



The background is a complex digital interface with a blue color scheme. It features a central globe showing the Americas. Surrounding the globe are various data visualization elements: line graphs, bar charts, and network diagrams. Several menu panels are overlaid on the interface, containing text such as 'SHOW BUSINESS', 'SELECT CATEGORY', and 'MEDIA'. The overall aesthetic is futuristic and data-driven.

Цифровая школа - новые цифровые компетенции обучающихся

Инна Николаевна Мельникова
учитель английского языка

Модель цифровой компетенции учащихся



Безопасность

Решение
проблем

1. Информационный менеджмент

1.1. Поиск и просмотр информации



I уровень	<ul style="list-style-type: none">• Использование ключевых слов• Выбор материала с помощью инструктора
II уровень	<ul style="list-style-type: none">• Разные источники информации• Разные методы поиска
III уровень	<ul style="list-style-type: none">• Использование альтернативных приемов поиска• Обоснование выбранного метода
IV уровень	<ul style="list-style-type: none">• Использование информации для саморазвития• Формирование эффективных методов поиска



1.2. Оценка информации

I уровень

- Упорядочивание информации
- Группировка данных с помощью инструктора

II уровень

- Копирование и обработка материала
- Оценка объективности источников и поиск альтернативной точки зрения
- Различие между фактом и мнением

III уровень

- Использование закладок, категорий и тегов
- Оценка надежности информации
- Сравнение источников

IV уровень

- Анализ информации
- Объяснение механизма функционирования СМИ

1.3. Сохранение и воспроизведение информации



2. Общение в цифровых средах

2.1. Общение с помощью цифровых средств

I уровень

Общение,
соответственное
возрасту и правилам

II уровень

Выбор средства общения
и участие в дискуссиях

III уровень

Выбор формата, средства
и способа общения,
исходя из цели и среды

IV уровень

Анализ информационной
среды и действие в ней в
соответствии с целями и
этикой коммуникации



2.2. Распространение информации и контента



HERNAN D A G I O

Captured Light

2.3. Гражданская активность в Интернете

Целенаправленное
использование учебной
информационной системы

**II
уровень**

**III
уровень**

Использование системы,
предлагаемой государством

Использование
возможностей для участия
в гражданском обществе

**IV
уровень**



2.4. Сотрудничество при поддержке цифровой технологии

I

Сотрудничество в заданной среде

II

Сотрудничество в форме удаленной работы

III

Создание интерактивных цифровых материалов

IV

Использование различных интернет-услуг для сотрудничества

2.5. Сетевой этикет

I уровень

- Использование оговоренных норм поведения в среде

II уровень

- Объяснение последствий неэтичного поведения

III уровень

- Объяснение важности учета культурного разнообразия при общении

IV уровень

- Обнаружение неподходящего поведения



2.6. Администрирование цифровой идентичности

Описание опасности

I

II

Защита своей
идентичности

Осторожность
в общении

III

IV

Выражение своей
индивидуальности

3. Контентное творчество

3.1. Цифровое контентное творчество

I уровень

Создание цифровых материалов

II уровень

Рефлексирование опыта в подходящей среде

III уровень

Создание цифрового портфолио

IV уровень

Создание нового контента

3.2. Создание нового знания

Внесение изменений в готовые материалы

Использование имеющихся данных для создания новых знаний

Интеграция имеющихся материалов

Обоснование выбора метода и средств для внесения изменений

3.3. Авторское право и лицензия



3.4. Программирование

I уровень

- Составление простейших программ

II уровень

- Составление программного обеспечения, игры или мобильного приложения

III уровень

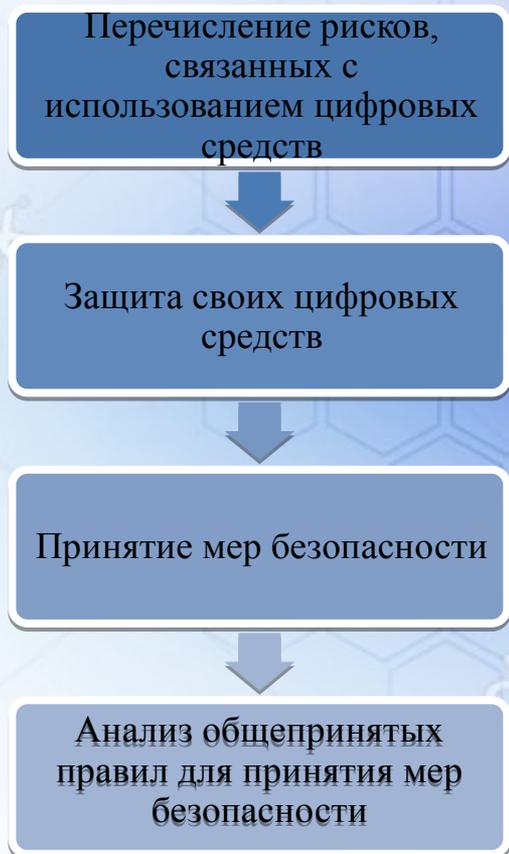
- Учащийся-программист, дизайнер, аналитик или руководитель

IV уровень

- Составление компьютерных программ с использованием современного языка программирования

4. Безопасность

4.1. Защита оборудования



4.2. Защита персональных данных

Объяснение, почему нельзя публиковать конфиденциальную информацию

Создание «сильных» паролей

Понимание различий уровней безопасности

Анализ и формирование мнения касательно влияния технологических обновлений

4.3. Защита здоровья

I

уровень

- Использование цифровой технологии сберегающим здоровье способом

II

уровень

- Объяснение опасности для своего здоровья, возникающей из-за злоупотребления цифровым средством

III

уровень

- Анализ влияния технологий на повседневную жизнь и среду

IV

уровень

- Оценка риска здоровью

4.4. Защита окружающей среды

Установка
связей между
использованием
технологий и
охраной
окружающей
среды

Применение
цифровой
технологии,
экономя
энергию и
ресурсы

Применение
обоснованных
решений при
выборе
цифровой
технологии

IV уровень
Формирование
своей точки
зрения и оценка
экологических
тем



5. Решение проблем

5.1. Решение технических проблем

I уровень

- Описание проблемы при неработающем приложении

II уровень

- Самостоятельное решение простейших проблем

III уровень

- Поиск помощи и альтернативных решений проблем

IV уровень

- Инструктаж других при решении простейших проблем

5.2. Выяснение потребностей и поиск технологических решений для них

I уровень

- Выбор подходящего цифрового решения для решения с помощью инструктора

II уровень

- Оценка пригодности выбранного средства

III уровень

- Целенаправленное использование возможности цифровой технологии

IV уровень

- Анализ эффективности использования цифровой технологии

5.3. Творческое использование инновации и технологии



5.4. Выявление пробелов в цифровой компетенции

