

УДК 378.04/377

© Боярська-Хоменко А. В., 2022

<https://orcid.org/0000-0002-3535-5974>

<https://doi.org/10.34142/23128046.2022.53.01>

А. В. Боярська-Хоменко

ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ШКОЛЯРІВ У ПРОЦЕСІ ОРГАНІЗАЦІЇ ДОЗВІЛЛЯ В ДИСТАНЦІЙНОМУ ФОРМАТІ

У вітчизняному і європейському освітніх просторах діє нормативно-правова база щодо забезпечення концептуальної основи, необхідної для визначення ключових компетентностей, зокрема цифрової й інформаційно-комунікаційної. Також унормованим є використовувати різних платформ дистанційного навчання і онлайн-застосунків в організації освітнього процесу. Пляда вітчизняних науковців звертаються проблеми формування цифрової компетентності школярів і організації якісного онлайн-середовища. Формуванню цифрової компетентності школярів сприяє їх онлайн-участь у роботі інститутів дозвілєвої сфери: віртуальні музеї, віртуальні бібліотеки, онлайн-концерти, онлайн-екскурсії, онлайн-виставки, соціальні мережі, міжнародні творчі об'єднання. Разом з тим формуванню цифрової компетентності сприяє використання таких форми організації дозвілєвої діяльності онлайн як квести, флешмоби, конкурси, челенджі, майстерки, прямі включення, подкасти. Для ефективної їх реалізації розкрито позитивний досвід Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди щодо роботи здобувачів вищої освіти над навчальними проєктами змістовного дозвілля в дистанційному режимі, зокрема під час викладання навчальної дисципліни «Провайдинг освітніх технологій». Студенти бакалаврату навчаються організовувати конкурси і прямі включення. Результати виконаної роботи студенти розміщують на інтерактивній дошці для проведення конкурсів і прямих включень. Також здобувачі опановують технологією організації хобі-груп, груп у соціальних мережах, творчих об'єднань, гуртків, студій, ініціативних клубів, спільнот у навчальних просторах освітньої платформи закладу освіти тощо. У статті доповнено і розширено теоретичні напрацювання науковців практичними формами і методами організації дозвілєвої діяльності, розглянуто логіку їх організації і проведення. Так, результати дослідження було розширено в аспекті використання цифрових інструментів для формування цифрової компетентності у дозвілєвій діяльності, розвитку дозвілєвої сфери закладів загальної середньої освіти в дистанційному режимі, залученню до нього учнів і їхніх батьків.

Ключові слова: наскрізні компетентності, цифрова компетентність, школярі, дозвілля, дистанційне навчання, виховна робота, позаурочна робота, позакласна робота.

Boiarska-Khomenko A.V. Formation of digital competence of school students in the process of organizing permission in distance format. In the domestic and European educational spaces, there is a regulatory and legal framework for providing the conceptual basis necessary for the definition of key competencies, in particular digital and information and communication. It is also normal to use various distance learning platforms and online applications in the organization of the educational process. A galaxy of domestic scientists address the problems of forming the digital competence of schoolchildren and organizing a high-quality online environment. The formation of digital competence of schoolchildren is facilitated by their online participation in the work of leisure institutes. They are: virtual museums, virtual libraries, online concerts, online tours, online exhibitions, social networks, international creative associations. Also, the formation of digital competence is facilitated by the use of such forms of organizing leisure activities online as quests, flash mobs, contests, challenges, workshops, direct inclusions, podcasts. For their effective implementation, the positive experience of Kharkiv National Pedagogical University named after H.S. Pans regarding the work of students on educational projects of meaningful leisure time in remote mode, in particular during the teaching of the educational discipline "Providing educational technologies". Undergraduate students learn to organize contests and direct inclusion. Students post the results of the completed work on an interactive board for competitions and direct inclusion. Students also master the technology of organizing hobby groups, groups in social networks, creative associations, circles, studios, initiative clubs, communities in the educational spaces of the educational platform of the educational institution, etc. The article supplemented and expanded the theoretical work of scientists with practical forms and methods of organizing leisure activities, and considered the logic of their organization and implementation. Thus, the results of the study were expanded in terms of the use of digital tools for the formation of digital competence in leisure activities, the development of the leisure sphere of general secondary education institutions in remote mode, the involvement of students and their parents in it.

Keywords: cross-cutting competences, digital competence, schoolchildren, free time, distance learning, educational work, extracurricular work, extracurricular work.

Вступ. Наприкінці 1997 р. Організація економічного співробітництва та розвитку (ОЕСР) запустила проект DeSeCo з метою забезпечення концептуальної основи, необхідної для визначення ключових компетентностей, якими потрібно оволодіти щоб бути готовим до життєвих викликів (Organization for Economic Cooperation and Development, 2005). До таких викликів можна зарахувати індивідуальні вимоги – можливість працевлаштування, особистий розвиток, а також суспільні – балансування економічного зростання з екологічною стійкістю та процвітання із соціальною справедливістю.

Зазначимо, що Європейська комісія визнала важливість навчання впродовж усього життя як відповідь на продовження глобалізації та переходу до економіки, заснованої на знаннях, і вже у 2005 р. закликала держави-члени адаптувати свої освітні системи до формування наскрізних компетентностей. Рекомендація Європейського Парламенту та Ради від 18 грудня 2006 року щодо ключових компетентностей для навчання протягом усього життя (European Council, 2006) була призначена для формування загальноєвропейської довідкової системи компетентностей. У рекомендації визначено набір із восьми компетентностей, які необхідні всім людям для самореалізації та розвитку, активної громадянської позиції, соціальної інтеграції та працевлаштування. Однією з цих восьми компетентностей є цифрова компетентність, що визначається як творче, критичне та безпечне використання інформаційних та комунікаційних технологій (ІКТ) для досягнення цілей, пов'язаних з роботою, працевлаштуванням, навчанням, відпочинком, інтеграцією і соціальною участю.

Згідно з проектом DIGCOMP – проектом цифрової компетентності, запущеним Європейською комісією для кращого розуміння та розвитку цифрової компетентності в Європі (Ferrari, 2013), цифрова компетентність включає не лише базову технічну майстерність, а й розвиток таких здібностей:

- переглядати, оцінювати та керувати інформацією;
- спілкуватися та співпрацювати;
- створювати цифровий контент;
- зберегти безпеку;
- вирішувати проблеми як у формальному, так і в неформальному та неформальному контексті навчання (Spanish Government, 2015).

В Україні Державний стандарт базової середньої освіти визначає серед ключових компетентностей, якими мають оволодіти школярі інформаційно-комунікаційну компетентність (Державний стандарт базової середньої освіти, 2020). Разом з тим, у Положенні про дистанційну форму здобуття повної загальної середньої освіти, затвердженим МОН України у 2020 р., зазначено, що заклади освіти у межах автономії можуть використовувати різні платформи дистанційного навчання та онлайнві застосунки в організації освітнього процесу.

Актуальність формування цифрової компетентності посилюється і низкою наукових праць у цьому напрямі. Так, Т. Собченко розглядала використання цифрових інструментів та формуванню інформаційно-цифрової компетентності у післядипломній освіті педагогічних працівників (Собченко, 2021). В. Калінін, Л. Калініна виокремили рівні формування інформаційно-

цифрової компетентності, специфічні для вивчення іноземних мов. Разом з тим автори описали переваги інформаційно-цифрових технологій у порівнянні з традиційними методами навчання іноземних мов та функціональні можливості успішного використання даних технологій (Калінін, 2018). О. Власій та О. Дудка розкрили можливості організації інформаційно-освітнього середовища закладу освіти на основі хмарно орієнтованих технологій, виокремили можливі сфери їх застосування в різних напрямках діяльності закладу освіти (Власій, 2019).

Проте, незважаючи на низку наукових досліджень, не достатньо розкритими залишаються питання формування цифрової компетентності учнів у процесі організації позаурочної і позакласної діяльності, під час організації змістовного дозвілля в дистанційному режимі.

Мета статті – проаналізувати форми і методи організації дозвілєвої діяльності школярів в дистанційному форматі, які забезпечують формування цифрової компетентності.

Методи дослідження. Для проведення дослідження використовувалися комплекс методів теоретичного пізнання. Зокрема аналіз, синтез, узагальнення використовувалися для з'ясування основних аспектів діяльності інституцій дозвілєвої сфери, що провадять свою діяльність в дистанційному режимі, а також для з'ясування форм організації онлайн дозвілля школярів. Поруч з теоретичними методами наукового пізнання використовувалися і емпіричні методи, а саме спостереження – для визначення ефективності застосування форм, методів і засобів навчання здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Також використовувалися метод бесіди для з'ясування зацікавленості здобувачів освіти запропонованими методами і формами організації дозвілєвої діяльності.

Результати. Формуванню цифрової компетентності школярів сприяє їх активне залучення до участі у діяльності інститутів дозвілєвої сфери онлайн. Зокрема це віртуальні музеї, віртуальні бібліотеки, онлайн-концерти, онлайн-екскурсії, онлайн-виставки, соціальні мережі, міжнародні творчі об'єднання тощо. Наприклад, музейний простір забезпечує максимально можливу доступність, прозорість та різноманітність змісту та способів спілкування зі своїми експонатами. Музейна педагогіка неухильно дотримується загальних цивілізаційних норм і активно застосовує їх на практиці в умовах сучасного музею. Так, сучасний віртуальний музей стає центром освіти та інформаційно-комунікаційних технологій у галузі культури і творчих інновацій. Музейні установи мають необмежений потенціал для вирішення сучасних проблем освіти та культури. Сьогодні багато віртуальних музеїв демонструють «інтелектуальні» високотехнологічні експозиції, в яких інноваційні електронні

технології активно і вміло поєднуються з традиційними методами і засобами організації музейної діяльності. Сучасна експозиція музею підтримується віртуальними технологіями, «розмовляючими» написами та піктограмами.

Віртуальна бібліотека сьогодні – це набір ресурсів, доступних в одній або кількох комп'ютерних системах, де надається єдиний інтерфейс або точка входу для доступу до колекцій. Проте віртуальна бібліотека це не просто засіб розміщення електронних ресурсів, вона також слугує унікальним навчально-виховним середовищем, віртуальним простором для спілкуватися з іншими користувачами, які поділяють ті самі смаки. Деякі віртуальні бібліотеки можуть реалізовувати функції спільноти, наприклад ті, які дозволяють користувачам брати участь у віртуальних книжкових клубах і читати рецензії книг.

Варто зазначити, що онлайн або віртуальні екскурсії, концерти, виставки більше не є новим інструментом для інститутів дозвілєвої сфери онлайн. Разом з тим вони міцно ввійшли у практику організації віртуального дозвілля школярів і сприяють формуванню у них цифрової компетентності. Ці освітні ресурси надають шаблони інструкцій, які представляють і використовують матеріали виставок, щоб зацікавити учнів історичними та науковими перспективами. Педагоги можуть переглядати та використовувати методичні посібники і програми відповідно до інтересів, рівнів і академічних цілей своїх учнів (Salar, 2013).

Установлено, що використання соціальних мереж та мережевих сервісів, таких як Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat та інші, стало невід'ємною частиною повсякденного життя сучасних школярів. У той час як дехто пов'язує соціальні мережі з деградацією комунікативних навичок молодих людей, огляд наукового дослідження, опублікований дослідницьким центром Young and Well (Young and Well Cooperative Research Centre, 2022), показав, що служби соціальних мереж насправді відіграють важливу роль у житті молоді, забезпечуючи освітні результати, зокрема формування цифрової компетентності.

Зауважимо, що самі по собі інститути дозвілєвої сфери онлайн не можуть забезпечити комплексний підхід до формування цифрової компетентності школярів у позаурочний і позакласний час. Варто також окремо розглянути форми організації дозвілєвої діяльності онлайн. Зокрема, у статті розглянемо такі форми: квест-технології, флешмоби, конкурси, челенджі, майстерки, прямі включення, подкасти.

Пропонуємо розглянути зазначені форми організації дозвілля онлайн на прикладі Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди. Так, тема щодо організації дозвілєвої діяльності в дистанційному форматі є частиною комплексної навчальної дисципліни

«Провайдинг освітніх технологій», що викладається для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 014 Середня освіта (за спеціалізаціями) (Бойчук, 2021). Під час вивчення теми здобувачі вищої освіти працюють над навчальними проєктами змістовного дозвілля з проведення групових і масових заходів в дистанційному режимі.

Під час семінарських занять в режимі онлайн студенти бакалаврату навчаються організовувати конкурси і прямі включення. Наприклад, послуговуючись сайтами обласних організаційно-методичних центрів туризму здобувачі освіти готують за заданою схемою (Рис. 1) інтерактивні плакати, квести, інфографіки, навчальні пазли тощо. Результати виконаної роботи студенти розміщують на інтерактивній дошці для проведення конкурсів і прямих включень.

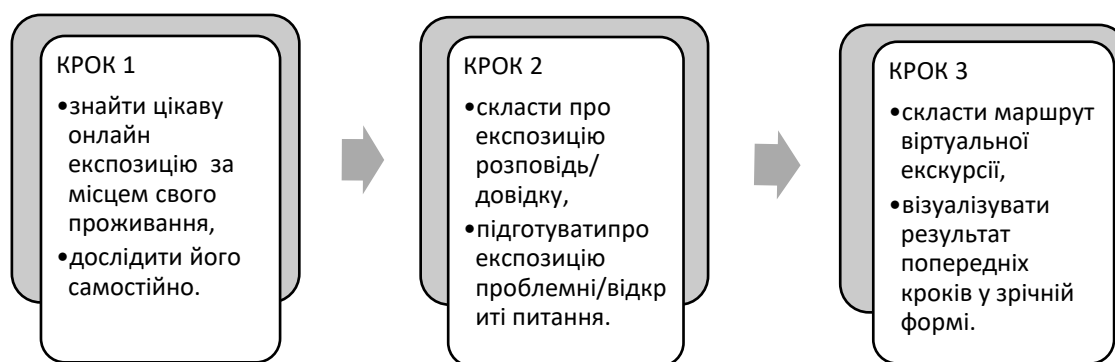


Рис. 1. Схема візуалізації аналізу віртуальної експозиції

Варто зазначити, що здобувачі також опановують технологією організації хобі-груп, груп у соціальних мережах, творчих об'єднань, гуртків, студій, ініціативних клубів, спільнот у навчальних просторах освітньої платформи закладу освіти тощо. Наприклад, одним із завдань для здобувачів є розробка і створення івенту або челленджу, а також формування аналітичного звіту за його результатами. Так, здобувачі під час семінарських занять розробляють інформаційні, розважальні, освітні челленджі для організації дозвілля в режимі онлайн.

Зауважимо, для того щоб здобувачам було простіше опанувати технологією організації івентів в дистанційному форматі, їм запропоновано структурно-логічну схему (Рис 2.).



Рис. 2. Логіка організації івентів у дистанційному форматі

Обговорення. Таким чином у статті доповнено і розширено теоретичні напрацювання науковців практичними формами і методами організації дозвілєвої діяльності. На конкретних прикладах розглянуто логіку їх організації і проведення. Так, результати дослідження Т. Собченко було розширено в аспекті використання цифрових інструментів для формування цифрової компетентності у дозвілєвій діяльності. Наукова робота В. Калініна і Л. Калініної стала базисом для визначення переваг інформаційно-цифрових технологій у в організації дозвілєвої діяльності школярів, що сприятиме формуванню у них цифрової компетентності. Погоджуємося з результатами наукової роботи О. Власій та О. Дудки щодо доцільності організації інформаційно-освітнього середовища закладу освіти на основі хмарно орієнтованих технологій, що може стати базисом для розвитку дозвілєвої сфери закладів загальної середньої освіти в дистанційному режимі, залученню до нього учнів і їхніх батьків.

Висновки. Актуальність дослідження підтверджується сформованою нормативно-правовою базою європейського і вітчизняного освітнього простору, цікавістю багатьох науковців до проблеми формування цифрової компетентності школярів і організації якісного онлайн-середовища. Формуванню цифрової компетентності школярів сприяє їх онлайн участь у роботі інститутів дозвілєвої сфери: віртуальні музеї, віртуальні бібліотеки, онлайн-концерти, онлайн-екскурсії, онлайн-виставки, соціальні мережі, міжнародні творчі об'єднання. Разом з тим формуванню цифрової компетентності сприяє використання таких форми організації дозвілєвої діяльності онлайн як квести, флешмоби, конкурси, челенджі, майстерки, прямі

включення, подкасти. Для ефективної їх реалізації розкрито позитивний досвід Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди щодо роботи здобувачів вищої освіти над навчальними проєктами змістовного дозвілля в дистанційному режимі.

ЛІТЕРАТУРА:

- European Council. Recommendation of the European Parliament and the Council of 18 December 2006 on Key Competencies for Lifelong Learning. Bruss. Off. J. Eur. Un. 2006, 30, 2006.
- Ferrari, A. DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe; Publications Office of the European Union: Luxembourg, 2013; Volume EUR 26035.
- ICT specialists in employment. URL: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=ICT_specialists_in_employment
- Organization for Economic Cooperation and Development. The Definition and Selection of Key Competencies: Executive Summary; Organization for Economic Cooperation and Development: Paris, France, 2005.
- Salar, Hurşit & Özçınar, Hüseyin & Çolak, Cihan & Kitis, Alev. Online (Virtual) Exhibitions Applications in Education. DESIDOC Journal of Library & Information Technology. 2013, 33. 176-182. 10.14429/djlit.33.4603.
- Spanish Government. Orden ECD/65/2015, de 21 de Enero, Por la Que se Describen las Relaciones entre las Competencias, los Contenidos y los Criterios de Evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Bol. Of. Estado 2015, 25, 6986–7003.
- Young and Well Cooperative Research Centre, 2022. URL: <https://kordamentha.com/young-and-well-cooperative-research-centre>
- Бойчук Ю. Д., Боярська-Хоменко А. В., Доценко С. О. Формування цифрової компетентності майбутніх учителів: досвід Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди. *Дидактика : науковий журнал*. Чернігів : Десна Поліграф, 2021. Вип 1. С.7-13. DOI: 10.5281/zenodo.5547047
- Власій О. О., Дудка О. М. Шляхи формування інформаційно-цифрової компетентності учасників освітнього процесу. *Open educational e-environment of modern University, special edition*, 2019. № 8. С. 383–397
- Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola/derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti>
- Калінін В., Калініна Л. Формування інформаційно-цифрової компетентності учнів старшої школи засобами іноземної мови як ключової компетентності Нової української школи. *Молодь і ринок*, 2018. N 9 (164). С. 85–90
- Собченко Т.М. Використання цифрових інструментів у післядипломній педагогічній освіті. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2021. Випуск 1 (48). С. 384-386. DOI: 10.24144/2524-0609.2021.48.384-386
- Ткачов А.С., Ткачова Н.О., Щєбликіна Т.А. Авторська модель організації самостійної навчальної діяльності здобувачів вищої педагогічної освіти на основі використання цифрових технологій. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2020. № 49. С. 113–127. DOI: <https://doi.org/10.34142/23128046.2020.49.10>

REFERENCES:

- Young and Well Cooperative Research Centre, (2022). URL: <https://kordamentha.com/young-and-well-cooperative-research-centre>

- Salar, Hurşit & Özçınar, Hüseyin & Çolak, Cihan & Kitis, Alev. (2013). Online (Virtual) Exhibitions Applications in Education. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*. 33. 176-182. 10.14429/djlit.33.4603.
- Boichuk, Yu. D., Boiarska-Khomenko, A. V. & Dotsenko, S. O. (2021). Formuvannia tsyfrovoy kompetentnosti maibutnikh uchyteliv: dosvid Kharkivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni H. S. Skovorody. [Formation of digital competence of future teachers: experience of H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University]. *Dydaktyka: naukovyi zhurnal*. Chernihiv : Desna Polihraf, Vyp 1. S.7-13. DOI: 10.5281/zenodo.5547047 (in Ukrainian)
- Vlasii, O. O. & Dudka, O. M. (2019). Shliakhy formuvannia informatsiino-tyfrovoy kompetentnosti uchashnykiv osvithnoho protsesu. [Ways of forming the information and digital competence of participants in the educational process]. *Open educational e-environment of modern University, special edition*, № 8. S. 383–397. (in Ukrainian)
- Kalinin, V. & Kalinina, L. (2018). Formuvannia informatsiino-tyfrovoy kompetentnosti uchniv starshoi shkoly zasobamy inozemnoi movy yak kliuchovoy kompetentnosti Novoi ukrainskoi shkoly. [Formation of informational and digital competence of high school students by means of a foreign language as a key competence of the New Ukrainian School]. *Molod i rynok*, N 9 (164). S. 85–90 (in Ukrainian)
- Sobchenko, T. M. (2021). Vykorystannia tsyfrovyykh instrumentiv u pisliadyplomnii pedahohichnii osviti. [The use of digital tools in postgraduate pedagogical education]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu*. Seriya: «Pedahohika. Sotsialna robota». Vyp. 1 (48). S. 384–386. DOI: 10.24144/2524-0609.2021.48.384-386 (in Ukrainian)
- ICT specialists in employment. URL: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=ICT_specialists_in_employment
- Organization for Economic Cooperation and Development. The Definition and Selection of Key Competencies: Executive Summary (2005). Organization for Economic Cooperation and Development: Paris, France.
- European Council. Recommendation of the European Parliament and the Council of 18 December 2006 on Key Competencies for Lifelong Learning. Bruss. Off. J. Eur. Un., 30.
- Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe; Publications Office of the European Union: Luxembourg; Vol. EUR 26035.
- Spanish Government. (2015). Orden ECD/65/2015, de 21 de Enero, Por la Que se Describen las Relaciones entre las Competencias, los Contenidos y los Criterios de Evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Bol. Of. Estado, 25, 6986–7003.
- Derzhavnyi standart bazovoi serednoi osvity. (n. d.). [State standard of basic secondary education]. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola/derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti> (in Ukrainian)
- Tkachov, A. S., Tkachova, N. O. & Shcheblykina, T. A. (2020). Avtorska model orhanizatsii samostiinoi navchalnoi diialnosti здобувачів вищої педагогічної освіти на основі використання цифрових технологій. [The author's model of organizing independent educational activities of students of higher pedagogical education based on the use of digital technologies]. *Teoriia ta metodyka navchannia ta vykhovannia*. № 49. S. 113–127. DOI: <https://doi.org/10.34142/23128046.2020.49.10> (in Ukrainian)

Інформація про автора:

Боярська-Хоменко Анна Володимирівна:
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1818-3074>; доктор педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри освітології та інноваційної педагогіки, Харківський

Information about the author:

Boiarska-Khomenko Anna Volodymyrivna:
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1818-3074>; Dr. hab. in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Department of Educology and Innovative Pedagogy,

національний педагогічний університет
імені Г.С. Сковороди, вул. Валентинівська,
2, м. Харків, Україна 61000
e-mail: annaboyarskahomenko@gmail.com

H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical
University, Valentynivska street, 2, Kharkiv,
Ukraine 61000
e-mail: annaboyarskahomenko@gmail.com

Цитуйте цю статтю як: Боярська-Хоменко А.В. Формування цифрової компетентності школярів у процесі організації дозвілля в дистанційному форматі. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2022. № 53. С. 7–16
DOI: <https://doi.org/10.34142/23128046.2022.53.01>

Дата надходження статті до редакції: 12.10.2022
Стаття прийнята до друку: 24.10.2022