Додаток 1

 до розпорядження міського голови

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Концепція

розвитку цифрової грамотності жителів Луцької міської

територіальної громади

1. Загальні положення

Концепція розвитку цифрової грамотності жителів Луцької міської територіальної громади (далі – Концепція) передбачає здійснення заходів щодо розвитку цифрової грамотності жителів Луцької міської територіальної громади, впровадження відповідних стимулів для цифровізації суспільної сфери, усвідомлення наявних викликів, набуття мешканцями громади цифрових компетенцій, стимулювання використання та споживання цифрових технологій.

Розвиток цифрової грамотності жителів Луцької міської територіальної громади полягає у впроваджені конкретних рішень, стимулів, мотивацій для збільшення попиту та формування потреб громадян щодо використання цифрових технологій, продуктів та послуг у всіх сферах життєдіяльності.

Концепція спрямована на популяризацію та заохочення громадян споживати та використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології, робити цифрові рішення доступними, щоб мотивувати ними користуватися.

1.1. Основні принципи Концепції.

1.1.1. Доступність.

Доступність є базовою вимогою до функціонування системи цифрової освіти та інструментів формування цифрових навичок мешканців громади.

У процесі реалізації Концепції мають бути застосовані лише такі інструменти та створені елементи екосистеми цифрової освіти, які зможе використати мешканець громади незалежно від віку, соціального та матеріального становища з метою надбання необхідних компетенцій для ефективного використання цифрових сервісів.

1.1.2. Стратегічність.

Передбачає функціонування системи, яка б формувала лояльне сприйняття цифрової трансформації, впровадження та швидку адаптацію смартрішень та діджиталізації усіх сфер громади.

1.1.3. Комплексність.

Використання різних форматів навчання. Принцип, який визначає необхідність формування системи, яка поєднує в собі існування та постійний розвиток у громаді спільноти цифрових менторів та потенційних учнів не лише шляхом навчання, але й шляхом формування цифрової культури.

1.1.4. Методологічність.

Виклад та поширення матеріалу, обрання таких методів і форм навчання, які є простими, зрозумілими та інформативними для відповідної цільової аудиторії.

1.1.5. Інноваційність.

Слугує орієнтиром на динамічні зміни в навколишньому світі та освітній діяльності, яка ґрунтується на розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості. Вказаний принцип свідчить про відкритість, здатність до передбачення та прогнозування на основі постійної переоцінки цінностей, налаштованість на активні та конструктивні дії в ситуаціях, що швидко змінюються.

1.2. Терміни, які вживаються у цій Концепції.

Цифрова грамотність – це система знань, а також когнітивних, соціальних і технічних навичок, які гарантують комфортне, зручне існування людини в інформаційному середовищі та ефективне використання цифрових технологій.

Цифрова компетенція – це здатність користувача впевнено, ефективно та безпечно вибирати і застосовувати інформаційно-комунікаційні технології в різних сферах життя, заснована на безперервному оволодінні новими знаннями та уміннями.

Цифрове споживання – застосування цифрових компетентностей у певних життєвих ситуаціях, що приводить до використання (споживання) різних цифрових ресурсів, інтернет-послуг у роботі та в житті.

Цифрова культура – це вміння працювати з сучасною цифровою технікою і володіти сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, до компонентів якої належать:

раціональне споживання інформації;

критичне мислення, що стосується кількості та якості сприйнятої інформації і вміщує пошук (вибір достовірних та надійних інформаційних джерел), інтерпретацію (надання переваги більше фактам, ніж думкам), дослідження (глибокий аналіз інформації для формування висновків) та оцінку (погляд на інформаційне повідомлення з різних аспектів);

цифрова грамотність, тобто вміння користуватись сучасними ІТ та програмним забезпеченням, особливо у професійній діяльності;

ІТ-волонтерство – використання ІКТ не лише для власних потреб, але й для вдосконалення навколишнього світу.

Екосистема цифрової освіти – це системи всіх існуючих або новостворених сегментів, єдине функціонування яких дозволить підвищити рівень цифрової грамотності населення.

Центр доступу до цифрової освіти – елемент єдиної системи цифрової освіти, з облаштованим робочим місцем, мета якого навчити отримувати послуги в режимі онлайн та використовувати електронні сервіси, надати можливість людям переглянути «освітній серіал» та підвищити свій рівень цифрової грамотності, отримати на місці консультацію щодо набутих знань та застосувати їх на практиці.

Смартбібліотека – це багатофункціональний елемент єдиної системи цифрової освіти у сфері розвитку та дозвілля, який забезпечує для користувачів можливість самостійно використовувати електронні сервіси «розумного міста» та технологічні новинки, є основним простором, де можливо підвищити рівень своєї цифрової грамотності.

Цифрова інфраструктура – комплекс технологій, продуктів та процесів, що забезпечують обчислювальні, телекомунікаційні та мережеві можливості електронної взаємодії, обміну даними, сигналами тощо, та основа цифрової економіки.

Принцип безпаперовості – оцифровування документів.

Лендінг – це вебсторінка, призначенням якої є зробити доступними електронні сервіси для кожного мешканця, використовуючи розміщення коротких змістовних інструкцій, та забезпечити мешканців громади можливістю вільно використовувати міські інструменти підвищення цифрової грамотності населення.

Діджитал-клуб – це спільнота, що складається з мешканців громади, які зацікавлені в підвищенні своєї цифрової грамотності та для яких в рамках вказаного клубу існує система заохочень.

1.3. Мета Концепції та очікувані результати від її реалізації.

Концепцію розроблено з метою більш зрозумілого, безпечного та доступного для кожного мешканця Луцької міської територіальної громади використання електронних сервісів, сприяння в ефективному управлінні громадою.

Очікуваними результатами розвитку цифрової грамотності жителів громади є:

розвинута територіальна інтегрована система цифрової освіти; функціонування центрів доступу до цифрової освіти; ефективний безкоштовний курс з цифрової грамотності базового рівня;

взаємодія з усіма великими та середніми підприємствами з питань підвищення рівня цифрової грамотності працівників та громадськості;

єдина уніфікована електронна інструкція з використання електронних сервісів;

розвинута мережа смартбібліотек; розроблений лендінг цифрової освіти у місті; карта доступності цифрової освіти;

функціонування діджитал-клубу громадян;

зручна та розвинена цифрова інфраструктура;

формування лояльного ставлення до впровадження смартрішень в діяльності міської влади;

збільшення цифрового споживання;

закладення основи для подальшого розвитку цифрової економіки та підвищення конкурентноздатності в цій сфері;

збільшення кількості оброблених даних, які дозволяють отримувати цінну інформацію для використання в ділових процесах, суспільному житті, життєдіяльності громади;

розвинута цифрова культура в громаді завдяки обізнаному сприйняттю мешканцями цифрової реальності, набуттю необхідних навичок управляти нею та працювати в ній;

підвищений індекс використання державних, муніципальних та приватних електронних сервісів;

створення середовища, що унеможливлює корупцію як явище; втілення в життєдіяльність мешканців громади принципу «освіта протягом життя» шляхом використання технології онлайн-навчання із застосуванням цифрових освітніх ресурсів;

формування у споживачів (бізнес, держава, громадяни) мотивації та потреби у цифрових технологіях;

наявність навичок у мешканців громади, які б допомагали модернізувати, оптимізувати та розвивати власний бізнес і процеси життєдіяльності громади; розвинене вміння застосовувати цифрові технології для власних потреб; впровадження превентивних механізмів щодо виникнення нового виду дискримінації, спричиненої різними рівнями цифрової обізнаності населення у сфері використання цифрових технологій та електронних сервісів;

зменшення рівня кібератак та діджитал-шахрайств шляхом формування культури особистої безпеки у мережі та використанні цифрових технологій;

створення цільових програм з метою забезпечення комфортних умов для функціонування та розвитку цифрових технологій;

підвищення конкурентноздатності людини на ринку завдяки вмінню працювати з даними та їх аналізувати.

1.4. Доцільність розвитку цифрової грамотності жителів Луцької міської територіальної громади.

Відповідно до Закону України «Про освіту» інформаційно-комунікаційну компетентність визнано як одну з ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності. Програмою діяльності Кабінету Міністрів України, затвердженою постановою Кабінету Міністрів України від 12 червня 2020 р. № 471 визначено ціль – «українець, який хоче мати цифрові навички, може їх вільно набути».

Завдяки використанню онлайн та інших технологій громадяни можуть більш ефективно набувати знання, вміння та навички у багатьох сферах життя.

Цифрова грамотність повинна бути однією з головних компетенцій.

Активне впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в систему суспільно-політичних відносин значно розширює можливості громадян щодо їх участі в процесах державного управління та впливу наприйняття управлінських рішень, створює умови для формування якісно нового рівня взаємодії органів влади та громадян.

Розвиток цифрової грамотності жителів Луцької міської територіальної громади обумовлений:

підвищенням рівня комфорту мешканців шляхом впровадження цифрових технологій абсолютно у всіх сферах людської діяльності;

збільшенням впливу технологій на розширення можливостей людей навчатись, працювати, відпочивати, взаємодіяти;

забезпеченням спрощеного доступу до послуг та товарів незалежно від віку;

полегшенням адаптивності до цифрових трансформацій і можливостей їх використання;

забезпеченням базових умов для ефективного управління громадою; підвищенням ефективності фінансових інструментів в умовах обмеженості фінансових ресурсів з метою вирішення соціальних питань через смартрішення;

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

підвищенням віку конкурентноздатних осіб на ринку праці; трансформацією освіти та навчального процесу в інформаційному суспільстві;

прискоренням економічного зростання цифрового ринку.

1.5. Основні завдання Концепції.

Для ефективної реалізації Концепції та досягнення запланованих результатів необхідно:

досліджувати кон’юнктури ринку та цільову аудиторію з метою отримання індексу рівня цифрової грамотності у Луцькій міській територіальній громаді;

впровадити систематичний моніторинг динаміки рівня цифрової грамотності;

сприяти впровадженню міських освітніх програм, що стосуються цифрової грамотності;

відкрити точки доступу до цифрової грамотності; підвищити рівень цифрової грамотності учнів, вчителів та батьків; підвищити рівень цифрової грамотності державних службовців та посадових осіб органів місцевого самоврядування;

створити та розвивати екосистему цифрової освіти; залучити усі виконавчі органи Луцької міської ради до впровадження Концепції, забезпечення доступності до електронних сервісів у будь-якій сфері;

запровадити принцип безпаперовості в роботі органів місцевого самоврядування шляхом розвитку цифрової грамотності у посадових осіб.

2. Заходи щодо розвитку цифрової грамотності жителів

Луцької міської територіальної громади

2.1. Дослідження кон’юнктури ринку та цільової аудиторії.

2.2. Аналіз нормативно-правових актів у сфері електронної демократії та цифрової грамотності.

2.3. Проведення дослідження щодо чинників, які впливають на рівень цифрової грамотності населення громади.

2.4. Проведення аналізу та розроблення рекомендацій щодо створення необхідної інфраструктури в місті для підвищення рівня цифрової грамотності населення.

2.6. Формування партнерської мережі.

2.7. Модернізація бібліотек.

Передбачає їх перетворення у формат смартбібліотеки, що є поліфункціональним сегментом у сфері розвитку цифрової освіти, який забезпечує для користувачів можливість самостійно використовувати електронні сервіси «розумного міста» та технологічні новинки, а саме:

читання книг з АІІ-технологіями, що містять текстовий, звуковий і графічний режими;

наявність електронних книг – як доповнення паперового аналогу чи планшету;

друкування на ЗD-принтері;

використання графічного планшету, ЗD-ручки.

Крім того, бібліотеки існують як універсальні центри цифрової освіти, на базі яких буде забезпечено можливість пройти онлайн курс, користуватись інтернетом, отримати консультацію.

2.8. Формування та розвиток спільноти цифрових менторів.

3. Формування точок доступу до цифрових можливостей громади

3.1. Залучення приватного сектору.

3.2. Технічне облаштування Центрів надання адміністративних послуг з метою забезпечення місць онлайн-освіти.

3.3. Відкриття оффлайн хабів у партнерстві з Міністерством цифрової трансформації України.

4. Формування цифрової культури у закладах освіти.

4.1. Розробка та інтеграція Цифрових лабораторій в закладах середньої освіти.

4.2. Формування мережі менторів у вищих навчальних закладах.

5. Організація навчання державних службовців та посадових осіб органів місцевого самоврядування.

6. Організація та розвиток діджитал-клубу.

6.1. Формування мережі профільних курсів з цифрової грамотності базового рівня.

6.2. Організація міського форуму цифрового спрямування для людей похилого віку.

7. Організація системи інформування про можливості підвищення, рівня цифрової грамотності.

8.1. Створення інтерактивної карти цифрової освіти.

8.2. Створення лендінгу цифрової грамотності.

8.3. Розробка та розміщення афіш.

9. Маркетингове просування.

9.1. Створення маркетингової стратегії, яка буде спрямована на актуалізацію запиту щодо цифрових навичок.

9.2. Промоція включатиме в себе заходи, які спрямовані на впровадження діджитал-культури та діджитал-гігієни, шляхом проведення тренінгів, фестивалів, конференцій з цифрової грамотності та інших форм залучення різних цільових аудиторій.

10.  Систематичний моніторинг ефективності обраних інструментів.

4. Строк виконання

Враховуючи стрімке впровадження цифрових технологій, реалізація Концепції цифрової грамотності жителів Луцької міської територіальної громади розрахована до 5 років.

Заступник міського голови,

керуючий справами виконкому Юрій ВЕРБИЧ

Король 777 999