

Сікора Ярослава Богданівна

канд. пед. наук, доцент, завідувач кафедри

Якимчук Богданна Любомирівна

канд. техн. наук, старший викладач

Житомирський державний університет

імені Івана Франка, м. Житомир, Україна

РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРИ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У сучасному суспільстві при постійній зміні соціально-економічних умов і використанні цифрових технологій змінилися вимоги до вищої школи і випускників, а саме компетентності майбутніх учителів та методики нового покоління.

Однією з компетентностей, яку необхідно сформувати у вчителя нового покоління, є цифрова компетентність.

За даними опитування, що здійснювалось у Європейському союзі, тільки 20-25% школярів навчаються у вчителів з високим рівнем цифрової компетентності або у педагогів, що підтримують активне використання цифрових технологій у навчальному процесі [1].

Дослідженню проблеми формування цифрових компетентностей педагогів присвячені роботи В. Бикова, Д. Галкіна, Б. Гірша, Л. Манович, О. Овчарук, О. Спіріна та ін.

В. Биков формує визначення цього терміну наступним чином: «цифрова компетентність це – знання, вміння та навички в галузі інформаційних технологій та здатність їх застосування в професійній діяльності» [2]. Таке визначення є співзвучним із терміном, окресленим Службою науки та знань Європейської Комісії Наукового центру ЄС відповідно до якого цифрову компетентність вбачають у впевненому, критичному та відповідальному використанні та взаємодії з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі у суспільстві [3].

Науково-обґрунтованою основою, яка описує, що означає для педагогів бути компетентними в цифровій сфері, є Європейська основа цифрової компетентності педагогів (DigCompEdu). DigCompEdu призначений для викладачів всіх рівнів освіти, починаючи з початкової і закінчуючи вищою і освітою для дорослих, включаючи загальну і професійну освіту і навчання, освіту для осіб з особливими потребами і контексти неформального навчання.

DigCompEdu деталізує 22 компетенції, організовані в шести областях (рис. 1). Основна увага приділяється не технічним навичкам. Швидше, структура покликана деталізувати, як цифрові технології можуть бути використані для поліпшення та інновації в освіті та навчанні.

Області 2-5 утворюють цифрову педагогічну компетентність. Області 1, 2 та 3 є характерними для будь-якого навчального процесу, незалежно від того, чи підтримується він технологіями. Компетентності, перелічені у цих областях, вказують, як забезпечити ефективне та інноваційне використання технологій при плануванні (область 2), реалізації (область 3) та оцінюванні (область 4) викладання та навчання. Область 5 визнає потенціал цифрових технологій для викладання та стратегій навчання, орієнтованих на учнів. Ця область є наскрізною для областей 2, 3 та 4 у тому сенсі, що вона містить перелік спрямовуючих принципів, актуальних та доповнюючих компетенцій, визначені у них.

Педагогічне ядро цієї рамки доповнюється областями 1 та 6. Область 1 спрямована на ширше професійне середовище, тобто використання вчителем цифрових технологій у професійних взаємодіях з колегами, учнями, батьками та іншими зацікавленими сторонами, для власного професійного розвитку та для колективного добра організації. Область 6 визначає конкретні педагогічні компетентності, необхідні для сприяння цифровій компетентності учнів [4-5].



Рис. 1. Структура цифрової компетентності для вчителів (DigCompEdu) [5]

До особливостей сучасної освіти можна віднести розрив між знаннями викладачів та студентів, які використовують цифрові технології.

Для підготовки конкурентоспроможного педагога необхідно у закладі вищої освіти продовжити формування у нього цифрових компетенцій. А викладач університету повинен сприяти розвитку цифрових компетенцій студентів. Але частіше буває так, що цифрові компетенції викладача відстають від компетенцій студентів. Для вирішення цієї проблеми доцільно вести мову про проектування освітнього простору закладу освіти, створення спеціального професійно-орієнтованого середовища для формування цифрової компетентності як викладача, так і студента. Дане середовище повинне створюватися відповідно до таких принципів: визначення студента, як активного суб'єкта пізнання; його орієнтація на самоосвіту, саморозвиток; опора на суб'єктивний досвід студента, врахування його індивідуальних особливостей, навчання в контексті майбутньої професійної діяльності.

Ефективне досягнення дидактичних цілей забезпечує сукупність методів, засобів і адекватних організаційних форм навчання при наявності відповідної технологічної та матеріальної бази.

Відмінними рисами таких методів є: цілеспрямована активізація мислення; активне залучення студентів до навчального процесу (дебати, проблемна дискусія); самостійне творче вироблення рішень (кейс-метод, електронне тестування); підвищений ступінь мотивації та емоційності студентів (симуляції); інтерактивний характер навчальної діяльності (рольові ігри, навчальні ігри); постійна взаємодія суб'єктів навчального процесу (телекомунікаційні проекти); вільний обмін думками про шляхи вирішення тієї чи іншої проблеми.

Реалізація методів вимагає нового покоління засобів навчання: wiki-системи, соціальні мережі, інтерактивні дошки, симулятори та ін.

Впровадження цифрових технологій в освітній процес не тільки трансформує способи взаємодії учасників навчального процесу, а й створює потребу в перегляді традиційних форм організації навчального простору.

Відповідно до структур взаємодії суб'єктів навчального процесу можна виділити наступних базисні форми організації електронного навчання: індивідуальна навчальна діяльність з електронними засобами (самонавчання); індивідуальна навчальна діяльність з викладачем або одногрупниками – відповідає взаємодії у відокремленій парі – «один з одним» («студент – групова навчальна діяльність під керівництвом викладача – відповідає спілкуванню в групі, коли кожен спрямовує повідомлення одночасно всім – «один з усіма»).

Отже, впровадження цифрових технологій є визначальним для розвитку вищої освіти. Проте необхідно поряд з цим формувати науково-об-

ґрунтований підхід до їх впровадження. А це, у свою чергу, висуває вимоги до рівня підготовки вчителя, зокрема й його цифрової компетентності, потребує постійного вивчення та фіксації її компетенцій. Для засвоєння цифрової компетентності сучасний учитель повинен мати достатній рівень володіння інформаційно-комунікаційними технологіями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Цифровая грамотность [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://xn--80aaefw2ahcfbneslds6a8jyb.xn--p1ai/library/28>.
2. Биков В. Досвід: Цифрове навчальне середовище. [Електронний ресурс]. «Цифрова компетентність учителя» – Режим доступу : <https://www.facebook.com/uesaccent/photos/pcb.1809058149395875/1809406686027688/?type=3>. – Назва з екрану.
3. Carretero Stephanie, DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens. With eight proficiency levels and examples of use [Електронний ресурс] / Stephanie Carretero, Riina Vuorikari, Yves Punie. – EU Science Hub, 2017. – Режим доступу : [http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf).
4. Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>.
5. Цифрова компетентність вчителя DigCompEdu [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://dystosvita.blogspot.com/2018/04/digcompedu.html>.