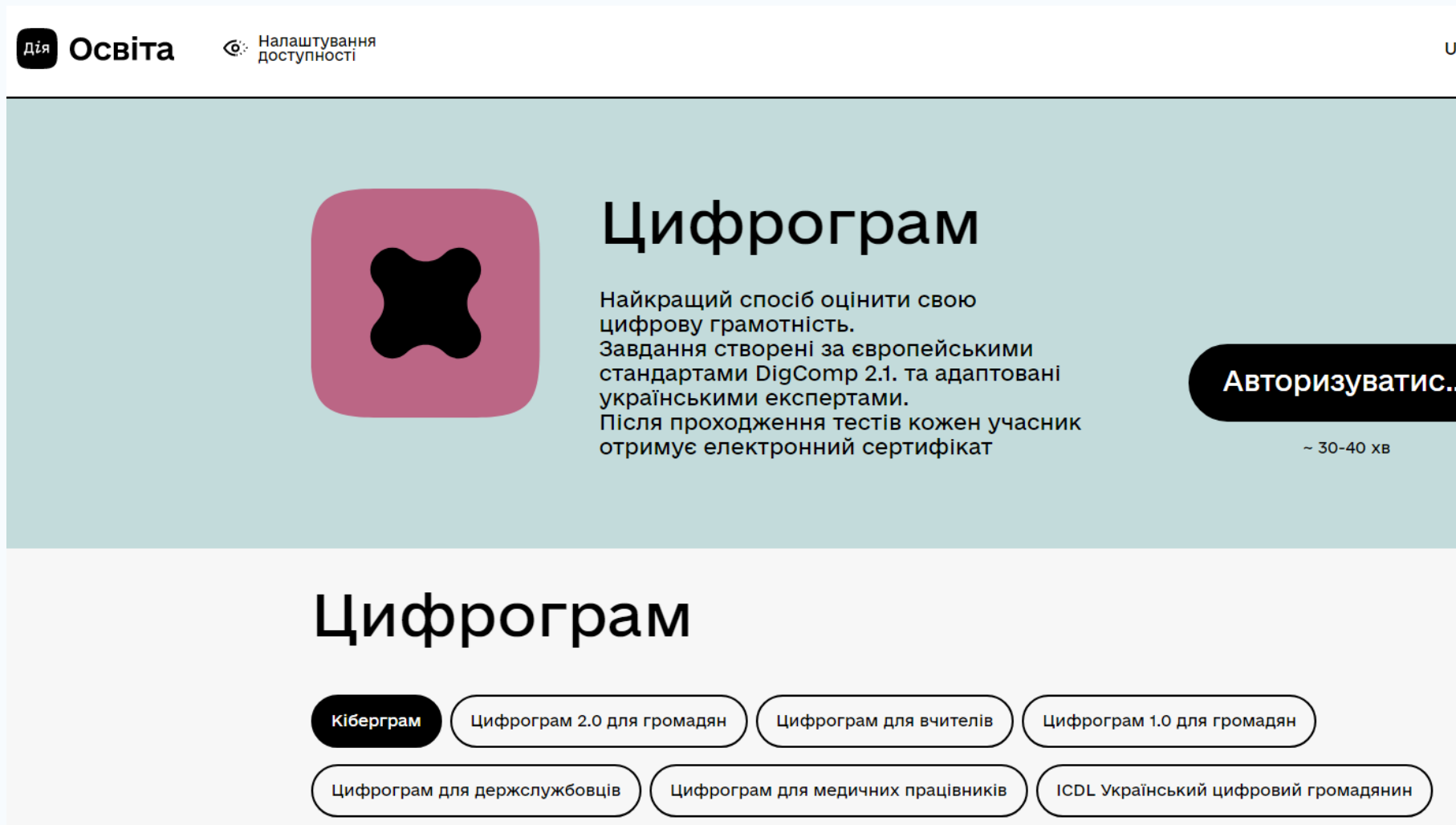
DigComp служить основою для різних інструментів і методів оцінювання:

- Інструмент **DigCompSAT**;
- Інструмент **Перевірте свої цифрові навички!** (розроблений за ініціативою Європейської комісії та розміщений на платформі Digital Skills and Jobs Platform) ;
- **e-CF Explorer** (для високого рівня електронних компетенцій для всіх сфер ІКТ-професії);
- Інші інструменти самооцінки, узгоджені з DigComp, розроблені місцевими чи національними ініціативами та часто в результаті проектів, що фінансуються ЄС у рамках таких програм, як Erasmus+.





# Національний інструмент тестування рівня цифрової грамотності «Цифрограм»

<https://osvita.diia.gov.ua/digigram>



The screenshot shows the main page of the Digigram website. At the top, there are logos for "Дія Освіта" and "Налаштування доступності". The main content area features a large pink square icon with a black cross-like shape. To the right of the icon, the title "Цифрограм" is displayed in a large font. Below the title, there is a paragraph of text describing the tool: "Найкращий спосіб оцінити свою цифрову грамотність. Завдання створені за європейськими стандартами DigComp 2.1. та адаптовані українськими експертами. Після проходження тестів кожен учасник отримує електронний сертифікат". To the right of this text, there is a black button with white text that says "Авторизуватис..". Below the button, the text "~ 30-40 хв" is visible. At the bottom of the page, there is a section titled "Цифрограм" with a grid of buttons for different user groups: "Кіберграм", "Цифрограм 2.0 для громадян", "Цифрограм для вчителів", "Цифрограм 1.0 для громадян", "Цифрограм для держслужбовців", "Цифрограм для медичних працівників", and "ICDL Український цифровий громадянин".

Дія Освіта  Налаштування доступності



## Цифрограм

Найкращий спосіб оцінити свою цифрову грамотність.  
Завдання створені за європейськими стандартами DigComp 2.1. та адаптовані українськими експертами.  
Після проходження тестів кожен учасник отримує електронний сертифікат

**Авторизуватис..**

~ 30-40 хв

## Цифрограм

- Кіберграм
- Цифрограм 2.0 для громадян
- Цифрограм для вчителів
- Цифрограм 1.0 для громадян
- Цифрограм для держслужбовців
- Цифрограм для медичних працівників
- ICDL Український цифровий громадянин



# Навіщо це вам?

Використовуйте сертифікат на сайтах пошуку роботи. Підтвердження високого рівня цифрової грамотності підсилить ваше резюме та підвищить шанси на працевлаштування.

The logo for robota.ua features a red circle with a white lowercase 'r' inside, followed by the text 'robota.ua' in a bold, black, sans-serif font.

**r robota.ua**

The logo for jooble features a stylized blue fish icon above the text 'jooble' in a blue, sans-serif font, with the 'j' and 'o' in green.

**jooble**

The logo for WORK.ua features the text 'WORK.ua' in a blue, sans-serif font, with a pink dot above the 'O' in 'WORK' and a pink dot above the 'u' in 'ua'.

**WORK.ua**



# : : Цифрограм

Завдання тесту «Цифрограм» систематизовані за сферами знань відповідно до європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp та адаптовані українськими експертами.



# : : Цифрограм

Після завершення тестування визначається загальний рівень цифрової грамотності (у балах, максимум 111) і рівні за 6 складовими:



# Рівні володіння цифровими компетентностями

Рівні		Складність завдань	Автономність роботи	Пізнавальний домен
Базовий	A1	Прості завдання	З керівником	Запам'ятовування
	A2	Прості завдання	Самостійно або з керівником у разі потреби	Запам'ятовування
Середній	B1	Чітко визначені та шаблонні завдання, прості проблеми	Самостійно	Розуміння
	B2	Завдання та чітко визначені нешаблонні проблеми	Самостійно і відповідно до власних потреб	Розуміння
Високий	C1	Завдання та проблеми різного ступеня складності	Керує роботою інших користувачів	Застосування та оцінювання
	C2	Складні завдання з обмеженим колом можливих рішень	Інтегрований внесок у професійну практику та керування іншими користувачами	Оцінювання та творчість



## Цифрограм 2.0 для громадян

Нова версія тесту Цифрограм 2.0 допомагає виявити загальний рівень цифрової грамотності, прогалини в цифрових навичках і зорієнтує, які саме компетенції варто вдосконалити. Завдання тесту систематизовані за сферами знань європейської рамки цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.1, адаптованої українськими експертами.

У тесті оцінюються цифрові компетентності у шести сферах:

- Основи комп'ютерної грамотності.
- Інформаційна та медіаграмотність. Вміння працювати з даними.
- Створення цифрового контенту.
- Комунікація і взаємодія у цифровому суспільстві.
- Безпека у цифровому середовищі.
- Вирішення технічних проблем.
- Навчання впродовж життя у цифровому суспільстві.

Найвища оцінка за Цифрограм 2.0 — 90 балів за кількістю запитань (тест містить 90 запитань).

- Орієнтовна тривалість проходження ~40 хв.
- Офіційний сертифікат, який можна додати до резюме та на сайти пошуку роботи.

Кожна із цих сфер знань охоплює 5 цифрових компетентностей. Загалом оцінюються 30 цифрових компетентностей.

Курс із базової цифрової грамотності спирається на Рамку цифрової компетентності для громадян [DigComp](#).

Пройти тест можна [за посиланням](#).

## Для держслужбовців

Фахова версія тесту для держслужбовців має виявити всі прогалини знань працівників державної служби.

Тест безкоштовний, розроблений на основі європейської концептуально-еталонної Рамки цифрових компетентностей для громадян ЄС (DigComp 2.1). Запропонований наразі варіант тестування містить 90 запитань та оцінює 30 цифрових компетентностей, необхідних для роботи сучасного держслужбовця.

Перевіряються:

- основи комп'ютерної грамотності;
- інформаційна та медіаграмотність;
- створення цифрового контенту;
- комунікація і взаємодія в цифровому суспільстві;
- безпека в цифровому середовищі;
- вирішення технічних проблем.

Пройти тест для держслужбовців можна [за посиланням](#).

## ICDL Український цифровий громадянин

International Computer Driver Licence (ICDL) — це сертифікація, що дозволяє людям засвідчити свої навички роботи з комп'ютером за міжнародним стандартом. Сертифікація ICDL доступна в понад 100 країнах.

**Це єдиний модуль подібного рівня, що доступний безоплатно.** Інші модулі можна пройти у сертифікованих центрах і такий сервіс є платним у всіх країнах світу.

### Для чого потрібен ICDL сертифікат?

- У разі вступу до вишів у багатьох країнах світу та Європи.
- При працевлаштуванні до офісів міжнародних приватних компаній.
- Для навчання та сертифікації цифрових навичок державних службовців у розвинутих країнах.

**Модуль «Український цифровий громадянин» містить 36 запитань та охоплює наступні теми:**

- Апаратне забезпечення комп'ютерів.
- Операційні системи та принципи роботи в системі.
- Файлова система.
- Принципи роботи в текстовому редакторі.
- Принципи створення електронних таблиць.
- Інтернет, www, веббраузери.
- Онлайн-сервіси.
- Електронна пошта.
- Спілкування в інтернеті.
- Сучасні е-сервіси.

Запитання за модулем розроблені консорціумом dComFra під управлінням Української асоціації фахівців інформаційних технологій, що є представником ICDL в Україні.



# Рамка цифрових компетенцій для громадян ЄС



Riina Vuorikari  
Stefano Kluzer  
Yves Punie

## DigComp 2.2

## The Digital Competence Framework for Citizens

*With new examples of knowledge, skills and attitudes*

Joint  
Research  
Centre

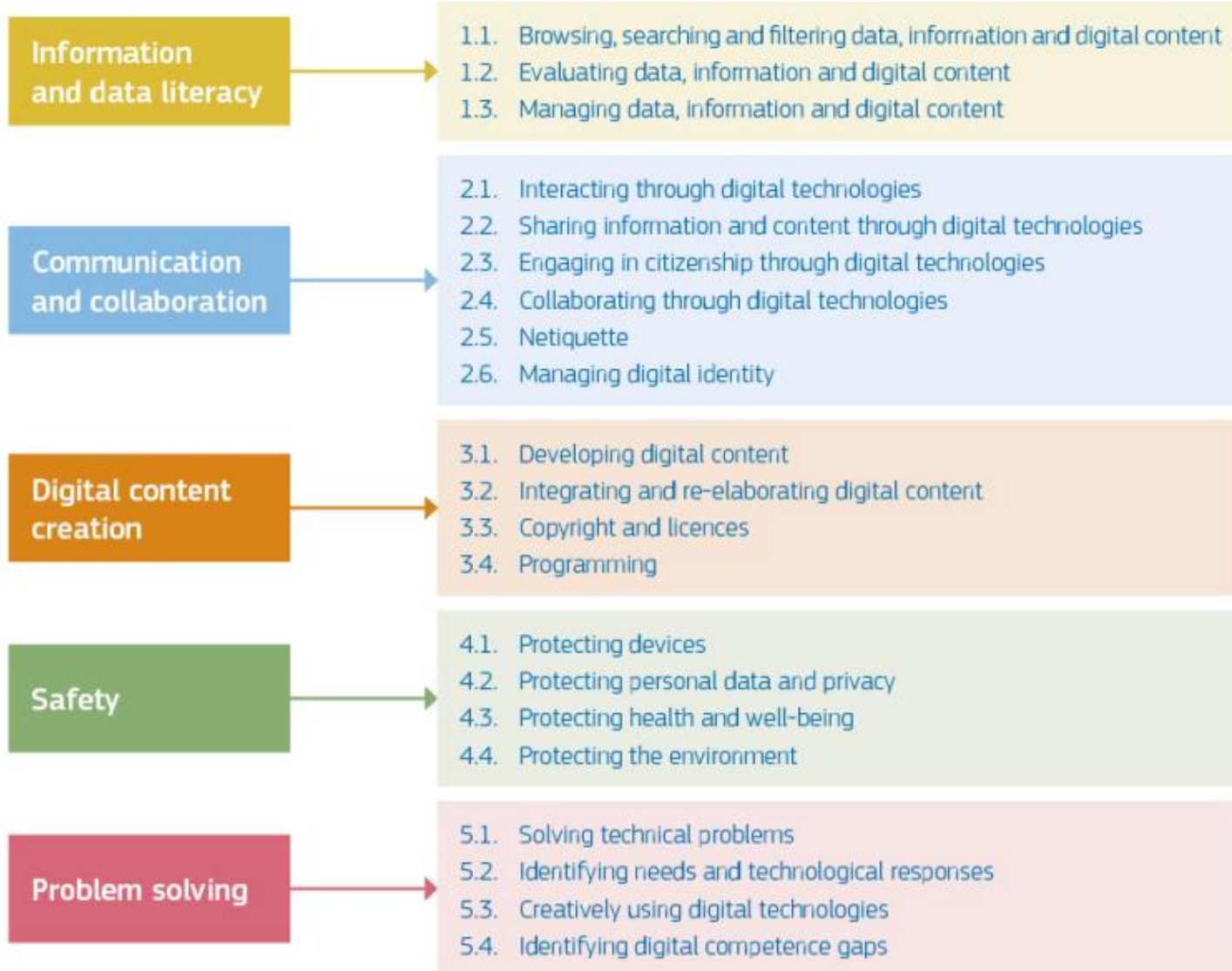
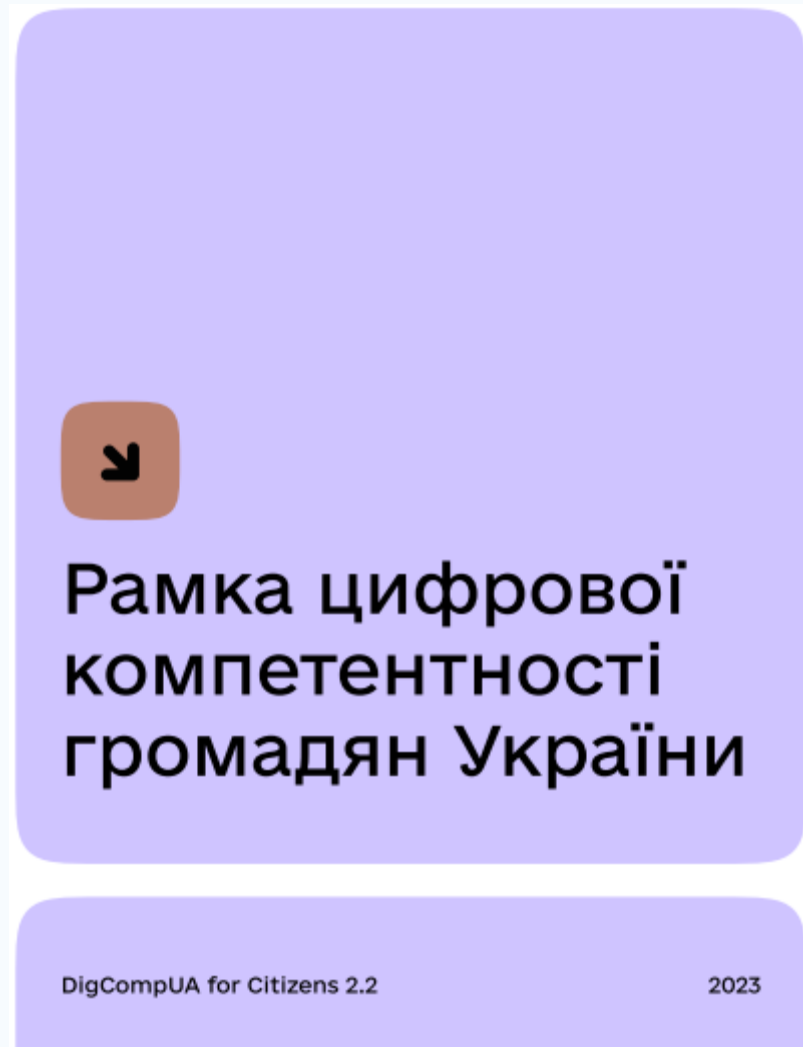


FIG.1 The DigComp conceptual reference model



# : : Рамка цифрової компетентності для громадян України



Оновлена DigCompUA 2.2  
**Рамка цифрової компетентності громадян України**

## Зміст:

I. Аргументація необхідності адаптації Рамки цифрової компетентності громадян України	3
II. Структура Рамки цифрової компетентності	6
2.1 Виміри	6
2.2 Структура Рамки	7
2.3 Сфери	10
2.4 Компоненти	11
2.5 Детскриптори	13
2.6 Рівні володіння	13
2.7 Приклади використання	14
III. Опис Рамки цифрової компетентності	15
IV. Пояснення основних змін, внесених при адаптації оновленої рамки	89
V. Використання Рамки в Україні	93
VI. Глосарій	97
VII. Перелік скорочень	103

## Аргументація необхідності запровадження рамок цифрових компетентностей в Україні

Розвиток цифрових технологій відкриває для України нове «вікно можливостей» щодо зростання національної економіки, підвищення якості життя громадян. Skorистатися цими можливостями – серйозний виклик та важливе завдання українського суспільства.

Цифровий розвиток передбачає виконання комплексу завдань, що позитивно вплинуть на економіку, бізнес, суспільство та життєдіяльність країни загалом. Основними цілями цифрового розвитку є:

- прискорення економічного зростання та залучення інвестицій;
- трансформація секторів економіки в конкурентоспроможні та ефективні;
- трансформація секторів економіки в конкурентоспроможні та ефективні;
- технологічна і цифрова модернізація промисловості та створення високотехнологічних виробництв;
- Доступність для громадян переваг і можливостей цифрового світу;
- реалізація людського ресурсу, розвиток цифровізації промислового виробництва та цифрового підприємництва.

Цифрова компетентність є ключовою компетентністю в умовах четвертої промислової революції. Цей термін містить впевнене, критичне та відповідальне використання і взаємодію з цифровими технологіями для навчання, працевлаштування, роботи, дозвілля та


участі в суспільному житті. Вона охоплює такі поняття, як інформаційна грамотність та медіаграмотність, комунікація та співпраця, створення цифрового контенту (включаючи програмування), безпека (включаючи захист персональних даних у цифровому середовищі та кібербезпеку), а також розв'язання різнопланових проблем і навчання впродовж життя. особливого значення, а завдання з розробки Рамки цифрових компетентностей для громадян України стає дуже актуальним.

Передбачається, що основні підходи, виміри та концептуальні засади цієї Рамки будуть у подальшому враховані при створенні інших концептуально-референтних рамок цифрових професійних компетентностей для різних груп населення та категорій працівників (педагогічних працівників, медичних працівників, держслужбовців, підприємців тощо).

# Компетенції створення цифрового контенту

Сфери (с)	Компетентності (к) та їх дескриптори
<b>с0</b> Основи комп'ютерної грамотності	<b>с0.к1.</b> <b>Використання комп'ютерних та мобільних пристроїв</b> Функціональна грамотність у використанні комп'ютерних та мобільних пристроїв. Вміти налаштувати і застосувати комп'ютерні та мобільні пристрої для власних потреб
	<b>с0.к2.</b> <b>Використання базового програмного забезпечення</b> Застосовувати основне програмне забезпечення комп'ютерних та мобільних пристроїв, вміти встановлювати та працювати з операційними системами, онлайн-сервісами, файлами різних типів, застосунками та Інтернетом
	<b>с0.к3.</b> <b>Використання застосунків та прикладного програмного забезпечення</b> Використовувати основні застосунки та прикладне програмне забезпечення комп'ютерних і мобільних пристроїв. Вміти встановити застосунки
	<b>с0.к4.</b> <b>Використання Інтернету та онлайн-застосунків</b> Вміти використовувати Інтернет та онлайн-застосунки. Розуміти технології адміністрування та створення онлайн-сервісів і онлайн-застосунків
	<b>с0.к5.</b> <b>Управління цифровою ідентичністю</b> Розуміти, що таке цифрова ідентичність, яка інформація збирається про особистість і якими засобами. Створювати одну чи декілька цифрових ідентичностей та управляти ними. Уміти налаштувати параметри цифрової ідентичності та визначати політики розповсюдження даних про цифрову ідентичність

# Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними

 <b>С1.</b> Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними	<b>С1.К1.</b> <b>Перегляд, пошук і фільтрація даних, інформації та цифрового контенту</b> Вміти формулювати власні інформаційні потреби, шукати дані, інформацію та контент у цифрових середовищах, здійснювати доступ до даних, інформації та контенту і переміщення між ними. Створювати й оновлювати особисті стратегії пошуку
	<b>С1.К2.</b> <b>Критичне оцінювання та інтерпретація даних, інформації та цифрового контенту. Перевірка надійності джерел інформації. Протидія пропаганді</b> Вміти перевіряти надійність джерел даних, інформації та цифрового контенту. Вміти аналізувати, критично оцінювати, тлумачити, перевіряти достовірність інформації. Вміти розрізняти пропаганду та протидіяти їй, розпізнавати маніпуляційні техніки, цензуру, однобокність подачі новин (розуміти причини таких дій). Усвідомлювати роль масмедіа і громадянських ЗМІ у формуванні громадської думки

# Компетенції створення цифрового контенту

<b>C2.</b> Створення цифрового контенту	<b>C2.к1.</b> <b>Розробка цифрового контенту</b> Створювати та редагувати цифровий контент у різних форматах, самовиражатися цифровими засобами, бути творцем і продюсером медіаповідомлень. Розуміти переваги і обмеження кожного виду мультимедіа, вміти створювати медіаресурси
	<b>C2.к2.</b> <b>Редагування та інтеграція цифрового контенту</b> Змінювати, уточнювати, вдосконалювати та інтегрувати інформацію та контент у наявний масив знань для створення нових, оригінальних і відповідних знань та контенту
	<b>C2.к3.</b> <b>Авторське право і ліцензії</b> Розуміти, як авторське право і ліцензії поширюються на дані, інформацію та цифровий контент
	<b>C2.к4.</b> <b>Первинні навички програмування</b> Розуміти, як за допомогою програмування можна вирішити певну проблему чи конкретне завдання. Вміти писати прості програми для цифрових пристроїв
	<b>C2.к5.</b> <b>Творче використання цифрових технологій</b> Використовувати цифрові засоби та технології для створення знань, ресурсів, продуктів і внесення інноваційних змін у наявні процеси та продукцію

Доповнення для України

# Погляд у майбутнє цифрових навичок і цифрового десятиліття ЄС

- Цифрові навички стали важливими для кожного в повсякденному житті, на роботі та в освіті
- Цифрові навички не розвиваються такими ж темпами, як доступ до пристроїв, мереж або програм
- Враховуючи важливість цифрової трансформації для суспільства та економіки, Європейська комісія започаткувала ініціативу Цифрового десятиліття, щоб **«розширити можливості компаній і людей у зосередженому на людині, стійкому та більш процвітаючому цифровому майбутньому»** з відповідними цілями з горизонтом 2030 року.

- Є дві цілі щодо навичок:

- мінімум 80% населення має базові цифрові навички
- та 20 мільйонів фахівців з ІКТ.

- Цілі підтримуються існуванням загальних структур, які визначають деталі та керують діями: **DigComp** та **e-Competence Framework**.
- Обидва документи регулярно оновлюються, щоб слідкувати за швидким розвитком технологій і цифрового світу.

- дослідження прогнозують постійне **зростання попиту на цифрові навички** для працевлаштування та професійної кар'єри, ставлячи **цифрову грамотність** в основу наскрізних навичок.
- незважаючи на прогрес і докладання зусиль для розширення цифрових навичок, показники в Європі все ще далекі від тих, які потрібні ЄС для процвітаючого цифрового майбутнього. Таким чином, **цифрове перенавчання та підвищення кваліфікації** з чіткими стратегіями навчання впродовж життя відтепер будуть помітною тенденцією.