

використанням іноземних мов. У підсумку цієї підготовки формується готовність майбутніх учителів математики до успішного виконання своїх професійних обов'язків в умовах постійно зростаючої глобалізації освіти. Дослідження ґрунтується на узагальненні та порівнянні зарубіжного та вітчизняного досвіду іншомовної підготовки майбутніх учителів філологічного та нефілологічного профілю. На основі проведеного аналізу авторами узагальнено та систематизовано структурно-функціональну модель іншомовної підготовки майбутніх учителів математики в умовах глобалізації освіти. Авторами також визначено основні критерії сформованості готовності вчителя математики до життя та здійснення професійної діяльності в умовах глобалізації освіти, а саме: ціннісно-мотиваційний, пізнавально-інформаційний, операційний, науково-дослідницький, професійно-рефлексивний.

Ключові слова: іншомовна підготовка, майбутній учитель математики, освітня глобалізація, структурно-функціональна модель, формування готовності.

УДК 37.018.147

DOI: 10.31652/2412-1142-2024-73-14-29

Гуревич Роман Семенович

доктор педагогічних наук, професор, дійсний член (академік) НАПН України,
директор Наукового інституту аспірантури і докторантури,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
ORCID ID: 0000-0003-1304-3870
r.gurevych2018@gmail.com

Коношевський Леонід Леонідович

кандидат педагогічних наук, доцент,
професор кафедри цифрових технологій і професійної освіти,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
ORCID ID: 0000-0002-7710-1251
kl154@i.ua

Коношевський Олег Леонідович

кандидат педагогічних наук,
завідувач кафедри алгебри і методики вивчення математики,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
ORCID ID: 0000-0001-8408-1829
olegk1@ukr.net

Люльчак Світлана Юрївна

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри цифрових технологій і професійної освіти,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
ORCID ID: 0000-0001-8437-4226
svitlanal2016@gmail.com

ЦИФРОВА КУЛЬТУРА МОЛОДОГО ПОКОЛІННЯ: ЯК ЇЇ ФОРМУВАТИ

Анотація. В статті розглядається цифрова культура як особливе середовище, що має вплив на підростаюче молоде покоління. Метою статті є здійснення аналізу розуміння педагогічного феномену «цифрової культури», визначення напрямів її розвитку на основі оцінки взаємодії та впливу цифровізації на життя сучасного молодого покоління й окреслення специфіки її застосування. Актуальність теми дослідження зумовлена тим, що зміни, що відбуваються під впливом сучасних цифрових технологій, у соціальних та когнітивних практиках «цифрових

аборигенів» визначатимуть подальший розвиток культури. Нині як новий напрям у розвитку вітчизняної освіти виділяється цифровізація. Вона охоплює всі сфери культури, вносячи зміни у робочі процеси, міжособистісну комунікацію, проведення часу людей, змінюючи їх погляди та спосіб життя. Цей процес, будучи частиною інформаційного простору, його інтерактивний характер може, з одного боку, сприяти самореалізації сучасного молодого покоління, стимулювати його творчі здібності, з іншого, вести залежність від думки соціального оточення. Гіпертекстуальність як характеристика цифрової культури, практика бриколажу інформаційного простору формує особливий тип мислення – «кліповий». У статті звертається увага на те, що кліпове сприйняття не лише впливає на когнітивні навички, а може викликати формування фрагментованої культурної картини світу в сучасного молодого покоління. Результатом може стати не «цифровий розрив» між поколіннями, а глибший розрив між їхніми культурними кодами.

Ключові слова. Інтерактивність, гіпертекстуальність, кліпове мислення, самореалізація, цифрова культура, цифрове покоління.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Усвідомлення того факту, що цифрові технології відіграють нині ключову роль у самих різноманітних сферах життя сучасної людини й абсолютно проникають у науку, освіту, побут, спілкування, бізнес, політику, культуру у вигляді артефактів, інструментів взаємодії, основних інтерфейсів із реальним світом, втілюючи цінності прогресу, раціональності, функціональності, ефективності, свободи та самореалізації, змусило дослідників говорити про цифрову культуру, що формується. У цій статті пропонуємо розглядати цифрову культуру в динаміці між попередньою культурою індустріальних технологій і подальшою культурою штучного життя. З іншого боку, актуальність проблематики та досліджень у цьому напрямі зумовлена необхідністю критичної рефлексії культурних процесів, що відбуваються у сучасних суспільствах у контексті розвитку та під впливом цифрових технологій. Цифрова культура, що формується, вимагає перевірки технологій на їх культурну спроможність і цінність в аспекті аналізу фундаментальних проблем трансформації культури та суспільства. Насамперед, ці питання стосуються того, що в цій роботі розглядається як ціннісні дилеми цифрової культури – ті протиріччя з яких формується порядок денний суспільно-політичних дискусій: захист авторських прав і поширення контрафактної продукції в інтернеті, свобода виразу й обмеження «непристойного контенту» з використанням цифрових технологій виробництва та розповсюдження аудіовізуальної продукції, формування системи тотального електронного нагляду та стеження за приватним життям громадян та інші щонайменше конфліктні проблеми.

У статті визначено основні особливості цифрової культури сучасного українського суспільства: технологічна залежність людини, поява особливої мови соціальних комунікацій, спрощення форм соціального й особистого життя людини, програмовість людської поведінки, формалізація комунікаційних процесів, послаблення їх етичного змісту, переважання кліпового мислення, візуального сприйняття світу, розрив, що поглиблюється, з традиціями гуманітарної культури.

До найближчих перспектив розвитку цифровізації у вітчизняній системі освіти варто віднести три визначальні напрями: по-перше, це оснащення закладів освіти якісним програмним забезпеченням, інформаційними системами, що забезпечують доступ до освітніх ресурсів; по-друге, це впровадження інформаційних (дистанційних) технологій, що передбачають опосередковану взаємодію здобувача освіти та педагогічного працівника; і по-третє, онлайн-навчання, що дозволяє організувати освітню діяльність та онлайн-взаємодію здобувачів освіти та педагогічного працівника. Безумовно, розвиток цифровізації змінюватиме вимоги до здобувачів освіти, стимулюватиме становлення нових організаційних освітніх структур. Розгортання цифрових освітніх форматів передбачає разом з тим і комплексні зміни в архітектурі освіти, неминучі зміни звичних форм і методів навчання.

У працях С. Коляденко визначає, що «диджиталізація визначається як спосіб приведення будь-якого різновиду інформації до цифрової форми» [18, с. 107]. Разом з тим, Н. Мешко, О. Сазонець, О. Джусов та ін. окреслили «диджиталізацію як процес, що пов'язаний із тенденцією приведення в електронний вигляд найрізноманітніших видів інформації» [20, с. 88]. Актуальними у контексті дослідження вважаємо наукові розвідки Г. Соколової яка визначає, що «диджиталізація характеризується як створення цифрової (заснованої на байтах та бітах – мінімально адресованих одиницях інформації) версії аналогових речей та паперових документів, відео- та фотозображень, звуків» [25, с. 94].

Більш ґрунтовно до розуміння досліджуваного нами поняття підійшли науковці Р. Гуревич, М. Кадемія, Н. Опушко, які вважають, що «в науковому середовищі нині відсутнє однозначне визначення поняття «цифровізація». Різні вчені наводять різні трактування, як от: масштабні зміни технологічного укладу, насамперед, в електроніці й інформаційній сфері, що передбачають відмову від аналогових приладів і переходу до цифрових; розповсюдження комп'ютерної техніки, комп'ютеризація виробничих і суспільних процесів; прискорений розвиток ІКТ, що приводять до змін у інформаційному середовищі суспільства. Визначення єдиного інформаційного простору можна вважати феноменом цифровізації технологічного процесу основою якого є мережа інтернет. Це зробило можливим навчатися і працювати на відстані. Особливе місце займає цифровізація системи освіти, котра має закласти основу (фундамент) цифровізації суспільства. Міжнародні організації здійснюють класифікацію компетенцій, виокремлюючи: цифрову, інформаційну і наукову грамотність» [13, с. 247].

Водночас стверджуємо, що цифрова модернізація освіти в нашій країні має «неорганічний» характер. Політика цифровізації не системна, не об'єднана загальним ціннісно-смісловим початком. Вона технологічна й інструментальна, тобто. спрямована на накопичення нових технічних засобів за відсутності системного бачення необхідності, способів і наслідків їх застосування. Ситуація, в якій цифрові новації є самоціллю. Ними змінюється вся структура освітнього процесу, порушується напрацьований багатьма роками освітній процес, вимагає ціннісної переорієнтації.

Найбільш стійкі, базові цінності вітчизняної культури концентруються в освіті та, насамперед, навколо інтересів людини, а також самої культури як середовища її існування.

Отже, традиційні цінності освітньої культури можна вважати як підстави щодо гуманітарної експертизи впроваджуваних технологічних новацій. У зв'язку з цим визначено важливе завдання сучасного гуманітарного знання – актуалізація базових основ культури й аналіз усіх нових технологічних явищ з позиції їх відповідності пріоритетам розвитку національної культури.

Слушну думку обстоюють Р. Гуревич, А. Кулик, Е. Остапенко, зауважуючи, що «важко знайти інше поняття серед наукових категорій і термінів, яке б мало таку значну кількість змістових відтінків і визначень як поняття «культура». Відомо, що культура явище складне та багатогранне, тому і визначення його різноманітне, та нелегка справа його вичерпно висвітлити [14, с. 8].

Уважаємо за доцільне навести думку В. Андрущенка, Л. Губерського, М. Заковича, І. Зязюна, М. Михальченка, О. Семашка й ін., згідно з якою «термін «культура» (від лат. cultura – обробка, виховання, освіта) налічує нині багато тлумачень, проте всі трактування базуються на латинському варіанті, який виступає синтезуючим ядром, що об'єднує різні точки зору [11, с. 17; 16, с. 191].

Соціолог В. Болотова переконана, що «культура – це перш за все сукупність смислів і значень, якими люди керуються у своєму житті. Діяльність людини – це завжди діяльність, яка опосередкована певними значеннями, про що неодноразово наголошували різні дослідники. Кожен елемент навколишнього середовища (природного і соціального) людина наділяє певним змістом. І, лише спираючись на цей зміст, вона здатна взаємодіяти з середовищем, пристосовуватися до нього, змінювати його. До «соціального» ж варто віднести сам процес взаємодії між людьми, під час якого використовуються та складаються значення і смисли» [3, с. 7].

Узагальнюючи підходи до розуміння названого поняття, професорка О. Гомонюк зазначає, що «культура – це засвоєний і опредмечений досвід людської життєдіяльності. Досвід становить закріплену єдність знань і вмінь, що переросла в модель дій за будь-якої ситуації; програму, прийняту за зразок у процесі розв'язання завдань» [8, с. 19].

Погоджуємося з думкою науковців А. Гуржія, Р. Гуревича, Л. Коношевського, О. Коношевського стосовно того, що «інформаційна культура – один із найважливіших елементів культури взагалі, що характеризує досягнутий рівень організації інформаційно-комунікаційних процесів, ступінь задоволення потреб людей в інформаційному спілкуванні, в своєчасних, вірогідних і вичерпних відомостях з найрізноманітніших галузей знань. Основи інформаційної культури, уявлення про можливості використання ІКТ потрібно формувати в процесі вивчення всього циклу навчальних дисциплін, незалежно від їх специфіки» [15, с. 470].

Цінним для сучасних досліджень є визначення академіка НАПН України Р. Гуревича, який стверджує, що «... ступінь досконалості людини, суспільства або певної його частини в усіх можливих видах роботи з інформацією: її одержанні, накопиченні, побудовані і перероблені будь-якого роду, в створенні на цій основі якісно нової інформації, її передаванні, практичному використанню» [12, с. 44].

Досить цікавою, на наш погляд, є думка науковців Р. Гуревича, А. Кулика, Е. Остапенко, в якій зазначається таке «аналізуючи викладений матеріал, можемо зробити висновки, що культура – це атрибут цивілізації. Вона має дві головні галузі – матеріальну та духовну, а також два головних джерела надбання – праця та спілкування. Отже, культура – це творення, подальший розвиток, збагачення матеріальних і духовних цінностей, а також результат соціально-прогресивної творчої діяльності людей в усіх сферах буття та свідомості. Культура – явище історичне, яке розвивається та вносить різноманіття в суспільний розвиток, втілює історичний досвід народу, його творчість. У класовому суспільстві вона носить класовий характер, проте, враховуючи прогрес сучасного суспільства, в ній (культурі) все більше проявляються загальнолюдські риси, котрі потрібно культивувати, так як культура для кожного народу є чинником національної гідності [14, с. 45].

Нами представлений аналіз проблеми дегуманізації людини та соціальних відносин, що проявляється у формуванні залежності людини від технічних засобів, втрати здатності до самостійної творчості, посилення контролю за ідеями та «фільтрації» інформації, можливості маніпуляції діями суб'єкта за допомогою алгоритмів, закладених у комп'ютерні програми, втрати моральних орієнтирів, погіршення фізичного та психічного здоров'я.

Як одну з провідних характеристик сучасної культури можна назвати цифровізацію (або диджиталізацію), формування цифрової культури. Цифрова культура сприймається як галузь культури, що пов'язана з використанням нових цифрових засобів і технологій. Аналіз результатів досліджень О. Базелюка засвідчує, що «категорія «цифрова культура» все частіше є предметом науково-методологічного осмислення, оскільки швидкість поширення інформаційних потоків призводить до ситуації тотальної цифровізації не лише на рівні життя окремих осіб, а й множини суспільних процесів. Звідси проблема глобальних наслідків цифровізації та її «окультурення» актуалізується в ситуації модернізації й освітнього процесу, зокрема професійної освіти. Цифрова культура породжує необхідність оновлення принципів і методів роботи у закладах вищої професійної освіти України, орієнтованих на підготовку фахівців цифрової епохи. Зміни в системі комунікацій приводять до зміни системи цінностей, компетентності та культури суб'єктів цифрової епохи [2, с. 24].

Цифрова культура передбачає не лише факт використання нових технологій у різних сферах діяльності людини, а й формування певної системи взаємовідносин людини з технікою та способами соціальної взаємодії, опосередкованими цифровими засобами. У зв'язку з цим зазначається, що основними компонентами цифрової культури можна вважати ті цінності та практики, які потрібні людям, щоб мати відносну свободу мати і створювати ідентичність та брати участь у «життєвій політиці» [27, с. 64].

Безумовно, погоджуємось із думкою О. Базелюка, що «для нас важливим є те, що цифрова культура – це, передусім, розуміння сучасних інформаційних технологій, їх функціоналу, а також здатність і вміння фахівця успішно використовувати їх в роботі та побуті; насамперед, це стосується таких інструментів, як робота з базами даних, машинне навчання, комп'ютерне моделювання, статистичний аналіз, робота з графічними редакторами та багато іншого [2, с. 28].

Отже, зазначає науковець О. Базелюк *«цифрова культура може бути визначена як артефакти і символічні структури, засновані на цифровому кодуванні і його універсальній технічній реалізації, що включені в інституційну систему і сприяють підтримці певних цінностей, що закріплені м'єнтально, і які створюють форми автодетермінації»* [2, с. 28].

Розширення процесів цифровізації в культурі супроводжується трансформацією ціннісних орієнтацій, картини світу, зміною характеру комунікацій, системи соціальних відносин і поведінкових моделей. Тому дослідження цифрової культури зачіпає різні сторони життя сучасної людини, передбачає аналіз змін самих практик і продуктів людської діяльності.

Проблема впливу інтернету, мобільного зв'язку та пов'язаних з ними практик на підрастаюче покоління є однією з найбільш вивчених та обговорюваних як у наукових спільнотах, так і в публіцистиці. Важливість та актуальність таких досліджень очевидна, оскільки те, що відбувається з сучасним молодим поколінням у сьогоденні, визначає майбутнє культури.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Як нинішній культурологічний феномен дефініції цифрової культури розглядають знані закордонні науковці К. Бассет (C. Bassett), Д. Белшоу (D. Belshaw), К. Гере (C. Gere), Б. Гірш (B. Hirsch), Г. Грибер (G. Creeber), М. Деузе (M. Deuze), Г. Грибер та Р. Мартін (G. Greeber & R. Martin), Л. Манович (L. Vanovich), Дж. Стоммел (J. Stommel), М. Хенд (M. Hand) та ін., котрі вмотивували понятійний апарат у напрямі цифровізації (диджиталізації), запропонували власні трактування низки ваговитих визначень.

Важливий внесок у дослідження означеного питання зробили й вітчизняні науковці, такі як: В. Биков, Ю. Білоус, Р. Гуревич, А. Гуржій, Н. Клокар, С. Коляденко, С. Литвинова, Л. Лупаренко, М. Лещенко, П. Матюшко, Н. Мешко, Н. Морзе, О. Овчарук, О. Пінчук, В. Ребрина, О. Спірін, Ю. Триус, В. Шевченко, Л. Шевченко, А. Яцишина й ін., які розтлумачують категорії «цифрова компетентність», «цифрова грамотність», «цифрова культура» та дотичні до них поняття, розкривають їх структуру та характерні особливості, пов'язані з бурхливим розвитком цифрових технологій.

Мета статті. Аналіз розуміння педагогічного феномену «цифрової культури», визначення напрямів її розвитку на основі оцінки взаємодії та впливу цифровізації на життя сучасного молодого покоління й окреслення специфіки її застосування.

2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Можемо говорити про цифрову культуру як формуюче середовище для сучасного молодого покоління. В статті виявлені ті особливості та риси цифрової культури, що найбільшою мірою, як засвідчують наші дослідження, впливають на сучасну дитину. Дослідження явища цифрової культури та її впровадження мають вагоме значення для розвитку країни, її наукового, освітнього, культурного потенціалу, особливо з точки зору вироблення оперативної та доступної візуальної інформації.

Швидкими темпами відбувається і процес формування «цифрових» поколінь, які в межах своєї національної мови виробили власний сленг, власні поняття, аббревіатури, а також способи мислення і навіть відповідну етику та цінності. Це не лише різні мови й світогляди, а й різні форми соціалізації та соціальної поведінки, зокрема й на побутовому рівні.

«Цифрове» покоління, незалежно від віку, статі, мови, культури, легко знаходить мову зі своїми ровесниками чи однодумцями з інших країн, фактично не відчуваючи

цивілізаційних та культурних бар'єрів. Оперативні системи комунікації та сповіщення (передусім – соціальні мережі) дозволяють їм виробляти певною мірою одну з форм громадянського політичного солідаризму й однакове критичне розуміння процесів у планетарному масштабі» [22, с. 1-2].

Сучасний світ є світом інтерактивних обмінів, взаємодій і трансформацій, а розвиток інформаційних технологій ставить нові завдання перед культурними та мистецькими інституціями [1; 17].

Сучасне молоде покоління від самого народження оточене цифровими пристроями і технологіями. Його стало прийнято позначати терміном «цифрові аборигени». Це поняття, як і поняття «цифрові іммігранти», було введено Марком Пренські для позначення «цифрового розриву» між поколіннями [30]. Однак, незважаючи на те, що «цифрові аборигени» не уявляють свого життя без використання гаджетів, через різні причини вони використовують далеко не всі можливості цифрових технологій.

Цифрові технології є органічною, важливою і необхідною частиною життя сучасної людини, вони проникають у різноманітні сфери соціального життя: політику, культуру, професійну діяльність, спілкування і побут. Це дає можливість впевнено говорити про народження нової соціально-культурної реальності – цифрової культури [2, с. 24].

Способи взаємодії людини з цифровою технікою, цілі та завдання її застосування можуть бути різними. Залежно від практик використання цифрових технологій виокремлено кілька рівнів соціальної взаємодії: науково-технічна цифрова культура та комунікація, політична цифрова культура, мистецька цифрова культура, правова цифрова культура, цифрова культура в сфері освіти. Не всі із зазначених цифрових практик є однаково значущими для підростаючого покоління.

Разом із тим у більшості сучасних досліджень запевняється, що «інформаційний розвиток сучасності проголошує появу нового суспільства, яке виникає завдяки поширенню мереж. Цифрова культура, на думку науковця, є так званою матрицею цих процесів, котра за своєю гнучкістю, операційністю та мобільністю виявляється значно ефективнішою за моделі системного бачення та відповідної організації економічних процесів» [1]. На цій основі дослідниця О. Боятюк зазначає: «а тому глобальна інтеграція в систему цифрової культури українського суспільства на різних соціальних рівнях може посилити ділову активність, сприяти зростанню соціального капіталу, а також значно підвищити конкурентоздатність національної освіти і науки, зокрема» [5, с. 186].

Як слушно зазначає Г. Соколова, «зміни, що відбуваються у світовій економіці – це, з одного боку, серйозний виклик, а з іншого – нові можливості для пошуку спеціалізації України у глобальному цифровому середовищі та формування на цій основі напрямків модернізації традиційної економіки. Отже, вивчення різних аспектів цифрової економіки та процесів її становлення в Україні є актуальним науково-практичним завданням [25, с. 92].

Наші дослідження підкреслюють, що цифрова активність сучасного молодого покоління пов'язана з такими підрівнями цифрової культури, як цифрові засоби комунікації й інформації, цифрова культура в сфері освіти та меншою мірою художня та правова цифрові культури. Політична цифрова культура через вік не входить у коло підліткових інтересів.

Інтерес підлітків до зазначених сфер підтверджується емпіричними спостереженнями. Внаслідок дослідження головних мотивів звернення до інтернету підлітків, було виділено п'ять типів інтернет-користувачів:

- «орієнтовані на навчання» (29 %): інтернет використовується в освітніх цілях і для пошуку цікавої інформації;
- «комунікатори» (25 %): інтернет використовується з метою спілкування та для пошуку цікавої інформації;
- «мережні читачі» (22 %): інтернет використовується з метою пошуку цікавої інформації та читання стрічок новин у соціальних мережах;
- «гравці» (17 %): інтернет використовується для онлайн- і мобільних ігор;
- «універсали» (5 %): користуються практично всіма можливостями інтернету.

Отже, інтернет є для підлітків провідником в інформаційний та комунікативний простір, одним із основних способів соціальної взаємодії. Одержувана інформація використовується дітьми як в освітніх, так і в розважальних цілях. Цікаво, що підлітки в зазначеному опитуванні не згадували про художню цифрову культуру. Звісно ж, що пов'язане це з тим, що мистецька культура (передусім музична, меншою мірою образотворче мистецтво та література) сприймається підлітками як різновид інформації, як контент. Що стосується правової цифрової культури, то вона, яка не завжди усвідомлюється дитиною, проявляється в питаннях безпеки в кіберсередовищі та в практиці поширення контенту, яка, до прикладу, може бути пов'язана з порушенням авторських прав.

Давати характеристику цифровій культурі - завдання непросте, оскільки не можемо дивитися на неї відсторонено, вона є частиною повсякденного та ділового життя. Однак важливо зрозуміти, які особливості цифрової культури, насамперед, можуть впливати на молоде покоління.

Складність опису цифрової культури полягає також у тому, що вона перебуває у постійній динаміці. Цифровізація є одним із проявів таких рис сучасної культури, як мобільність, прагнення до вдосконалення, «плинність». Цифрові технології розвиваються, розширюється сфера їх застосування. Гаджети наповнюються новими функціями, прагнучи задовольнити запити й одночасно породжуючи нові потреби. Відбувається технологічна конвергенція, коли один пристрій об'єднує можливості кількох. Прикладом цього є смартфон, що виконує завдання телефону, комп'ютера, фотоапарата, музичного програвача, ігрової консолі й ін. Постійне прагнення конвергенції між пристроями та додатками є однією з характеристик цифровізації [28 с. 129].

Якщо до недавнього минулого віртуальний простір, який створюється новими технологіями, що протиставлялися простору реальному, фізичному, то зараз все частіше говорять про «змішану реальність», де «фізичні та цифрові об'єкти співіснують і взаємодіють у режимі реального часу. Віртуальний, соціальний і фізичний світи проникають один в іншого, зливаються та перебудовуються. Це формує нові відчуття часу та простору, нові форми соціального регулювання та методи соціальної взаємодії.

Однією з найважливіших характеристик цифрової культури є особливе поєднання в ній протилежних початків. Енді Лавендер, аналізуючи цифрову культуру, звертає увагу на те, що у ній продуктивно поєднуються різні чи навіть суперечливі явища. Зокрема, він виокремлює такі пари понять, що відображають різні аспекти цифрової культури: «авторство/читання, «серфінг»», «зв'язок/замкнутість», «конвергенція/розосередження», «глобалізація/локалізація», «варіативність/стабільність», «множинність/одиночність», «нетворкінг/індивідуальне авторство», «процес/продукт», «соціальний нетворкінг/соліпсизм», «текстуальність/гіпертекст» і низка інших. Однак, використовуючи думку Е. Лавендера, проста бінарна модель не зовсім адекватна реальності цифрової культури [28, с. 131-132]. Зазначені парні характеристики не тільки виявляються одночасно, співіснують паралельно одна з іншою, а й вступають з іншими характеристиками у взаємовідносини, засновані на констеляціях, утворюючи в результаті нові конфігурації. Такі взаємини характерні для мережі як гнучкої системи взаємодії. Мережна структура створює нові можливості для прояву свободи людини й одночасно не заперечує появи нових форм залежностей. Інтернет є потужним інструментом як здійснення особистої свободи, і свободи громадських груп. Він втілює культуру свободи й особистої творчості. Реалізація свободи в просторі інтернету пов'язана з явищем «мережного індивідуалізму» – такої соціальної структури, де «індивідууми будують свої мережі, онлайніві й офлайніві, ґрунтуючись на своїх інтересах, цінностях, схильностях і проєктах. Інтернет є соціальним простором для нових форм взаємодії та самовираження, що характеризується відкритістю, можливістю співпраці (Н. Rheingold) до участі (М. Deuze). М. Deuze розглядає участь як визначальний принцип цифрової культури, викликаний появою незалежних медіацентрів з їх прагненням до відкритої публікації, до онлайн та офлайн спільного виробництва

медіаконтенту, з тим, що кожен може публікувати чи завантажувати контент на веб-сайт [27, с. 67]. Процес участі включає три напрями: 1) активне осмислення представленої інформації, що передбачає відкриту реакцію у відповідь на неї; 2) прийняття й одночасно модифікація та реформування способів розуміння реальності; 3) рефлексивне «збирання» наших конкретних версій реальності [27, с. 66]. Усі ці напрями участі в їх взаємозв'язку можна розглядати як прояв такої риси цифрової культури як інтерактивність. Сучасне молоде покоління чудово користується новими технологіями для спілкування й одержання інформації. Цифрове покоління присвячує значну кількість часу створення контенту в мережному середовищі, стаючи активними учасниками в побудові інтернет-простору. Зміст і якість такого контенту може бути різним: це і фотографії, і повідомлення на форумах і групах соціальних мереж, і відеоролики тощо. Вони можуть створювати та розміщувати в мережі власні цифрові продукти, але можуть просто робити перепост уже наявних відомостей. Створення власного контенту є найчастіше пошук і потім розміщення в себе на сторінці в соціальній мережі цікавої інформації. Більше того, така інформація не є результатом цілеспрямованого пошуку.

У навчальному посібнику [15, с. 193] зазначається, що «особистість сприймає як позитивну, так і негативну інформацію. Соціальна інформація нагромаджується кількісно, концентрується як знання та життєвий досвід, діє на свідомість і вчинки людей, але не завжди помітно й негайно. Частенько діє приховано. В свідомості людини проходять непомітні кількісні зміни, які, зрештою, приводять до корінних якісних зрушень. Свідомо відібрана і цілеспрямована інформація володіє значною переконливою силою та здатна серйозним чином змінити образ думок, думку людини, погляди й вчинки людей» [15, с. 193].

Тому варто розрізняти у цьому контексті поняття «створення» та «творчість». Перше поняття стосується будь-якого цифрового контенту, створеного представником цифрового покоління. Поняття творчості описує процес, під час якого користувач створює унікальний, корисний у тій чи іншій мірі й організований контент. Творча діяльність у цифровому середовищі за своїм характером і цілями не відрізняється від інших форм творчості. Як основні мотиви творчості в мережі інтернет виокремлюють прагнення одержати фінансову винагороду, прагнення до слави та бажання самовираження. Саме останній мотив – можливість для самовираження та самореалізації – є головним для підлітків.

Цифрове освітнє середовище має низку переваг для самовираження, що робить його таким затребуваним. По-перше, це технологічна доступність, простота використання цифрових засобів, значна кількість додатків для розв'язання різноманітних завдань. Сюди також варто зарахувати розвинену інфраструктуру, що надає доступ до цифрового змісту. По-друге, це чинники соціального характеру: розгалужена мережа соціальних контактів, що дозволяє швидко поділитися результатами своєї творчості та швидко одержати відгук на розміщений контент; можливість анонімності; широку змогу колективної діяльності. Для здобувачів освіти віртуальне середовище є місцем самореалізації, утрудненої в реальному життєвому оточенні через вік або особливості характеру. Як показують дослідження, незалежність, впевненість у собі й емоційний комфорт, які відчуває сучасне молоде покоління в інтернет-середовищі, сприяють їхній творчій активності. Зазначається, що чим вищий рівень соціально-психологічної адаптації в інтернеті, тим вища творча продуктивність.

Однак, можна констатувати розрив між навичками користувача, пов'язаними з повсякденною комунікацією за допомогою цифрових технологій, і навичками використання цих технологій для досягнення цілей у сфері освіти. Підтвердженням цього стали ті проблеми, що виникали у здобувачів освіти під час вимушеного переходу на дистанційне навчання в зв'язку із карантинними обмеженнями, спричиненими пандемією COVID-19 та організацією освітнього процесу в період дії воєнного стану.

«Освіта, за своїм смисловим значенням, на думку Н. Кочури, являє собою не стільки консервативну систему, як найбільш консервативніший інститут серед всіх суспільних, оскільки здійснює, насамперед, культурну орієнтуючу, отже в певному розумінні й ідеологічну функцію, пов'язану із трансляцією суспільного досвіду, накопиченого багатьма поколіннями, які забезпечували тим самим стабільність і безпеку суспільства» [19].

Погоджуємося з думкою дослідниці О. Боятюк, яка стверджує, що «не треба нехтувати і тим фактом, що окремі науковці схиляються до думки, що в умовах сьогодення потрібно уникати будь-яких ціннісних систем і налаштовувати суб'єктів освіти на адаптацію до постійно змінюваних культурних умов» [5, с. 48].

Під змістом освіти, спираючись на думку В. Бондара, будемо розуміти визначені цілями та потребами суспільства вимоги до системи знань, умінь та навичок, світогляду, громадських і професійних якостей майбутнього фахівця, що формуються у процесі навчання відповідно до перспектив розвитку науки, техніки, технологій та культури» [4, с. 44].

Розглядаючи можливості творчої самореалізації в Інтернеті, варто виокремити як один із найважливіших напрямів у цій діяльності створення свого власного віртуального образу, пошук і репрезентація своєї мережної ідентичності. Аналіз мережної ідентичності став об'єктом пильної уваги з боку психологів, соціологів, культурологів.

Зазначимо, що віртуальний простір є справжньою творчою лабораторією, де можна експериментувати, «грати» зі своєю подобою, уявляти себе у різних ролях, часом неможливих у реальному житті. Пропонується розглядати інтернет-самореалізацію у двох аспектах: як компенсаторну (в разі проблем із самореалізацією насправді), і як пробну, експериментальну, яка є вужчою порівняно з самореалізацією насправді. В той самий час для цифрового покоління онлайн та офлайн ідентичності не розрізняються. Вони утворюють єдине ціле. Експериментуючи зі своєю ідентичністю, здобувач освіти цифрового покоління перевіряє свої можливості, шукає себе, розкриває свої здібності. Усвідомлене формування своєї ідентичності це і є центральним елементом нової ідентичності цифрового аборигену.

Проте, створення свого образу в онлайн-середовищі не завжди можна розглядати як акт творчої самореалізації. Мережний образ – це громадський персонаж, створюваний у розрахунок оцінки з боку інших користувачів. Мережна самопрезентація, що включає момент очікування позитивної зовнішньої реакції, може сприяти формуванню залежності від соціального визнання і схвалення з боку ровесників. Тому цілком можливі прикрашання й ідеалізація власного цифрового образу. На самооцінку юнака (юнки) може впливати порівняння з іншими учасниками мережної комунікації. Підвищення рівня такого порівняння в результаті споживання, що вводить в оману медійного контенту, може мати згубні наслідки для розвитку ідентичності. Як зазначається, молоде покоління наражається на небезпеку створення моделей ідентичності, які віддають пріоритет поверхневості над сутністю [29].

Однією з центральних характеристик інтернету – центральним феноменом цифрової культури – є гіпертекстуальність.

Гіпертекст є своєрідним фундаментом, на якому базується інтернет-дискурс, що робить його єдиним простором як з погляду лінгвістики, так і з погляду технологій. Єдність гіпертексту в інтернеті забезпечується за допомогою гіперпосилань, що пов'язують у єдине ціле інформацію найрізноманітнішу за змістом (новини, повідомлення, форуми тощо) та формою (текст, аудіо та відео контент). Гіпертекст відрізняється від традиційного лінійного тексту нелінійним розташуванням досить автономних частин, що характеризуються смисловою завершеністю.

Гіпертекстуальність інтернету пов'язана з інтерактивністю. Використання посилань і можливість самостійно розміщувати контент ведуть до того, що всі інтернет-користувачі беруть участь у створенні та розвитку гіпертексту. Гіпертекст в інтернеті виробляється шляхом використання інтернету для сприйняття культурної виразності в світі мультимедіа та за його межами. Тому є не гіпертекст взагалі, а той, який одержано в результаті діяльності окремого користувача, – «персоналізований гіпертекст».

Створення «персоналізованого гіпертексту» можна позначити терміном «бриколаж». Бриколаж включає запозичення, змішування, створення реміксів, реконструкцію та повторне використання окремих артефактів, дій, ідей, знаків, символів та стилів для створення нових ідей або значень [27, с. 70]. В інтернеті бриколаж проявляється в тому, як ми клацаємо, публікуємо та «подорожуємо» у віртуальному середовищі. М. Деузе зазначає, що бриколаж як нова практика може розглядатися як основний компонент цифрової культури [27, с. 71].

Новий, нелінійний тип інформаційного простору формує особливу культуру сприйняття інформації, що одержала назву «кліпове мислення», а інші науковці пропонують назвати «альтернаційною» (від слова «альтернація» – «чергування»). Родовими рисами альтернаційної культури він виокремлює високу фрагментарність інформаційного потоку, велику різноманітність і повну різnorodність інформації, що надходить, навички швидкого перемикавання між фрагментами.

Актуальним у контексті цього дослідження є підхід дослідниці С. Соболевої (ми погоджуємося з цією думкою), що «позитивними ознаками кліпового мислення є те, що завдяки йому людина може комфортно почуватися та будувати свої відносини з інформацією, здатна до вирішення одночасно багатьох різноспрямованих завдань. У неї відбувається прискорення сприйняття та пізнавальної діяльності. Також уважається, що кліпове мислення є своєрідним психологічним захистом, коли людина може сприймати інформацію вибірково» [24, с. 88].

З таких позицій правомірним вважаємо твердження С. Соболевої, що «сучасне молоде покоління народилося та живе в епоху комп'ютерів, мобільних пристроїв, інтернету та постійно перебуває у стані «на зв'язку». Кліпове мислення є феноменом сучасності. Воно притаманне більшості представників молодого покоління, яке живе в умовах інформаційного суспільства. Проблемою є те, що викладачі, вчителі чи батьки одержали освіту в інші часи. Для них зазвичай характерне системне (логічне) мислення, накопичена база знань, розвинуті вміння й навички роботи з лінійними текстами, а тому природним є їхнє прагнення забезпечити молодь такими самими знаннями, вміннями та навичками. Але глобальний розвиток суспільства вимагає умінь та здатності швидко орієнтуватися у величезній масі різноспрямованих, а іноді й протилежних відомостей, використовуючи всі можливі джерела інформації. Саме це нині є найбільш цінним, оскільки дає можливість своєчасно, ефективно використовувати актуальну інформацію та ставати успішною людиною. Тому надзвичайно важливим є питання оптимального використання такого типу мислення й адаптації освітнього процесу вищої школи до його особливостей, пошуку шляхів використання його переваг у навчально-пізнавальній діяльності» [24, с. 88].

Наведемо декілька класичних тлумачень дефініції «кліпове мислення». В контексті дослідження актуальною є думка Д. Горлача, що «це психічне явище, яке характеризується фрагментарною моделлю сприйняття інформації, де процес відображення об'єктів відбувається без заглибленого послідовного розмежування і поєднання, поверхнево і алогічно, зі швидким безсистемним переключенням. Результатом такої «перцепції» є відсутність цілісної картини, проте масив охопленої інформації є набагато більшим ніж, скажімо, коли «вмикається» понятійне мислення за той же проміжок часу» [9, с. 46].

Заслуговує на увагу позиція Г. Гича, який вважає, що «кліпове» мислення – це процес відображення безлічі різноманітних властивостей об'єктів без урахування зв'язків між ними, що характеризується фрагментарністю інформаційного потоку, алогічністю, повною різnorodністю інформації, яка надходить до людини, високою швидкістю її надходження та сприймання» [7, с. 38].

Отже, «кліпове мислення – це новий алгоритм сприйняття й аналізу інформації, який характеризується фрагментарністю, алогічністю, непослідовністю, швидкістю сприйняття образів, візуальністю та асоціативністю» [10, с. 26]. Справедливим є зауваження О. Фрідмана, що під час такого способу мислення «навколишній світ перетворюється на мозаїку розрізнених, мало пов'язаних між собою фактів. Людина звикає до того, що вони постійно, як у калейдоскопі, змінюють один одного, і постійно вимагає нових» [26].

Робота в гіпертекстовому інформаційному полі формує когнітивні навички, котрі відрізняються від тих, що пов'язані зі сприйняттям лінійного тексту. Відрізняють такі особливості «кліпового мислення»: вміння швидко перемикатися між розрізненими смисловими фрагментами; значна швидкість обробки інформації; перевагу графічного образу перед текстом; нездатність до сприйняття тривалої лінійної послідовності; перевагу гри «серйозної роботи»; відсутність навичок обробки й аналізу інформації; відсутність потреби у встановленні причинно-наслідкових зв'язків між явищами; багатозадачність.

Багатозадачність сучасного молодого покоління пов'язана з її цифровим способом життя, з тим, що вона «завжди на зв'язку», з поєднанням онлайн та офлайн активності. Багатозадачність, з одного боку, веде до високої швидкості перемикання уваги на різні джерела інформації, здатності залучатися до різних видів діяльності в певний проміжок часу. З іншого боку, наслідком практики багатозадачності є поверховість сприйняття інформації, проблеми з концентрацією уваги під час розв'язання одного конкретного завдання, інформаційне навантаження й інформаційна втома.

Зважаючи на негативні моменти кліпового та багатозадачного мислення, необхідно визнати, що кліпове мислення формується під впливом сучасного цифрового інформаційного середовища й значно більше відповідає йому. Погодимося з думкою, що сучасна медіа-багатозадачність – це відпрацювання у дитячому віці в нових соціокультурних умовах необхідних нині механізмів активного перемикання уваги разом із процесами оптимізації функціонування основних виконавчих функцій.

У дослідженнях кліпового сприйняття інформації розглядаються передусім зміни, пов'язані з інтелектуальними особливостями та когнітивними навичками. Проте «кліповість» характерна як для розумових операцій. Проте вона торкається й освоєння культури загалом. Культурна спадщина, цінності культури теж починають освоюватися фрагментарно, не враховуючи внутрішніх, смислових зв'язків між культурними феноменами. Тому актуально звучить заява, що якщо входження в простір культури відбувається за допомогою таких комунікативних стратегій, орієнтованих виключно на фіксацію фрагментів поверхні без відтворення смислового ядра (а це відбувається, повсюдно та цілеспрямовано), то, по суті, неминуче настає зрив, переривання, відлучення і від історії, і від традицій, і від культурного коду.

Глобальна інформатизація суспільства має нині значний вплив на ментальну діяльність людей, особливо дітей підліткового віку. Під впливом телебачення, Інтернету, комп'ютерних ігор, смартфонів та інших сучасних гаджетів у більшості представників молодого покоління формується особливий тип мислення – «кліпове мислення» (англ. clip thinking – фрагмент тексту, вирізка з газети, уривок із відео чи фільму). Як стверджують фахівці, кліповий тип мислення передусім притаманний «цифровим дітям», які виростили під впливом цифрової революції, або «поколінню І» (Internet Generation) [21, с. 51].

Дослідження засвідчують, що це дуже важливий момент, оскільки стосується формування системи ціннісних орієнтацій, світоглядних установок. «Мозаїчне» освоєння культури, безумовно, позначатиметься на культурній самосвідомості та культурній ідентичності. Гіпертекстовий простір культури може вести до так званої «гібридної ідентичності», коли індивід буде свою культурну ідентичність, засвоюючи культурні коди не лише своєї рідної культури. Небезпека може полягати у формуванні фрагментованої індивідуальної культури. Більш того, внаслідок дроблення, розсіювання культурних смислів може відбуватися «дифузія цінностей», «імплозія смислів» (Ж. Бодріяр), що, в свою чергу, може призвести до духовної кризи.

Вплив нового інформаційного середовища на світоглядні установки сучасного молодого покоління посилюється завдяки впливу на емоційну сферу. Як зазначається, ефекти інформаційного впливу здатні набувати форми сильного враження, соціокультурні наслідки якого характеризуються стійкістю в часі. Такі ефекти-враження спроможні визначати ціннісні орієнтири людини.

Кліпове мислення – це реальність, яку потрібно прийняти та враховувати під час взаємодії з представниками цифрового покоління. В зв'язку з цим багатьма дослідниками порушується питання про завдання, що ставляться перед педагогами під час їх роботи з «цифровими аборигенами», наголошується на необхідності перебудови освітнього процесу. Йдеться про формування «цифрової культури педагога», що виражається в освоєнні нових технологій, у формуванні цифрової грамотності, у володінні компетентностями щодо ефективної реалізації цифрових технологій у професійній діяльності. З іншого боку,

проблема криється не так в операційній стороні, у недостатньому вмінні використання педагогами електронних засобів інформації, скільки у відношенні та довірі до них. При цьому вони [педагоги] не бачать унікальних можливостей культурного та пізнавального розвитку в нових технологіях. Проте розробляються різні педагогічні технології, що дозволяють керувати кліповим мисленням. У свою чергу, М.Пренскі переконує використовувати для цього навчальні комп'ютерні ігри [30]. Крім застосування в навчанні технологій гейміфікації, пропонується практикувати різні тренінги для тренування уваги та пам'яті, використовувати на заняттях мультимедійні засоби, представляти здобувачам освіти навчальний матеріал у вигляді графіків, блок-схем тощо. Всі ці пропозиції спрямовані насамперед на розвиток когнітивних здібностей, на нейтралізацію тих негативних моментів кліпового мислення, які пов'язані з ментальними операціями. Це, звичайно, потрібно. В той самий час педагогічний процес має орієнтуватися і на формування цілісної культурної картини світу та системи цінностей у сучасного молодого покоління. «Кліповість» сприйняття культури також потребує певного «коригування», як і когнітивні процеси.

3. МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ

Дослідження спирається на теоретичні положення українських і зарубіжних науковців у галузі педагогіки, психології, філософії культури та філософської антропології, соціальної філософії, філософії та соціології освіти. В роботі застосовані системний і діалектичний підходи. Вони визначені метою та завданнями філософсько-культурологічного підходу до дослідження проблеми цифровізації освіти в умовах розвитку сучасного суспільства та повсюдного впровадження цифрових технологій. Застосування методу сходження від абстрактного до конкретного здійснюється в концептуально обґрунтованому використанні моделей технократичного суспільства у формуванні конкретних форм освітніх практик і неоднозначних у своєму розвитку людських якостей, що виникають під впливом інноваційних форм організації та реалізації освітніх реформ.

Використаний аксіологічний підхід звертає увагу дослідження вивчення цінностей як ество-творчих основ модернізації освіти. Введення в проблематику філософсько-культурологічного підходу до дослідження ролі цифрових технологій у формуванні образу культури майбутнього, пов'язану з необхідністю теоретичних узагальнень і практичної реалізації управління процесами цифровізації стосовно нових умов цивілізаційного розвитку суспільства, спирається на використання міждисциплінарного підходу.

У роботі використано методи діалектики пізнання в галузі педагогіки, психології, культури, аналіз філософської, соціологічної, педагогічної літератури, що відноситься до досліджуваної проблеми; аналіз статистичної та документальної інформації, порівняльний аналіз пакету державних документів, що визначають політику та практику реформування освіти; індукція та дедукція, порівняння, аналогія, екстраполяція, синтез та моделювання соціально-культурних процесів.

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Цифрове середовище стало невід'ємною частиною життя людей. Використання нових технологій у різних галузях діяльності: професійної, освітньої, художньої, дозвільної – кардинально змінило їхнє життя. Але для сучасного молодого покоління, для так званого «цифрового покоління» цифровий спосіб життя є природним, оскільки ці технології супроводжують їх від народження. Нові комунікативні технології впливають на процеси соціалізації, формування систем соціальної взаємодії, на способи сприйняття й оброблення інформації, що надходить, зачіпаючи під час цього й інтелектуальну, й емоційну сторони особистості.

І хоча нині цифрову культуру важко відокремити від культури «нецифрової», саме цифрове середовище може впливати на підростаюче покоління. Цифрова культура, підкреслимо ще раз, включає в себе не тільки використання нових технологій, а й всю

систему пов'язаних із цим взаємовідносин, зокрема, соціальних. Використання інформаційних та комунікативних засобів може стимулювати виникнення нових регулятивів (до прикладу є поява нетікету), визначати самооцінку, усвідомлення свого місця в соціумі, формування особистісної та культурної ідентичності. Тому дуже важливим є збереження «культурного містка» між поколіннями, щоб уникнути розриву між культурними кодами «цифрових аборигенів» і поколіннями, культурні установки яких сформувалися під впливом «нецифрової» культури.

Дослідженнями актуалізована необхідність наукового підходу до пошуку шляхів розв'язання ідентичності, що поглиблюється під впливом цифрових технологій кризи, яка проявляється в утраті суб'єктом зв'язку з соціальною реальністю, нездатності визначити «своє» і «чуже», втрати сенсу життя та появу байдужості до майбутнього суспільства, рідної країни.

У статті виявлено проблеми збереження та розвитку інтелектуальної культури суспільства, зокрема ризик зникнення творчої особистості, що багато в чому зумовлено постійним зверненням сучасної людини до технологічних помічників.

Подолання зазначених проблем бачиться перспективним напрямом розвитку цифрової культури та сучасної освіти, а показники стану цих проблем – критеріями гуманітарної експертизи освітніх новацій.

З усього сказаного випливає висновок: модернізація вітчизняної освіти неминуха, вона відображає в собі особливості сучасної технологічної культури, але необхідно враховувати ризики нововведень і відмовлятися від традиційних освітніх практик, що довели свою ефективність. Важлива роль інноваційних технологій у формуванні ефективного цифрового освітнього середовища України очевидна, оскільки їх застосування потенційно може сприяти підвищенню рівня засвоєння знань, розвитку творчих здібностей здобувачів освіти, формуванню готовності до застосування ними теоретичних знань на практиці та самостійного мислення. На підставі цього можна сказати, що використання інноваційних технологій в освітній діяльності є необхідною умовою для підготовки високоякісних фахівців. Під час цього важливо пам'ятати, що в процесі використання цифрових технологій необхідно враховувати їх специфіку, представлену науковим аналізом і досвідом практичного використання.

Перспективи подальшого розвитку дослідження вбачаються в розв'язанні проблем професійної культури педагогічних кадрів, готовності педагогів закладів освіти як гуманітарних експертів у сфері культури до інноваційної діяльності. Педагогічні інновації нині змушені поєднуватись із змістом державних освітніх програм. Під час цього часто педагоги включаються в інноваційний процес спонтанно, без урахування їхньої професійної й особистісної готовності до інноваційної діяльності. Крім цього, в них спостерігається дуже насторожена позиція щодо інновацій, що породжує дезорієнтацію, зниження мотивації та недовіру до всього нового.

Дослідження переконують, що абсолютизація можливостей цифрових технологій може призвести до зниження активності цілої низки викладачів, які мають цінний педагогічний досвід, але не освоїли цифрових технологій, ресурси щодо їх трансляції, технологічно некомпетентних. В умовах «старіння» викладацького корпусу ця проблема є досить актуальною. В зарубіжних дослідженнях ця особливість одержала назву «цифрового розриву», але обговорюється переважно стосовно технологічної некомпетентності з боку здобувачів освіти. Досвід перших кроків цифровізації у вітчизняній освіті яскраво виявив неготовність педагогічних кадрів прийняти ідеї нової техно-культури та чиновників зрозуміти та використовувати позитивний потенціал цифровізації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- [1] Астаф'єв А. Питання розвитку цифрової культури українського соціуму. Національний інститут стратегічних досліджень. Аналітична записка. URL: <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>. (дата звернення: 15.11.2023).
- [2] Базелюк О. В. Формування цифрової культури педагогічних працівників у закладах професійної освіти. Вісник післядипломної освіти. Випуск 6(35) «Серія «Педагогічні науки» 2018. Вип. 6. С. 23–36.
- [3] Болотова В. О. Соціологія культури : конспект лекцій для студентів спеціальності 054 «Соціологія». Харків : НТУ «ХПІ», 2017. 104 с.
- [4] Бондар В. І. Дидактика. Київ: Либідь, 2005. 262 с.
- [5] Боятюк О. В. Безпековий вимір використання соціальних мереж в освіті: Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук. 09.00.10 – філософія освіти. Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова. Київ, 2016. 243 с.
- [6] Воловик П. М. Теорія імовірностей і математична статистика в педагогіці : монографія ; за ред. В. Є. Береки. Хмельницький : ХГПА, 2010. 250 с.
- [7] Гич Г. М. «Кліпове» мислення молоді: друг чи ворог навчання? Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Серія: Педагогіка. 2016. Т. 269. Вип. 257. С. 38–42.
- [8] Гомонюк О. М. Формування професійно-педагогічної культури майбутніх соціальних педагогів у вищих навчальних закладах : монографія Вінниця : ТОВ «Фірма «Планер», 2011. 399 с.
- [9] Горлач Д. А. Феномен «кліпового мислення» в контексті радикалізації перетворень інформаційного середовища. Вісник Книжкової палати. 2016. № 5. С. 45-48.
- [10] Грицак Н. Р. Літературна освіта молоді та проблема кліпового мислення. Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, VI (75), Issue: 181, 2018. С. 25–28.
- [11] Губерський Л., В. Андрущенко, М. Михальченко. Культура. Ідеологія. Особистість : Методолого-світогляд. аналіз. Київ : Знання України, 2002. 580 с.
- [12] Гуревич Р. С. Інформаційна культура – важлива складова загальної культури особистості. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : Зб. наук. пр. / Редкол.: І. А. Зязюн (голова) та ін. Київ-Вінниця : ДОВ Вінниця, 2004. С. 42–47.
- [13] Гуревич Р. С., М. Ю. Кадемія, Н. Р. Опушко. Цифрові технології в закладах вищої освіти: виклики сучасного суспільства. The 5th International scientific and practical conference – Modern science: problems and innovations (July 26-28, 2020) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2020. P. 244-252. (23
- [14] Гуревич Р. С., А. Я. Кулик, Е. М. Остапенко. Інформаційна культура майбутніх лікарів: використання математичного моделювання: монографія. Вінниця: ТВОРИ, 2023. 216 с.
- [15] Гуржій А. М., Р. С. Гуревич, Л. Л. Коношевський, О. Л. Коношевський. Мультимедійні технології та засоби навчання : навчальний посібник ; за ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. Вінниця : Нілан-ЛІТД, 2017. 556 с.
- [16] Закович М. М., І. А. Зязюн, О. М. Семашко та ін. Українська та зарубіжна культура: навч. посіб. ; за ред. М. М. Заковича. 3-тє вид., випр. і доп. Київ : Т-во «Знання», КОО, 2002. 557 с.
- [17] Кириченко О.. Цифрова культура як результат розвитку культури інформа-ційного суспільства. Гілея: науковий вісник. 2017. Вип. 124. С. 179–182.
- [18] Коляденко С. В.. Цифрова економіка: передумови та етапи становлення в Україні та світі. Економіка. Фінанси. Менеджмент: актуальні питання науки і практики. 2016. № 6. С. 105–112.
- [19] Кочура Н. Формування світоглядної культури громадян у сучасному українському суспільстві. URL: http://www.vmurol.com.ua/index.php?idd=us_publication&group=4&us_publication=721. (дата звернення: 08.10.2023).
- [20] Мешко Н. П., О. М. Сазонець, О. А. Джусов та ін. Стратегії високотехнологічного розвитку в умовах глобалізації: національний та корпоративний аспекти: монографія / Донецьк: Юго-Восток, 2012. 470 с.
- [21] Полонська Т. К. Проблема кліпового мислення учнів гімназії у процесі навчання іноземної мови. Collection of scientific papers «SCIENTIA». Kraków, Republic of Poland. April 1, 2022. С. 51–53.
- [22] Розвиток цифрової культури та діджиталізація музеїв: досвід упровадження та використання цифрових технологій музеями світу (оглядова довідка за матеріалами преси, інтернету та неопублікованими документами за 2017–2019 рр.). ДЗК. 2019. Випуск 3/4. 16 с.
- [23] Руська Р. В. Теорія імовірності та математична статистика в психології: навч. посіб. Тернопіль. 2020. 112 с.
- [24] Соболева С. М. Кліпове мислення як соціально-психологічний феномен та його роль у навчально-пізнавальній діяльності студентів. Теорія і практика сучасної психології. 2019 р., № 3, Т. 2. С. 86–90.
- [25] Соколова Г. Б. Деякі аспекти розвитку цифрової економіки в Україні. Економічний вісник Донбасу. 2018. № 1 (51). С. 92–06.
- [26] Фрідман О. Психологія кліпового мислення. Що це таке? URL: <http://itstechnology.ru/page/klipovogomislennja-shho-ce-take>. (дата звернення: 12.11.2023).

- [27] Deuze M. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture // The Information Society. 2016. 22. P. 63-75.
- [28] Lavender A. Digital Culture // Mapping Intermediality and Performance. Amsterdam University Press, 2010. P. 125-134.
- [29] Manago M. Media and the Development of Identity. 2015. URL: https://www.academia.edu/32926364/Media_and_the_Development_of_Identity?email_work_card=title. (дата звернення: 10.10.2023).
- [30] Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1 // On the Horizon. 2001. Vol. 9. No. 5. P. 1–6.

DIGITAL CULTURE OF YOUNG GENERATION: HOW TO SHAPE IT

Gurevych Roman Semenovich

Dean of the Institute, Full academic of National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine,
Doctor hab of Pedagogy, Full Professor,
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynsky State Pedagogical University,
Vinnytsia, Ukraine
ORCID ID: 0000-0003-1304-3870
r.gurevych2018@gmail.com

Konoshevskyi Leonid Leonidovich

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
professor department of digital technologies and professional education
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynsky State Pedagogical University,
Vinnytsia, Ukraine
ORCID ID: 0000-0002-7710-1251
kl154@i.ua

Konoshevskyi Oleg Leonidovich

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynsky State Pedagogical University,
Vinnytsia, Ukraine
ORCID ID: 0000-0001-8408-1829
olegk1@ukr.net

Liulchak Svitlana Yuriivna

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Head of the Department of digital technologies and professional education
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynsky State Pedagogical University,
Vinnytsia, Ukraine
ORCID ID: 0000-0001-8437-4226
svitlanal2016@gmail.com

Annotation. The article considers digital culture as a special environment that has an impact on the growing young generation. The purpose of the article is to carry out an analysis of the understanding of the pedagogical phenomenon of "digital culture", to determine the directions of its development based on an assessment of the interaction and impact of digitalization on the life of the modern young generation, and to outline the specifics of its application. The relevance of the research topic is due to the fact that the changes taking place under the influence of modern digital technologies, in the social and cognitive practices of "digital natives" will determine the further development of culture. Currently, digitization stands out as a new direction in the development of national education. It covers all areas of culture, making changes in work processes, interpersonal communication, people's pastimes, changing their views and lifestyles. This process, being part of the information space, its interactive nature can, on the one hand, contribute to the self-realization of the modern young generation, stimulate its creative abilities, and on the other hand, lead to dependence on the opinion of the social environment. Hypertextuality as a characteristic of digital culture, the practice of bricolage of information space forms a special type of thinking - "clip". The article draws attention to the fact that clip perception not only affects cognitive skills, but can cause the formation of a fragmented cultural picture of the world in the modern young generation. The result may not be a "digital divide" between generations, but a deeper divide between their cultural codes.

Key words: Interactivity, hypertextuality, clip thinking, self-realization, digital culture, digital generation.

References (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] Astafiev A. Pytannia rozvytku tsyfrovoy kultury ukrainskoho sotsiumu. Natsionalnyi instytut stratehichnykh doslidzhen. Analitychna zapyska. URL: <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>. (data zvernennia: 15.11.2023).
- [2] Bazeliuk O. V. Formuvannia tsyfrovoy kultury pedahohichnykh pratsivnykiv u zakladakh profesiinoi osvity. Visnyk pisladyplomnoi osvity. Vypusk 6(35) «Seria «Pedahohichni nauky» 2018. Vyp. 6. S. 23–36.
- [3] Bolotova V. O. Sotsiologhiia kultury : konspekt leksii dlia studentiv spetsialnosti 054 «Sotsiologhiia». Kharkiv : NTU «KhPI», 2017. 104 s.
- [4] Bondar V. I. Dydaktyka. Kyiv: Lybid, 2005. 262 s.
- [5] Boiatiuk O. V. Bezpekovi vymir vykorystannia sotsialnykh merezh v osviti: Dysertatsiia na zdobuttia naukovooho stupenia kandydata filosofskykh nauk. 09.00.10 – filosofiia osvity. Natsionalnyi pedahohichnyi universytet imeni M. P. Drahomanova. Kyiv, 2016. 243 s.
- [6] Volovyk P. M. Teoriia imovirnosti i matematychna statystyka v pedahohitsi : monohrafiia ; za red. V. Ye. Bereky. Khmelnytskyi : KhHPA, 2010. 250 s.
- [7] Hych H. M. Klipove» myslennia molodi: druh chy voroh navchannia? Naukovi pratsi [Chornomorskoho derzhavnoho universytetu imeni Petra Mohyly kompleksu «Kyievo-Mohylianska akademiia»]. Seria: Pedahohika. 2016. T. 269. Vyp. 257. S. 38–42.
- [8] Homoniuk O. M. Formuvannia profesiino-pedahohichnoi kultury maibutnykh sotsialnykh pedahohiv u vyshchykh navchalnykh zakladakh : monohrafiia Vinnytsia : TOV «Firma «Planer», 2011. 399 s.
- [9] Horlach D. A. Fenomen «klipovoho myslennia» v konteksti radykalizatsii peretvoren informatsiinoho seredovyshcha. Visnyk Knyzhkovoi palaty. 2016. № 5. S. 45–48.
- [10] Hrytsak N. R. Literaturna osvita molodi ta problema klipovoho myslennia. Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, VI (75), Issue: 181, 2018. S. 25–28.
- [11] Huberskyi L., V. Andrushchenko, M. Mykhalchenko. Kultura. Ideologhiia. Osobystist : Metodoloho-svitohliad. analiz. Kyiv : Znannia Ukrainy, 2002. 580 s.
- [12] Gurevych R. S. Informatsiina kultura – vazhlyva skladova zahalnoi kultury osobystosti. Suchasni informatsiini tekhnologii ta innovatsiini metodyky navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy : Zb. nauk. pr. / Redkol.: I. A. Ziazun (holova) ta in. Kyiv-Vinnytsia : DOV Vinnytsia, 2004. S. 42–47.
- [13] Gurevych R. S., M. Yu. Kademiia, N. R. Opushko. Tsyfrovii tekhnologii v zakladakh vyshchoi osvity: vyklyky suchasnoho suspilstva. The 5th International scientific and practical conference – Modern science: problems and innovations (July 26-28, 2020) SSRG Rubish, Stokholm, Sweden. 2020. R. 244-252. (23
- [14] Gurevych R. S., A. Ya. Kulyk, E. M. Ostapenko. Informatsiina kultura maibutnykh likariv: vykorystannia matematychnoho modeliuvannia: monohrafiia. Vinnytsia: TVORY, 2023. 216 s.
- [15] Hurzhii A. M., R. S. Hurevych, L. L. Konoshevskyi, O. L. Konoshevskyi. Multymediini tekhnologii ta zasoby navchannia : navchalnyi posibnyk ; za red. akademika NAPN Ukrainy Hurzhii A. M. Vinnytsia : Nilan-LTD, 2017. 556 s.
- [16] Zakovych M. M., I. A. Ziazun, O. M. Semashko ta in. Ukrainska ta zarubizhna kultura: navch. posib. ; za red. M. M. Zakovycha. 3-tie vyd., vypr. i dop. Kyiv : T-vo «Znannia», KOO, 2002. 557 s.
- [17] Kyrychenko O.. Tsyfrova kultura yak rezultat rozvytku kultury informa-tsiinoho suspilstva. Hileia: naukovyi visnyk. 2017. Vyp. 124. S. 179–182.
- [18] Koliadenko S. V.. Tsyfrova ekonomika: peredumovy ta etapy stanovlennia v Ukraini ta sviti. Ekonomika. Finansy. Menedzhment: aktualni pytannia nauky i praktyky. 2016. № 6. S. 105–112.
- [19] Kochura N. Formuvannia svitohliadnoi kultury hromadian u suchasnomu ukrainskomu suspilstvi. URL: http://www.vmurol.com.ua/index.php?idd=us_publication&group=4&us_publication=721. (data zvernennia: 08.10.2023).
- [20] Meshko N. P., O. M. Sazonets, O. A. Dzhusov ta in. Stratehii vysokotekhnologichnoho rozvytku v umovakh hlobalizatsii: natsionalnyi ta korporativnyi aspekty: monohrafiia / Donetsk: Yuho-Vostok, 2012. 470 c.
- [21] Polonska T. K. Problema klipovoho myslennia uchniv himnazii u protsesi navchannia inozemnoi movy. Collection of scientific papers «SCIENTIA». Kraków, Republic of Poland. April 1, 2022. S. 51–53.
- [22] Rozvytok tsyfrovoy kultury ta didzhitalizatsiia muzeiv: dosvid uprovadzhennia ta vykorystannia tsyfrovyykh tekhnologii muzeiamy svitu (ohliadova dovidka za materialamy presy, internetu ta neopublikovanykh dokumentamy za 2017–2019 rr.). DZK. 2019. Vypusk 3/4. 16 s.
- [23] Ruska R. V. Teoriia imovirnosti ta matematychna statystyka v psykhologii: navch. posib. Ternopil. 2020. 112 s.
- [24] Sobolieva S. M. Klipove myslennia yak sotsialno-psykhologichnyi fenomen ta yoho rol u navchalno-piznavalnii diialnosti studentiv. Teoriia i praktyka suchasnoi psykhologii. 2019 r., № 3, T. 2. S. 86–90.
- [25] Sokolova H. B. Deiaki aspekty rozvytku tsyfrovoy ekonomiky v Ukraini. Ekonomichnyi visnyk Donbasu. 2018. № 1 (51). S. 92–06.
- [26] Fridman O. Psykhologhiia klipovoho myslennia. Shcho tse take? URL: <http://itstechnology.ru/page/klipovogomyslennia-shho-ce-take>. (data zvernennia: 12.11.2023).
- [27] Deuze M. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture // The Information Society. 2016. 22. P. 63-75.
- [28] Lavender A. Digital Culture // Mapping Intermediality and Performance. Amsterdam University Press, 2010. P. 125-134.
- [29] Manago M. Media and the Development of Identity. 2015. URL: https://www.academia.edu/32926364/Media_and_the_Development_of_Identity?email_work_card=title. (data zvernennia: 10.10.2023).
- [30] Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1 // On the Horizon. 2001. Vol. 9. No. 5. P. 1–6.