

ВИКЛИКИ ЦИФРОВОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ШКОЛЯРІВ ПОКОЛІННЯ Z У КОНТЕКСТІ ТРАНСФОРМАЦІЙНИХ ЗМІН В ОСВІТІ

*Алексєєнко Тетяна Федорівна,
головний науковий співробітник відділу інновацій та стратегій розвитку освіти,
доктор педагогічних наук, професор
Інститут педагогіки НАПН України, м. Київ
alekseenko.tf@gmail.com*

Завдяки сучасній соціальній і, зокрема, освітній політиці цифровізація сприймається як сучасна вимога та як сучасний тренд і пріоритетний напрям модернізації освіти в Україні. З урахуванням темпів її запровадження все більш прогнозованим стає утвердження та розвиток «когнітивної ери» (О. Грот, 2023), а також поява нових перспектив та викликів у цифровій соціалізації підростаючої особистості.

У науковій літературі проблема цифрової соціалізації особистості розглядається у контексті, інформаційно-методичного забезпечення цифровізації освіти та психологічних проблем цифровізації освіти (В. Биков, В. Кремень, С. Литвинова, В. Луговий, О. Топузов (2022), аналізу класифікаційних загроз в Інтернеті та можливостей навчання безпеки у віртуальному світі (Б. Биков, М. Жалдак, Н. Чепелева, 2010), інтернет-залежності (Я. Шугайло, 2019), взаємозв'язку ризиків Інтернет-простору і соціального розвитку особистості (А. Гриценко, Т. Бурлай, 2020), цифрової соціалізації як процесу безперервної адаптації людини до ризикованих умов середовища (А. Леонова, 2023) та інших.

Мета нашої статті – узагальнення основних викликів цифрової соціалізації школярів у контексті трансформаційних змін в освіті у взаємозв'язку з характерними особливостями сучасних дітей як представників покоління Z.

У розкритті теми дотримуємося кілька принципових позицій:

- покоління Z визначаємо з опертям на Теорію поколінь [1], положення її інтерпретації у контексті конфлікту цінностей поколінь [Т. Алексєєнко, 2018] та доповненням типологічної характеристики за спостереженнями і опитуваннями фокус-груп;
- відносно трансформаційних змін в освіті вважаємо доцільним не пов'язувати їх з ризиками для цифрової соціалізації особистості, натомість послуговуватись терміном *виклики* як таким, що відкриває перспективу знаходження перспективних рішень проблеми.

Покоління Z – діти, народженні у період з 1995 по 2010 роки – період технологій майбутнього та інтенсивного розвитку Інтернету. Тому на побутовому рівні його ще називають поколінням «народженим з гаджетом в руках». Визначення покоління синонімічне до поняття «цифрова людина». Для покоління Z характерними є: незалежність і свободолюбство, здатність до швидкого акумулювання великої кількості знань та потреба ділитися ними з іншими, потреба у визнанні й отриманні оцінки них самих та їхніх дій, відсутність комплексів, протест проти нерівності, заперечення авторитетів, схильність до швидкої зміни настроїв та інтересів, експресивність, скепсис, певна зануреність та залежність (фабінг), організаційна спрощеність процесу навчання та інших аспектів життєдіяльності, нетерплячість, орієнтованість на швидке досягнення результату.

В освітньому процесі такі діти не сприймають примусу та навчання як обов'язку. Для них важливим є інтерес, тобто, щоб було цікаво. Це підвищує вимоги до компетентності та педагогічної майстерності вчителя, його ерудиції, а також здатності бути не авторитарним, а вибудовувати діалог з учнем як повноправним суб'єктом освітнього процесу, якого необхідно ненав'язливо спрямовувати до певного вибору та діяльності, безпосередньо залучати в неї і в той же час зацікавлювати інноваціями.

За спостереженням, школярі як представники покоління Z мають низьку тривалість уваги і погано сприймають інформацію на слух через довгі повідомлення. У них переважає візуальна пам'ять. Отже, впродовж уроку, побудованому на вербальних методах навчання та такому, що нагадує лекцію, у них погіршується рівень концентрації уваги. Покоління Z краще сприймає відеоінформацію – презентації, відеоролики, сюжети-трейлери, малюнки тощо, ніж слова. Також вони легко засвоюють алгоритм знаходження потрібної інформації на пристроях, а ніж саму інформацію. Разом з тим, вони допитливі, люблять самі шукати відповіді на різні питання та вчитися самостійно, якщо розуміють, для чого ці знання їм можуть знадобитися у житті. Відомі численні приклади того, що сучасні діти рано цікавляться питаннями власного бізнесу і мають успішні проекти, пов'язані з Інтернетом. Їх приваблює можливість бути незалежними, креативними, заробити гроші на власні потреби, впізнаваність і популярність.

Як особистості представники покоління Z формуються в період інтенсивного розвитку індустрії розваг, до якої вони долучені з раннього дитинства через сучасні іграшки, різні ігри та ігрові пристрої. Ось тому, якщо у процесі навчання є можливість поєднання розваги і розвитку, їм це подобається. В іншому випадку вважають уроки нецікавими, а під час уроків заглиблюються в програми та контент своїх гаджетів.

За даними опитування у фокус-групах підвищує мотивацію до навчання таких дітей гейміфікація, тобто використання ігрового підходу до процесу навчання, що робить його інноваційним та емоційно насиченим. В основу ігрового підходу покладаються ігрові технології та ігрові практики з використанням різних відеороликів, мультфільмів, квестів, творчих завдань тощо. За своїм потенціалом, за умови відсутності перенасичення, вони можуть використовуватися для одночасного рішення навчальних і виховних задач (за своєї ідеєю та моральним контентом), розширення уявлення про можливості креативних рішень, сприяти розвитку емоційного сприйняття, створювати позитивний настрій, тим самим виконувати і певну терапевтичну функцію, що є надзвичайно потрібним для зняття емоційної напруги і стресів, особливо під час дистанційного навчання, війни та знадобиться у період післявоєнної відбудови.

Спостерігаються також виклики цифрової соціалізації школярів і у формуванні колективу класу. Переважання віртуального спілкування з ровесниками посередництвом гаджетів, що схвально сприймається і підтримується у сучасному цифровізованому середовищі, призводить до того, що вони втрачають потребу бути членом реальної спільноти та не вміють будувати стосунки з однокласниками. Або ж гуртуються у малі групи за інтересами, пов'язаними з комп'ютерами чи телефонами. І навіть у таких малих групах домінуючою є комунікація з використанням гаджетів. Така відстороненість чи відчуженість від

однокласників з часом слугує їх маргіналізації. Внаслідок чого вчителю та іншим учням класу складно зацікавити цих дітей спільними справами та залучити до них.

Маргінальність окремих учнів чи малих груп школярів, зазвичай, залишає їх поведінку та інтереси поза контролем. Проте поза контролем діти можуть перебувати і з інших причин – особливостей характеру і поведінки, надмірної довіри дорослих, у тому числі вчителів, самоусунення батьків від функцій контролю та певного нагляду за тим, як діти проводять вільний час. Це стосується особливо того, які сайти відвідує дитина, який саме контент її цікавить найбільше, про що і з ким спілкується в блогах і чатах. Адже природня цікавість, довірливість та претендування на дорослість/самостійність вибору у підлітковому віці стає причиною того, що вони можуть стати жертвами секстингу, бути втягнутими в тенета наркоторговців, в екстремістські групи чи суїцидальні ігри. Відомі факти, коли під час нинішньої війни підлітків під приводом участі у різних квестах залучали до фотографування об'єктів критичної інфраструктури, пересилання цих фото та геоданих російським окупантам, які потім ці об'єкти піддавали ракетним атакам та знищенню.

Маргіналізація або ж неконтрольована допитливість і поведінка школярів в інтернеті, її анонімність (під видуманими ніками) створює сприятливі передумови та умови для розвитку комп'ютерної адикції (яка проявляється в нав'язливому захопленні комп'ютерними іграми), кіберадикції (характерними проявами якої є зануреність у віртуальне життя і спілкування, знецінення реальності та реальних контактів, зміна ієрархії цінностей, віртуалізація свідомості, кібер ризикова поведінка). Свої цифрові вміння вони можуть використовувати в цілях хакерства або ж компрометації тих, кого вважають нерівними чи на кого мають образу. Акти кіберхуліганства можуть також здійснювати і задля розваги. Прикладом таких розваг чи помсти є кібербулінг – різновид булінгу (цькування однією особою) та кібермобінг (групове цькування) в інтернет-просторі з метою дошкулити, нашкодити, принизити гідність іншого/іншої шляхом розповсюдження компроментуючої чи недостовірної про них інформації. Такі обставини загострюють потребу посилення уваги до безпеки дітей в інтернеті, у тому числі і під час дистанційної форми навчання.

У визначенні підходів до формування безпечної поведінки школярів в інтернет мережі важливе розуміння безпечної поведінки не тільки як сукупності дій, а й як складного структурного утворення, що характеризується знаннями підлітків про ризики та правила поведінки у соціумі, у докільлі, у сфері дозвілля, їх уміннями адекватно поводитись та оптимально реагувати у ризикованих ситуаціях, контролювати емоції, відповідально ставитися до власної діяльності й поведінки. Важливими також є і будуть питання безпечності освітнього середовища, забезпеченням захищеності шкільної мережі та використання різних освітніх платформ і сервісів. Також необхідне розумінням і того, що з часом, по мірі розвитку ШІ, будуть з'являтися і нові виклики у цифровій соціалізації школярів.

Вже наразі певним викликом цифрової соціалізації школяра є рівень комп'ютерної грамотності сучасного вчителя, його здатність оперувати комп'ютерними програмами мультимедійного призначення, новітніми інформаційно-комунікаційними технологіями, взаємодіяти з потоками медіаінформації у глобальному інформаційному просторі, володіти навичками взаємодії з освітніми платформами і веб-сервісами з метою не тільки успішної

реалізації завдань освітньої діяльності в умовах соціальних змін, а й задоволення постійно зростаючих освітніх запитів дітей покоління Z задля прогресу.

Висновки: необхідно сприймати унікальність покоління Z, а їхні здатності і схильності використовувати як ресурс розвитку та успішності; навчальний процес вибудовувати з урахуванням особливостей сприйняття, уваги і концентрації сучасних учнів, урізноманітнення методів та інструментів навчання; залучати найбільш підготовлених дітей до освітнього процесу як суб'єктів ретрансляції цифрової грамотності; посилювати просвітницьку роботу в школі/ в освітньому просторі щодо маніпулятивних технологій та способів захисту від них; дотримуватись пріоритетності створення безпечних умов для всіх учасників освітнього процесу.

Подальші перспективи: більш розгорнуте і поглиблене розкриття теми з емпіричними даними буде представлено у науковій статті за дотичною темою.

Список використаних джерел:

1. Verfasser, Strauss, William (1992). Generations the history of America's future, 1584 to 2069. Quill. ISBN 0-688-11912-3. OCLC 1072494545

ОСВІТНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Балик Надія Романівна,

*доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
кандидат педагогічних наук, доцент*

*Тернопільський національний педагогічний університет імені В.Гнатюка, м. Тернопіль
nadbal@tntpu.edu.ua*

Штучний інтелект (ШІ) вже давно застосовується в освіті в деяких інструментах, які допомагають розвивати навички, системах тестування та прийняття рішень [2]. Оскільки освітні рішення ШІ продовжують розвиватися, існує розуміння, що ця технологія допоможе заповнити прогалини в навчанні та викладанні, дасть можливість школам і вчителям краще організувати навчальний процес [1, 3]. ШІ може підвищити ефективність, персоналізацію навчання та оптимізувати рутинні завдання, щоб дати викладачам час і можливість для забезпечення розуміння, адаптації та розвитку унікальних людських здібностей.

ШІ в освіті демонструє багато переваг. Метою дослідження є вивчення шляхів трансформації навчання та освіти через використання технології ШІ. Виділимо головні освітні аспекти використання ШІ.

Персоналізоване навчання.

Коригування навчання на основі конкретних потреб кожного учня було пріоритетом для педагогів протягом багатьох років, але штучний інтелект забезпечує рівень диференціації, який неможливий для вчителів, яким доводиться керувати більш як 30 учнями в кожному класі.

Не кожен учень адаптується до знань однаково. Хтось схоплює матеріал швидко, а комусь потрібно більше часу. Ось тут на допомогу може прийти штучний інтелект.

Використання ШІ в освіті дає можливість створити освітнє програмне забезпечення, персоналізоване для кожної людини. Крім того, завдяки підтримці таких технологій, як машинне навчання в освіті, система запам'ятовує те, як учень