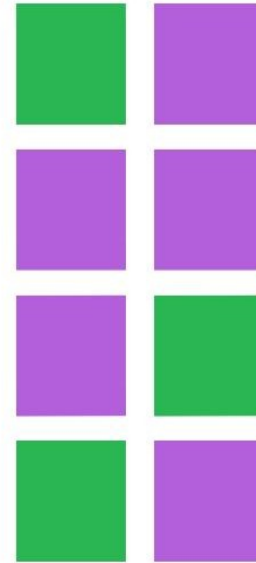


DIGITAL

4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Co-funded by the
European Union

ЦИФРОВІ КОМПЕТЕНЦІЇ ТА НАВИЧКИ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ

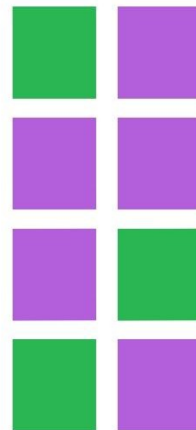
Що таке цифрова компетентність?

"Цифрова компетентність - це знань, умінь і ставлень щодо використання технологій для виконання завдань, розв'язання проблем, спілкування, управління інформацією, співпраці, а також для створення та обміну контентом ефективно, , безпечно, критично, творчо, незалежно та етично".

Андерс Сков, інтернет-соціолог, Центр Digital Даннелсе.

DIGITAL
4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Co-funded by the
European Union

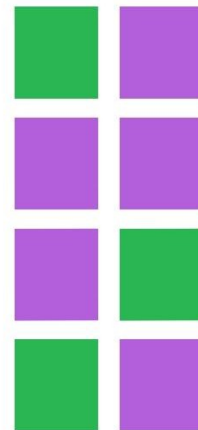
Чому цифрові компетенції важливі?

Цифрова
компетентність
(DigComp 2.02)

це структура, яка визначає
ключові компоненти цифрової
компетентності у **5 сферах**

DIGITAL
4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



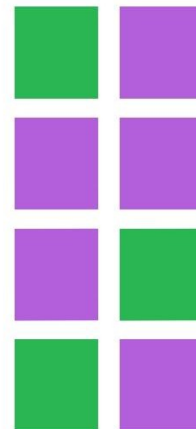
Co-funded by the
European Union

Області

1. **Інформаційна та інформаційна грамотність:** Формулювати інформаційні потреби, знаходити та отримувати цифрові дані, інформацію та контент.
2. **Комунікація та співпраця:** Взаємодіяти, спілкуватися та співпрацювати за допомогою цифрових технологій, усвідомлюючи при цьому культурне та поколіннєве розмаїття.
3. **Створення цифрового контенту:** Створення та редагування цифрового контенту.
4. **Безпека:** Захист пристроїв, контенту, персональних даних і конфіденційності в цифровому середовищі.
5. **Вирішення проблем:** Визначати потреби та проблеми, а також вирішувати концептуальні проблеми та проблемні ситуації в цифровому середовищі.

DIGITAL
4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Co-funded by the
European Union

Рамка цифрової компетентності (DigComp 2.0)

ВІДЕО

Сфери компетенції: Інформаційна та інформаційна грамотність, комунікаційна та інформаційна грамотність, створення цифрового контенту, безпека, вирішення проблем



Co-funded by the
European Union

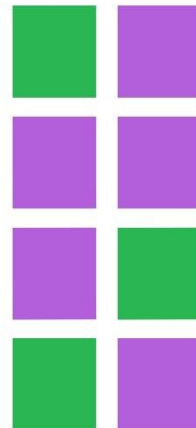
Сфера компетенції 1:

Інформаційна та інформаційна гра

- Перегляд, пошук, фільтрація даних, інформації та цифрового контенту
- Оцінювання даних, інформації та цифрового контенту
- Управління даними, інформацією та цифровим контентом

DIGITAL
4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Co-funded by the
European Union

Швидка вікторина

Перегляд, пошук і фільтрація даних, сценарій: Вам потрібно знайти надійні ресурси для презентації на тему сталої енергетики. Під час пошуку в Інтернеті ви натрапляєте на кілька джерел, деякі з них - блоги, інші - наукові журнали.

Питання:

Яка з наведених нижче стратегій найефективніше забезпечить якість та релевантність ваших джерел?

1. Використовуйте перше посилання на сторінці пошукової системи.
2. Зосередьтеся на джерелах з великою кількістю оголошень, оскільки вони, швидше за все, популярні.
3. Використовуйте інструменти розширеного пошуку, щоб відфільтрувати результати за типом публікації, датою та достовірністю.
4. Обирайте джерела, які збігаються з вашою особистою думкою.

Оцінювання даних і цифрового контенту, сценарій: Колега ділиться звітом із вражаючими статистичними даними про підвищення продуктивності праці на робочому місці завдяки новому програмному інструменту. Однак джерело не одразу зрозуміле.

Питання:

Який перший крок є найбільш доречним для оцінки надійності цього звіту?

1. Перешліть його іншим, щоб зібрати думки.
2. Перевірте наявність цитат і перевірте першоджерело даних.
3. Припустимо, що вона надійна, тому що нею поділився колега.
4. Ігноруйте звіт, якщо він не має прямого відношення до вашого завдання.

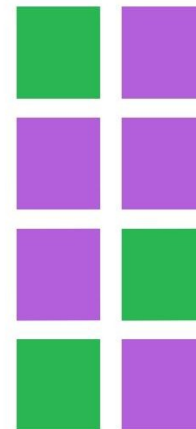
Сфера компетенції 2:

Комунікація та співпраця

- Взаємодія за допомогою цифрових технологій
- Обмін за допомогою цифрових технологій
- Залучення до громадянства через цифрові технології
- Співпраця за допомогою цифрових технологій
- Етикет
- Управління цифровою ідентичністю

DIGITAL
4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Co-funded by the
European Union

Швидка вікторина

Етикет, Сценарій: Ви берете участь у професійному онлайн-форумі, де обговорюються галузеві тенденції. Один з учасників публікує думку, з якою ви категорично не згодні.

Питання:

Яка відповідь буде найбільш доречною і відповідатиме етикету?

1. Відповідайте ввічливим, конструктивним коментарем, пояснюючи свою точку зору.
2. Проігноруйте коментар і не вступайте в подальші дискусії.
3. Опублікуйте саркастичну відповідь, щоб публічно підкреслити їхню помилку.
4. Негайно повідомте модератора про їхній допис.

Управління цифровою ідентичністю, сценарій: Ви подаєте заявку на нову роботу і розумієте, що потенційні роботодавці можуть перевірити вашу присутність в Інтернеті.

Питання:

Як зробити так, щоб ваша цифрова ідентичність представляла вас у позитивному світлі?

1. Видаліть усі свої акаунти в соціальних мережах, щоб уникнути перевірки.
2. Перегляньте та оновіть налаштування конфіденційності у своїх акаунтах, видаліть непрофесійний контент та висвітлюйте досягнення на таких платформах, як LinkedIn.
3. Створіть новий обліковий запис для подачі заявки на вакансію та ігноруйте свої існуючі профілі.
4. Зосередьтеся лише на своєму резюме і припускайте, що роботодавці не перевірятимуть вашу присутність в Інтернеті.

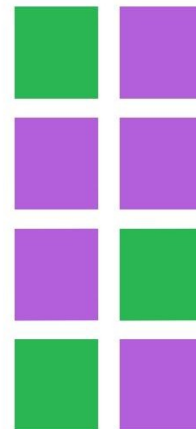
Сфера компетенції 3:

Створення цифрового контенту

- Розробка цифрового контенту
- Інтеграція та переробка цифрового контенту
- Авторське право та ліцензії
- Програмування

DIGITAL
4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Co-funded by the
European Union

Швидка вікторина

Сценарій: Ви створюєте промо-ролик для майбутнього проекту вашої команди. Шукаючи візуальні матеріали, ви знаходите високоякісне зображення на веб-сайті, але помічаєте, що воно має ліцензію "Creative Commons BY-SA".

Питання:

Як найкраще легально використати це зображення у своєму відео?

1. Використовуйте зображення вільно без зазначення авторства, оскільки воно є загальнодоступним.
2. Додайте зображення, але зробіть незначні правки, щоб не вказувати автора.
3. Вказуйте автора у відео і переконайтеся, що ваше відео поширюється за тією ж ліцензією "BY-SA".
4. Не використовуйте зображення повністю, оскільки воно має обмеження.

Сценарій: Вам потрібно створити інфографіку, щоб представити вашій команді результати складного опитування. Дані деталізовані, а аудиторія різноманітна, включаючи як технічних, так і нетехнічних членів команди.

Питання:

Який підхід до розробки ефективної інфографіки є найкращим?

1. Включіть всі дані опитування в необробленому форматі, щоб забезпечити прозорість.
2. Використовуйте візуальні ефекти, такі як діаграми та піктограми, щоб спростити ключові моменти, забезпечуючи при цьому точність.
3. Зосередьтеся на естетиці, а не на змісті, щоб зробити інфографіку візуально привабливою.
4. Уникайте використання візуальних зображень і подавайте дані у вигляді тексту для більшої наочності.

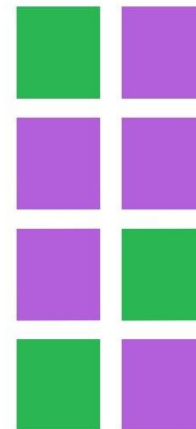
Сфера компетенції 4:

Безпека

- Захисні пристрої
- Захист персональних даних і приватності
- Захист здоров'я та благополуччя
- Захист навколишнього середовища

DIGITAL
4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Co-funded by the
European Union

Швидка вікторина

Захист персональних даних та конфіденційності, сценарій: Ви отримуєте електронного листа від вашого банку з проханням оновити дані вашого рахунку, перейшовши за наданим посиланням. Лист містить ваше повне ім'я та виглядає професійно.

Питання:

Як найбезпечніше діяти в такій ситуації?

1. Перейдіть за посиланням і негайно оновіть дані свого облікового запису.
2. Перешліть листа друзям запитайте, чи отримали вони його.
3. Зверніться безпосередньо до свого банку через офіційний сайт або за номером телефону, щоб перевірити автентичність електронної пошти.
4. Ігноруйте лист і вважайте його неважливим.

Захист здоров'я та благополуччя, сценарій: Ви працюєте за комп'ютером годинами без перерви, і у вас починають боліти очі та шия.

Питання:

Які з наведених нижче практик найкраще допоможуть захистити ваше здоров'я та самопочуття під час тривалих робочих сесій?

1. Збільште яскравість екрану, щоб його було легше бачити.
2. Робіть регулярні перерви, щоб розтягнутися, відрегулювати поставу і дотримуйтесь правила 20-20-20 (дивіться на щось на відстані 20 футів від себе протягом 20 секунд кожні 20 хвилин).
3. Продовжуйте працювати, але відрегулюйте стілець у відкинутому положенні.
4. Вимкніть усе світло в кімнаті, щоб зменшити відблиски на екрані

Сфера компетенції 5:

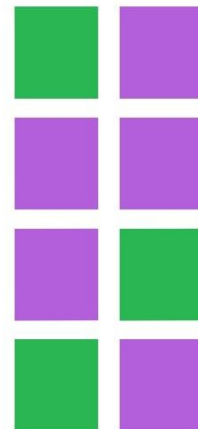
Вирішення проблем

- Вирішення технічних проблем
- Визначення потреб і технологічних відповідей
- Творчо використовуючи цифрові технології
- Виявлення прогалин у цифровій компетентності

DIGITAL

4 ALL

BUILDING A DIGITAL
WORLD FOR ALL



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Швидка вікторина

Вирішення технічних проблем, сценарій: Ви використовуєте інструмент для відеоконференцій для важливої зустрічі команди, але ваш мікрофон не працює. Ви вже перевірили, що він вимкнений у програмі, але проблема не зникає.

Питання:

Який наступний крок для усунення цієї проблеми?

1. Негайно перезавантажте комп'ютер, не перевіряючи більше нічого.
2. Перевірте аудіо налаштування вашого пристрою, щоб переконатися, що вибрано правильний мікрофон, і за потреби оновіть драйвери.
3. Попросіть когось іншого вести нараду, поки ви припините усунення несправностей.
4. Припустіть, що програма зламана, і видаліть її.

Визначення потреб і технологічних рішень, сценарій: Ваша команда намагається ефективно співпрацювати над спільним документом, оскільки члени команди часто переписують роботу один одного та використовують застарілі версії файлів.

Питання:

Яке цифрове рішення найкраще вирішить цю ?

1. Використовуйте груповий чат, щоб повідомити всіх перед редагуванням документа.
2. Впровадьте хмарний інструмент для спільної роботи, наприклад, Google Docs або Microsoft OneDrive, щоб редагувати та контролювати версії в режимі реального часу.
3. Створіть окремі файли для кожного члена команди, а об'єднайте їх вручну.
4. Щоб уникнути конфліктів, призначте лише одну особу для редагування документів.

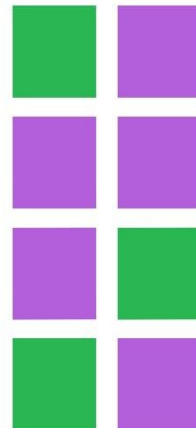
ПЕРЕВІРТЕ СВОЇ ЦИФРОВІ НАВИЧКИ

- Перевірте **свої цифрові навички**, щоб краще зрозуміти свої поточні цифрові компетенції та визначити, що ви можете зробити далі, щоб їх покращити.
- Інструмент "**Мої навички**цифрові " базується на встановленій Європейській рамці цифрових компетентностей - DigComp 2.0.
- MyDigiSkills допоможе вам краще зрозуміти свій рівень цифрових навичок на основі знань, умінь і ставлення до кожної з п'яти сфер Європейської рамки цифрових компетенцій для громадян, відомої як DigComp.
- Наприкінці ви отримаєте звіт про свій рівень цифрових навичок.

DIGITAL

4 ALL

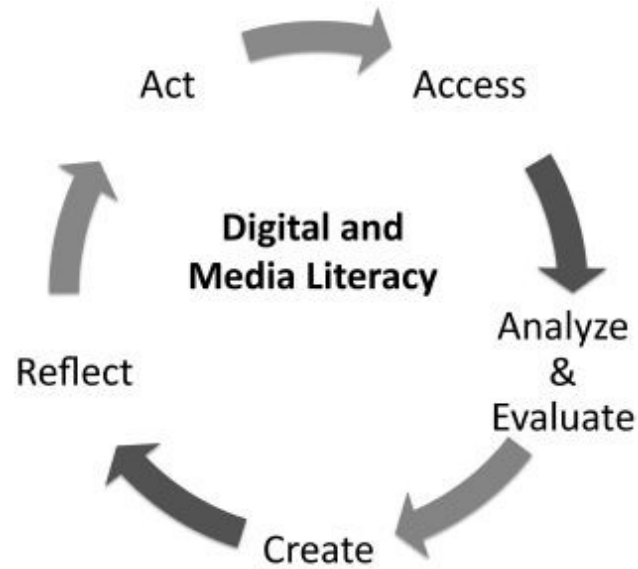
BUILDING A DIGITAL WORLD FOR ALL



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



МЕДІА, ІНФОРМАЦІЙНА ТА ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ



МЕДІА, ІНФОРМАЦІЙНА ТА ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ

Ці п'ять компетентностей працюють разом у спіралі розширення можливостей, підтримуючи активну участь людей у навчанні впродовж життя через процеси як **споживання**, так і **створення повідомлень**. Цей підхід відповідає конструктивістській освіті, яка, за словами бразильського дослідника освіти **Паоло Фрейре**, приймає :

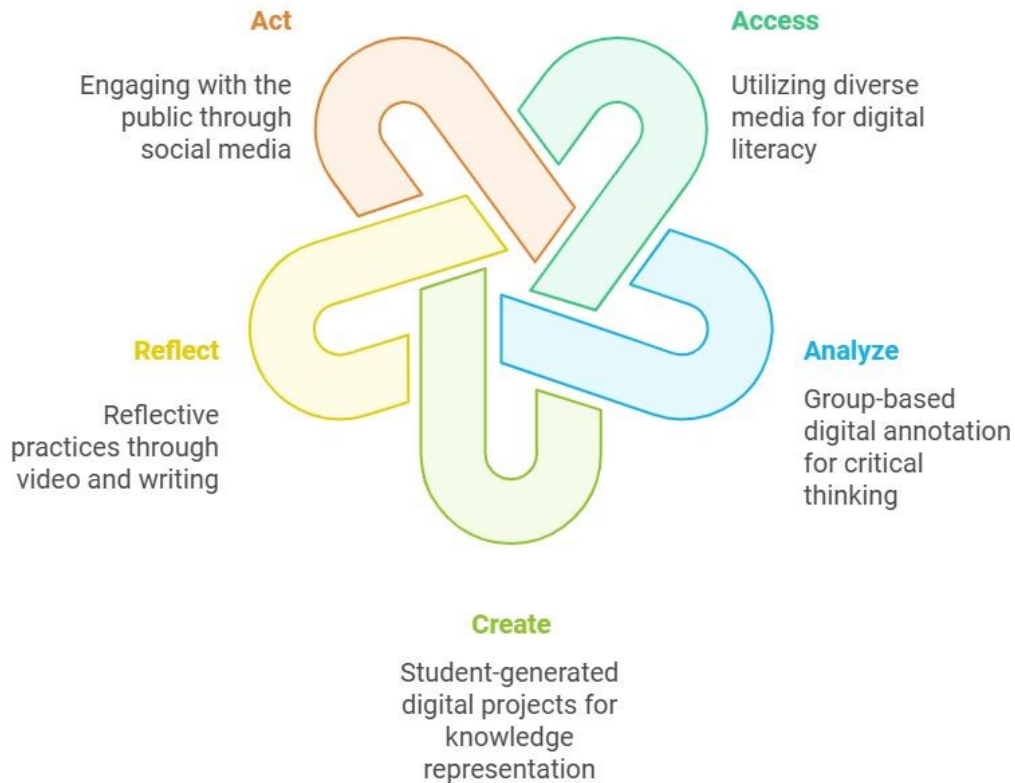
"концепція жінок і чоловіків як свідомих істот... і постановкою проблем людини в її стосунках зі світом"

Медіа, інформаційна та цифрова грамотність

Essential Competencies of Digital and Media Literacy
1. ACCESS Finding and using media and technology tools skillfully and sharing appropriate and relevant information with others
2. ANALYZE & EVALUATE Comprehending messages and using critical thinking to analyze message quality, veracity, credibility, and point of view, while considering potential effects or consequences of messages
3. CREATE Composing or generating content using creativity and confidence in self-expression, with awareness of purpose, audience, and composition techniques
4. REFLECT Applying social responsibility and ethical principles to one's own identity and lived experience, communication behavior and conduct
5. ACT Working individually and collaboratively to share knowledge and solve problems in the family, the workplace and the community, and participating as a member of a community at local, regional, national and international levels

Модель 6С від Рене Хобс

Innovative Digital Learning Strategies





Ось і все про навички та компетенції цифрової грамотності!



Co-funded by the
European Union

Цей проект був профінансований за підтримки Європейської Комісії. Ця публікація відображає лише погляди автора, і Комісія не несе відповідальності за будь-яке використання інформації, що міститься в ній. Номер проекту:
2022-2-DE04-KA220-YOU-000097932

