

Секция «44.21 Правовая информатика, информационное и цифровое право»

## Правовое регулирование развития цифровых компетенций в информационном обществе

Научный руководитель – Воронин Максим Валерьевич

*Хажиханов З.Р.<sup>1</sup>, Даев Р.Х.<sup>2</sup>*

1 - Филиал Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова в городе Грозном, Грозный, Россия, *E-mail: zauruslan22@mail.ru*; 2 - Филиал Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова в городе Грозном, Грозный, Россия, *E-mail: daev777999777@mail.ru*

Цифровые компетенции - это набор знаний, навыков и умений, необходимых для работы в цифровой среде и с цифровыми продуктами. К цифровым навыкам относятся умение работать на ПК, искать информацию в интернете, а также кибербезопасность, работа с данными, цифровой этикет и многие другие.

Цифровые компетенции делят на три уровня – базовый, которым должен обладать сегодня практически каждый. Средний – более расширенный по сравнению с базовым. И продвинутый – те компетенции, которые позволяют нам использовать передовые технологии и инструменты для достижения высоких результатов.

Одним из нормативных актов, которыми регулируется цифровая грамотность в Российской Федерации является Указом Президента РФ «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года», где в качестве одной из приоритетных целей определена цифровая трансформация системы государственного и муниципального управления, а также экономики и социальной сферы. Реализация данной стратегической задачи невозможна без опережающего обучения цифровым компетенциям всех слоев общества. Также КоАП РФ Статья 13.53. Поиск заведомо экстремистских материалов и получение доступа к ним, в том числе с использованием программно-аппаратных средств доступа к информационным ресурсам, информационно-телекоммуникационным сетям, доступ к которым ограничен.

В соответствии с содержанием федеральной рабочей программы среднего общего образования по информатике (углубленный уровень), в процессе обучения учащихся 11-х классов предусмотрено освоение ряда языков программирования, включая Pascal, Python, Java, C++ и C# [1]. Однако практика показывает, что закрепленная нормативными документами возможность изучения указанного спектра инструментов реализуется в образовательном процессе не в полной мере. В связи с этим возникает необходимость смещения акцента с экстенсивного увеличения количества изучаемых языков на формирование фундаментальных (базовых) цифровых компетенций. Данные компетенции являются метапредметным результатом обучения и должны последовательно развиваться у обучающихся на всех уровнях образования (ступенях обучения), обеспечивая преемственность образовательных программ.

Дети (6–12 лет) должны изучать Образовательные платформы (например, Google Classroom) Основы программирования (Scratch), Языковые сервисы (Duolingo), Детские версии медиаплатформ (Rutube детям), а регулирование можно осуществлять через родительский контроль, ограничение экранного времени и фильтрацию контента.

Для Подростков (13–18 лет) подойдут инструменты дизайна (Canva), основы программирования (Python), онлайн-коммуникации (Яндекс Телемост), офисные программы (Microsoft Word, Power point). Регулирование возможно при помощи возрастной идентификации для менее строгой фильтрации контента и упрощенный доступ к платным сервисам (создание бесплатных версий с урезанными возможностями). Взрослые (19–50

лет) должны изучать профессиональные сети для упрощенной совместной деятельности на работе, инструменты ИИ (GigaChat, GigaLegal) для автоматизации и упрощения монотонных задач, онлайн-банкинг и госуслуги. Регулирование осуществимо при помощи программ переквалификации. Для старшего поколения (60+) подойдет изучение основ работы с цифровыми технологиями: работа со смартфоном, мессенджерами (Vk, Max), онлайн-банкинг и т.д. Регулирование осуществимо через бесплатные курсы цифровой грамотности, государственные программы обучения, простые интерфейсы, поддержку через МФЦ и соцслужбы.

Регулирование должно быть не запретительным, а развивающим.

На уровне государства регулирование осуществимо через:

- 1) Введение цифровой грамотности в школьную программу.
- 2) Законодательство о защите персональных данных.
- 3) Возрастные ограничения и маркировка контента.
- 4) Контроль ИИ и алгоритмов.

А На уровне семьи через:

- 1) Совместное обучение.
- 2) Обсуждение цифровых рисков.
- 3) Пример ответственного поведения.

Развитие цифровых компетенций у разных возрастных групп должно учитывать когнитивные, социальные и профессиональные особенности и опираться на международные стандарты. Цифровая грамотность включает работу с информацией, коммуникацию, создание контента, безопасность и решение проблем. Для детей приоритет — базовая грамотность, безопасное поведение и алгоритмическое мышление (UNESCO, 2018). Подросткам нужны навыки онлайн-коммуникации, программирования, работы с данными и понимание цифрового следа (OECD, 2019). Для взрослых важны профессиональные инструменты, финтех и ИИ (OECD, 2021). Старшему поколению — инклюзия, госуслуги и защита от мошенничества. Регулирование должно сочетать защиту данных с образовательной политикой, расширяющей возможности граждан.

### Источники и литература

- 1) Вайпан В.А. Цифровизация экономики и право // Право и экономика. 2018. № 1. С. 5– 17.
- 2) Талапина Э.В. Государственное управление в условиях цифровой трансформации. М.: Норма, 2020.
- 3) Федеральные государственные образовательные стандарты общего образования (ФГОС ООО, ФГОС СОО): официальные тексты.
- 4) Федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования (ФГОС ВО): официальные тексты.
- 5) UNESCO. (2018). Global Media and Information Literacy Assessment OECD — AI Principles
- 6) Вайпан, В. А. Информационные технологии в юридической деятельности: правовая информатика, информационное и цифровое право : учебник