

УДК 378.147:80

Олексенко Роман

E-mail: roman.xdsl@ukr.net,

ORCID: 0000-0002-2171-514X

Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного (Мелітополь, Україна)

ЦИФРОВА ОСВІТА ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ ОСОБИСТОСТІ

Швидкість поширення інформаційних потоків призводить до ситуації тотальної цифровізації суспільних процесів і життя окремих осіб. Більшу культурну значущість набувають цифрові засоби для реалізації стратегії розвитку в усіх сферах життя, зокрема і в освіті. Цифрові технології стають органічною, важливою і необхідною частиною життя сучасної людини, вони проникають у різноманітні сфери соціального життя: освіту, політику, культуру, професійну діяльність, спілкування і побут, що мають структурально-матеріальні втілення і опредмечення.

Це дає можливість впевнено говорити про народження нової соціально-культурної реальності – цифрової культури, яка герменевтизує знаки, символи, артефакти цифрового суспільства та репрезентує собою культурно-семантичні аспекти цифровізації як головної тенденції сучасності. Категорія «цифрова культура», яка фіксує проблеми розвитку інформаційно-комунікаційних та комп'ютерних технологій, все частіше стає 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.

«Формування концепції цифровізації як чинник розвитку креативності особистості та її вплив на розвиток людського й соціального капіталу»

Звідси проблема глобальних наслідків цифровізації та їх «окультурення», що актуалізується в ситуації модернізації й освітнього процесу, та формування відповідного фахівця з відповідними компетенціями. Цифрова культура породжує необхідність оновлення принципів і методів роботи у закладах освіти України, орієнтованих на підготовку фахівців цифрової епохи- Z. Зміни в системі комунікацій приводять до зміни системи цінностей, компетентності та культури суб'єктів цифрової епохи та їх втілення в макромоделях соціокультурно-онтологічної комунікації [1].

Об'єктом нашого дослідження є розвиток цифрової культури працівників закладів освіти в її духовному аспекті, як системи матеріальних і духовних цінностей цифрової епохи. Крім того, саму цифрову культуру ми розглядаємо як професійно значущу якість особистості працівників закладів освіти, формування й розвиток якої відбувається у цифрову епоху, розповсюджуючись на диференціально поведінсько-мотиваційні ментальні патерни.

Дискурсвідмітимо, що значний внесок у вивчення означених феноменів здійснили й вітчизняні науковці, такі як: Н. Сосницька, В. Воронкова, О. Базиліук, В. Биков, Д. Галкін, М. Лещенко, П. Матюшко, В. Нікітенко, О. Овчарук, В. Ребрина та ін., які розтлумачують категорії «цифрової грамотності», «цифрової компетентності», «цифрової культури» тощо.

До основних феноменів, що визначають єдину сучасну цифрову культуру, відносяться персональний комп'ютер і все різноманіття цифрових пристроїв, що позиціонуються Інтернетом, штучним інтелектом, системним і прикладним програмним забезпеченням, комп'ютерною графікою та системою віртуальної реальності, цифровими форматами традиційних засобів комунікації (книги, фотографії, аудіо- і відеозапису, цифрове ТБ тощо), комп'ютерними іграми, технологічним мистецтвом [2].

На нашу думку, сучасна цифрова культура має розглядатися в контексті аналізу фундаментальних матриць цифрової культури, до яких відносяться персональний комп'ютер і його модифікації, Інтернет, штучний інтелект, системне і прикладне програмне забезпечення, комп'ютерна графіка та системи віртуальної реальності, цифрові формати традиційних засобів комунікації (книг, фотографії, аудіота відеозаписи, цифрове телебачення), технологічне мистецтво, відеоігри тощо).

Поняття про єдину цифрову культуру, а не набір різноманітних феноменів, базується не тільки на загальних підставах бінарної мови, а й на конвергентній природі феноменів цифрової культури – штучний інтелект, що використовується у відеоіграх та в Інтернеті, комп'ютерна графіка й анімація, що розробляються в технологічному мистецтві, відеоіграх, комп'ютерних додатках та Інтернет.

Дослідження цифрової культури не вичерпується аналізом цифрових технологій, форматів і гаджетів, а торкається найрізноманітніших аспектів життя сучасної людини, що передбачає аналіз змін самих практик і продуктів людської діяльності. Так, дослідження новаційно-модернізованої цифрової

«Формування концепції цифровізації як чинник розвитку креативності особистості та її вплив на розвиток людського й соціального капіталу»

культури передбачає не тільки аналіз її феноменів, що є важливим, а й спостереження того, що відбувається з культурою в епоху розповсюдження цифрових технологій. Цифрову культуру важко відокремити від культури «нецифрової». Справа не лише в стрімкому «оцифруванні» сучасної культури, а й в тому, що цифрова культура органічно пов'язана з культурою попередніх епох, «прецифровою» культурою, що є фундаментальною матрицею цифрового суспільства.

Цифрова культура як унікальна парадигма-ідеал та субстанціонально соціокультурний процес є надзвичайно важливою та ефективною для педагогічних працівників закладів освіти, який забезпечує можливість зануритися у неповторний світ цифрової реальності, що істотно впливає на поведінські патерни та продукує цифрові процеси, що розгортаються у сучасному українському суспільстві.

У процесі оволодіння цифровою культурою як специфічними цифровими медіаторами педагогічні працівники набувають навичок дослідницької роботи із сучасними об'єктами цифрової культури, включаючи навички критичного осмислення явищ цифрової дійсності, що неодмінно призводить до поліпшення навичок мислення студентів, забезпечує їм розмаїття варіантів для індивідуального, творчого самовираження та саморозвитку, готує їх до майбутніх технологічних змін у професійній діяльності і суспільній роботі.

Цифрове суспільство як суспільство, в якому змінюється весь уклад життя, система, культура, людина, в якому більшість людей працюють в інтернет-економіці, сфері ІТ-технологій, інформаційної індустрії, в зв'язку з чим пріоритет належить інтелектуальній праці та формуванню креативної особистості, що свідчить про якісний перехід від постіндустриального до цифрового суспільства на новий рівень свого інтелектуального розвитку.

Цифрова освіта як чинник формування цифрової особистості трансформує цифрові мультипроцеси, що константно впливають на цифрову свідомість і цифрову культуру особистості, на модуси діяльнісно-активного відтворення людського і соціального капіталу. Цифрова освіта і цифрова культура – це матриці цифрового суспільства, у якому людина виступає не як ізольоване від нього відношення, а як така, що сприяє креативній аутореалізації своєї творчої суті та забезпечує прогрес.

Цифрова освіта як чинник формування цифрової особистості представляє собою сучасну парадигму цифровізації, в основі якої формування цифрової свідомості, цифрової культури, цифрової людини, цифрових стратегій освіти та організацій, у яких повинні домінувати культурна цілість, систематизованість, консолідованість, культурна константність у ракурсах-проекціях мультифункцій цілісності соціокультурних цифрових феноменів.

Цифрова культура, цифрова свідомість і цифровий світогляд повинні сприяти оптимізації суспільства цифрового розвитку, що має широку екстраполяцію, під якою слід розуміти модуси ментальності, рефлексії, мультиспособи і прийоми перцепції оцінки предметів-об'єктів цифрової

«Формування концепції цифровізації як чинник розвитку креативності особистості та її вплив на розвиток людського й соціального капіталу»

дійсності в адитивності з філософськими, естетичними, етичними, онтологічними, теологічними, культурологічними ідеями, принципами, категоріями, максимами та чинниками, що формують цифрову цілісність сучасного українського суспільства.

Ми перебуваємо на порозі революції, яка докорінно змінює плин нашого повсякдення, способи роботи та взаємодії.

Нічого подібного до Четвертої промислової революції людство не зазнавало, а новітні цифрові технології міцно поєднують фізичний, цифровий і біологічний світи, які зміни трансформують людство, суспільство, освіту, людину, бізнес–моделі і стратегії, якими необхідно вчитися керувати.

Список використаних джерел

1. Воронкова В.Г. Філософія гуманістичного менеджменту (соціально-антропологічні виміри): монографія. Запоріжжя: РВВ ЗДІА, 2008. 254 с.
2. Олексенко Р.І. Формування концепції креативної особистості як фактор креативно-знанневої економіки в умовах викликів глобалізації. Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. 2017. Випуск 71. С.118-126.
3. Олексенко Р.І. Молодыченко В.В. Аксиодуховная составляющая в становлении и гармонизации социо-культурного бытия человека. Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: збірник наукових праць. 2016. Вип.65. С.27-40.
4. Тегмарк Макс. Життя 3.0 Доба штучного інтелекту/ пер. з англ. Зорина Корабліна. Київ : *Наш формат*, 2019. 432 с.
5. Гнатышина Е. В., Саламатов А.А. Цифровизация и формирование цифровой культуры: социальные и образовательные аспекты. Вестник Челябинского государственного педагогического университета. Педагогические науки, 2017. № 8, с. 19–24.
6. Воронкова Валентина, Пунченко, Наталия. Решение проблем информационного общества в контексте развития цифровой экономики. In: Міжнародна науково-практична конференція «Теоретичні і практичні засади еволюції від інформаційного суспільства до «суспільства знань» і до smart-суспільства: виклики і можливості четвертої промислової революції», 23-24, Запоріжжя). Запоріжжя, 2018.