

(сайт www.fatf-gafi.org). Прикладами таких валют є: Second Life Linden Dollars (Лінден-долари в грі «Second Life»); Perfect Money (Перфект Мані); WM units (одиниці ВебМані) і World of Warcraft Gold (Золото в грі «World of Warcraft»).

З огляду видно, що дотепер у вебпросторі функціонує кілька різновидів вебсайтів: статичні, динамічні і віртуальні, кожен зі своїм типом документів (статичний, динамічний і віртуальний). З розвитком мереж інформаційно-комунікаційних технологій, програмного забезпечення і збільшення трафіку, відповідно з'явилися і документи зазначених напрямів.

Л. Я. Філіпова

ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ У КОНТЕКСТІ МІЖНАРОДНИХ ПРОГРАМ ЮНЕСКО ТА ІФЛА

L. Ya. Filipova

DIGITAL LITERACY IN THE CONTEXT OF UNESCO AND IFLA INTERNATIONAL PROGRAMS

Значення цифрової грамотності та цифрових компетенцій все більше актуалізується в українському суспільстві, що є відповіддю на виклики міжнародних організацій щодо вдосконалення адаптації усіх членів сучасного інформаційного співтовариства до активних процесів інформаційно-технологічного розвитку.

Цифрова грамотність розглядається Європейським Союзом (ЄС) як одна з восьми ключових компетенцій, які необхідні всім громадянам для особистої реалізації та розвитку, активного громадянського життя, соціальної єдності й можливості працевлаштування. Це такі компетенції: 1) спілкування рідною мовою; 2) спілкування іноземними мовами; 3) знання математики та загальні знання у сфері науки і техніки; 4) навички роботи з цифровими носіями; 5) навчання заради здобуття знань; 6) соціальні та громадянські навички; 7) ініціативність і практичність; 8) обізнаність і самовираження у сфері культури (http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/994_975).

Особливого значення в напрямі розвитку навичок роботи з цифровими носіями має Програма ЮНЕСКО (Організація Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури, скорочено англ. UNESCO) «Інформація для всіх» (англ.: Information for All Programme Unesco, або IFAP), що була основана в 2001 р., щоб надати всім платформу для участі в міжнародних дискусіях з політики і керівним принципам дій у сфері доступу до інформації та знань. Загальна мета IFAP – допомогти державам – членам ЮНЕСКО розробити і реалізувати національну інформаційну політику і стратегії в галузі знань у світі, в якому все частіше використовуються інформаційні та комунікаційні технології (ІКТ). Для досягнення цієї мети Програма зосереджує свої зусилля на шести пріоритетних сферах: Інформація для розвитку / Information for Development; Інформаційна грамотність / Information Literacy; Збереження інформації / Information Preservation; Інформаційна етика / Information Ethics; Доступність інформації / Information Accessibility; Багатомовність / Multilingualism (<https://en.unesco.org/programme/ifap>).

Ця Програма ЮНЕСКО на основі міжнародного досвіду сформулювала «індикатори розвитку інформаційного суспільства», визначаючи цифрову

грамотність як найважливіший життєвий навик. Було затверджено 16 ключових індикаторів для моніторингу процесу досягнення завдань у галузі освіти в умовах формування інформаційного суспільства. Більшість з них мають пряме відношення до цифрової грамотності: навички у сфері ІКТ, цивільні навички, навички у сфері самоосвіти, участь дорослих у безперервному навчанні упродовж життя. Висока цінність цих ключових навичок, безсумнівно, вимагає безперервного розвитку цифрової грамотності громадян.

Цифрова (або інформаційна) грамотність дозволяє людям у всіх сферах життя ефективно шукати, оцінювати, використовувати і створювати інформацію для досягнення своїх особистих, соціальних, професійних і освітніх цілей. Інформаційно грамотні люди можуть отримати доступ до інформації про своє здоров'я, навколишнє середовище, освіту та роботу, а також приймати важливі рішення щодо свого життя. Уважається, що з цифровою грамотністю тісно пов'язані два інших споріднених напрями грамотності: комп'ютерна грамотність (навички використання ІКТ) і медіаграмотність (розуміння різних видів засобів і форматів передання інформації). Наприклад, здатність переміщатися в інтернет-просторі та узгоджувати гіпертекстові мультимедійні документи вимагає як технічних навичок для використання Інтернету, так і навичок грамотності для інтерпретації інформації.

Сучасні заходи ЮНЕСКО передбачають багато заходів у цьому напрямі, зокрема організацію Глобального тижня медійної та інформаційної грамотності (2020 р.), під час якого планується провести віртуальну конференцію за темою: «Протидія дезінфекції: медійна і інформаційна грамотність для всіх і кожного» (<https://en.unesco.org/commemorations/globalmilweek>).

IFAP просуває дії, спрямовані на підвищення обізнаності про важливість інформаційної грамотності, і підтримує проекти, які розвивають навички грамотності користувачів (<https://en.unesco.org/programme/ifap>).

Значну увагу таким питанням приділяє інша організація – ІФЛА (Міжнародна федерація бібліотечних асоціацій та установ, скорочено англ.: IFLA), у Заяві якої про цифрову грамотність (2017 р.) наводиться план дії, надається визначення терміну «цифрова грамотність», описуються приклади вкладу бібліотек і надаються рекомендації урядам та іншим зацікавленим особам (https://www.ifla.org/files/assets/faife/statements/ifla_digital_literacy_statement.pdf).

ІФЛА дотримує визначення, орієнтованого на результат: бути грамотним у цифровому світі означає максимально ефективно, успішно і етично використовувати технології пошуку інформації для особистого, громадського та професійного життя. У зв'язку з цим ІФЛА пропонує рекомендації прагнути до досягнення цілей базової грамотності, включених у Порядок денний ООН до 2030 р. Зокрема, для ЗВО: необхідно підвищувати цифрову грамотність студентів і наукових співробітників; залучати бібліотечних працівників у ці процеси, які мають бути досвідченими у сфері цифрового навчання; підвищувати і розвивати цифрову грамотність на своїх робочих місцях і в співтовариствах тощо.

Отже, міжнародні заходи та завдання з цифрової грамотності мають бути ретельно вивченими та адаптованими до реалій українського інформаційного суспільства. Зокрема слід підвищувати рівень навчання студентів,

впроваджуючи комплексний та системний підхід до змісту навчання з дисциплін інформаційно-технологічного напрямку не лише в технічних ЗВО, а й в освітніх закладах та установах гуманітарного профілю та у сфери культури і мистецтва.

В. О. Брусенцев, О. Є. Коноваленко

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ СУЧАСНИХ СИСТЕМ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

V. O. Brusentsev, O. E. Konovalenko

THE COMPARATIVE ANALYSIS OF MODERN DISTANCE LEARNING SYSTEMS

Currently, e-learning is one of the forms of organization using information and communication technologies. This concept in everyday life can be replaced by terms such as: distance, virtual, computer, multimedia, web-based education, etc.

The sphere of education is one of the most advanced and innovative industries that are developing at high speed and gaining momentum. The sphere of education has a significant role in creating an innovative climate and increasing the competitiveness of the economy as a whole. Innovations in education are developing towards an increase in the use of information technologies in the educational process, as well as the introduction of elements of electronic and distance learning.

Management of a hierarchical multi-level e-learning system is carried out through specialized software platforms, which in the English-speaking environment are called VLE (virtual learning environment), or LMS (learning management systems). The Ukrainian-language analogue is DLS (distance learning systems).

According to UNESCO, quarantine due to COVID-19 was introduced in 192 countries of the world. More than 1.5 billion or 91.4% of the world's students were affected. At the same time, even in developed countries of the Organization for Economic Cooperation and Development (OECD), only 53% of teachers have online learning experience.

Here are the main features of e-learning platforms that form their basic functionality:

1. Development and loading of educational and auxiliary material.
2. Development and implementation of online tests.
3. Placing and checking assignments.
4. Monitoring progress.
5. Support for forums, chats, videoconferences and other methods of collective interactive communication between students and the teacher.

According to the latest data, there are several hundred free and commercial learning environments today that support e-learning.

J'son & PartnersConsulting's research presents annual summary results on the online education market. In its latest research, J'son & PartnersConsulting noted that digital education is one of the fastest growing segments of the global market and that from 2014 to 2019 there was an annual growth of 34%.

In the field of education, innovations are constantly being introduced that allow anyone, spending a minimum of time, to get much more knowledge, study and learn any technique using distance learning, thereby saving time that a person, for example, spends on the road. Thus, the learning process is facilitated and becomes