
Сучасні освітні технології: нові медіа в закладі освіти

Наталія Гущина,
ст.викладач кафедри відкритих
освітніх систем та ІКТ
Університету менеджменту освіти;



Ауфтакт - нотатки Google Keep

1. Відкрийте на смартфоні Play Маркет

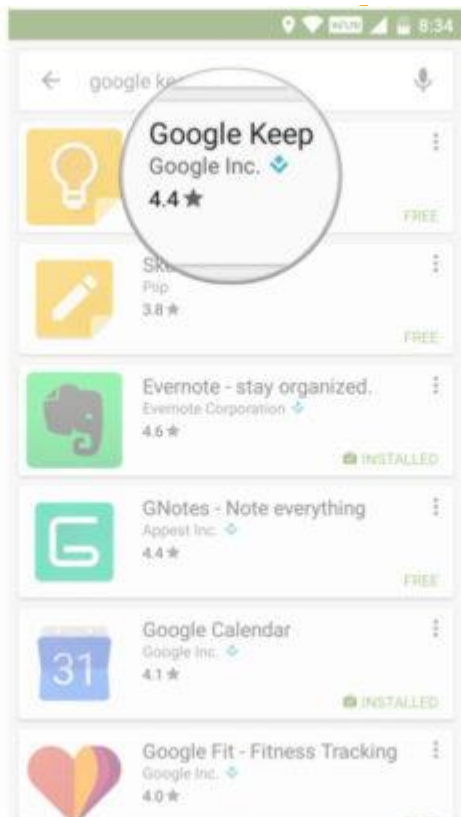
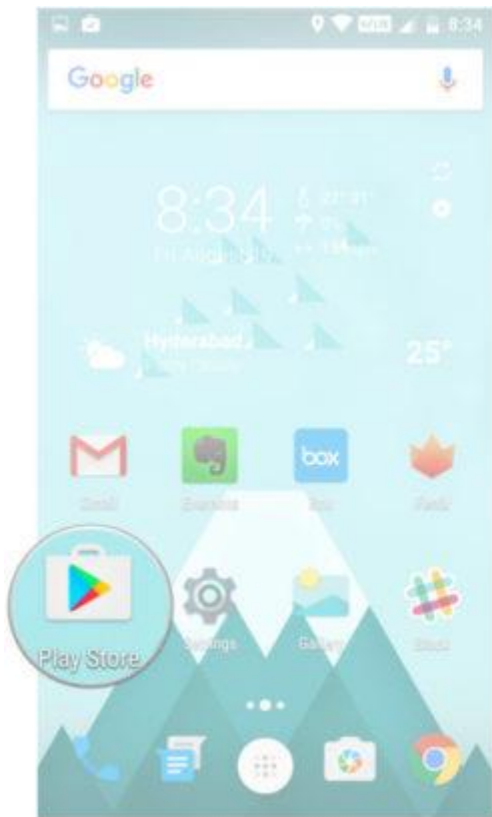


1. Введіть в рядку пошуку «Google Keep» і виберіть перший знайдений варіант;
Натисніть «Встановити»;

2. Завантажте додаток **Google Keep**



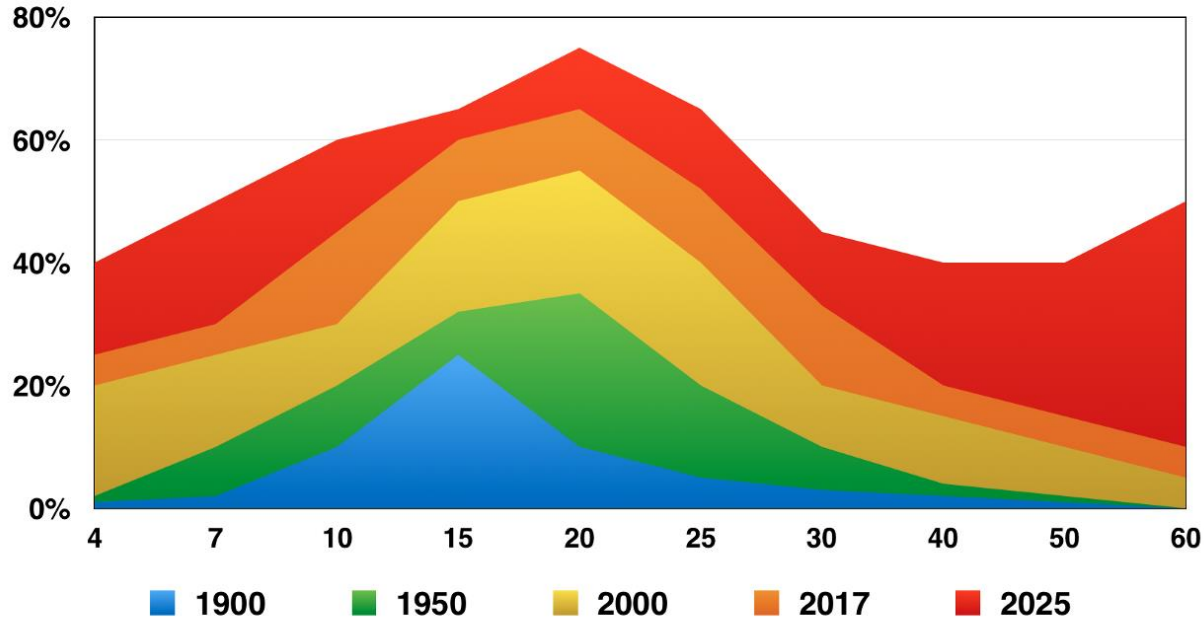
Встановлення Google Keep



Навчання протягом життя



How does the spreading of everyday learning activity change for different ages over last 100 years?





17 січня 2018 року схвалено оновлену редакцію ключових компетентностей для навчання впродовж життя - [рекомендація 2018/0008 \(NLE\) Європейського Парламенту та Ради \(ЄС\)](#)

[Джерело](#)

Було (2006)

1. Спілкування рідною мовою (Communication in the mother tongue)
2. Спілкування іноземними мовами (Communication in foreign languages)
3. Математична компетентність та основні компетентності у природничих і точних науках (Mathematical competence and basic competences in science and technology)
4. Цифрова компетентність (Digital competence)

Стало (2018)

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)

Було (2006)

5. Навчання вчитись
(Learning to learn)
6. Соціальна і громадянська
компетентність (Social and civic
competences)
7. Почуття ініціативності та
взаємодії (Sense of initiative and
entrepreneurship)
8. Культурна впевненість і
самовираження (Cultural
awareness and expression)

Стало (2018)

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)

[Джерело](#)

Цифрова грамотність

Цифрова компетентність включає в себе впевнене, критичне та відповідальне використання та взаємодію з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі у суспільстві. Це включає в себе інформаційну грамотність та грамотність даних, комунікацію та співпрацю, створення цифрового контенту (включаючи програмування), безпеку (включаючи цифрове благополуччя та компетентності, пов'язані з кібербезпекою) та розв'язання проблем.

[Джерело](#)

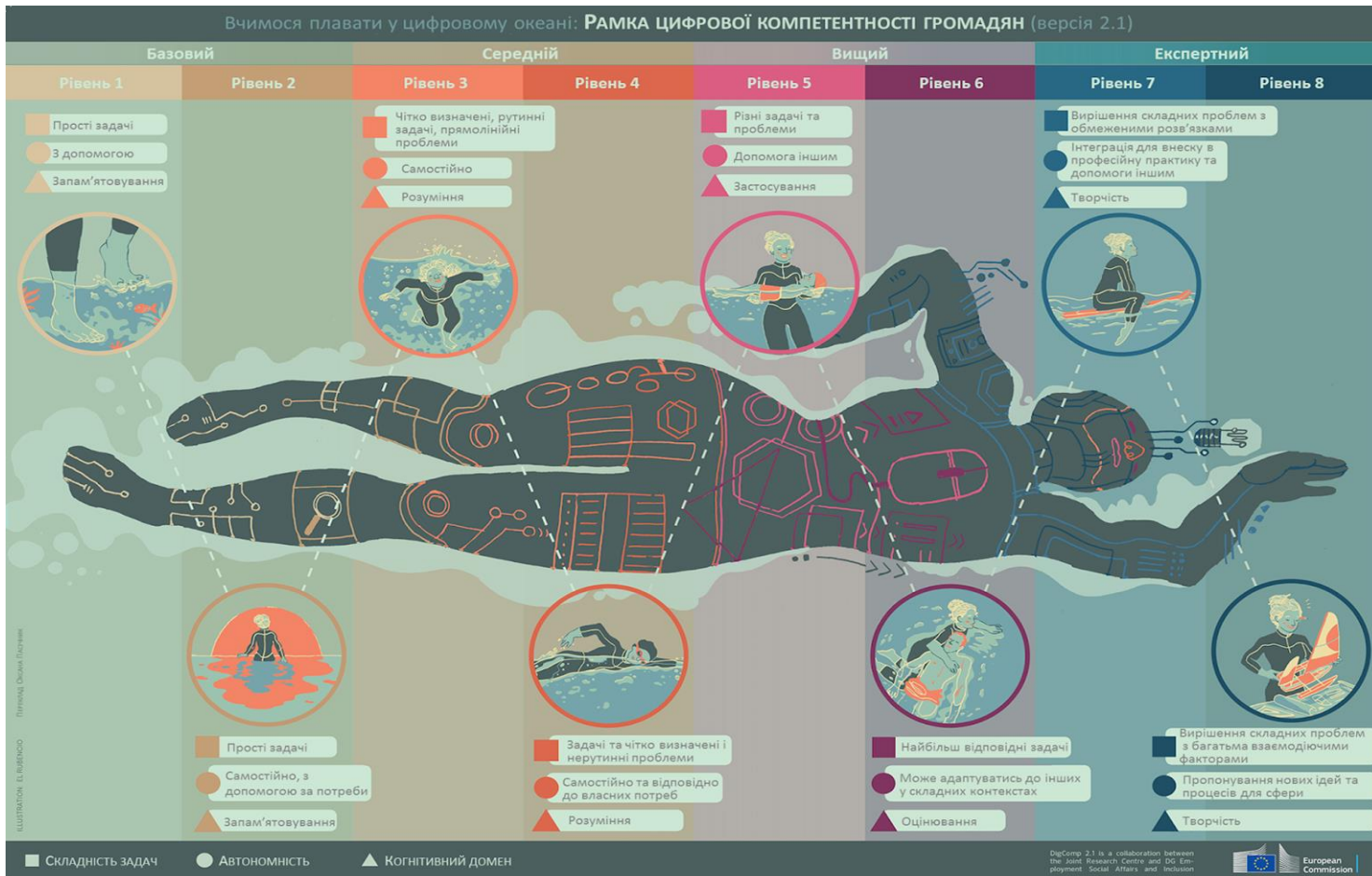
Цифрові технології

Термінологія.

Замість "IST" (технології інформаційного суспільства) та "ICT" (інформаційно-комунікаційні технології), які використовувались у визначенні 2006 року, **"цифрові технології"** вважаються зараз найбільш відповідним терміном для називання повного набору пристроїв, програмного забезпечення чи інфраструктури. З поширенням, різноманітністю та інтегрованістю використання мобільних пристроїв та програм, видалені посилання на "комп'ютери" та "Інтернет", але вони все-ж класифікуються під широким поняттям "цифрові технології".

[Джерело](#)

Рамка цифрової компетентності громадян (ЄС) DigComp



Рамка цифрової компетентності громадян (ЄС) DigComp



- Інформаційна грамотність та вміння працювати з даними
- Комунікація та спільна робота
- Створення цифрового контенту
- Безпека
- Вирішення проблем

GLOBAL DIGITAL SNAPSHOT

TOTAL
POPULATION

7.524
BILLION

URBANISATION:
54%

INTERNET USERS



3.819
BILLION

PENETRATION:
51%

ACTIVE SOCIAL MEDIA USERS



3.028
BILLION

PENETRATION:
40%

UNIQUE MOBILE USERS



5.052
BILLION

PENETRATION:
67%

ACTIVE MOBILE SOCIAL USERS



2.780
BILLION

PENETRATION:
37%



Hootsuite®

**We
are
social**

The latest Global Digital Statshot from [We Are Social](#) and [Hootsuite](#)

AUG
2017

GLOBAL MOBILE DATA GROWTH

TOTAL MONTHLY GLOBAL MOBILE DATA TRAFFIC (UPLOAD & DOWNLOAD), IN EXABYTES (BILLIONS OF GIGABYTES)



MONTHLY MOBILE DATA USED BY THE
AVERAGE SMARTPHONE WORLDWIDE: **2.3GB**



Заборонити чи використовувати?



Самооцінювання. Шкала ефективності використання цифрових технологій в закладі освіти (Підхід Digiplex)

А - Заміна (епізодичне використання): цифрові пристрої використовуються в окремих випадках в контексті традиційного навчання.

Б - Обробка (координація в закладі освіти): нові підходи та методи навчання перевіряються за допомогою цифрових інструментів, відбувається обмін досвідом між викладачами.

С - вдосконалення (зміна в освітньому процесі): системні зміни в організації досліджень проводяться на рівні школи, засновані на послідовній дослідницькій основі та участі в якості авторів / творців / планувальників.

Самооцінювання. Шкала ефективності використання цифрових технологій в закладі освіти (Підхід Digiplex)

D - Інтеграція (інтегрована цифрова культура): взаємозв'язані технології стають природними, є частиною робочого та навчального простору, студент стає розробником і менеджером свого особистого середовища навчання, а викладач - віртуального простору.

E-Empowerment (переосмислення та управління інноваціями): послуги цифрового навчання в закладі освіти виходять за межі закладу освіти, впроваджуючи гнучкі (адаптивні) способи навчання, студенти беруть на себе відповідальність за своє навчання та навчання інших.

SAMR - рівні використання технологій

I. Substitution - Підміна.

Цифрові технології використовуються для виконання тих же самих дій, що і раніше (до комп'ютерів).

Наприклад: замість написання тексту вводити його на комп'ютері

II. Augmentation - Збільшення.

Цифрові технології пропонують ефективний інструмент для виконання спільних завдань.

Наприклад: учні виконують тести за допомогою Google-форм замість того, щоб виконувати їх на папері.

III. Modification - Модифікація

Традиційні завдання
модифікуються з урахуванням
цифрових технологій

Наприклад: студенти складають
есе, записують його як аудіофайл,
накладають музику.

Представляють в такому вигляді
перед класом або батьками

IV. Redefinition - Перетворення.

Цифрові технології дозволяють
виконувати такі завдання, які
раніше були немислимыми

На цьому рівні загальні завдання у
класі та цифрові технології існують
не як цілі, а як підтримка для
навчання

Використані матеріали

- [Блог “Дистанційне та змішане навчання інформатики”](#)
 - Презентація “Інформаційно-цифрова компетентність педагогів та учнів” Л.А. Чернікова
 - [Рекомендація 2018/0008 \(NLE\) Європейського Парламенту та Ради \(ЄС\)](#)
 - [DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use](#)
-

Контакти

Персональний сайт



www.facebook.com/nataliia.gushchyna



[група кафедри БОС та ІКТ](#)
