



КАБІНЕТ МІНІСТРІВ УКРАЇНИ
РОЗПОРЯДЖЕННЯ

від _____ 2020 р. № _____

Київ

**Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей
в суспільстві України та затвердження плану заходів щодо її реалізації**

1. Схвалити Концепцію розвитку цифрових компетентностей в суспільстві України, що додається.
2. Затвердити План заходів з реалізації Концепції розвитку цифрових компетентностей в суспільстві України, що додається.
3. Міністерствам, іншим центральним органам виконавчої влади, обласним та Київській міській державним адміністраціям забезпечити:
виконання затвердженого цим розпорядженням плану заходів;
подання Міністерству цифрової трансформації щопівроку до 25 числа місяця, що настає за звітним періодом, інформації про стан виконання плану заходів.
4. Рекомендувати органам місцевого самоврядування розробити власні плани заходів згідно з Концепцією розвитку цифрових компетентностей в суспільстві України.
5. Координацію роботи щодо виконання та реалізації Концепції розвитку цифрових компетентностей в суспільстві України покласти на Міністерство цифрової трансформації.

Прем'єр-міністр України

Д. ШМИГАЛЬ

СХВАЛЕНО
розпорядженням Кабінету Міністрів України
від _____ 2020 р. № _____

КОНЦЕПЦІЯ
розвитку цифрових компетентностей в суспільстві України

І. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Цифрова трансформація визначена пріоритетом Президента та Уряду України і має вирішальне значення для підвищення ефективності та стимулювання економіки, створення робочих місць та забезпечення соціального прогресу в Україні. Цифрові технології відіграють все більшу роль в професійному та приватному житті громадян України, а цифрові компетентності стають все більш важливими як для кожного громадянина, так і для країни в цілому.

Закон України «Про освіту» визначає інформаційно-комунікаційну компетентність, як одну з ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності.

Відповідно до Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018-2020 роки, схваленої розпорядженням Кабінету Міністрів України від 17 січня 2018 року № 67-р (Офіційний вісник України, 2018 р., № 16, ст. 560), створення та виконання національної програми навчання загальним і професійним цифровим компетенціям та знанням зазначено як одне з пріоритетних завдань на шляху до прискореного розвитку цифрової економіки.

На важливість цифрових компетентностей вказують і кращі світові практики. Так, Європейський парламент і Рада Європейського Союзу 22 травня 2018 року ухвалили Рамкову програму оновлених ключових компетентностей для навчання протягом життя, в якому цифрова компетентність визнана однією з 8 ключових компетентностей для повноцінного життя та діяльності громадян ЄС.

Цифрова компетентність є ключовою в умовах четвертої промислової революції. Цей термін включає в себе впевнене, критичне та відповідальне використання і взаємодію з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі у суспільному житті. Він 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 протягом життя.

Ця Концепція окреслює наявні виклики та шляхи їх подолання в Україні, визначає очікувані результати від її впровадження, дає визначення основних понять та термінів закладає підґрунтя для створення стратегії та стратегічного плану дій щодо розвитку цифрових компетентностей населення України та професіоналів задля прискорення процесів цифрової трансформації в економіці та суспільстві країни, що в свою чергу сприятиме розвитку економіки та конкурентоспроможності країни в цілому.

У цій Концепції терміни вживаються у такому значенні:

цифрова компетентність - впевнене, критичне та творче користування засобами інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для роботи, працевлаштування, навчання, дозвілля, включення та / або участі у суспільстві;

цифрова комунікація - зв'язок за допомогою цифрових технологій. Існують різні способи зв'язку, наприклад, синхронний зв'язок (зв'язок у реальному масштабі часу, приміром, за допомогою скайпу або відеочату чи технології Bluetooth) та асинхронний зв'язок (неодночасний зв'язок, наприклад, за допомогою електронної пошти, форуму для надсилання повідомлень, СМС-повідомлень) із використанням, наприклад, режимів «один до одного», «один до багатьох» або «багато до багатьох»;

цифровий контент - будь-який вид контенту, що існує у формі цифрових даних, які закодовані у форматі, читаному комп'ютером, і які можна створювати, передивлятися, розповсюджувати, змінювати та зберігати за допомогою цифрових технологій. Приклади цифрового контенту: вебсторінки та вебсайти, соціальні мережі, дані та бази даних, цифрові звукозаписи, електронні книги, цифрові зображення, цифрові відеозаписи, відеоігри, комп'ютерні програми та програмне забезпечення (для рамки поділяється на цифрові ресурси та дані);

цифрова освіта - об'єднання різних компонентів і найсучасніших технологій завдяки використанню цифрових платформ, впровадженню нових інформаційних та освітніх технологій, застосуванню прогресивних форм організації освітнього процесу та активних методів навчання, а також сучасних навчально-методичних матеріалів;

цифрові послуги - послуги, надані громадянам та організаціям в електронному вигляді за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій та включають надання цифрової інформації (наприклад, даних або контенту) і (або) послуги розрахункового обслуговування. Вони можуть бути як державними так і приватними;

цифрові ресурси – ресурси, що містять будь-який тип цифрового контенту, що розташований на цифрових носіях будь-якого типу, або розміщені в інформаційно-телекомунікаційних системах та одразу зрозумілі користувачеві, на відміну від даних, що потребують аналізу, обробки та/або інтерпретації, щоб бути корисними для освітян;

цифрове середовище - середовище, що охоплює інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), включаючи Інтернет, мобільні та пов'язані з

ними технології та пристрої, а також цифрові мережі, бази даних, контент та послуги, та яке використовується для взаємодії з іншими користувачами та доступу та публікації створеного контенту. У системі DigComp термін «цифрове середовище» використовується як фон для цифрових дій без зазначення конкретної технології чи конкретного засобу;

цифрова(і) технологія(ї) - будь-який продукт, за допомогою якого можна створювати, переглядати, розповсюджувати, змінювати, зберігати, вибирати, передавати і отримувати інформацію електронними засобами у цифровій формі (комп'ютерні мережі та будь-які онлайн-сервіси, що забезпечуються ними, програмне та апаратне забезпечення, цифровий контент, у тому числі файли, інформація, дані). Для цілей Рамки цифрових компетентностей для громадян України категорії цифрових технологій розподіляються на цифрові пристрої; цифрові ресурси (цифрові файли + програмне забезпечення + онлайн-сервіси).

Терміни «безперервний професійний розвиток», «компетентність» вживаються у значеннях, наведених у Законі України «Про освіту», терміни «знання», «уміння/навички» - у значеннях, наведених у Національній рамці кваліфікацій України, затвердженій постановою Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1341 (Офіційний вісник України, 2011р., № 101, ст. 3700).

II. ВИКЛИКИ

Наскрізним викликом для України є збільшення темпів розвитку цифрових технологій, прискорення інновацій шляхом використання цих технологій, а також величезна потреба у висококваліфікованих кадрах для перетворення економіки країни в умовах цифрової нерівності. Ключовим викликом є неготовність українського суспільства до «цифрового виклику», а саме недостатність фахових цифрових компетенцій для більшої частини працездатного населення. Потребує врегулювання питання щодо великої кількості вакансій для працівників із цифровими навичками та не працевлаштованих соціально активних громадян, у яких відсутні ці навички. Під час переходу в онлайн економічної діяльності, освіти, медичного обслуговування, державних і фінансових послуг перед значними прошарками громадян постають цифрові бар'єри для повноцінного життя.

В Україні існує негайна потреба розробити стратегічне бачення, затвердити відповідні нормативно-правові документи державного рівня, спрямовані на створення комплексної національної політики розвитку цифрової грамотності населення. На державному рівні необхідно впровадити концептуально-референтну Рамку цифрової компетентності для громадян України (своєрідний стандарт цифрової грамотності) і на її основі розробити рамки цифрових компетентностей для працівників за сферами економічної діяльності та основними професійними групами; удосконалити освітні програми та методологію вимірювань рівня володіння цифровими компетентностями, розробити інструменти моніторингу і оцінки; удосконалити

методику збору статистичних даних державними органами статистики; запровадити незалежну сертифікацію рівня цифрових навичок відповідно до потреб ринку праці. Все це допоможе обрати стратегічний вектор і спрямувати конкретні дії на розвиток сфери цифрових компетентностей громадян та працівників на найближчу перспективу, врегулювати цей напрямок розвитку людського капіталу, а також сприяти гармонізації цифрових ринків з ЄС.

Діяльність значної кількості проектів, програм, курсів і тренінгів з цифрової грамотності спрямована на формування лише деяких цифрових навичок, носить локальний точковий характер та не вирішує проблеми на рівні країни в цілому.

Попри те, що важливість цифрової грамотності населення визнається цілим рядом законодавчих та інших документів на рівні держави, в країні досі відсутні структуровані та затверджені вимоги до цифрових компетентностей дорослого населення і працівників різних сфер діяльності, відсутні ініціативи, програми спрямовані на їх вдосконалення.

За відсутності стандарту цифрових компетентностей, система вищої освіти та освіти дорослих немає єдиних підходів до визначення цифрової компетентності у професійних стандартах та єдиних вимог до освітніх програм із розвитку інформаційно-цифрової компетентності фахівців різних професій.

Попри те, що в Концепції розвитку педагогічної освіти, затвердженій наказом Міністерства освіти і науки України від 16 липня 2018 р. № 776, було визначено необхідність розроблення стандарту цифрової компетентності педагогічних працівників, у системі освіти досі відсутній такий стандарт, не затверджено рамку цифрових компетентностей педагогічних працівників, не встановлено рівні володіння, а також відсутня система моніторингу, статистика рівня володіння цифровими компетентностями освітян, які готують нові покоління робочої сили до умов цифрової економіки та цифрового суспільства.

Недостатньо уваги приділено питанням формування цифрових компетентностей і в системі освіти дорослих. Окрім проекту «ДІЯ. Цифрова освіта», відсутні інші ініціативи, програми та заходи національного рівня, спрямовані на підвищення рівня цифрової грамотності населення, - особливо людей похилого віку, безробітних та тих, хто шукає роботу, або хоче її змінити.

Відсутня система моніторингу та збору статистичних даних щодо володіння цифровими компетентностями на всіх рівнях освіти, а також необхідні дані для аналізу і прийняття рішень стосовно покращення ситуації з цього питання, не аналізується рівень володіння цифровими навичками випускників освітніх закладів. Таким чином нові покоління громадян продовжують виходити на ринок праці без достатнього рівня володіння цифровими компетентностями, про що свідчать роботодавці.

Основні проблеми, які потребують розв'язання:

цифрові навички та цифрова грамотність не усвідомлюються в суспільстві та органах державної влади як необхідні, що гальмує процес цифрових перетворень у країні;

невідповідність рівня підготовки людського капіталу з питань цифрових навичок вимогам цифрової економіки та суспільства;

відсутність нормативної бази, затвердженого стандарту цифрових компетентностей, їх дескрипторів та описів по кожній окремій галузі по сферах економічної діяльності та основним професійним групам;

неузгодженість вимог до рівня володіння цифровими компетентностями різних категорій працівників, відсутність єдиних обґрунтованих затверджених вимог до цифрової компетентності в професійних стандартах та посадових обов'язках різних категорій працівників;

відсутня система стандартизованої сертифікації цифрових компетентностей та не запроваджено міжнародні практики.

Проявами вищезазначених проблем є:

результати загальнонаціонального опитування з цифрової грамотності, яке проводилось Міністерством цифрової трансформації у 2019 році, засвідчили, що досить висока частка українців не володіють базовими цифровими навичками, а саме 37,9% українців у віці 18-70 років мають цифрові навички на рівні нижче середнього, ще 15,1% взагалі не володіють ними. Таким чином, 53% населення України за методологією оцінки цифрових навичок, яка застосовується Європейською комісією, знаходяться нижче позначки «середній рівень»;

велика частка українців, які мають низький рівень цифрових навичок, не знають і, відповідно, не усвідомлюють можливостей та переваг використання Інтернету для навчання протягом життя, покращення якості життя завдяки використанню онлайн-послуг та інших можливостей, які доступні тим, хто володіє цифровими компетентностями;

попри швидкі темпи розвитку державних електронних послуг, ефективність їх використання стримується через низьку цифрову грамотність значної кількості населення та відсутність системного підходу у вирішенні цієї проблеми;

відсутність єдиних підходів щодо рівнів володіння цифровими компетентностями у професійних стандартах призводить до недостатньо високого рівня ефективності впровадження цифрових технологій у системі охорони здоров'я, освіти, сільському господарстві та інших галузях економіки, малому та середньому бізнесі та суспільному житті держави в цілому;

доволі високий відсоток осіб з інвалідністю зацікавлені та потребують навчання цифровим навичкам, але для цього відсутні відповідні освітні програми для формування та розвитку рівня цифрової компетентності у здобувачів інклюзивної освіти;

збільшення кількості випадків порушення правових та етичних норми (плагіат, недотримання авторських прав, використання неліцензійного програмного забезпечення тощо) є ознакою недостатньої обізнаності громадян про права та етичні норми поведінки в цифровому просторі;

рівень кібербезпеки в Україні має ризики до стрімкого послаблення через недостатню цифрову грамотність населення, а також представників бізнес-кіл та державного сектору;

через низьку медіаграмотність та відсутність цифрової культури постійно збільшується частка населення, яка не вміє протистояти пропаганді, маніпуляціям та шахрайству в цифровому середовищі, не бачить загроз та не вміє захистити власні інтереси та інтереси держави; 34% мешканців України у віці 18-70 років за останній рік ставали об'єктом хоча б одного з видів шахрайських дій у мережі Інтернет;

неготовність більшої частки населення до викликів змішаного, дистанційного навчання та віддаленої роботи через відсутність системної підтримки та навчання, єдиної освітньої політики щодо впровадження та розвитку цифрових технологій у освітній галузі;

спостерігається тенденція до зниження показників України у міжнародних дослідженнях конкурентоспроможності та технологічної готовності.

Наведені ознаки свідчать про необхідність негайного спрямування скоординованих зусиль у державній політиці на розвиток цифрових компетентностей в українському суспільстві. Подальше ігнорування вирішення проблеми формування та розвитку цифрової компетентності населення та працюючих громадян, зокрема, призведе до серйозного гальмування процесів цифрових трансформацій, небезпеки, ризики та кіберзагрози будуть загострюватись, а цифровий розрив буде і надалі збільшуватись.

Однією із передумов для створення та впровадження належної державної політики щодо підвищення цифрової грамотності населення є затвердження Концепції розвитку цифрових компетентностей в суспільстві України.

Досвід європейських країн також свідчить про суттєвий вплив реалізованих концепцій, стратегій та планів дій з питань розвитку цифрових компетентностей населення на розвиток економіки та конкурентоспроможність країни ЄС на міжнародному рівні.

III. МЕТА КОНЦЕПЦІЇ

Основною метою цієї Концепції є сприяння розвитку цифрових компетентностей населення, рівня якості життя та безпеки громадян в умовах цифрової економіки та цифрового суспільства, що стрімко розвиваються в Україні шляхом визначення основних перешкод та викликів, впровадження базових понять та напрямів діяльності для їх подолання в Україні, а також через визначення базових орієнтирів, які мають бути досягнуті за результатами державної політики у сфері розвитку цифрових компетентностей.

На виконання цієї Концепції має бути розроблено комплексну національну стратегію та План дій щодо формування та розвитку цифрових компетентностей для основних професійних груп різних сфер економічної діяльності і для суспільства України в цілому.

IV. ОСНОВНІ ЗАВДАННЯ КОНЦЕПЦІЇ

Основними завданнями концепції є:

- сприяння прискоренню трансформаційних процесів розвитку цифрової економіки та суспільства, а також розвитку людського капіталу;
- сприяння прискоренню процесів формування цифрової грамотності громадян України та розвитку цифрової компетентності та культури;
- подолання цифрової нерівності та цифрового розриву;
- покращення конкурентоздатності та зайнятості громадян України;
- сприяння розвитку електронної демократії та цифрового громадянства, реалізації активної громадянської позиції щодо залучення до участі в реалізації політик за допомогою відповідних цифрових технологій;
- підвищення рівня резистентності громадян до небезпек у цифровому середовищі;
- сприяння становленню єдиного цифрового простору на території України та гармонізації національного цифрового ринку з ЄС;
- закладення передумов та підґрунтя для створення Стратегії та конкретного плану дій для розвитку цифрових компетентностей для громадян та працівників основних професійних груп різних сфер економічної діяльності.

V. ШЛЯХИ ТА СПОСОБИ РОЗВ'ЯЗАННЯ ПРОБЛЕМ

Одним із перших кроків для розв'язання вищезазначених проблем є впровадження Рамки цифрових компетентностей для громадян України (додаток) з метою упорядкування і класифікації різних цифрових компетентностей. Рамку цифрових компетентностей для громадян України було створено українськими експертами за результатами досліджень у відповідній сфері. За основу даного інструменту було взято європейську концептуально-еталонну модель Рамки цифрових компетентностей для громадян ЄС (DigComp 2.1.), яку було адаптовано до українських реалій. У Рамці цифрових компетентностей для громадян України рівні володіння компетентностями (базовий, середній та високий) умовно розбито за сукупностями сфер компетентностей:

- 1) основи комп'ютерної грамотності;
- 2) інформаційна грамотність, вміння працювати з даними;
- 3) створення цифрового контенту;
- 4) комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві;
- 5) безпека у цифровому середовищі;
- 6) розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя.

Покращити ситуацію, усунути бар'єри та розв'язати проблеми формування та розвитку цифрових компетентностей, які було зазначено вище, таким чином прискоривши процеси цифрових трансформацій в суспільстві та економіці України, стане можливим завдяки координації дій на всіх рівнях.

Координація дій на рівні державних органів влади для забезпечення державної політики у сферах розвитку людського капіталу, зайнятості населення, вирішення питання підготовки та перепідготовки кадрів з інформаційних технологій в рамках державної політики у сфері цифровізації здійснюється шляхом:

- розробки комплексної національної стратегії в галузі цифрових компетентностей в Україні та стратегічного плану дій з метою ефективного подолання виявлених викликів та перешкод у кожній галузі та суспільстві в цілому;

- унормування законодавчої бази, розробки та затвердження стратегічних планів дій, розробки та затвердження рамок цифрових компетентностей для громадян та цільових аудиторій кожної галузі в Україні (для держслужбовців, освітян, лікарів, військовослужбовців, підприємців та інших категорій працівників);

- удосконалення професійних стандартів та кваліфікаційних вимог із врахуванням затверджених стандартів;

- унормування вимог до рівнів володіння цифровими компетентностями при наймі персоналу, виконанні професійних та службових обов'язків, проведенні сертифікації, атестації тощо;

- створення міжгалузевої координаційної ради з питань цифрових компетентностей в суспільстві України як допоміжного органу Кабінету Міністрів України;

- сприяння створенню національних освітніх програм, соціальних ініціатив, спрямованих на розвиток цифрових компетентностей різних категорій працівників та громадян.

Координація дій на рівні місцевих органів виконавчої влади та органів місцевого самоврядування здійснюється шляхом:

- створення регіональних стратегій розвитку цифрових компетентностей та планів дій на їх виконання;

- спрямування регіональних програм розвитку на розвиток цифрових компетентностей населення регіону, області, міста, селища, на опанування базовими комп'ютерними навичками, вміннями користування електронними послугами, електронними реєстрами, електронними соціальними послугами;

- поширення використання міських/регіональних електронних сервісів, їх доступності для громадян;

- розвитку сфери електронних адміністративних та соціальних послуг;

- сприяння розвитку рівня цифровізації освіти, культури, медицини та інших галузей економіки на регіональному рівні;

- побудови стратегії залучення партнерів, відповідального бізнесу;

- обґрунтування та закладення основ до оновлення системи підготовки та підвищення кваліфікації різних категорій працівників із цифрової грамотності, зміни вимог до цифрових компетентностей при наймі персоналу, внесення змін до професійних стандартів, вимог до посадових обов'язків;

створення умов та забезпечення доступу до навчальних програм із цифрової грамотності населення області/міста у зручному форматі, створення цифрових хабів, центрів освіти для дорослих, використання бібліотек для підвищення рівня цифрової грамотності населення тощо.

У міжнародній практиці коаліції та міжгалузеві ради є ефективними механізмами організації та сталої участі зацікавлених сторін у роботі з розвитку цифрових навичок, починаючи з розробки стратегії і до її здійснення, перегляду і оновлення. Координація дій на рівні громадських організацій із залученням працедавців, представників ІТ-компаній, індустрії 4.0, представників малого та середнього бізнесу, освітніх установ, незалежних експертів, інших стейкхолдерів здійснюється шляхом:

- оцінки потреб та реалізації напрямків конкретних політик і програм; відстеження нових технологічних розробок у галузі цифрових технологій;

- збору даних і прогнозування потреб у трудових ресурсах із певними цифровими навичками;

- оцінки нових можливостей навчання цифровим навичкам;

- виявлення нових партнерів у сфері (розробки, адаптації, навчання, поширення) цифрових технологій, формування та розвитку цифрової грамотності населення;

- ініціювання регіональних або національних кампаній, спрямованих на популяризацію цифрових навичок, шляхи її підвищення та застосування;

- розробки нових ініціатив щодо формування та розвитку цифрової грамотності населення.

Національна Коаліція за цифрові навички та робочі місця стане ефективним форматом для об'єднання зусиль різних організацій і представників різних галузей у напрямку досягнення спільної мети та надійним інструментом широкомасштабної підтримки для досягнення статус-кво. Враховуючи процеси децентралізації, аналогічні коаліції формуватимуться на різних рівнях - від місцевого до регіонального, - оскільки координація на будь-якому з них сприятиме прогресу на інших рівнях. Наприклад, ініціатива, що сформувалась на місцевому рівні, може поширитись на інші населені пункти аж до національного рівня.

Тому створення сильної дієвої Національної Коаліції за цифрові навички та робочі місця, яка б стимулювала та спрямовувала заходи на виконання цієї Концепції, здійснювала допомогу у розробці рамок цифрових компетентностей для працівників різних галузей, реалізовувала проведення інформаційних кампаній, соціальних ініціатив для різних цільових груп (від безробітних і дітей до освітян, лікарів, підприємців) є найкращим шляхом до об'єднання зусиль та ефективної реалізації цієї Концепції.

Удосконалення системи формування та професійного розвитку цифрових навичок для працюючих громадян та населення загалом здійснюється шляхом:

- розроблення галузевих стандартів та рамок цифрової компетентності;

розроблення освітніх програм підготовки, перепідготовки та підвищення кваліфікації фахівців з урахуванням вимог цифрових стандартів, відповідно до галузевих рамок цифрових компетентностей;

розроблення єдиних вимог до освітніх програм із розвитку цифрових навичок для громадян на всіх рівнях навчання впродовж життя;

забезпечення безперервного розвитку цифрових навичок фахівців у системі підвищення кваліфікації відповідних галузей з урахуванням актуального стану цифрових технологій та потреб галузі;

запровадження єдиних стандартів/індикаторів рівнів володіння цифровими компетентностями, співмірних із міжнародними показниками, для громадян, зокрема, з урахуванням фахової приналежності (освітян, лікарів, держслужбовців тощо), співмірних із міжнародними показниками.

Приведення у відповідність до міжнародних стандартів системи моніторингу та збору статистичних даних, щодо рівня сформованості цифрових навичок та компетентностей громадян, працівників основних професійних груп різних галузей економічної діяльності здійснюється шляхом:

розроблення комплексної методології для проведення досліджень, у тому числі аналітичних у сфері розвитку цифрових компетентностей громадян України;

проведення незалежних досліджень рівня цифрової грамотності у різних групах населення, зокрема випускників шкіл та студентів закладів вищої освіти, держслужбовців тощо, метою яких є, крім виявлення реального стану цифрової грамотності населення, створення та апробація дієвих механізмів вирішення виявлених проблем та поширення позитивних практик;

запровадження соціально-економічних досліджень кореляції рівня цифрової грамотності та рівня росту ВВП та/ або інших показників позитивних економічних змін в Україні;

прогнозування та аналіз потреб певних цифрових навичок у різних видах економічної діяльності;

впровадження удосконаленої (на базі Eurostat) національної системи індикаторів розвитку цифрових компетентностей у національну систему статистики.

Підтримка ініціатив, спрямованих на реалізацію цієї Концепції здійснюється засобами масової інформації та у соціальних мережах.

VI. ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ

У ході реалізації цієї Концепції, а також подальшої розробки та впровадження стратегічних документів і реалізації планів дій на їх виконання, в Україні передбачається досягти таких результатів:

1) для громадян:

розроблення та закріплення загального визначення, а також формування розуміння поняття «цифрова компетентність»;

розроблення Рамки цифрової компетентності для громадян України як концептуальної моделі формування та розвитку різних цифрових компетентностей, а також створення аналогічних рамок для працівників основних професійних груп різних галузей економіки;

встановлення рівнів володіння цифровими компетентностями для врахування при влаштуванні на роботу, визначення вимог до посадових обов'язків, проведення конкурсних відборів на посаду, сертифікації та атестації, самооцінки рівня українців тощо;

усунення більшості перешкод та/або обмежень, з якими стикаються громадяни, для набуття цифрових навичок та компетентностей (включаючи відсутність інтересу, обізнаності, ресурсів та/або знань), а саме:

створення умов для доступу до програм із цифрової грамотності у зручному форматі на рівні ОТГ та інших місцевих органів влади;

підвищення рівня цифрової обізнаності та грамотності населення;

збільшення спектру цифрових технологій для розширення можливостей громадян застосовувати та розвивати власні цифрові компетентності.

Наявність цифрових компетентностей забезпечить:

збільшення можливості для кращого працевлаштування, підвищення рівня власної конкурентоздатності;

зниження ризиків виникнення небезпек у цифровому середовищі (розширено можливості людей для безпечного використання Інтернету шляхом покращення цифрових навичок, створення системи превенції та реагування);

покращення якості життя громадян завдяки ефективному використанню цифрових технологій для власних потреб;

базові умови для цифрового громадянства, ефективного громадського управління, створення нових та використання існуючих електронних послуг;

2) для держави:

удосконалення політики формування та розвитку цифрових навичок та компетентностей у громадян України шляхом:

синхронізації основних понять та вимог у рамках цифрових компетентностей з європейськими стандартами;

прискорення процесів цифрової трансформації в Україні;

зменшення цифрового розриву та гармонізація національного цифрового ринку з Європейським Союзом;

удосконалення системи підвищення рівня цифрових компетентностей та створення належної інфраструктури;

впровадження обов'язковості підтримки рівня та стандартів цифрової грамотності для державних службовців та працівників усіх галузей економіки;

модернізацію процесів державного управління через підвищення цифрових знань та навичок держслужбовців та представників різних сфер економіки шляхом:

впровадження інструментів електронної демократії та електронного урядування при здійсненні державної політики;

підвищення рівня прозорості державної політики;

виведення на належний для захисту державних інтересів рівень систем кібербезпеки та захисту від потенційних небезпек у цифровому середовищі, особливо тих, які відбуваються завдяки людському фактору;

підвищення оперативності прийняття рішень на базі цифрового стандарту, базуючись на спроможності керувати інформацією та використовувати інформаційні бази даних;

створення умов для формування якісно нового рівня взаємодії органів влади та громадян;

3) для бізнесу:

підвищення потенціалу робочої сили у бізнесі за рахунок використання нових цифрових знань/оволодіння сукупністю цифрових компетентностей шляхом:

створення Рамки цифрової компетентності для представників малого та середнього бізнесу;

розроблення профілів (трудових функцій) для фахівців з кібербезпеки, роботи з великими даними, фахівців із цифрової трансформації, фахівців з навчання цифровим компетентностям та інших професій відповідно до тенденцій зміни ландшафту найбільш потрібних професій;

підвищення віку конкурентоздатних осіб на ринку праці;

покращення бізнес-процесів за рахунок використання більш кваліфікованої праці з точки зору володіння цифровими навичками та компетентностями шляхом:

покращення доступу громадян та клієнтів до продукції бізнес-сектору незалежно від віку та місця проживання;

підвищення ефективності використання фінансових інструментів в умовах обмеженості фінансових ресурсів із метою підвищення стійкості та ліквідності бізнесу;

забезпечення ефективного впровадження цифрових технологій та цифрових знань в усі сектори економіки та бізнесу шляхом створення належних умов цифрової готовності робочої сили для швидкого розвитку індустрії 4.0 в Україні;

4) для міжнародного іміджу України:

покращення рейтингу України в таких міжнародних дослідженнях:

індекс глобальної конкурентоспроможності Всесвітнього економічного форуму (Global Competitiveness Index, GCI) за показником «Цифрові навички серед активного населення»;

індекс цифрової економіки і суспільства (Digital Economy and Society Index-DESI);

посилення стратегічного впливу Української держави на міжнародній арені за допомогою формування активної політики системної цифрової трансформації країни та просування України в діджиталізованому світі як країни комплексної цифровізації для розвитку суспільства і бізнесу;

надання можливостей в сфері розвитку цифрових навичок та компетенцій для підвищення інвестиційної привабливості країни та формування позитивного іміджу України в глобальному світі. Формування іміджу України як країни високої цифрової культури та цифрової грамотності населення.

ЗАТВЕРДЖЕНО
розпорядженням Кабінету Міністрів України
від _____ 2020 р. № _____

ПЛАН ЗАХОДІВ
з реалізації Концепції розвитку цифрових компетентностей
в суспільстві України

№	Найменування заходів	Відповідальні за виконання	Строк	Індикатор виконання
I	Нормативно-правове забезпечення			
1	Розроблення комплексної національної стратегії розвитку цифрових компетентностей в Україні та стратегічного Плану дій щодо формування та розвитку цифрових компетентностей в Україні	Мінцифри та Міжгалузева Координаційна рада	I квартал 2021 р.	Затвердження національної стратегії та Плану дій щодо формування та розвитку цифрових компетентностей в Україні
2	Розроблення та затвердження на основі концептуально-референтної Рамки цифрових компетентностей для громадян, з урахуванням міжнародних рекомендацій і власних потреб, відповідних рамок цифрових компетентностей для основних професійних груп по сферам економічної діяльності	МОН МОЗ Мінцифри галузеві (профільні) міністерства разом із професійними асоціаціями та неурядовими громадськими організаціями (за згодою)	II квартал 2021 р.	Розроблення рамок цифрових компетентностей для педагогічних працівників, працівників охорони здоров'я, підприємців тощо
3	Розроблення та затвердження описів цифрових компетентностей до рамок із деталізованими дескрипторами та кваліфікаційними рівнями для основних професійних груп кожної галузі	ЦОВВ	II квартал 2021 р.	Встановлення рівнів володіння цифровими компетентностями

II	Організаційне забезпечення			
1	Створення Міжгалузевої координаційної ради з питань розвитку цифрових компетентностей в Україні	Мінцифри	До кінця 2020 р.	Створення Міжгалузевої координаційної ради
2	Розроблення та подання галузевих планів заходів до національної стратегії розвитку цифрових компетентностей в Україні	ЦОВВ	II квартал 2021 р.	Затвердження галузевих планів дій розвитку цифрових компетентностей
3	Розроблення регіональних стратегій розвитку цифрових компетентностей та планів дій на їх виконання	Місцеві органи виконавчої влади та органи місцевого самоврядування (за згодою)	II квартал 2021 р.	Розроблення регіональних стратегій розвитку цифрових компетентностей
4	Проведення аналізу та прогнозування потреб у трудових ресурсах із певними цифровими навичками, а також оцінка нових можливостей ефективного навчання населення цифровим навичкам	Мінекономіки МОН	I півріччя 2021 р.	Проведення аналізу та інкорпорація висновків у плани дій
5	Запровадження соціальних ініціатив, освітніх програм, тренінгів, спрямованих на розвиток цифрових компетентностей різних категорій громадян на регіональному та/або місцевому рівні	Місцеві органи виконавчої влади та органи місцевого самоврядування (за згодою)	II півріччя 2021 р.	Запровадження ініціативи національного, регіонального, місцевого рівня
6	Сприяння розвитку рівня цифровізації освіти, культури, медицини та інших галузей економіки на регіональному рівні	“ - ”	“ - ”	Покращення рівня цифровізації за чіткими показниками
7	Ініціювання інформаційних кампаній, спрямованих на популяризацію цифрових навичок серед населення на національному, регіональному та місцевому рівнях	Мінцифри, Мінсоцполітики, Мінмолодьспорт, місцеві органи виконавчої влади та органи місцевого самоврядування (за згодою)	Починаючи з січня 2021 р.	Проведення інформаційних кампаній
8	Здійснення підтримки ініціатив, спрямованих на реалізацію Концепції, засобами масової інформації та у соціальних мережах	Мінцифри, МКІП	На постійній основі.	Зростання рівня обізнаності населення

9	Щорічне здійснення моніторингу та оцінки результативності планів дій на виконання Стратегії (результати подаються для узагальнення до Мінцифри до завершення першого місяця наступного за звітним року)	ЦОВВ, місцеві органи виконавчої влади і органи місцевого самоврядування (за згодою)	До 30 січня щороку.	Проведення щорічного аналізу стану розвитку цифрових компетентностей та кореляція планів дій
III	Науково-методичне забезпечення			
1	Запровадження використання сучасної термінології у сфері цифрових навичок відповідно до європейських практик	Мінекономіки, МОН, НАНУ, Мін'юст	I квартал 2021 р.	Розроблення та внесення відповідних змін у законодавство
2	Проведення регулярних оцінювань розвитку цифрових компетентностей та визначення прогностичних показників в Україні	Мінекономіки, МОН, Держстат	Щороку	Визначення прогностичних показників у звіті про оцінювання
3	Розроблення комплексної методології для проведення досліджень, у тому числі аналітичних, у сфері розвитку цифрових компетентностей громадян України	Держстат НАНУ	I півріччя 2021 р.	Створення методології
4	Запровадження соціально-економічних досліджень кореляції рівня цифрової грамотності і рівня росту ВВП та/або інших показників економічного зростання в Україні	Держстат, Мінцифри	II півріччя 2021 р.	Проведення досліджень та врахування їх результатів
5	Удосконалення (на базі Eurostat) національної системи індикаторів розвитку цифрових компетентностей у національну систему статистики	Держстат, Мінцифри	II півріччя 2021 р.	Приведення індикаторів у відповідність до стандартів ЄС
IV	Фінансове забезпечення			
1	Здійснення фінансування заходів у межах бюджетних призначень, передбачених на відповідний рік міністерствам, іншим ЦОВВ, до повноважень яких віднесені питання, зазначені у Концепції	ЦОВВ	На постійній основі	Реалізація плану заходів
2	Здійснення фінансування заходів на місцевому рівні за рахунок коштів місцевих бюджетів та інших, не заборонених законодавством, джерел	Місцеві органи виконавчої влади і органи місцевого самоврядування (за згодою)	На постійній основі	Реалізація соціальних ініціатив та програм на місцевому рівні
3	Щорічне уточнення обсягів фінансування заходів	Мінцифри	Щороку	

	урахуванням цілей Концепції та можливостей державного та місцевих бюджетів			
4	Розроблення та подання (за потреби) пропозицій щодо додаткових бюджетних коштів на реалізацію даної Концепції	Мінцифри Мінфін	За потреби	

Додаток
до Концепції розвитку цифрових
компетентностей в суспільстві
України

**РАМКА ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ
ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ
(DigCompUA for Citizens 2.1)**

Цю Рамку було адаптовано українськими експертами за результатами досліджень, проведених у процесі реалізації міжнародного проекту Еразмус+ «Рамкова структура цифрових компетентностей для українських вчителів та інших громадян» (dComFra). За основу взято європейську концептуально-еталонну модель цифрових компетентностей для громадян DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens та рекомендації у сфері цифрових компетентностей від європейських та міжнародних інституцій. Перекладений та адаптований проект цієї Рамки було обговорено та удосконалено в експертному середовищі Комітету з питань цифрових навичок Української національної цифрової коаліції «Коаліції цифрової трансформації» із залученням представників експертно-консультативного Комітету з цифрових технологій при Міністерстві освіти і науки України та експертів мережі eSkills Програми EU4 Digital в Україні. Враховуючи виклики сьогодення, цю Рамку було адаптовано до національних, культурних, освітніх та економічних особливостей України. Наразі ця Рамка включає 4 виміри, 6 сфер, 30 компетентностей та 6 рівнів володіння цифровими компетентностями.

**I. 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. Скористатися 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 в цілому. Основними цілями цифрового розвитку є:

- прискорення економічного зростання та залучення інвестицій;
- 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 включає в себе впевнене, критичне та відповідальне використання і взаємодію з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі у 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.

Закон України «Про освіту» визнає інформаційно-комунікаційну компетентність, як одну з ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності.

Сьогодні в Україні розвиток цифрових технологій охоплює майже всі сфери суспільного та економічного життя, але на жаль темпи реалізації цифрової трансформації в окремих сферах вагомо обмежені недостатнім рівнем розвитку цифрових компетентностей значної кількості громадян країни.

Цифровий напрямок розвитку України підтримується державою та суспільством, про що свідчить прийняття ряду важливих нормативно-правових документів на державному рівні, зокрема, розпорядження Кабінету Міністрів України від 17 січня 2018 р. № 67-р «Про схвалення Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018-2020 роки та затвердження плану заходів щодо її реалізації» (Офіційний вісник України, 2018 р., № 16, ст. 560), постанова Кабінету Міністрів України від 12 червня 2020 р. № 471 «Про затвердження Програми діяльності Кабінету Міністрів України» (Офіційний вісник України, 2020 р., № 50, ст. 1571) тощо. У зв'язку із стрімким зростанням впровадження цифрових технологій в усі галузі та сфери суспільного життя, формування цифрових компетентностей громадян набуває особливого значення, а завдання з розробки Рамки цифрових компетентностей для громадян України набуває високої актуальності.

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

У цій Рамці терміни вживаються у такому значенні:

благополуччя - термін, пов'язаний з терміном «здоров'я», що ВООЗ визначає як стан повного фізичного, душевного благополуччя і соціальної стабільності і рівноваги, а не тільки відсутність хвороб і фізичних дефектів. Соціальне благополуччя означає почуття комфортної взаємодії з іншими особами та громадами (наприклад, доступ до соціального капіталу і його використання, суспільну довіру, наявність суспільних зв'язків та соціальні

мережі);

дані - довільні відомості про навколишній світ отримані спостерігачем (людиною чи технічними засобами) та подані у формалізованому вигляді (символами, літерами, цифрами, графіками, тощо), які можна перетворювати, зберігати чи передавати іншому спостерігачу у вигляді повідомлень;

інформація - повідомлення отримані користувачем, які визначаються певним рівнем новизни і раніше не були відомі одержувачу повідомлень;

правила дотримання приватності - термін, що стосується захисту персональних даних, наприклад, способу, в який надавач послуг збирає, зберігає, захищає, розкриває, передає та використовує інформацію (дані) про своїх користувачів, виду даних, які збираються, тощо;

розв'язання проблем - «спроможність особи брати участь у пізнавальному опрацюванні з метою розуміння і усунення проблемних ситуацій у випадку, якщо метод вирішення не є одразу очевидним. Це, зокрема, готовність займатися усуненням таких ситуацій з метою реалізації свого потенціалу як конструктивного і мислячого громадянина» (OECD, 2014);

соціальна інтеграція - процес покращення умов участі осіб, а також їх груп, у житті суспільства. Соціальна інтеграція спрямована на розширення прав і можливостей бідних і маргіналізованих осіб для використання ними переваг зростаючих глобальних можливостей. Вона забезпечує можливість висловлення людьми своїх думок при прийнятті рішень, які впливають на їхнє життя, та їхнього рівного доступу до ринків, послуг, політичного, соціального і фізичного простору;

структуроване середовище - середовище, де дані розміщені у полі фіксованого розміру в запису чи файлі, наприклад, реляційні бази даних та електронні таблиці.

технологічний захід реагування/технологічне рішення - означає спробу розв'язати проблему за допомогою технології (та (або) інженерних засобів);

функціональна грамотність (англ. functional literacy) - використано у сенсі здатності індивіда розуміти та використовувати різні типи інформації з метою успішного функціонування в умовах сучасного суспільства у побутовому, професійному та громадському житті, а також рівень освіченості, що характеризується здатністю розв'язувати життєві завдання у різних сферах життєдіяльності на основі переважно прикладних знань;

цифрова компетентність - є ключовою в умовах четвертої промислової революції. Цей термін включає в себе впевнене, критичне та відповідальне використання і взаємодію з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі у 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;

цифрова технологія - будь-який продукт, за допомогою якого можна створювати, переглядати, розповсюджувати, змінювати, зберігати, вибирати, передавати і отримувати інформацію електронними засобами у цифровій формі. Приклади: персональні комп'ютери та пристрої (наприклад, настільний комп'ютер, ноутбук, нетбук, планшет, смартфони, ПЕА з засобами мобільного зв'язку, ігрові консолі, медіаплеєри, пристрої для читання електронних книг), цифрове телебачення, роботи;

цифрове середовище - це сукупність технічних засобів для реалізації інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), включаючи Інтернет, мобільні та пов'язані з ними технології, пристрої, цифрові мережі, які використовуються для забезпечення взаємодії між користувачами та забезпечення доступу для публікації створеного контенту. У системі DigComp термін «цифрове середовище» використовується як фон для цифрових дій без зазначення конкретної технології чи конкретного засобу;

цифровий зв'язок - засіб комунікації між користувачами за допомогою цифрових технологій. Існують різні способи зв'язку: синхронний зв'язок (зв'язок у реальному часі, зокрема у вигляді Skype-конференції, відеочату чи технології Bluetooth) та асинхронний зв'язок (передача повідомлень за допомогою електронної пошти, форуму для надсилання повідомлень, СМС-повідомлень) з використанням режимів «один до одного», «один до багатьох» або «багато до багатьох»;

цифровий контент - це інформація, яка виробляється та постачається у цифровій формі, використання або споживання якої обмежене технічними (комп'ютерними) пристроями. Цифровий контент зберігається на цифровому або аналоговому носії у певних форматах. Форми цифрового контенту включають інформацію, яка передається в цифровому форматі (текст, графіка, зображення, відео, музика, мультимедіа, веб-сторінки тощо) або в потоці (потоків мультимедіа, які безперервно отримуються користувачем від провайдера потокового мовлення і застосовуються як до інформації, поширюваної через телекомунікації, так і до інформації, яка спочатку поширювалася за допомогою потокового мовлення (наприклад, радіо, телебачення) або непотокового (наприклад, книги, відеокасети, аудіо CD)), або міститься у файлах комп'ютера;

цифрові послуги (державні або приватні) - послуги, що можуть надаватися за допомогою цифрового зв'язку, наприклад, Інтернету чи мережі мобільного зв'язку, та включати надання цифрової інформації (наприклад, даних або контенту) і (або) послуги розрахункового обслуговування. Вони можуть бути або державними, або приватними, як-от електронне врядування, цифрові банківські послуги, електронна торгівля, музичні послуги (наприклад, Spotify), кінематографічні/телевізійні послуги (наприклад, Netflix).

II. ОПИС СТРУКТУРИ РАМКИ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ

1. Загальні вимоги

Ця Рамка створена на основі проведеного комплексного експертного аналізу, а також враховуючи результати інших проектів та розробок українських фахівців щодо стану розвитку цифрових компетентностей в ЄС та в Україні. В основу цієї Рамки покладено концептуальну еталонну європейську модель DigComp 2.1, яку було адаптовано до національних, культурних, освітніх та економічних особливості України.

Рамка цифрових компетентностей для громадян України - це інструмент створений для того, щоб покращити рівень цифрових компетентностей українців, допомогти у створенні державної політики та плануванні освітніх ініціатив спрямованих на підвищення рівня цифрової грамотності та практичного використання засобів і сервісів ІТ-технологій конкретними цільовими групами населення. Ця Рамка також сприяє спільному усвідомленню визначення ключових понять та складових цифрової компетентності, її дескрипторів та рівнів вправності. Таким чином, цю Рамку та її опис можна вважати до певної міри стандартом та довідником із цифрових компетентностей для громадян України, що окреслюють певний обсяг знань, умінь і практичних навичок, необхідних широкому колу громадян для достойної конкуренції на українському і європейському ринку праці та комфортного використання сучасних досягнень цифрових технологій.

2. Виміри

У даному випадку вимірами називаємо набір властивостей і характеристик, які дозволяють у повній мірі описати змістовні особливості контенту певних компетентностей, а також необхідний мінімум теоретичних знань, умінь і практичних навичок у залежності від прогнозованого рівня щодо їх можливого використання. Наразі в цій Рамці використовуються чотири виміри (рис. 1):

вимір 1. Сфери компетентностей. Всі компетентності умовно поділено на різні сфери, залежно від функціональних особливостей, та рівня складності задач вирішуваних користувачами;

вимір 2. Назви та дескриптори компетентностей що стосуються кожної сфери;

вимір 3. Рівні володіння, набуті громадянами за кожною компетентністю;

вимір 4. Знання, вміння, навички та ставлення, застосовані до кожної компетентності.



Рис. 1. Структурна організація Рамки цифрових компетентностей для громадян України.

2. Структура

Структура відображає як всю сукупність компонентів цієї Рамки, так і їх взаємовідношення за принципом «від простого - до ускладненого набору функцій і використовуваних сервісів», «від елементарних - до ускладнених операцій, виконуваних користувачами».

Для кращої візуалізації адаптовану базову структуру цієї Рамки викладено у вигляді Таблиці 1.

Таблиця 1

УЗАГАЛЬНЕНА СТРУКТУРА РАМКИ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ					
Вимір 1: Сфери компетентностей					
С0. ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТНОСТІ	С1. ІНФОРМАЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ, УМІННЯ ПРАЦЮВАТИ З ДАНИМИ	С2. СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ	С3. КОМУНІКАЦІЯ ТА ВЗАЄМОДІЯ У ЦИФРОВОМУ СУСПІЛЬСТВІ.	С4. БЕЗПЕКА В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ	С5. РОЗВ'ЯЗАННЯ ПРОБЛЕМ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ТА НАВЧАННЯ ВПРОДОВЖ ЖИТТЯ
Вимір 2: Назви компетентностей					
С0.К1. ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТА МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ	С1.К1. ПЕРЕГЛЯД, ПОШУК І ФІЛЬТРАЦІЯ ДАНИХ, ІНФОРМАЦІЇ ТА ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ	С2.К1. РОЗРОБКА ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ	С3.К1. ВЗАЄМОДІЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	С4.К1. ЗАХИСТ ПРИСТРОЇВ ТА БЕЗПЕЧНЕ ПІДКЛЮЧЕННЯ ДО МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ	С5.К1. РОЗВ'ЯЗАННЯ ТЕХНІЧНИХ ПРОБЛЕМ

C0.K2. ВИКОРИСТАННЯ БАЗОВОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	C1.K2. КРИТИЧНЕ ОЦІНЮВАННЯ ТА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ДАНИХ, ІНФОРМАЦІЇ ТА ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ. ПЕРЕВІРКА НАДІЙНОСТІ ДЖЕРЕЛ ТА ІНФОРМАЦІЇ.	C2.K2. РЕДАГУВАНН Я ТА ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ	C3.K2. ПОШИРЕННЯ ТА ОБМІН ДАНИМИ ЗА ДОПОМОГОЮ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	C4.K2. ЗАХИСТ ПЕРСОНАЛЬНИХ ДАНИХ ТА ПРИВАТНОСТІ. БЕЗПЕКА В ІНТЕРНЕТІ	C5.K2. ВИЗНАЧЕННЯ ПОТРЕБ ТА ЇХ ТЕХНОЛОГІЧНЕ ВИРІШЕННЯ
C0.K3. ВИКОРИСТАННЯ ЗАСТОСУНКІВ ТА ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	C1.K3. УПРАВЛІННЯ ДАНИМИ, ІНФОРМАЦІЄЮ ТА ЦИФРОВИМ КОНТЕНТОМ	C2.K3. АВТОРСЬКЕ ПРАВО І ЛІЦЕНЗІЇ	C3.K3. СПІВПРАЦЯ, ЗА ДОПОМОГОЮ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	C4.K3 ЗАХИСТ ОСОБИСТИХ ПРАВ СПОЖИВАЧА ВІД ШАХРАЙСТВА І ЗЛОВЖИВАНЬ	C5.K3. САМООЦІНКА РІВНЯ ВЛАСНОЇ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИЯВЛЕННЯ ТА УСУНЕННЯ ПРОГАЛИН
C0.K4. ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТУ ТА ОНЛАЙН ЗАСТОСУНКІВ	C1.K4. РЕАЛІЗАЦІЯ ВЛАСНИХ ЗАПИТІВ ТА ПОТРЕБ ЗА ДОПОМОГОЮ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	C2.K4. ПЕРВИННІ НАВИЧКИ ПРОГРАМУВАН НЯ	C3.K4. РЕАЛІЗАЦІЯ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ПОЗИЦІЇ. ЦИФРОВЕ ГРОМАДЯНСТВО. ВИКОРИСТАННЯ Е-ПОСЛУГ. Е-ПІДПИС	C4.K4. ЗАХИСТ ЗДОРОВ'Я І БЛАГОПОЛУЧЧЯ	C5.K4. ВИРІШЕННЯ ЖИТТЄВИХ ПРОБЛЕМ ЗА ДОПОМОГОЮ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
C0.K5. УПРАВЛІННЯ ЦИФРОВОЮ ІДЕНТИЧНІСТЮ	C1.K5 САМОРЕАЛІЗАЦІЯ ТА ОСОБИСТІЙ РОЗВИТОК У ЦИФРОВОМУ СУСПІЛЬСТВІ	C2.K 5. ТВОРЧЕ ВИКОРИСТАН НЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	C3.K5. ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ ПРАВОВІ ТА ЕТИЧНІ НОРМИ. МЕРЕЖЕВИЙ ЕТИКЕТ	C4.K5. ЗАХИСТ НАВКОЛИШНЬОГ О СЕРЕДОВИЩА	C5.K5. НАВЧАННЯ ВПРОДОВЖ ЖИТТЯ. ПРОФЕСІЙНИЙ ТА САМОРОЗВИТОК У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Ця Рамка - це динамічна структура, яка може згодом оновлюватись та за потреби переглядатись разом із появою нових чинників: нових цифрових технологій та ресурсів, викликів та можливостей, зміни потреб та стану розвитку цифрової грамотності населення України. Деякі компетентності можна віднести водночас до різних сфер, оскільки вони є наскрізними. Саме тому, це базова структура.

Основна термінологія, використана в цій Рамці, співпадає з викладеною у концептуально-еталонній європейській моделі DigComp for Citizens 2.1.

Зміни, внесені при адаптації, пояснюються у розділі IV цієї Рамки.

3. Дескриптори

Дескриптори описують основну змістовну наповнюваність відповідної структурної одиниці цієї Рамки чи її компоненти. Вони слугують для швидкого пошуку необхідного функціоналу чи відповідних навичок і компетентностей в структурі цієї Рамки, чи полегшення навігації користувача у відповідних навчальних модулях і ресурсах. Застосування дескрипторів спрощує формування вимог до компетентностей громадян у залежності від пропонованих їм посад, чи виконуваних функцій.

4. Рівні володіння

Рівні володіння цифровими компетентностями вказують на певний мінімально необхідний набір знань, умінь і навичок громадян, якими вони повинні володіти для виконання заданого набору функцій у залежності від займаної посади, чи поставленої перед ними задачі. Реальний рівень володіння певними компетентностями визначається тестуванням громадян за відповідними змістовними навчальними модулями. Такі модулі містять деталізовану інформацію щодо відповідних компетентностей згідно з їх дескрипторами. Тести можуть використовуватись громадянами для проведення самооцінки їх рівнів володіння компетентностями з метою вибору навчальних модулів для підвищення свого кваліфікаційного рівня. Підтвердженням кваліфікаційного рівня є сертифікація здобувача за вибраним набором компетентностей і рівнями їх володіння. Підвищення кваліфікації передбачає поетапну сертифікацію відповідно до узагальненої структури цієї Рамки.

Таблиця 2

Рівні володіння цифровими компетентностями		Складність завдань	Автономність роботи	Пізнавальний домен
Базовий	A1	Прості завдання	З керівником	Запам'ятовування
	A2	Прості завдання	Самостійно або з керівником за необхідності	Запам'ятовування
Середній	B1	Чітко визначені і шаблонні завдання, прості проблеми	Самостійно	Розуміння
	B2	Завдання та чітко визначені нешаблонні проблеми	Самостійно і відповідно до своїх 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

Структура і термінологія для визначення рівнів володіння для кожної компетентності спираються на Європейську кваліфікаційну рамку (EQF) та DigComp2.1.

Крім того, кожен опис рівня містить знання, вміння та навички, ставлення, які описані в єдиному дескрипторі для кожного рівня кожної компетентності.

Повна таблиця Рівнів володіння по кожній компетентності наведена у розділі VI цієї Рамки.

III. ЗМІСТ РАМКИ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ

Ця Рамка охоплює масив питань з галузі сучасних ІТ-технологій, які важливі для громадян України як у професійному, так і побутовому аспекті (Таблиця 3). Згідно дескрипторів цифрових компетентностей, у перелік знань, умінь і навичок у різних Сферах застосування цифрового контенту включено питання як мінімально необхідного рівня комп'ютерної грамотності, зокрема щодо розуміння і реалізації окремих операцій і функцій з цифровими пристроями, так і вищої складності, аж до розробки і створення власного цифрового контенту, його аналізу та оптимізації. Такий підхід дозволяє роботодавцям, виробнича діяльність яких не має безпосереднього відношення до ІТ-галузі, гнучко сформулювати вимоги до цифрових компетентностей своїх працівників і оптимізувати кадровий потенціал відповідно до виконуваних функцій за рахунок цифровізації виробничого процесу та впровадження новітніх розробок ІТ у виробництво.

З іншої сторони такий підхід дозволяє громадянам України, що не мають базової освіти в галузі ІТ, реально оцінити свій рівень володіння цифровими компетентностями у відповідних Сферах та реалізувати свої потреби і створювати достойну конкуренцію на ринку праці в умовах цифровізації побуту, суспільного життя і досягнень індустрії 4.0 використовуючи принцип «навчання впродовж життя».

Таблиця 3

ЗМІСТОВНА ЧАСТИНА РАМКИ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ

СФЕРИ (С)	КОМПЕТЕНТНОСТІ (К) та ЇХ ДЕСКРИПТОРИ
С0. Основи комп'ютерної грамотності С1. Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними	С0.К1. Використання комп'ютерних та мобільних пристроїв Функціональна грамотність у використанні комп'ютерних та мобільних пристроїв. Вміти налаштувати і застосувати комп'ютерні та мобільні пристрої для власних потреб.
	С0.К2. Використання базового програмного забезпечення Застосовувати основне програмне забезпечення комп'ютерних та мобільних пристроїв, вміти встановлювати та працювати з операційними системами, онлайн-сервісами, файлами різних типів, застосунками та Інтернетом.

	C0.K3. Використання застосунків та прикладного програмного забезпечення Використовувати основні застосунки та прикладне програмне забезпечення комп'ютерних та мобільних пристроїв. Вміти встановлювати, налаштовувати та освоювати нові застосунки та прикладне програмне забезпечення C0.K4. Використання Інтернету та онлайн-застосунків Вміти використовувати Інтернет та онлайн-застосунки. Розуміти технології адміністрування та створення онлайн-сервісів та онлайн-застосунків. C0.K5. Управління цифровою ідентичністю Розуміти, що таке цифрова ідентичність, яка інформація збирається про особистість і якими засобами. Створювати одну чи декілька цифрових ідентичностей та управляти ними. Уміти налаштовувати параметри цифрової ідентичності та визначати політики розповсюдження даних про цифрову ідентичність.
	C1.K1. Перегляд, пошук і фільтрація даних, інформації та цифрового контенту 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 і оновлювати особисті стратегії пошуку.
	C1.K2. Критичне оцінювання та інтерпретація даних, інформації та цифрового контенту. Перевірка надійності джерел інформації. Протидія пропаганді 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, односторонність подачі новин (розуміти причини таких дій). Усвідомлювати роль мас-медіа і громадянських ЗМІ у формуванні громадської думки.
	C1.K3. Управління даними, інформацією та цифровим контентом Вміти добирати, зберігати та організовувати дані, інформацію та контент у цифрових середовищах. Накопичувати, упорядковувати та обробляти їх у структурованому середовищі.
	C1.K4. Реалізація власних запитів і потреб за допомогою цифрових технологій Використовувати цифрові засоби та технології для продажу та закупівлі товарів та послуг, організації відпочинку та здорового способу життя, збереження здоров'я, самоосвіти, хобі, економії, отримання соціальних послуг.

	C1.K5. Самореалізація та особистий розвиток у цифровому суспільстві Розвивати здібності, набувати різноманітні навички у цифровому середовищі для самовираження і самовдосконалення. Вміти критично оцінювати себе та своє середовище, усвідомлювати себе особистістю, розвивати свої таланти, вміти адаптуватися до різних обставин, які виникають.
C2. Створення цифрового контенту	C2.K1. Розробка цифрового контенту 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.
	C2.K2. Редагування та інтеграція цифрового контенту Змінювати, уточнювати, вдосконалювати та інтегрувати інформацію та контент у існуючий масив знань для створення нових, оригінальних і відповідних знань та контенту.
	C2.K3. Авторське право і ліцензії Розуміти, як авторське право і ліцензії поширюються на дані, інформацію та цифровий контент.
	C2.K4. Первинні навички програмування Розуміти, як за допомогою програмування можна вирішити певну проблему чи конкретне завдання. Вміти писати прості програми для цифрових пристроїв.
	C2.K5. Творче використання цифрових технологій Використовувати цифрові засоби та технології для створення знань, ресурсів, продуктів і внесення інноваційних змін у існуючі процеси та продукцію.
C3. Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві	C3.K1. Взаємодія за допомогою цифрових технологій. Взаємодіяти за допомогою широкого спектру цифрових технологій та розуміти, які засоби цифрового зв'язку доречні для певного контексту з точки зору культурних, соціальних, специфічних гендерних відмінностей тощо. Реалізація спільних онлайн проєктів та соціальних ініціатив.
	C3.K2. Поширення та обмін даними за допомогою цифрових технологій Використовувати відповідні цифрові засоби та технології для поширення та обміну даними, інформацією та цифровим контентом. Діяти в якості посередника, знати практичні методи посилання на першоджерела, дотримуватись правил конфіденційності та захисту авторських прав.
	C3.K3. Співпраця за допомогою цифрових технологій

	Застосовувати цифрові технології та інструменти для співпраці, спільного створення та розвитку цифрових ресурсів, знань та послуг. Брати участь у професійних онлайн спільнотах та спільнотах за інтересами.
	С3.К4. Реалізація громадянської позиції за допомогою цифрових технологій. Цифрове громадянство. Використання е-послуг Брати участь у житті суспільства шляхом використання державних і приватних цифрових послуг. Використовувати цифрові технології для захисту своїх прав та свобод, вираження власної громадянської позиції. Вміти використовувати власний цифровий підпис.
	С3.К5. Відповідальність, правові та етичні норми. Мережевий етикет Дотримуватись принципу доброчесності, правових і етичних норм. Знати правила поведінки та ноу-хау щодо користування цифровими технологіями та взаємодії у цифрових середовищах. Адаптувати стратегії комунікації до конкретної аудиторії та враховувати різноманітність культур і поколінь у цифрових середовищах.
С4. Безпека в цифровому середовищі	С4.К1. Захист пристроїв та безпечне підключення до мережі Інтернет Захищати пристрої та цифровий контент, розуміти ризики та загрози у цифрових середовищах. Знати про заходи безпеки та захисту і належним чином враховувати питання надійності та приватності.
	С4.К2. Захист персональних даних і приватності. Безпека в Інтернеті Захищати персональні дані та приватність у цифрових середовищах. Розуміти, як користуватися та обмінюватися інформацією, яка дозволяє встановити особу, зі збереженням можливості захистити себе та інших від шкоди. Розуміти, що цифрові служби користуються «Політикою конфіденційності» для інформування про те, як використовуються персональні дані.
	С4.К3. Захист особистих прав споживача від шахрайства та зловживань Знання найважливіших правових положень щодо захисту мережевого споживача, вміння виявляти сумнівні інтернет-магазини, здійснювати порівняння цін, застосовувати заходи захисту прав споживачів.
	С4.К4. Захист здоров'я і благополуччя Уміти уникати ризиків і загроз для фізичного та психологічного здоров'я при користуванні цифровими технологіями. Вміти захистити себе та інших від можливих небезпек у цифрових середовищах (наприклад, кіберзалякування, булінгу, фішингу). Знати про цифрові

	технології для забезпечення соціального благополуччя та соціальної інтеграції.
	C4.K5. Захист навколишнього середовища Усвідомлювати вплив цифрових технологій та їхнього користування на навколишнє середовище.
C5. Розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя	C5.K1. Розв'язання технічних проблем Виявляти технічні проблеми при експлуатації пристроїв і користуванні цифровими середовищами та розв'язувати їх (від пошуку несправностей до розв'язання складних проблем).
	C5.K2. Визначення потреб та їх технологічного вирішення Оцінювати потреби, визначати, оцінювати, вибирати та використовувати цифрові засоби та можливі технологічні заходи реагування для задоволення цих потреб. Налаштовувати та пристосовувати цифрові середовища згідно з особистими потребами (наприклад, для забезпечення доступності).
	C5.K3. Самооцінка рівня власної цифрової компетентності, виявлення та усунення прогалин Розуміти, в яких аспектах власну цифрову компетентність необхідно підвищити або оновити, виявляти прогалини, будувати власну програму розвитку власної цифрової компетентності. Вміти підтримувати інших у розвитку їхньої цифрової компетентності, не відставати від процесу еволюції цифрових технологій.
	C5.K4. Вирішення життєвих проблем за допомогою цифрових технологій Вміти використовувати цифрові технології для вирішення власних життєвих проблем у сферах побуту, соціальних комунікацій, охорони здоров'я, освіти тощо.
	C5.K5. Навчання впродовж життя та професійний розвиток у цифровому середовищі Вміти використовувати відкриті цифрові освітні ресурси (тренінги, курси, освітні програми) для свого професійного та особистісного розвитку будь-де і будь-коли впродовж життя. Вдосконалювати професійні практики, шукати можливості для саморозвитку та подальшого навчання, створювати та наповнювати власне е-портфоліо як доповнення до власного резюме.

IV. ПОЯСНЕННЯ ОСНОВНИХ ЗМІН, ВНЕСЕНИХ ПРИ АДАПТАЦІЇ РАМКИ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ

Основні відмінності цієї Рамки відносно DigComp 2.1, та зміни які внесено під час адаптації рамки та її складових до реалій в Україні:

1) використовуючи досвід австрійських партнерів та враховуючи стан розвитку цифрових компетентностей більшості громадян в Україні, введено додаткову сферу компетентностей C0 - Основи комп'ютерних знань. Для того, щоб забезпечити узгодженість з нумерацією європейської моделі, приставка до української моделі компетентності « Основи комп'ютерних знань» отримала число 0 (нуль). Введення такої сфери дозволить звернути увагу користувачів цієї Рамки на вивчення та оцінку знань, умінь, навичок у використанні найбільш популярних цифрових пристроїв (комп'ютер, нетбук, планшет, смартфон тощо), їх базового програмного забезпечення, застосунків та усвідомлення поняття цифрової ідентичності і цифрового сліду;

2) оптимізовано деякі компетентності та/або перенесено до іншої сфери. Так, компетентність C0.K5. «Управління цифровою ідентичністю» перенесено зі сфери «Комунікація та взаємодія у цифровому середовищі» до сфери «Основи комп'ютерних знань», оскільки ця компетенція є базовою;

3) змінено порядок подачі сфер «Комунікація та взаємодія у цифровому середовищі» та «Створення цифрового контенту» для більш логічного сприйняття інформації;

4) додано компетентності: C1.K4. «Реалізація власних запитів і потреб за допомогою цифрових технологій», C1.K5. «Самореалізація та особистий розвиток у цифровому суспільстві», C4.K3. «Захист особистих прав споживача від шахрайства та зловживань», C5.K4. «Вирішення життєвих проблем за допомогою цифрових технологій», C5.K5. «Навчання впродовж життя та професійний саморозвиток у цифровому середовищі», що, на думку експертів, є логічним, оскільки відображає реальні виклики в Україні та можливості інформаційних технологій для пошуку нових знань та навчання впродовж життя для всіх громадян;

5) компетентність C2.K5. «Творче використання цифрових технологій» перенесено зі сфери «Розв'язання проблем та подальше навчання» до сфери «Створення цифрового контенту»;

6) віднесено до інших сфер компетентності C3.K3. «Співпраця за допомогою цифрових технологій» та C3.K4. «Реалізація громадянської позиції за допомогою цифрових технологій. Цифрове громадянство. Використання е-послуг»;

7) уточнено та відредаговано назви деяких компетентностей та їх дескрипторів для кращого сприйняття та усвідомлення громадянами з урахуванням відповідності деяких термінів при перекладі;

8) наразі закладено шість рівнів володіння, набутих за кожною компетентністю (таблиця 2), на відміну від 6-ти європейських рівнів. Без відповідної апробації дуже складно на практиці відрізнити рівні «Advanced» від «Highly specialized». Можливо, у наступній ітерації документу або у Рамці цифрових компетентностей для ІТ-фахівців варто буде повернутись до 6-го рівня;

9) на відміну від DigComp 2.1 Вимір 5 (щодо прикладів використання кожної компетенції) на етапі розробки концептуально-базової української моделі не

застосовується. Зазначений вимір буде надано пізніше - це завдання на майбутнє дослідження та опрацювання. Цей вимір доцільно визначити після затвердження рамки та її практично-експериментальної перевірки.

Таким чином загальна кількість цифрових компетентностей в цій Рамці складає - 30 у 6-ти сферах, які вимірюються за 6-ма рівнями.

V. МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ РАМКИ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ

Цю Рамку можна використовувати для наступних цілей:

створення державної або регіональної політики з питань розвитку цифрових навичок громадян та мешканців регіону, для планування освітніх та соціальних ініціатив з метою покращення стану;

внесення доповнень та змін у професійні стандарти та посадові вимоги;

створення програм навчання, тренінгів, освітніх ресурсів, спрямованих на підвищення рівня володіння цифровими компетентностями;

створення професійних більш деталізованих рамок цифрових компетентностей для основних професійних груп різних галузей економіки, сільського господарства, державних службовців, освітян, медичних працівників, підприємців тощо;

приведення у відповідність методології та системного збору статистичних даних щодо рівня володіння цифровими компетентностями окремих верств населення;

проведення тестування, опитування, сертифікації тощо;

підготовки аналітичних звітів, прийняття рішень та планування заходів щодо підвищення рівня цифрової грамотності населення окремих регіонів, міст, територіальних громад тощо;

громадських організацій, які займаються програмами підвищенні якості цифрових навичок окремих категорій громадян;

самооцінки рівня володіння цифровими компетентностями, виявлення прогалин та підвищення рівня власної цифрової компетентності громадянами України.

VI. РІВНІ ВОЛОДІННЯ ЦИФРОВИМИ КОМПЕТЕНТНОСТЯМИ

Рівні володіння цифровими компетентностями визначаються згідно з таблицею 4.

Таблиця 4

Сфера компетентностей С0: Основи комп'ютерної грамотності. С0.К1. Використання комп'ютерних та мобільних пристроїв. Функціональна грамотність у використанні комп'ютерних та мобільних пристроїв. Вміти налаштувати і застосувати комп'ютерні та мобільні пристрої для власних потреб.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: • ідентифікувати та використовувати найпростіші та/або найпоширеніші комп'ютерні та мобільні пристрої для розв'язання елементарних завдань.	Самостійно та з відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: • ідентифікувати та використовувати найпростіші та/або найпоширеніші комп'ютерні та мобільні пристрої для розв'язання елементарних завдань; • розширювати коло (освоювати нові) найпростіших та/або найпоширеніших комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання елементарних завдань.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: • ідентифікувати та використовувати основні поширені комп'ютерні та мобільні пристрої для розв'язання рутинних завдань середнього рівня складності.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: • ідентифікувати та використовувати, в тому числі, налаштувати основні поширені та нові (нестандартні) комп'ютерні та мобільні пристрої середнього рівня складності.	Окрім допомоги іншим, я можу: • реагувати на появу нових типів комп'ютерних та мобільних пристроїв загального призначення для моїх власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем. • налаштувати та використовувати зазначені пристрої.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: • використовувати, в тому числі, налаштувати нестандартні комп'ютерні та мобільні пристрої для розв'язання чітко визначених та нестандартних проблем; • формулювати нові проблеми для розв'язання, виходячи з можливостей нових типів комп'ютерних та мобільних пристроїв.

Сфера компетентностей С0: Основи комп'ютерної грамотності. С0.К2. Використання системного програмного забезпечення. Функціональна грамотність у використанні системного програмного забезпечення комп'ютерних та мобільних пристроїв. Вміти встановлювати, налаштувати та застосовувати системне програмне забезпечення.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: • ідентифікувати та використовувати мінімальний набір функцій системного програмного забезпечення найпростіших та/або найпоширеніших комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання елементарних завдань.	Самостійно та з відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: • ідентифікувати та використовувати мінімальний набір функцій системного програмного забезпечення найпростіших та/або найпоширеніших комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: • розуміти та використовувати основні функції системного програмного забезпечення поширених комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання рутинних завдань середнього рівня складності; • розуміти необхідність оновлення системного програмного забезпечення.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: • розуміти та використовувати, в тому числі, оновлювати та налаштувати системне програмне забезпечення основних поширених комп'ютерних та мобільних пристроїв середнього рівня складності.	Окрім допомоги іншим, я можу: • розуміти та використовувати, в тому числі, встановлювати, оновлювати та налаштувати системне програмне забезпечення основних поширених комп'ютерних та мобільних пристроїв середнього рівня складності; • реагувати на появу нового	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: • встановлювати, налаштувати та використовувати системне програмне забезпечення нестандартних комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання чітко визначених та нестандартних проблем; • формулювати нові проблеми

		елементарних завдань; •розширювати набір використовуваних функцій та освоювати нове системне програмне забезпечення комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання елементарних завдань.			системного програмного забезпечення.	для розв'язання, виходячи з можливостей системного програмного забезпечення нових типів комп'ютерних та мобільних пристроїв.
--	--	--	--	--	--------------------------------------	--

Сфера компетентностей C0: Основи комп'ютерної грамотності.

C0.K3. Використання застосунків та прикладного програмного забезпечення.

Застосовувати основне застосунки та прикладне програмне забезпечення комп'ютерних та мобільних пристроїв. Вміти встановлювати, налаштовувати та освоювати нові застосунки та прикладне програмне забезпечення.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •розуміти та використовувати мінімальний набір функцій застосунків та прикладного програмного забезпечення найпростіших та/або найпоширеніших комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання елементарних завдань.	Самостійно та з відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •розуміти та використовувати мінімальний набір функцій застосунків та прикладного програмного забезпечення найпростіших та/або найпоширеніших комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання елементарних завдань; •розширювати набір використовуваних функцій та освоювати нові застосунки та програмне забезпечення найпростіших та/або комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання елементарних завдань.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •розуміти та використовувати основні функції застосунків та прикладного програмного забезпечення поширених комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання рутинних завдань середнього рівня складності.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •розуміти та використовувати, в тому числі, встановлювати та налаштовувати застосунки та прикладне програмне забезпечення основних поширених та нових (нестандартних) комп'ютерних та мобільних пристроїв середнього рівня складності.	Реагувати на появу нових застосунків та прикладного програмного забезпечення для відомих та нових типів комп'ютерних та мобільних пристроїв загального призначення для моїх власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем; •встановлювати, налаштовувати та використовувати зазначене програмне забезпечення.	Встановлювати, налаштовувати та використовувати застосунки та програмне забезпечення нестандартних комп'ютерних та мобільних пристроїв для розв'язання чітко визначених та нестандартних проблем; •формулювати нові проблеми для розв'язання, виходячи з можливостей застосунків та прикладного програмного забезпечення нових типів комп'ютерних та мобільних пристроїв.

Сфера компетентностей C0: Основи комп'ютерної грамотності

C0.K4. Використання Інтернету та онлайн-застосунків

Вміти використовувати Інтернет та онлайн-застосунки. Розуміти технології адміністрування та створення онлайн-сервісів та онлайн-застосунків.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити прості способи використання Інтернет для вирішення елементарних завдань з пошуку інформації використовуючи один з	Самостійно та використовуючи відповідні інструкції, де це необхідно, я можу: •визначити прості способи використання мережі Інтернет для вирішення	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •використовувати Інтернет та онлайн-застосунки для розв'язання рутинних завдань середнього рівня складності; •освоювати нові онлайн-	Відповідно до власних потреб та задля вирішення чітко визначених проблем, я можу незалежно : •використовувати Інтернет та онлайн-застосунки для розв'язання завдань різного	Окрім допомоги іншим, я можу творчо: •використовувати прості технології адміністрування та створення онлайн-сервісів та онлайн-застосунків; •створювати онлайн-сервіси	Відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу впевнено та творчо: •використовувати різноманітні технології адміністрування та створення

	відомих браузерів; •пошуковим сервісом користуюся рідко.	елементарних завдань; •користуватись декількома браузерами, не заглиблюючись в їх функціональні особливості та можливості; •для вирішення складних завдань потрібні консультації експерта.	сервіси середнього рівня складності.	рівня складності; •освоювати нові онлайн-сервіси та онлайн-застосунки різного рівня складності.	середнього рівня складності, використовуючи знання з основ веб-дизайну.	онлайн-сервісів та онлайн-застосунків.
--	---	--	--------------------------------------	--	---	--

Сфера компетентностей C0: Базові цифрові навички.

C0.K5. Управління цифровою ідентичністю.

Розуміти, що таке цифрова ідентичність, яка інформація збирається про особистість і якими засобами. Створювати одну чи декілька цифрових ідентичностей та управляти ними. Уміти налаштовувати параметри цифрової ідентичності та визначати політики розповсюдження даних про цифрову ідентичність.

Рівні кваліфікації	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити цифрову ідентичність; •описати прості способи захисту моєї репутації в Інтернеті; •розпізнати прості дані, які я створюю за допомогою цифрових інструментів, середовищ або служб.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити цифрову ідентичність; •описати прості способи захисту моєї репутації в Інтернеті; •розпізнати прості дані, які я створюю за допомогою цифрових інструментів, середовищ або служб.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •дискримінувати цілий ряд чітко визначених та рутинних цифрових ідентичностей; •пояснити чітко визначені та рутинні способи захисту моєї репутації в Інтернеті; •описати чітко визначені дані, які я регулярно створюю за допомогою цифрових інструментів, середовищ чи служб.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •відобразити ряд конкретних цифрових ідентичностей; •обговорити способи захисту моєї репутації в Інтернеті; •маніпулювати даними, які я створюю за допомогою цифрових інструментів, середовищ чи служб.	Окрім допомоги іншим, я можу: •використовувати різноманітні цифрові ідентичності; •застосовувати різні способи захисту моєї репутації в Інтернеті; •використовувати дані, які я створюю через декілька середовищ та послуг цифрових інструментів.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •адаптувати найдоцільніші норми поведінки та ноу-хау, використовуючи цифрові технології та взаємодіючи в цифрових середовищах; •адаптувати найдоцільніші стратегії комунікації в цифрових середовищах, адаптованих до аудиторії; •застосовувати різні аспекти культурної та вікової різноманітності для розгляду в цифрових середовищах.

Сфера компетентностей C1: Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними.

C1.K1. Перегляд, пошук і фільтрація даних, інформації та цифрового контенту

Вміти формулювати власні інформаційні потреби, шукати дані, інформацію та контент у цифрових середовищах, здійснювати доступ до даних, інформації та контенту і переміщуватися між ними. Створювати і оновлювати особисті стратегії пошуку.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити свої інформаційні потреби; •знайти дані, інформацію та контент шляхом простого пошуку в цифрових середовищах; •знайти спосіб доступу до цих даних, інформації та вмісту та	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити свої інформаційні потреби; •знайти дані, інформацію та контент шляхом простого пошуку в цифрових середовищах;	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •пояснити свої інформаційні потреби; •виконувати чітко визначені та рутинні пошуки даних, інформації та контенту в цифрових середовищах; •пояснити, як отримати доступ до них та переміщатися між	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •проілюструвати інформаційні потреби; •організувати пошук даних, інформації та контенту в цифрових середовищах; •описати, як отримати доступ	Окрім допомоги іншим, я можу: •реагувати на інформаційні потреби; •застосовувати пошук для отримання даних, інформації та контенту в цифрових середовищах; •показати як отримати доступ до даних, інформації	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •оцінити інформаційні потреби; •адаптувати мою стратегію пошуку для пошуку найбільш відповідних даних, інформації та контенту в

	переміщатися між ними; •визначити прості стратегії особистого пошуку.	•знайти спосіб доступу до цих даних, інформації та вмісту та переміщатися між ними; •визначити прості стратегії особистого пошуку.	ними; •пояснити чітко визначені та рутинні стратегії особистого пошуку	до даних, інформації та контенту і як переміщатися між ними; •організувати особисті стратегії пошуку.	та контенту та переміщатися між ними; •запропонувати особисті стратегії пошуку.	цифрових середовищах; •пояснити, як отримати доступ до найбільш підходящих даних, інформації та контенту та переміщатися серед нього; •змінювати особисті стратегії пошуку.
--	--	---	---	--	--	---

Сфера компетентностей C1: Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними.

C1.K2. Критичне оцінювання та інтерпретація даних, інформації та цифрового контенту. Перевірка надійності джерел інформації. Протидія пропаганді
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, однобокість подачі новин (розуміти причини таких дій). Усвідомлювати роль мас-медіа і громадянських ЗМІ у формуванні громадської думки.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •виявити достовірність та надійність загальних джерел даних, інформації та їх цифрового вмісту; •визначити прості маніпуляційні техніки та пропаганду	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •виявити достовірність та надійність загальних джерел даних, інформації та їх цифрового вмісту; •визначити прості маніпуляційні техніки та пропаганду	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •виконувати аналіз, порівняння та оцінку достовірності та достовірності чітко визначених джерел даних, інформації та цифрового контенту; •виконувати аналіз, інтерпретацію та оцінку чітко визначених даних, інформації та цифрового контенту; •вказати чітко визначені та рутинні маніпуляційні техніки та пропаганду	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •виконувати аналіз, порівняння та оцінку достовірності та достовірності джерел даних, інформації та цифрового контенту; •виконувати аналіз, інтерпретацію та оцінку даних, інформації та цифрового контенту; •вказати маніпуляційні техніки та пропаганду	Окрім допомоги іншим, я можу: •здійснити оцінку достовірності та надійності різних джерел даних, інформації та цифрового контенту; •провести оцінку різних даних, інформації та цифрового контенту; •запропонувати методи протидії маніпуляційним технікам та пропаганді.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •критично оцінити достовірність та надійність джерел даних, інформації та цифрового контенту; •критично оцінити дані, інформацію та цифровий контент; •протидіяти маніпуляційним технікам та пропаганді.

Сфера компетентностей C1: Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними.

C1.K3. Управління даними, інформацією та цифровим контентом.

Вміти добирати, зберігати та організовувати дані, інформацію та контент у цифрових середовищах. Накопичувати, упорядковувати та обробляти їх у структурованому середовищі.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити, як організувати, зберігати та отримувати дані, інформацію та контент простим способом у цифрових середовищах; •розпізнати, де їх просто організувати в структурованому середовищі.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити, як організувати, зберігати та отримувати дані, інформацію та контент простим способом у цифрових середовищах; •розпізнати, де їх просто організувати в структурованому середовищі.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вибрати дані, інформацію та контент для організації, для їх зберігання та завантаження в рутинному порядку в цифрових середовищах; •організовувати їх у рутинному порядку в структурованому середовищі.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •організовувати інформацію, дані та контент, для їх легкого зберігання та отримання; •організовувати інформацію, дані та контент у структурованому середовищі.	Окрім допомоги іншим, я можу: •маніпулювати інформацією, даними та контентом для їх легкої організації, зберігання та пошуку; •здійснювати їх організацію та обробку в структурованому середовищі	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •адаптувати управління інформацією, даними та контентом для найбільш підходящого простого пошуку та зберігання; •адаптувати їх до організації та обробки в найбільш підходящому структурованому середовищі.

Сфера компетентностей C1: Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними.

C1.K4. Реалізація власних запитів та потреб за допомогою цифрових технологій.

Використовувати цифрові засоби та технології для продажу та закупівлі товарів та послуг, організації відпочинку та здорового способу життя, для збереження здоров'я, самоосвіти, хобі, економії, отримання соціальних послуг.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити прості цифрові технології та засоби для реалізації власних запитів і потреб.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити прості цифрові технології та засоби для реалізації власних запитів і потреб.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •здійснювати чітко визначені та рутинні взаємодії з цифровими технологіями для реалізації власних запитів і потреб; •вибирати чітко визначені та рутинні відповідні цифрові засоби для реалізації власних запитів і потреб.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •вибрати різноманітні цифрові технології для реалізації власних запитів і потреб; •вибрати різноманітні відповідні цифрові засоби для реалізації власних запитів і потреб.	Окрім допомоги іншим, я можу: •використовувати різноманітні цифрові технології для реалізації власних запитів і потреб; •показувати іншим найбільш відповідні цифрові засоби для реалізації власних запитів і потреб.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: • адаптувати різноманітні цифрові технології, які найбільше підходять для реалізації власних запитів і потреб; •адаптувати найбільш відповідні засоби для реалізації власних запитів і потреб

Сфера компетентностей C1: Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними.

C1.K5. Самореалізація та особистий розвиток у цифровому суспільстві.

Розвивати здібності, набувати різноманітні навички у цифровому середовищі для самовираження і самовдосконалення. Вміти критично оцінювати себе та своє середовище, усвідомлювати себе особистістю, розвивати свої таланти, вміти адаптуватися до різних обставин, які виникають.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •зрозуміти, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; •визначити, де шукати можливості для саморозвитку.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •зрозуміти, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; •визначити, де шукати можливості для саморозвитку.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •пояснити, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; •вказати, де шукати чітко визначені можливості для саморозвитку.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •обговорювати, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; •вказати, як підтримати інших для розвитку їх цифрової компетентності; •вказати, де шукати можливості для саморозвитку.	Окрім допомоги іншим, я можу: •продемонструвати, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; •проілюструвати різні способи підтримки інших для розвитку їх цифрової компетентності; •запропонувати різні можливості для саморозвитку.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •вирішити, які способи найвдаліші для поліпшення або оновлення власних потреб в цифровій компетентності; •оцінити розвиток цифрової компетентності інших; •вибрати найвдаліші можливості для саморозвитку.

Сфера компетентностей C2: Створення цифрового контенту.

C2.K1. Розробка цифрового контенту

Створювати та редагувати цифровий контент у різних форматах, самовиражатися цифровими засобами, бути творцем і продюсером медіаповідомлень. Розуміти переваги і обмеження кожного виду медіа, вміти створювати незалежні медіа.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити способи	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вказати способи створення та	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я	Окрім допомоги іншим, я можу: •застосовувати способи	На високому рівні,, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а

	створення та редагування простого контенту у простих форматах; •вибрати, як я можу презентувати себе за допомогою створення простих цифрових засобів.	необхідно, я можу: •визначити способи створення та редагування простого контенту у простих форматах; •вибрати, як я можу презентувати себе за допомогою створення простих цифрових засобів.	редагування чітко визначеного та рутинного контенту у чітко визначених та рутинних форматах; •виразити себе шляхом створення чітко визначених та рутинних цифрових засобів.	можу незалежно: •вказати способи створення та редагування контенту у різних форматах; •виразити себе шляхом створення цифрових засобів.	створення і редагування контенту в різних форматах; •показати способи самовираження через створення цифрових засобів.	також у складних контекстах, я можу: •змінювати контент, використовуючи найбільш підходящі формати; •адаптувати самовираження за допомогою створення найбільш підходящих цифрових засобів.
--	--	---	--	---	--	--

Сфера компетентностей С2: Створення цифрового контенту.

С2.К2. Редагування та інтеграція цифрового контенту.

Змінювати, уточнювати, вдосконалювати та інтегрувати інформацію та контент у існуючий масив знань для створення нових, оригінальних і доречних знань та контенту.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •вибрати способи модифікації, вдосконалення, уточнення та інтеграції простих елементів нового контенту та інформації для створення чогось нового та оригінального.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •вибрати способи модифікації, вдосконалення, уточнення та інтеграції простих елементів нового контенту та інформації для створення чогось нового та оригінального.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вибрати способи модифікації, вдосконалення, уточнення та інтеграції чітко визначених елементів нового контенту та інформації для створення чогось нового та оригінального.	Незалежно, відповідно до Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •обговорити способи модифікації, вдосконалення, уточнення та інтеграції елементів нового контенту та інформації для створення чогось нового та оригінального.	Окрім допомоги іншим, я можу: •оперувати новим різним контентом та інформацією, модифікуючи, уточнюючи, вдосконалюючи та інтегруючи їх для створення чогось нового та оригінального.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •оцінити найвдаліші способи модифікації, вдосконалення, уточнення та інтеграції конкретних елементів нового контенту та інформації для створення чогось нового та оригінального.

Сфера компетентностей С2: Створення цифрового контенту.

С2.К3. Авторське право і ліцензії.

Розуміти, як авторське право і ліцензії поширюються на дані, інформацію та цифровий контент. Ставлення до неліцензійного програмного забезпечення та контенту.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити прості правила авторського права та ліцензії, які застосовуються до даних, цифрової інформації та контенту. •розпізнати неліцензійне програмне забезпечення та контент.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити прості правила авторського права та ліцензії, які застосовуються до даних, цифрової інформації та контенту. •розпізнати неліцензійне програмне забезпечення та контент.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вказати чітко визначені та рутинні правила авторського права та ліцензії, які застосовуються до даних, цифрової інформації та контенту.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •обговорювати правила авторського права та ліцензії, які застосовуються до даних, цифрової інформації та контенту.	Окрім допомоги іншим, я можу: •застосовувати різні правила авторського права та ліцензії, які застосовуються до даних, цифрової інформації та контенту.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •обрати найбільш відповідні правила авторського права та ліцензії, які застосовуються до даних, цифрової інформації та контенту.

Сфера компетентностей С2: Створення цифрового контенту.

С2.К4. Первинні навички програмування.

Розуміти, як за допомогою програмування можна вирішити певну проблему чи конкретне завдання. Вміти писати програми для цифрових пристроїв.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити шляхи вирішення простої проблеми або виконання простого завдання за допомогою програмування.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити шляхи вирішення простої проблеми або виконання простого завдання за допомогою програмування.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вирішувати чітко визначені і рутинні проблеми або виконувати прості завдання за допомогою програмування.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •вирішувати проблеми або виконувати завдання за допомогою програмування.	Окрім допомоги іншим, я можу: •оперувати мовами програмування для вирішення різних проблем або виконання різних завдань.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •визначити найбільш підходящі мови програмування для вирішення певної проблеми або виконання конкретного завдання.

Сфера компетентностей C2: Створення цифрового контенту. C2.K5. Творче використання цифрових технологій. Використовувати цифрові засоби та технології для створення знань, ресурсів, продуктів і внесення інноваційних змін у існуючі процеси та продукцію.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити прості цифрові інструменти та технології, які можна використовувати для створення знань та інновацій , процесів та продуктів; •проявляти інтерес індивідуально та спільно до простої когнітивної обробки для розуміння та вирішення простих концептуальних проблем та проблемних ситуацій у цифрових середовищах.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити прості цифрові інструменти та технології, які можна використовувати для створення знань та інновацій, процесів та продуктів; •долучатися індивідуально та спільно до простої когнітивної обробки для розуміння та вирішення простих концептуальних проблем та проблемних ситуацій у цифрових середовищах.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вибрати цифрові інструменти та технології, які можна використовувати для створення чітко визначених знань та інновацій чітко визначених процесів та продуктів; •займатися (індивідуально та спільно) когнітивною обробкою для розуміння та вирішення чітко визначених і рутинних концептуальних проблем та проблемних ситуацій у цифрових середовищах.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •диференціювати цифрові інструменти та технології, які можна використовувати для створення знань та інновацій, процесів та продуктів; •займатися (індивідуально та спільно) когнітивною обробкою для розуміння та вирішення концептуальних проблем та проблемних ситуацій у цифрових середовищах.	Окрім допомоги іншим, я можу: •застосовувати різні цифрові інструменти та технології, які можна використовувати для створення знань та інновацій, процесів та продуктів; •застосовувати (індивідуально та спільно) когнітивною обробкою для розуміння та вирішення різних концептуальних проблем та проблемних ситуацій у цифрових середовищах.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •застосовувати найбільш підходящі цифрові інструменти та технології, які можна використовувати для створення знань та інновацій, процесів та продуктів; •вирішувати (індивідуально та спільно) концептуальні проблеми та проблемні ситуації у цифрових середовищах.

Сфера компетентностей C3: Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві. C3.K1. Взаємодія за допомогою цифрових технологій Взаємодіяти за допомогою широкого спектру цифрових технологій та розуміти, які засоби цифрового зв'язку доречні для даного контексту (з точки зору культурних, соціальних, специфічних гендерних відмінностей тощо). Реалізація спільних онлайн проєктів та соціальних ініціатив.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •вибрати прості цифрові технології для взаємодії; •визначити відповідні прості засоби комунікації для заданого контексту.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •вибрати прості цифрові технології для взаємодії; •визначити відповідні прості засоби комунікації для	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •здійснювати чітко визначені цифровими технологіями; •визбирати чітко визначені та рутинні відповідні засоби цифрового зв'язку для	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •вибрати різноманітні цифрові технології для взаємодії; •вибрати різноманітні відповідні засоби цифрового	Окрім допомоги іншим, я можу: •використовувати різноманітні цифрові технології для взаємодії; •показувати іншим найбільш відповідні засоби цифрового спілкування для заданого	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •адаптувати різноманітні цифрові технології, які найбільше підходять для взаємодії;

		заданого контексту.	заданого контексту.	зв'язку для заданого контексту.	контексту.	•адаптувати найбільш відповідні засоби комунікації для заданого контексту.
--	--	---------------------	---------------------	---------------------------------	------------	--

Сфера компетентностей С3: Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві.

С3.К2. Поширення та обмін даними за допомогою цифрових технологій.

Використовувати відповідні цифрові засоби та технології для обміну даними, інформацією та цифровим контентом. Діяти в якості посередника, знати практичні методи посилання на першоджерела, дотримуватись правил конфіденційності та захисту авторських прав.

Рівні володіння компетентностями	А1 – Базовий – А2		В1 – Середній – В2		С1 – Високий – С2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •розпізнавати прості відповідні цифрові технології для поширення та обміну даними, інформацією та цифровим контентом; •визначати прості практики реферування та атрибуції.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •розпізнавати прості відповідні цифрові технології для поширення та обміну даними, інформацією та цифровим контентом; •визначати прості практики реферування та атрибуції.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вибрати чітко визначені та рутинні відповідні цифрові технології для поширення та обміну даними, інформацією та цифровим вмістом; •пояснити, як діяти в якості посередника для поширення та обміну інформацією та контентом за допомогою чітко визначених та рутинних цифрових технологій; •проілюструвати чітко визначені та рутинні практики реферування та атрибуції.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •маніпулювати відповідними цифровими технологіями для поширення та обміну даними, інформацією та цифровим контентом; •пояснити, як діяти в якості посередника для поширення та обміну інформацією та контентом за допомогою цифрових технологій; •проілюструвати практики реферування та атрибуції.	Окрім допомоги іншим, я можу: •поширювати та обмінюватися даними, інформацією та цифровим контентом за допомогою різноманітних відповідних цифрових інструментів; •показувати іншим, як діяти як посередник для поширення та обміну інформацією та контентом за допомогою цифрових технологій; •застосовувати різноманітні практики реферування та атрибуції.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •оцінити найбільш відповідні цифрові технології для поширення та обміну інформацією та контентом; •адаптувати мою роль посередника; •варіювати використання відповідних методів реферування та атрибуції.

Сфера компетентностей С3: Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві.

С3.К3. Співпраця за допомогою цифрових технологій

Застосовувати цифрові технології та інструменти для співпраці, спільного створення та розвитку цифрових ресурсів, знань та послуг. Брати участь у професійних онлайн спільнотах та спільнотах за інтересами.

Рівні володіння компетентностями	А1 – Базовий – А2		В1 – Середній – В2		С1 – Високий – С2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначати прості цифрові засоби та технології для процесів співпраці.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначати прості цифрові засоби та технології для процесів співпраці.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вибирати визначені та рутинні цифрові засоби та технології для процесів співпраці.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •вибирати цифрові засоби та технології для процесів співпраці.	Окрім допомоги іншим, я можу: •пропонувати різні цифрові засоби та технології для процесів співпраці.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •варіювати використання найбільш відповідних цифрових засобів та технологій для процесів співпраці; •визначати найбільш відповідні цифрові засоби та технології для спільної побудови та створення даних, ресурсів та знань.

Сфера компетентностей С3: Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві. С3.К4. Реалізація громадянської позиції за допомогою цифрових технологій. Цифрове громадянство. Використання е-послуг. Брати участь у житті суспільства шляхом використання державних і приватних цифрових послуг. Використовувати цифрові технології для захисту своїх прав та свобод, вираження власної громадянської позиції. Вміти використовувати власний цифровий підпис.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній– B2		C1 – П Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити прості цифрові послуги для участі у житті суспільства; •розпізнати прості відповідні цифрові технології для розширення моїх можливостей та моєї участі у житті суспільства як громадянина.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити прості цифрові послуги для участі у житті суспільства; •розпізнати прості відповідні цифрові технології для розширення моїх можливостей та моєї участі у житті суспільства як громадянина.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вибрати чітко визначені та рутинні цифрові послуги для участі у житті суспільства; •впізнати чітко визначені та рутинні відповідні цифрові технології для розширення моїх можливостей та моєї участі у житті суспільства як громадянина.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •вибрати цифрові послуги для участі у житті суспільства; •обговорювати відповідні цифрові технології для розширення моїх можливостей та моєї участі у житті суспільства як громадянина.	Окрім допомоги іншим, я можу: •пропонувати різні цифрові послуги для участі у житті суспільства; •використовувати відповідні цифрові технології для розширення моїх можливостей та моєї участі у житті суспільства як громадянина.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •варіювати використання найбільш підходящих цифрових послуг у житті суспільства; •варіювати використання найбільш відповідних цифрових технологій для розширення моїх можливостей та моєї участі у житті суспільства як громадянина.

Сфера компетентностей С3: Комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві. С3.К5. Відповідальність, правові та етичні норми. Мережевий етикет. Дотримуватись принципу доброчесності, правових і етичних норм. Знати правила поведінки та ноу-хау щодо користування цифровими технологіями та взаємодії у цифрових середовищах. Адаптувати стратегії комунікації під конкретну аудиторію та враховувати різноманітність культур і поколінь у цифрових середовищах.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній– B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •диференціювати прості норми поведінки та ноу-хау, використовуючи цифрові технології та взаємодіючи в цифрових середовищах; •вибирати прості комунікаційні режими та стратегії; •адаптувати різноманітні прості культурні та вікові аспекти, які слід враховувати в цифрових середовищах.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •диференціювати прості норми поведінки та ноу-хау, використовуючи цифрові технології та взаємодіючи в цифрових середовищах; •вибирати прості комунікаційні режими та стратегії; •адаптувати різноманітні прості культурні та вікові аспекти, які слід враховувати в цифрових середовищах.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •з'ясувати чітко визначені та рутинні норми поведінки та ноу-хау, використовуючи цифрові технології та взаємодіючи в цифрових середовищах; •висловлювати чітко визначені та рутинні комунікаційні стратегії, адаптовані до аудиторії; •описати чітко визначені та рутинні аспекти різноманітності культур та поколінь, які слід враховувати в цифрових середовищах.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •обговорювати норми поведінки та ноу-хау, використовуючи цифрові технології та взаємодіючи в цифрових середовищах; •обговорювати комунікаційні стратегії, адаптовані до аудиторії; •обговорювати аспекти різноманітності культур та поколінь, які слід враховувати в цифрових середовищах.	Окрім допомоги іншим, я можу: •застосовувати різні норми поведінки та ноу-хау, використовуючи цифрові технології та взаємодіючи в цифрових середовищах; •застосовувати різні стратегії комунікації в цифрових середовищах, адаптованих до аудиторії; •застосовувати різні аспекти культурної та вікової різноманітності для розгляду в цифрових середовищах.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •адаптувати найдоцільніші норми поведінки та ноу-хау, використовуючи цифрові технології та взаємодіючи в цифрових середовищах; •адаптувати найдоцільніші стратегії комунікації в цифрових середовищах, адаптованих до аудиторії; •застосовувати різні аспекти культурної та вікової різноманітності для розгляду в цифрових середовищах.

Сфера компетентностей С4: Безпека в цифровому середовищі. С4.К1. Захист пристроїв та безпечне підключення до мережі Інтернет. Захищати пристрої та цифровий контент, розуміти ризики та загрози у цифрових середовищах. Знати про заходи безпеки та захисту і належним чином враховувати питання надійності та приватності.			
Рівні	A1 – Базовий – A2		C1 – Високий – C2

володіння компетентностями	На базовому рівні та з допомогою я можу: •визначити прості способи захисту моїх пристроїв та цифрового контенту; •диференціювати прості ризики та загрози в цифрових середовищах; •вибрати прості заходи безпеки та гарантії; •визначити прості способи належного врахування надійності та конфіденційності.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •визначити прості способи захисту моїх пристроїв та цифрового контенту; •диференціювати прості ризики та загрози в цифрових середовищах; •дотримуватися простих заходів безпеки та гарантії; •визначити прості способи належного врахування надійності та конфіденційності.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вказати чітко визначені і рутинні способи захисту моїх пристроїв та цифрового контенту; •диференціювати чітко визначені і рутинні ризики та загрози в цифрових середовищах; •обрати чітко визначені і рутинні заходи безпеки та гарантії; •вказати чітко визначені і рутинні способи належного врахування надійності та конфіденційності.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •організувати способи захисту моїх пристроїв та цифрового контенту; •диференціювати ризики та загрози в цифрових середовищах; •обрати заходи безпеки та гарантії; •поояснити способи належного врахування надійності та конфіденційності.	Окрім допомоги іншим, я можу: •застосовувати різні способи захисту моїх пристроїв та цифрового контенту; •диференціювати ряд ризиків та загроз у цифрових середовищах; •застосовувати заходи безпеки та гарантії; •використовувати різні способи належного врахування надійності та конфіденційності.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •вибрати найбільш відповідний захист пристроїв та цифрового контенту; •дискримінувати ризики та загрози в цифрових середовищах; •вибрати найбільш відповідні заходи безпеки та гарантії; •оцінити найбільш підходящі способи належного врахування надійності та конфіденційності
-----------------------------------	--	--	---	--	---	--

Сфера компетентностей С4: Безпека в цифровому середовищі.

С4.К2. Захист персональних даних і приватності. Безпека в Інтернеті.

Захищати персональні дані та приватність у цифрових середовищах. Розуміти, як користуватися та обмінюватися інформацією, яка дозволяє встановити особу, зі збереженням можливості захистити себе та інших від шкоди. Розуміти, що цифрові служби користуються «Політикою конфіденційності» для інформування про те, як використовуються персональні дані.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній– B2		C1 – Високий- C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •вибрати прості способи захисту моїх особистих даних та конфіденційності в цифровому середовищі; •визначити прості способи використання та обміну особистою інформацією, захищаючи себе та інших від пошкоджень; •визначити прості заяви про політику конфіденційності щодо використання персональних даних у цифрових послугах.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •вибрати прості способи захисту моїх особистих даних та конфіденційності в цифровому середовищі; •визначити прості способи використання та обміну особистою інформацією, захищаючи себе та інших від пошкоджень; •визначити прості заяви про політику конфіденційності щодо використання персональних даних у цифрових послугах.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •пояснити чітко визначені і рутинні способи захисту моїх особистих даних та конфіденційності в цифровому середовищі; •пояснити чітко визначені і рутинні способи використання та обміну особистою інформацією, захищаючи себе та інших від пошкоджень; •вказати чітко визначені і рутинні заяви про політику конфіденційності щодо використання персональних даних у цифрових послугах.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •обговорювати способи захисту моїх особистих даних та конфіденційності в цифровому середовищі; •обговорювати способи використання та обміну особистою інформацією, захищаючи себе та інших від пошкоджень; •вказати заяви про політику конфіденційності щодо використання персональних даних у цифрових послугах.	Окрім допомоги іншим, я можу: •застосовувати різні способи захисту моїх особистих даних та конфіденційності в цифровому середовищі; •застосовувати різні способи використання та обміну особистою інформацією, захищаючи себе та інших від небезпек; •пояснити заяви про політику конфіденційності щодо використання персональних даних у цифрових послугах.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •обрати найбільш підходящі способи захисту моїх особистих даних та конфіденційності в цифровому середовищі; • оцінити найдоцільніші способи використання та обміну особистою інформацією, захищаючи себе та інших від пошкоджень; •оцінити доцільність заяви про політику конфіденційності щодо використання персональних даних у цифрових послугах.

Сфера компетентностей С4: Безпека в цифровому середовищі.

С4.К3. Захист особистих прав споживача від шахрайства та зловживань

Знання найважливіших правових положень щодо захисту мережевого споживача, вміння виявляти сумнівні інтернет-магазини, здійснювати порівняння цін, застосовувати заходи захисту прав

споживачів.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній– B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •диференціювати прості способи уникнути порушень прав споживача під час використання цифрових технологій; •вибрати прості способи захистити себе від можливих проявів шахрайства та зловживань у цифрових середовищах; •визначити прості цифрові технології для захисту прав споживача.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •диференціювати прості способи уникнути порушень прав споживача під час використання цифрових технологій; •вибрати прості способи захистити себе від можливих проявів шахрайства та зловживань у цифрових середовищах; •визначити прості цифрові технології для захисту прав споживача.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •пояснити чітко визначені і рутинні способи уникнути порушень прав споживача під час використання цифрових технологій; •вибрати чітко визначені і рутинні способи захистити себе від можливих проявів шахрайства та зловживань у цифрових середовищах; •вказати чітко визначені і рутинні цифрові технології для захисту прав споживача.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •пояснити способи уникнути порушень прав споживача під час використання цифрових технологій; •вибрати способи захистити себе від можливих проявів шахрайства та зловживань у цифрових середовищах; •обговорювати цифрові технології для захисту прав споживача.	Окрім допомоги іншим, я можу: •показати різні способи уникнути порушень прав споживача під час використання цифрових технологій; •застосувати різні способи захистити себе від можливих проявів шахрайства та зловживань у цифрових середовищах; •показати різні цифрові технології для захисту прав споживача.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •розмежувати найбільш підходящі способи уникнути порушень прав споживача під час використання цифрових технологій; •адаптувати найбільш підходящі способи захистити себе від можливих проявів шахрайства та зловживань у цифрових середовищах; •варіювати цифрові технології для захисту прав споживача.

Сфера компетентностей C4: Безпека в цифровому середовищі.

C4.K4. Захист здоров'я і благополуччя

Уміти уникати ризиків і загроз для фізичного та психологічного здоров'я при користуванні цифровими технологіями. Вміти захистити себе та інших від можливих небезпек у цифрових середовищах (наприклад, від кіберзалякувань, булінгу, фішингу). Знати про цифрові технології для забезпечення соціального благополуччя та соціальної інтеграції.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній– B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •диференціювати прості способи уникнути ризиків із загроз для фізичного та психологічного здоров'я під час використання цифрових технологій; •вибрати прості способи захистити себе від можливих небезпек у цифрових середовищах; •визначити прості цифрові технології для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •диференціювати прості способи уникнути ризиків із загроз для фізичного та психологічного здоров'я під час використання цифрових технологій; •вибрати прості способи захистити себе від можливих небезпек у цифрових середовищах; •визначити прості цифрові технології для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •пояснити чітко визначені і рутинні способи уникнути ризиків із загроз для фізичного та психологічного здоров'я під час використання цифрових технологій; •вибрати чітко визначені і рутинні способи захистити себе від можливих небезпек у цифрових середовищах; •вказати чітко визначені і рутинні цифрові технології для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •пояснити способи уникнути ризиків із загроз для фізичного та психологічного здоров'я під час використання цифрових технологій; •вибрати способи захистити себе від можливих небезпек у цифрових середовищах; •обговорювати цифрові технології для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.	Окрім допомоги іншим, я можу: •показати різні способи уникнути ризиків із загроз для фізичного та психологічного здоров'я під час використання цифрових технологій; •застосувати різні способи захистити себе від можливих небезпек у цифрових середовищах; •показати різні цифрові технології для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •розмежувати найбільш підходящі способи уникнути ризиків із загроз для фізичного та психологічного здоров'я під час використання цифрових технологій; •адаптувати найбільш підходящі способи захистити себе від можливих небезпек у цифрових середовищах; •варіювати цифрові технології для соціального благополуччя та соціальної інтеграції.

Сфера компетентностей C4: Безпека в цифровому середовищі.

C4.K5. Захист навколишнього середовища

Усвідомлювати вплив цифрових технологій та їхнього користування на навколишнє середовище.

Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •розпізнавати прості впливи цифрових технологій і результатів їх використання на навколишнє середовище.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •розпізнавати прості впливи цифрових технологій і результатів їх використання на навколишнє середовище.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •розпізнавати чітко визначені і рутинні впливи цифрових технологій і результатів їх використання на навколишнє середовище.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •обговорювати шляхи захисту навколишнього середовища від цифрових технологій і результатів їх використання.	Окрім допомоги іншим, я можу: •обговорювати різні шляхи захисту навколишнього середовища від цифрових технологій і результатів їх використання.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •прийняти найбільш підходяще рішення для захисту навколишнього середовища від цифрових технологій і результатів їх використання.

Сфера компетентностей C5: Розв’язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя. C5.K1. Розв’язання технічних проблем Виявляти технічні проблеми при експлуатації пристроїв і користуванні цифровими середовищами та розв’язувати їх (від пошуку несправностей до розв’язання складних проблем).						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •виявити прості технічні проблеми під час роботи пристроїв та використання цифрових середовищ; •визначити прості рішення для їх вирішення.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •виявити прості технічні проблеми під час роботи пристроїв та використання цифрових середовищ; •визначити прості рішення для їх вирішення.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вказати чітко визначені і рутинні технічні проблеми під час роботи пристроїв та використання цифрових середовищ; •обрати чітко визначені і рутинні рішення для їх вирішення.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •розрізняти технічні проблеми під час роботи пристроїв та використання цифрових середовищ; •обрати рішення для їх вирішення.	Окрім допомоги іншим, я можу: •оцінювати технічні проблеми під час роботи пристроїв та використання цифрових середовищ; •застосовувати різні рішення для їх вирішення.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •оцінювати технічні проблеми під час роботи пристроїв та використання цифрових середовищ; •вирішити їх найбільш підходящими рішеннями.

Сфера компетентностей C5:Розв’язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя. C5.K2. Визначення потреб та їх технологічного вирішення. Оцінювати потреби, визначати, оцінювати, вибирати та використовувати цифрові засоби й можливі технологічні заходи реагування для задоволення цих потреб. Налаштовувати та пристосовувати цифрові середовища згідно з особистими потребами (наприклад, для забезпечення доступності).						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •виявити потреби; •розпізнати прості цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •вибрати прості способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •виявити потреби; •розпізнати прості цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •вибрати прості способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вказати чітко визначені і рутинні потреби; •обрати чітко визначені і рутинні цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •обрати чітко визначені і рутинні способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •пояснити потреби; •обрати цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •обрати способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	Окрім допомоги іншим, я можу: •оцінити потреби; •застосовувати різні цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •використовувати різні способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •оцінити потреби; •обрати найбільш підходящі цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •визначити найбільш підходящі способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.

Сфера компетентностей C5: Розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя.						
C5.K3. Самооцінка рівня власної цифрової компетентності, виявлення та усунення прогалин.						
Розуміти, в яких аспектах власну цифрову компетентність необхідно підвищити або оновити, виявляти прогалини, будувати власну програму розвитку власної цифрової компетентності. Вміти підтримувати інших у розвитку їхньої цифрової компетентності, не відставати від процесу еволюції цифрових технологій.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •зрозуміти, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити;	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •зрозуміти, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити;	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •пояснити, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити;	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •обговорювати, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; •вказати, як підтримати інших для розвитку їх цифрової компетентності; •вказати, як бути в курсі цифрової еволюції.	Окрім допомоги іншим, я можу: •продемонструвати, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; •продемонструвати різні способи підтримки інших для розвитку їх цифрової компетентності; •запропонувати, як бути в курсі цифрової еволюції.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •вирішити, які способи найбільш підходящі для покращення або оновлення власних потреб в цифровій компетентності; •оцінити розвиток цифрової компетентності інших; •вибрати найбільш підходящі можливості, як бути в курсі нових розробок.

Сфера компетентностей C5: Розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя.						
C5.K4. Вирішення життєвих проблем за допомогою цифрових технологій.						
Вміти використовувати цифрові технології для вирішення власних життєвих проблем.						
Рівні володіння компетентностями	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з допомогою я можу: •виявити потреби; •розпізнати прості цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •вибрати прості способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	На базовому рівні та з автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: •виявити потреби; •розпізнати прості цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •вибрати прості способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	Самостійно і вирішуючи прямі проблеми, я можу: •вказати чітко визначені і рутинні потреби; •обрати чітко визначені і рутинні цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •обрати чітко визначені і рутинні способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	Відповідно до власних потреб та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: •пояснити потреби; •обрати цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •обрати способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	Окрім допомоги іншим, я можу: •оцінити потреби; •застосовувати різні цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •використовувати різні способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.	На високому рівні, відповідно до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: •оцінити потреби; •обрати найбільш підходящі цифрові засоби та можливі технологічні відповіді для вирішення цих потреб; •визначити найбільш підходящі способи регулювання та налаштування цифрових середовищ під особисті потреби.

Сфера компетентностей C5: Розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя.						
C5.K5. Навчання протягом життя та професійний розвиток у цифровому середовищі.						
Вміти використовувати відкриті цифрові освітні ресурси (тренінги, курси, освітні програми) для свого професійного та особистісного розвитку будь-де будь-коли протягом життя. Вдосконалювати професійні практики, шукати можливості для саморозвитку та подальшого навчання, створювати та наповнювати власне е-портфоліо як доповнення до власного резюме.						
Рівні володіння	A1 – Базовий – A2		B1 – Середній – B2		C1 – Високий – C2	
	На базовому рівні та з	На базовому рівні та з	Самостійно і вирішуючи прямі	Відповідно до власних потреб	Окрім допомоги іншим, я	На високому рівні, відповідно

компетентності	допомогою я можу: • зрозуміти, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; • визначити, де шукати можливості для саморозвитку та подальшого навчання та як бути в курсі цифрової еволюції.	автономією та відповідними рекомендаціями, де це необхідно, я можу: • зрозуміти, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; • визначити, де шукати можливості для саморозвитку та подальшого навчання та як бути в курсі цифрової еволюції.	проблеми, я можу: • пояснити, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; • вказати, де шукати чітко визначені можливості для саморозвитку та подальшого навчання та як бути в курсі цифрової еволюції.	та вирішення чітко визначених та нестандартних проблем, я можу незалежно: • обговорювати, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; • вказати, як підтримати інших для розвитку їх цифрової компетентності; • вказати, де шукати можливості для саморозвитку та подальшого навчання та як бути в курсі цифрової еволюції.	можу: • продемонструвати, де власну цифрову компетентність потрібно вдосконалити або оновити; • проілюструвати різні способи підтримки інших для розвитку їх цифрової компетентності; • запропонувати різні можливості для саморозвитку та подальшого навчання та як бути в курсі цифрової еволюції.	до власних потреб та потреб інших людей, а також у складних контекстах, я можу: • вирішити, які способи найбільш підходящі для покращення або оновлення власних потреб в цифровій компетентності; • оцінити розвиток цифрової компетентності інших; • вибрати найбільш підходящі можливості для саморозвитку та подальшого навчання та як бути в курсі нових розробок.
-----------------------	--	--	---	--	---	---