

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ СОЦІАЛЬНОЇ ТА ПОЛІТИЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ

**КОНЦЕПЦІЯ
цифрової медіаосвіти
воєнного і поствоєнного
суспільства**

*За науковою редакцією доктора психологічних наук
Любові НАЙДЬОНОВОЇ*

Кропивницький – 2024

Рекомендовано до друку вченою радою
Інституту соціальної та політичної психології НАПН України
(протокол № 14/24 від 26 грудня 2024 р.)

Рецензенти:

Пророк Н. В., доктор психологічних наук, старший науковий співробітник;
Суший О. В., доктор наук з державного управління, доцент

Концепція цифрової медіаосвіти воєнного і поствоєнного суспільства /
за наук. ред. Л. Найдьонової ; Національна академія педагогічних наук
України, Інститут соціальної та політичної психології. – Кропивницький :
Імекс-ЛТД, 2024. – 24 с.

ISBN 978-966-189-740-2

© Інститут соціальної та політичної психології НАПН України, 2024
© Найдьорова Л. А., 2024

I. Загальні питання

Медіаосвіта активно розвивається в Україні протягом останніх 15 років, реагуючи на нові виклики, що постають перед суспільством та освітою. Затверджена 2010 року Концепція впровадження медіаосвіти, яку було переглянуто 2016 року, визначила основні напрями розвитку медіаосвітньої системи і забезпечила гуртування спільноти медіаосвітян. Наступний п'ятирічний період розвитку медіаосвіти в Україні відображено в Концепції цифрової медіаосвіти воєнного і поствоєнного суспільства (далі – Концепція). Цифрова медіаосвіта передбачає поєднання в медіаосвітньому процесі сучасних трендів медіаграмотності та медіакультури особистості з процесами цифровізації освіти і суспільства на основі розвитку новітніх технологій.

Сучасні виклики глобальної цифровізації суспільства та освіти вимагають адекватної відповіді з урахуванням умов, ускладнених тривалою війною. Новий ландшафт розвитку цифрових технологій, пов'язаний з упровадженням штучного інтелекту, змінює всі сфери життя суспільства – від цифровізації адміністративних послуг до змін в екосистемі медіа, від цифровізації воєнної справи – до цифрових засобів освіти в дистанційному форматі, включно із закладами дошкільної освіти. Медіаосвіта має відповідати основним глобальним трендам цифровізації суспільства та освіти, а саме цифрової медіаосвіти.

Гібридна природа повномасштабної російсько-української війни, що виявляється в постійних інформаційно-психологічних втручаннях, дезінформації та антиукраїнській пропаганді, вимагає особливих умінь, зокрема свідомої взаємодії з медійним простором в умовах медіаінформаційних впливів війни. Ця умілість полягає насамперед у розумінні законів функціонування медіасистеми в демократичному суспільстві, зміні та обмеженні інфомедійного поля в умовах війни та відновленні демократичних засад у повоєнний період, знанні медіаефектів впливу і засобів протистояння такому впливу. Пропаганда використовує новітні технології, цифровізується, що вимагає нових поглиблених підходів у боротьбі з посиленою дезінформацією і міфологізацією.

Висвітлення трагічних подій війни, що є неодмінним складником життя воєнного суспільства, стає також і додатковим стресовим навантаженням, спричиняє повторну травматизацію споживачів такого медіаконтенту. Медіа транслують травму війни, зумовлюючи медіатравму для вразливих аудиторій. Разом з тим медіаспоживання може мати травмазцілювальний ефект: уміла, здорова взаємодія з медіа може стати чинником долання травми й підтримання посттравматичного зростання людини і суспільства загалом.

Ці обставини породжують особливий виклик для системи освіти, що має готувати здобувачів знань до ефективної взаємодії зі зміненим війною медіапростором. Концепція окреслює ключові засади для спільної відповіді на ці виклики цифровізації, руйнівної пропаганди, медіатравматизації.

Глобальні та євроінтеграційні перспективи, насамперед у сфері цифрової трансформації життя, вимагають від медіаосвіти адекватної відповіді, адже європейські документи цифрової декади (*Digital Decade Policy Programme 2030 та ін.*) визначають розвиток цифрових умінь і цифрового громадянства як критично важливих складників цифровізації суспільства. Європейський шлях до цифрової економіки і суспільства – це солідарність, процвітання і стійкість, що базується на наснаженні (розширенні прав та можливостей) громадян і бізнесу, забезпеченні безпеки і стійкості цифрової екосистеми та ланцюжків постачання (*DigComp Framework*). Медіаосвітня спільнота як головний адресат Концепції створює підґрунтя для підготовки нового покоління діячів цифровізованого демократичного суспільства сталого розвитку.

Концепція пропонує способи інтеграції наявних в Україні суспільних рухів щодо розвитку інфомедійної та цифрової грамотності для досягнення синергетичного ефекту. Концепція базується на моделі цифрової медіаосвіти, розробленій відділом психології масової комунікації та медіаосвіти Інституту соціальної та політичної психології. Ця модель охоплює три основні середовищні контексти (світоглядний, безпековий та економічний) і три особистісні контексти психологічного розвитку (мотиваційно-вольовий, соціально-емоційний і рефлексивно-мисленнєвий). Інтеграція має відбуватися не шляхом заміщення дискурсу медіаграмотності цифровою грамотністю, а визнанням взаємних внесків у зміст мультиграмотності, необхідної сучасним і майбутнім поколінням у технологічно насиченому світі. Концепція відображає новий, сучасний формат дискурсу для усвідомлення ризиків цифровізації під кутом зору розвитку людського капіталу в умовах війни.

Концепція враховує цифрову конвергенцію медіапростору, в якому традиційні лінійні медіа (преса, радіо, телебачення) і новітні мережеві (соціальні медіа, платформи спільного перегляду тощо) набувають цифрового формату, зокрема використовують штучний інтелект для створення і поширення медіапродукції, а також зазнають змін суб'єкти медійного простору, тоді як темпи вдосконалення регулятивних правових механізмів (зокрема щодо захисту здоров'я дитини) відстають від темпів технологічних змін і наразі перебувають у процесі становлення.

Концепція визначає засади подальшого розвитку медіаосвіти як однієї із стратегій цифровізації освіти і суспільства з урахуванням глобальних цифрових ризиків і проблем країни, що перебуває у стані війни, додання її наслідків.

Концепція спрямована на вдосконалення освітнього процесу в закладах дошкільної, загальної середньої, професійної та вищої освіти насамперед на основі запровадження цифрових медіаосвітніх інновацій у системі професійної підготовки педагогів і в системі підвищення кваліфікації працівників закладів освіти різного рівня. Концепція пропонує розширене розуміння цифрової грамотності і включення до її складу показників цифрового громадянства та здобутків інфомедійної грамотності щодо здорового медіаспоживання в умовах війни. Водночас до інфомедійної грамотності треба включати розширення, зумовлене цифровізацією суспільства: алгоритмічну грамотність, дата-грамотність (орієнтацію у сфері даних), ІІІ-грамотність (у сфері розвитку і використання штучного інтелекту), психологічну готовність до свідомої взаємодії з новими технологіями в умовах невизначеності.

Концепцію розроблено відповідно до чинних в Україні стратегічних документів, законів, державних стандартів та інших нормативно-правових актів, як-от:

СТРАТЕГІЯ інформаційної безпеки, затверджена Указом Президента України від 28 грудня 2021 року № 685/2021. Визначає інформаційну безпеку України як складову частину національної безпеки України, а інформаційну загрозу – як потенційно або реально негативні явища, тенденції і чинники інформаційного впливу на людину, суспільство і державу, що застосовуються в інформаційній сфері з метою унеможливлення чи ускладнення реалізації національних інтересів та збереження національних цінностей України. До глобальних викликів належать інформаційні операції, спрямовані на ключові демократичні інститути, зростання ролі соціальних мереж як суб'єктів впливу в інформаційному просторі, недостатній рівень медіаграмотності (медіакультури) в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій. Підвищення рівня медіакультури і медіаграмотності суспільства визначено як одну із стратегічних цілей. До реалізації Стратегії можуть залучатися наукові і науково-дослідні установи, які забезпечують науково-аналітичне та експертне супроводження процесу формування і реалізації державної інформаційної політики;

СТРАТЕГІЯ Міністерства культури та інформаційної політики України (нині – Міністерство культури та стратегічних комунікацій України) з ***розвитку медіаграмотності на період до 2026 року*** щодо аналізу викликів, затверджена наказом МКІП України від 24.05.2024. Визначає потребу в адаптації підходів до медіаграмотності у зв'язку з появою нових загроз з боку Росії, необхідність урахування психоемоційних станів населення, що знижують ефективність програм з медіаграмотності, а також вимоги інтеграції ІІІ-грамотності в медіаграмотність;

НАЦІОНАЛЬНА СТРАТЕГІЯ із захисту дітей у цифровому середовищі на період до 2025 року, ухвалена 2020 року Міністерством цифрової трансформації України. Має на меті забезпечення прав і свобод дитини, її захист від будь-яких форм насильства, експлуатації і зловживань у цифровому середовищі, передбачає впровадження викладання в закладах освіти основ цифрової безпеки і медіаграмотності та аналіз рівня освіченості дітей і педагогів.

Концепція спрямована на реалізацію положень *Закону України «Про освіту»* щодо інформаційно-цифрової компетентності як однієї із ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності, і *Державних стандартів початкової, базової і профільної середньої освіти* щодо інформаційно-комунікаційної компетентності, що передбачає опанування основ цифрової грамотності (початкова освіта) й інформаційно-комунікаційної компетентності, яка передбачає впевнене, критичне і відповідальне використання цифрових технологій для власного розвитку і спілкування; здатність безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні засоби в навчанні, особистому та суспільному житті на основі дотримання принципів академічної доброчесності (базова і профільна середня освіта).

Концепція сприяє використанню і подальшому вдосконаленню *Рамки цифрових компетентностей для громадян і Концептуально-референтної рамки цифрових компетентностей педагогічних і науково-педагогічних працівників*, запропонованих Міністерством цифрової трансформації України 2021 року, в яких до компонентів цифрової компетентності віднесено інформаційну та медіаграмотність (с1.к2.), формування і розвиток інформаційної та медіаграмотності учнів/студентів (с5.к1.), рефлексію та оцінювання рівня власної цифрової компетентності (с2 к3.).

Концепція поглиблює та уточнює завдання *Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі*, запропонованої НАПН України 2022 року, в умовах війни і подальшої цифровізації.

Концепція забезпечує підґрунтя для розроблення стратегічних і нормативно-правових документів державного рівня, зокрема Концепції цифрової гігієни дитини дошкільного віку, передбаченої Законом України «Про дошкільну освіту».

У Концепції використовуються такі **основні поняття**:

Цифрова медіаосвіта – медіаосвітній процес розвитку медіаграмотності і медіакультури особистості, який враховує новітні феномени і виклики цифрової доби та базується на сучасних досягненнях медіапсихології та

кіберпсихології, що вивчають технологічно опосередковану комунікацію між людьми та між людиною і машиною (штучним інтелектом). Цифрова медіаосвіта – термін, що охоплює медійний та інформаційний (інфомедійний), цифровий (digital), кібер-комунікативний (cyber), технологічний в аспекті взаємодії людина – машина (human-machine interaction) та інші новітні аспекти впливу інформаційно-комунікаційних технологій на життя людини і суспільства, що стають каналами і медіаторами міжособової взаємодії.

Цифрове освітнє середовище – частина реальності повсякденного життя суб'єктів освіти, розширена можливостями інформаційно-комунікаційних технологій; охоплює технології мобільної, мережевої комунікації, інтернет-середовища, комп'ютерні, робототехнічні та інші мережеві підключення, що використовуються для отримання доступу до цифрового контенту та/або цифрової послуги. Освітнє цифрове середовище – описує інформаційно-комунікаційне технологічне насичення традиційного освітнього середовища взаємодії суб'єктів освітнього процесу людина – людина (учитель – учень, учителі – учні, батьки – учителі тощо).

Цифровий добробут (термін також відомий як цифрове благополуччя, або цифрове здоров'я) – це ціннісні настановлення і прагнення до цілеспрямованих і здорових стосунків з технологіями, що реалізуються завдяки виваженим цифровим практикам і загальному техножиттєвому балансу (оптимальному співвідношенню між використанням технологій та іншими формами життєвої активності).

Кіберсоціалізація (термін також відомий як цифрова соціалізація) – процес формування специфічних особистісних якостей, що відображають засвоєння індивідом соціального досвіду під впливом цифрового середовища, зокрема в процесі використання цифрових технологій для взаємодії з іншими в соціальних явищах.

Технострес (термін також відомий як цифровий стрес) – це негативний психологічний стан, пов'язаний з поточним або майбутнім використанням технологій (або зловживанням цими технологіями); охоплює як феномен технозалежності (втрата контролю над здоровим використанням технологій), так і технодеформації (втрата можливості здорового розвитку і виникнення порушень та розладів). Причинами техностресу можуть бути технологічне перевантаження під тиском необхідності швидкого пристосування до інновацій, техновторгнення через технологічні зміни життя і приватності, техноскладність і невизначеність, а також технічна незахищеність (що зростають в умовах війни).

Цифрова нерівність (термін також відомий як цифрова дискримінація) – обмеження доступу до цифрових благ, що виникає внаслідок соціально-

економічної нерівності і розриву в рівні цифрових та інфомедійних компетентностей. Однією із форм цифрової нерівності є техноференс – розбіжність цифрових і медійних практик у родині між батьками і дітьми (між поколіннями), що посилює технострес.

Цифромедійні ризики – поняття, що відображає ризики негативного впливу цифровізованого інфомедійного середовища, у якому перебуває людина, на її здоров'я і розвиток; при цьому «цифрові» у визначенні ризиків стосується інформаційно-комунікаційних технологій, а «медійні» – змісту і каналів його доставки споживачеві/користувачеві. Цифромедійні ризики для дітей визначаються співвідношенням характеристик цифровізованого інфомедійного середовища і сформованості тих психічних новоутворень, які здатні захистити здоров'я і розвиток дитини від потенційного негативного впливу.

Медіаінформаційні розлади війни – поняття, що описує деформації медійного простору, зумовлені війною: вплив ворожої пропаганди з метою дезінформації, фальшування історії та ідентичності, руйнування визначеності, перекручування логіки і руйнування механізму причинно-наслідкових зв'язків, підриг згуртованості і нав'язування фальшивих етичних дилем тощо; а також вплив контрпропаганди війни для підтримання морального духу війська, обмеження кількості відкритих джерел (щоб унеможливити їх використання ворогом), інформування про реальні жахливі події війни, протидія ворожим інформаційно-психологічним операціям і дезінформація ворога через відкриті джерела. Основні наслідки медіаінформаційних розладів війни полягають у нав'язуванні ворожою пропагандою злякисного світогляду й антидемократичних цінностей, виснаженні психологічного ресурсу через терор і медіатравматизацію, руйнуванні людського капіталу з огляду на демографічні втрати, а також через зниження майстерності, ефективності ухвалення рішень та погіршення інших складників конкурентоспроможності.

Медіатравматизація (термін також відомий як цифрова травма, або кібертравматизація) – це процес ураження медіаконтентом і способом подання інформації, тобто отримання під час взаємодії з інформацією в медіа (зокрема через особисті цифрові пристрої) таких переживань, що перешкоджають або шкодять здатності людини бути психічно цілісною і благополучною. Протистояти медіатравматизації можна завдяки регулюванню медіапрактик, а також розвитку медіапсихологічної стійкості та пружності як частини медіакультури особистості, що набувається шляхом цифрової медіаторчості.

Цифрове громадянство, що базується на системі компетентностей для демократичної культури, охоплює чотири основні конститутивні елементи: компетентне і позитивне залучення до цифрових технологій (створення, робота,

обмін, спілкування, дослідження, гра, спілкування та навчання); активну і відповідальну участь (цінності, ставлення, уміння, знання) у спільнотах (місцевих, національних, глобальній) на всіх рівнях (політичному, економічному, соціальному, культурному і міжкультурному); участь у постійному процесі навчання впродовж життя (у формальній і неформальній та неформальній освіті); повсякчасне відстоювання людської гідності.

Цифрова гігієна (термін також відомий як кібергігієна) – це поняття, яке охоплює набір правил (вказівок) і найкращих практик, що допомагають людям підтримувати здорове цифрове життя, запобігати техностресу і медіатравматизації. Цифрова гігієна дитини передбачає керування цифровим середовищем з боку дорослих, які відповідають за добробут і розвиток дитини в умовах цифровізації освіти й суспільства, та охоплює набір орієнтирів, порад і регулятивів для забезпечення регулювання цифрових практик в інтересах дитини.

Інфомедійна грамотність поєднує інформаційний і медійний складники грамотності, початково медійна грамотність – це розширена концептуалізація грамотності. Медіаграмотність полягає в здатності отримувати доступ до медіаповідомлень й аналізувати їх, а також створювати медіаповідомлення, розмірковувати щодо їхнього змісту і вживати відповідних дій, використовуючи силу інформації та комунікації, щоб змінювати світ на краще. Інформаційна грамотність – це процес навчання протягом усього життя щодо визначення, пошуку, оцінювання, застосування та визнання достовірності джерел інформації; медійна грамотність стосується розуміння того, як і чому створюються медіаповідомлення, і для яких цілей, а також розуміння того, як люди по-різному інтерпретують повідомлення, як цінності і різні думки включені в зміст (або виключені з нього), як медіа можуть впливати на переконання та поведінку людини.

Цифрова грамотність охоплює цифрові знання і цифрову умілість, а також, крім функціонального, містить ціннісний компонент взаємодії з технологіями у спосіб, який дає людям змогу формувати і використовувати цифрові платформи та середовища з урахуванням наслідків для окремих людей і суспільства загалом. Уміння цифрової грамотності мають чотири виміри, як-от: технічна й операційна, навігація та опрацювання інформації, спілкування та взаємодія, а також створення та виробництво контенту (останні три перетинаються з інфомедійною грамотністю), що забезпечують активну участь у сучасному громадянському суспільстві та реалізації демократичних цінностей.

Цифрова медіаграмотність інтегрує компоненти традиційної інфомедійної грамотності та цифрової грамотності з акцентом на ціннісному компоненті і

нових її видах, як-от: соцмедіаграмотність (грамотність щодо соціальних мереж), алгоритмічна грамотність, дата-грамотність (розуміння даних і здатність безпечно ними користуватися), III-грамотність (цифрова медіакомпетентність у сфері взаємодії зі штучним інтелектом).

II. Опис проблеми, яка потребує розв'язання

Використання цифрових технологій дітьми збільшилося під час пандемії COVID-19 у зв'язку з поширенням дистанційних форм освіти, а нині – через воєнні небезпеки й загрози життю і здоров'ю, руйнування матеріальної інфраструктури закладів освіти. Збільшення часу екранних практик, особливо використання малих екранів смартфонів, породжує значні ризики для фізичного, психічного та соціального добробуту і розвитку дітей. Запровадження цифрових інновацій в освіті, яке захоплює новими можливостями для навчання і розвитку дитини, має врівноважуватися розумінням цифрових ризиків і відповідними практиками регулювання, розвитком у суб'єктів освітнього процесу цифрової медіаграмотності в складі інформаційно-комунікативних і здоров'язберезувальних компетентностей.

Попри позитивні тенденції розвитку медіаосвіти проблема нестачі критичного мислення, дискредитації цінності наукового мислення в суспільстві, рефлексивна невмілість і декларативність демократичних цінностей залишаються актуальними для системи освіти, яка готує наступне покоління людського капіталу країни в умовах інформаційної агресії та зростання дезінформації.

Основні проблеми у сфері розвитку цифрової медіаосвіти:

1. *Низький рівень усвідомлення цифромедійних ризиків*, пов'язаних із надмірним використанням цифрових технологій та змінами інформаційного простору, зумовленими війною. Відсутність в екосистемі цифровізації суспільства та освіти підсистеми систематичного розвитку цифрової медіаосвіти педагогів і стратегій опанування населенням техностресу, зокрема профілактики цифромедійних ризиків для дітей.

2. *Застарілі стандарти використання дітьми інформаційно-комунікаційних технологій*, які не відповідають реальним практикам дітей у цифровому середовищі. Забюрократизовані процедури своєчасного оновлення стандартів та нормативного забезпечення і підтримання їх виконання.

3. *Слабка узгодженість стратегій і засобів цифрової гігієни* між батьками і педагогами та іншими працівниками закладів освіти. Гострий брак

рекомендацій для педагогів щодо роботи з батьками для забезпечення здоров'язберігального ефекту цифрової медіаосвіти.

4. *Низька поінформованість суспільства і суб'єктів освіти* щодо цифромедійних ризиків і деформувального впливу надмірного використання цифрових пристроїв на здоров'я та розвиток дитини, особливо в ранньому і дошкільному віці, а саме:

4.1. Виникнення проблем з **фізичним здоров'ям**, як-от: порушення постави, зниження гостроти зору, порушення сну через вплив на нервову систему надмірної цифрової стимуляції.

4.2. Порушення **когнітивного розвитку** внаслідок надмірного перебування в контактi з цифровими технологіями:

4.2.1 – порушення розвитку уваги, зокрема труднощі з концентрацією і фокусуванням уваги, зменшення часу утримання уваги на одному об'єкті без відволікання на інші стимули (цифрові стимули мимовільно привчають мозок маленьких дітей до багатозадачності, відомої також як переключення уваги);

4.2.2 – затримка розвитку мовлення (чим більше дитина переглядає аудіовізуального контенту, чим більше батьки або особи, які їх замінюють, залучають цифрові технології як рутинні, повсякденні практики дитини, тим гірші показники мовного розвитку дітей порівняно з впливом живого батьківського спілкування);

4.2.3 – затримка розвитку мислення, особливо найвищих форм рефлексивного мислення, зокрема формування умінь вирішувати задачі (унаслідок гальмування розвитку моторного інтелекту, зменшення часу для предметних ігор з реальним маніпулюванням об'єктами, заміненими екранними практиками).

4.3. Збільшення кількості випадків залежності від гаджетів, що є порушенням розвитку **вольових процесів і регуляторів**, особливо в молодшому шкільному і підлітковому віці:

4.3.1 – зростання імпульсивності, затримка розвитку контролю і самоконтролю, інших рефлексивних функцій саморегуляції (у тих дітей, які більше часу проводять у контактi з цифровим світом);

4.3.2 – порушення формування автономності, критичного мислення та формування уявлень про світ через вплив профілізації та алгоритмів добування і подання контенту дитині на основі її попередньої поведінки в цифровому середовищі, зокрема контенту з елементами дезінформації і пропаганди;

4.3.3 – зниження мотивації і послаблення прагнення докладати зусиль для навчання через легку доступність результатів у разі використання штучного інтелекту, проблеми формування адекватної самооцінки внаслідок порівняння зі штучним інтелектом.

4.4. Ускладнення розвитку **соціальних умінь і світоглядних настановлень** на всіх вікових етапах розвитку:

4.4.1 – діти, що проводять багато часу перед екранами, взаємодіючи з цифровими технологіями, мають менше часу для прямого спілкування з однолітками, що призводить до затримки розвитку соціальних умінь: взаємодіяти в групі і в парі, розподілятися на території, спільно виконувати завдання, розподіляти дії між партнерами, домовлятися про правила взаємодії, формувати розуміння намірів дій партнера тощо;

4.4.2 – зменшення часу прямої взаємодії з батьками або особами, які їх замінюють, унаслідок надмірного використання цифрових технологій утруднює формування здорових владно-підвладних стосунків, форм участі в житті родини, затримує статево-рольовий розвиток дитини; профілювання поведінки дитини в цифровому середовищі може закріплювати неадаптивні форми соціальної поведінки через маніпулювання контентом, який споживає дитина;

4.4.3 – неконтрольоване споживання дитиною цифрового контенту може викривляти здорові зразки та норми міжособової взаємодії, моделювати шкідливі звички і спотворювати самооцінку дитини, що впливає на її соціальну поведінку;

4.4.4 – полегшені форми спілкування, опосередкованого цифровими технологіями, затримують розвиток уміння розуміти потреби співрозмовника і враховувати їх у власній поведінці;

4.4.5 – парасоціальні стосунки (односторонні стосунки уявної дружби), що складаються у дитини з медіаперсонажами, і фіктосоціальні стосунки (з анімованими формами штучного інтелекту), які передбачають ведення бесід з дитиною на основі мовних моделей, приховують у собі невизначені ризики спотворення комунікації й погіршення психоемоційних станів дитини, зокрема в разі зміни технологій;

4.4.6 – ризик дегуманізації як тенденція надання переваги в структурі цінностей насамперед розвитку технологій, нехтування засадничими принципами етики і людяності, що підсилюється до того ж дегуманізацією ворога під час війни;

4.4.7 – ризик гальмування розвитку національної ідентичності і патріотичних настановлень під впливом дезінформації, ворожої пропаганди, травми війни та медіатравматизації воєнним контентом.

4.5. Ризик **порушення психоемоційного стану** дітей усіх вікових категорій:

4.5.1 – тенденція поширення таких явищ, як ранні депресивні стани, підвищена тривожність та/або агресивність, спричинена неперервним надмірним споживанням цифрового контенту;

4.5.2 – фіксування фактів цифрової істерики серед дітей дошкільного віку, пов'язаної з намаганням батьків регулювати дитячі цифрові практики;

4.5.3 – випадки суїцидів, пов'язані з використанням вразливими підлітками штучного інтелекту;

4.5.4 – вплив цифрового медіаконтенту на формування у дитини образу тіла, почуття задоволеності собою, а також пов'язаних із цим розладів харчової поведінки.

4.6. Ризик втягнення дітей (особливо підлітків) у **протиправну і шкідливу діяльність**:

4.6.1 – підштовхування до вчинення кримінальних правопорушень (підпалів, поширення військової інформації, крадіжок, використання зброї тощо);

4.6.2 – залучення до сексуальної експлуатації і зловживань, виготовлення порнографічних матеріалів тощо;

4.6.3 – залучення до розповсюдження і вживання психоактивних речовин та практикування інших способів самоушкодження і саморуйнівної поведінки.

5. *Відсутність ефективних процедур міжсекторальної комунікації* між зацікавленими сторонами: регуляторами, виробниками, провайдерами, педагогічною і батьківською громадськістю – для розв'язання спільної проблеми протидії технологічним медіацифровим ризикам; міжсекторальні суперечності між спільнотами і дискурсами цифровізації освіти й медіаосвіти.

6. *Недостатня підтримка педагогів та інших працівників закладів освіти* щодо науково-методичного забезпечення цифрової медіаосвіти відповідно до розвитку технологій та підвищення компетентності у сфері безпечного й ефективного їх використання в інтересах дитини, компенсації цифромедійних ризиків дистанційних форм освіти:

6.1. Брак спеціальної підготовки з цифрової медіаосвіти в закладах вищої педагогічної освіти для роботи студентів із цифровими технологіями в дошкільному та шкільному навчальному середовищі, а також системи мотивування педагогічних працівників щодо здорового використання цифрових технологій в освітньому середовищі.

6.2. Нестача методичних рекомендацій щодо інтеграції цифрової медіаосвіти в освітній процес без шкоди для здоров'я дітей в інтересах розвитку дитини і з урахуванням освітніх реформ.

6.3. Відсутність зручної національної освітньої платформи з визначеним обов'язковим мінімумом знань для педагогів щодо цифромедійних ризиків для дитини, способів запобігання таким ризикам, форм роботи з батьками щодо цифромедійної просвіти.

7. Відсутність ефективного стимулювання інтенсифікації наукових досліджень, пов'язаних з вивченням цифромедійних ризиків в умовах війни та вимушених дистанційних форм освіти для пошуку шляхів профілактики і подолання цифромедійних ризиків, техностресу, цифрової нерівності в системі освіти. Не налагоджено систему впровадження наукових розробок у широку педагогічну практику.

III. Мета, принципи і строки реалізації Концепції

Метою Концепції є сприяння розвитку підсистеми цифрової медіаосвіти як однієї із стратегій цифровізації суспільства та освіти в умовах війни і повоєнного відновлення; підвищення обізнаності дорослих, дотичних до використання цифрових інформаційно-комунікаційних технологій дітьми, щодо травми війни і цифромедійних ризиків; інтеграція зусиль освіти з охороною здоров'я, медіаіндустрією та іншими секторами цифровізації суспільства.

Місія цифрової медіаосвіти в умовах війни і повоєнного відновлення: забезпечення розвитку медіаопосередкованих засад підтримання солідарності, добробуту та стійкості і конкурентоспроможності українського суспільства в умовах війни і повоєнного відновлення, що базується на наснаженні (розширенні прав і можливостей) громадян і бізнесу, забезпеченні безпеки та пружності цифрової екосистеми в умовах медіаінформаційних розладів війни завдяки розвитку цифрової медіаосвітньої компетентності нинішніх і майбутніх громадян.

Основні принципи цифрової медіаосвіти в умовах війни і повоєнного відновлення:

- ❑ цифровий гуманізм і збереження людиноцентризму (протиція технологічній дегуманізації і дегуманізації війною та забезпечення демократичних прав і свобод);
- ❑ розвиток інтелектуального капіталу (рефлексивного мислення і цифрової інфомедійної умілості) як ключового ресурсу повоєнного відновлення країни;
- ❑ медіапсихологічна стійкість у цифрових трансформаціях (цифрова медіаграмотність для травмацілення, психологічного добробуту і збереження здоров'я);
- ❑ протиція воєнним та іншим розладам інформаційного простору (вимогливе інтерактивне медіаспоживання);
- ❑ підтримання демократії, наснаження громадянської активності, національної свідомості та патріотизму (цифрове громадянство), підтримання євроінтеграційних процесів (цінності, комунікації, дії);
- ❑ ефективна інформаційно-психологічна когнітивна реабілітація, деіндоктринізація рашизму (зокрема на деокупованих територіях) як режиму країни-агресора, спрямованого на підтримання війни і тоталітаризму;
- ❑ цифрова медіаторчість суб'єктів освіти як складник екосистеми цифровізації для долання медіатравми і посттравматичного зростання людини, громади і суспільства;
- ❑ лідерство медіаосвітянської спільноти в упровадженні цифрової медіаосвіти і в міжсекторальній взаємодії для підвищення поінформованості суспільства щодо ризиків ранньої цифровізації для розвитку дитини.

Строк реалізації Концепції – 2025 – 2030 роки

IV. Напрями реалізації Концепції

Форми цифрової медіаосвіти: формальна (розроблення і запровадження курсів цифрової медіаосвіти в педагогічних закладах вищої освіти, в інших закладах, у післядипломній освіті), неформальна (розвиток підсистеми масової цифрової медіаторчості), інформальна (через розвиток громадських ініціатив і спільнот).

Пріоритетні напрями розвитку цифрової медіаосвіти:

- ❑ здоров'язбережувальний пріоритет – забезпечення цифрового добробуту і цифрової гігієни дітей раннього і дошкільного віку, протиція

медіатравматизації і цифромедійним ризикам розвитку дітей усіх вікових категорій;

- ❑ ціннісно-світоглядний пріоритет – розвиток цифрового громадянства, української ідентичності і патріотизму в цифровому середовищі для демократичного розвитку країни;
- ❑ цифрова медіакультура і медіаторчість для набуття досвіду співпраці та взаєморозуміння, впливу громадян на медійну систему.

Основні адресати: суб'єкти реалізації і бенефіціари цифрової медіаосвіти. Основним адресатом Концепції є спільнота медіаосвітян, для якої пропонується новий формат дискурсу, понятійний апарат і пріоритети діяльності, засновані на аналізі міжнародних та вітчизняних досліджень і досвіду найкращих практик. Спільнота медіаосвітян України, що зростає і розбудовується завдяки нарощуванню комунікаційної інфраструктури, інституцій і громадських об'єднань та взаємодії з міжнародними спільнотами, здатна забезпечити зростання цифрової інфомедійної компетентності суб'єктів освітнього процесу та сприяти її зростанню в суспільстві загалом.

Основні напрями реалізації Концепції цифрової медіаосвіти мають синхронізуватися з розвитком інструментів вимірювання ефективності, зокрема із застосуванням загальноєвропейських напрацювань:

- ❑ соціальний напрям – становлення екосистеми цифровізації в суспільстві та освіті на засадах цифрового гуманізму і демократичних свобод (інтеграція дискурсу цифрової медіаосвіти і відповідних концептів у суспільні дискусії щодо цифровізації);
- ❑ комунікаційний – розвиток і функціонування комунікаційних майданчиків у взаємодії зі становленням інституту співрегулювання медіа, Міністерством культури та стратегічних комунікацій, Міністерством цифрової трансформації, Міністерством освіти, Координаційним центром із психічного здоров'я при Кабінеті Міністрів України, а також інших міністерств і відомств з представниками громадських об'єднань та ініціатив медіаосвітнього напрямку цифровізації;
- ❑ інформаційний – інтеграція зусиль для проведення масштабних синхронізованих інформаційних кампаній з підвищення обізнаності щодо ризиків і розвитку цифрової медіаграмотності громадян;
- ❑ освітній – створення в межах спільноти робочих груп і творчих колективів для розроблення освітніх/навчальних програм цифрової медіаосвіти, упровадження та аналізу ефективності розробок на засадах співпраці і відкритої науки.

Мобільність Концепції: оновлення змісту відповідно до динаміки суспільно-політичних контекстів.

V. Завдання та заходи, спрямовані на розв'язання проблеми

Основними завданнями, спрямованими на розв'язання означених у Концепції проблем, є реалізація таких ключових форм і заходів:

1. Ініціювати започаткування інформаційних кампаній, спрямованих на підвищення рівня усвідомлення цифромедійних ризиків, пов'язаних із надмірним використанням цифрових технологій та змінами інформаційного простору, зумовленими війною; сприяти розгортанню таких кампаній. Інформаційні кампанії мають також спрямовуватися на створення в екосистемі цифровізації суспільства та освіти підсистеми систематичного розвитку цифрової медіаосвіти педагогів і стратегій опанування населенням техностресу, зокрема профілактики цифромедійних ризиків для дітей.

Потенційні виконавці/учасники: відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, МКСК, медійна громадськість.

Кінцеві бенефіціари: дорослі громадяни України і діти.

2. Розробити на основі доказових наукових досліджень рекомендації і звертатися до відповідних органів регулювання щодо своєчасного оновлення стандартів використання інформаційно-комунікаційних технологій дітьми відповідно до реальних практик дітей у цифровому середовищі.

Потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, МКСК, Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення, органи співрегулювання, медійна і педагогічна громадськість.

Кінцеві бенефіціари: дорослі громадяни України і діти.

3. Розробити рекомендації для педагогів щодо роботи з батьками для забезпечення здоров'язберігального ефекту цифрової медіаосвіти і медіаторчості, мета яких – підвищення узгодженості батьківських стратегій і засобів цифрової гігієни для дітей різного віку.

Потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, МОЗ України, Мінцифри, МКСК, педагогічна громадськість.

Кінцеві бенефіціари: суб'єкти освітнього процесу – педагоги, батьки і діти.

4. Розробити матеріали для підвищення поінформованості населення щодо цифромедійних ризиків для здоров'я, когнітивного, вольового, емоційного і соціального розвитку дітей, включно з наданням засобів протидії техностресу, кіберсоціалізації, медіатравмі та іншим формам деформувального впливу на здоров'я і розвиток дитини, з урахуванням реалій війни та долання її наслідків.

Потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, МОЗ України, Мінцифри, МКСК, медійна громадськість.

Кінцеві бенефіціари: громадяни України, батьки і діти.

5. Ініціювати створення ефективних процедур міжсекторальної комунікації між зацікавленими сторонами: регуляторами (й органами співрегулювання), виробниками цифрової та медіапродукції, провайдерами, педагогічною і батьківською громадськістю для розв'язання спільної проблеми протидії технологічним медіацифровим ризикам і долання міжсекторальних суперечностей в інтересах дитини.

Потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, МКСК, Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення, органи співрегулювання, медійна і педагогічна громадськість.

Кінцеві бенефіціари: дорослі громадяни України і діти.

6. Активізувати наукові дослідження зі створення наукової, виробничої та навчально-методичної продукції для забезпечення цифрової медіаосвіти відповідно до розвитку технологій та підвищення компетентності у сфері безпечного й ефективного їх використання в інтересах дитини, зокрема розробити методичні рекомендації щодо компенсації цифромедійних ризиків дистанційних форм освіти, посібників для забезпечення підготовки з цифрової медіаосвіти в закладах вищої педагогічної освіти, інтеграції цифрової медіаосвіти в освітній процес різного рівня, заохочення мотивації майбутніх освітян і нинішніх педагогічних працівників щодо здорового використання цифрових технологій в освітньому середовищі.

Потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, заклади вищої і післядипломної освіти, педагогічна громадськість.

Кінцеві бенефіціари: заклади освіти, педагогічна спільнота, студенти й учнівство.

7. Сприяти включенню тематики щодо протидії цифромедійним ризикам під час війни в контент конкурсів з проведення наукових досліджень та експериментальних науково-технічних розробок для стимулювання інтенсифікації наукових досліджень, пов'язаних з вивченням цифромедійних ризиків в умовах війни для національної безпеки та в умовах вимушених дистанційних форм освіти для оцінювання рівня та пошуку шляхів профілактики і подолання цифромедійних ризиків, техностресу та цифрової нерівності в системі освіти.

Потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, заклади вищої і післядипломної освіти, педагогічна громадськість.

Кінцеві бенефіціари: наукові дослідницькі команди та інфраструктура, заклади освіти, суб'єкти освітнього процесу, широка громадськість

VI. Очікувані результати та показники їх досягнення

Ця Концепція спрямована на реалізацію таких завдань:

1. Формування рефлексивної підсистеми саморозвитку в екосистемі цифровізованого інфомедійного простору через підвищення рівня медіаграмотності та медіакультури на засадах цифрового гуманізму і людиноцентризму, для згуртування зусиль усіх зацікавлених сил у зниженні цифромедійних ризиків та захисту здоров'я і розвитку дитини в умовах війни та додання їй наслідків.

Показник 1: Включення понять Концепції, зокрема щодо цифромедійних ризиків, у стратегічні документи з розвитку цифровізації, цифрової гігієни, медіаграмотності, охорони публічного здоров'я (зокрема психічного), інформаційної безпеки та інших нормативних актів і планів діяльності в різних секторах.

Виконавці: НАПН України і Національна академія наук України та її підвідомчі інститути (за згодою), Міністерство освіти і науки України (за згодою), Міністерство культури та стратегічних комунікацій (за згодою), Міністерство цифрової трансформації (за згодою), Міністерство охорони здоров'я (за згодою), Координаційний центр з питань психічного здоров'я при Кабінеті Міністрів України (за згодою), Національна рада України з питань

телебачення і радіомовлення (за згодою), інші міністерства і відомства (за згодою), медійна і медіаосвітня громадськість.

2. Зменшення впливу медіапсихологічних розладів війни і негативного впливу цифрових технологій на здоров'я, психологічний добробут та розвиток дітей, зменшення техностресу серед педагогів та інших працівників закладів освіти (на основі показників щорічного моніторингу цифрової медіаграмотності).

Показник 2. Започаткування щорічного моніторингу цифрової медіаграмотності воєнного і поствоєнного суспільства, внесення в плани співпраці НАПН України з Національною академією наук України та іншими галузевими академіями, започаткування на конкурсних засадах відповідної тематики для забезпечення фінансування досліджень загальнонаціонального рівня за цією тематикою на конкурсних засадах. Розроблення показників оцінювання динаміки цифрової медіаграмотності як засобів доказового вимірювання ефективності засобів протидії актуальним ризикам й ухвалення відповідних управлінських рішень.

Виконавці: НАПН України, НАН України (за згодою), Національний фонд досліджень України (за згодою), МОН України (за згодою), інші міністерства і відомства (за згодою), наукові установи відповідного профілю (за згодою), наукова громадськість.

3. Проведення актуальних наукових досліджень і розроблення нової затребуваної наукової, виробничої та навчально-методичної продукції; вдосконалення Національної освітньої платформи, Платформи психічного здоров'я при Кабінеті Міністрів України та інших цифрових інформаційно-комунікаційних засобів поширення корисної інформації, зокрема в освіті, шляхом надання матеріалів щодо цифрової медіаосвіти широкій громадськості (за згодою регуляторів цифрових платформ).

Показник 3: обсяг поширення розроблених матеріалів на цифрових платформах і користування цими матеріалами; кількість кампаній з просування наукової і науково-популярної продукції, яка базується на доказових дослідженнях.

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), Мінцифри (за згодою), регулятори цифрових платформ (за згодою).

4. Підвищення рівня інформаційно-комунікаційної, цифрової та інфомедійної компетентності педагогів і студентів закладів вищої освіти згідно з концептом мультиграмотності ХХІ століття, здатності інтегрувати цифрову медіаосвіту в освітній процес; оновлення навчальних програм курсів

(збільшення кількості таких оновлень) у закладах вищої освіти та післядипломної освіти для включення інтегрованих модулів з цифрової медіаграмотності; проведення для завідувачів кафедр стратегічних сесій з питань цифрової медіаосвіти.

Виконавці: НАПН України, заклади вищої освіти педагогічного і соціального профілю (за згодою), медіаосвітня громадськість.

5. Підвищення рівня обізнаності дорослих (батьків і педагогів) щодо стратегій забезпечення цифрової гігієни дитини дошкільного віку, контролю за використанням нею цифрових технологій (на основі розроблених показників моніторингу);

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОН України (за згодою), широка громадськість.

6. Зменшення негативних наслідків надмірного використання дітьми цифрових технологій і руйнівного впливу останніх на їхній когнітивний, емоційно-вольовий, соціально-комунікативний розвиток, фізичне та психічне здоров'я (на основі розроблених показників моніторингу використання дітьми цифрових технологій та епідеміологічних показників публічного здоров'я)

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОЗ України (за згодою), Асоціації дитячих психіатрів, Асоціації психіатрів України та ін. (за згодою), широка громадськість.

7. Збільшення кількості, якості і доступності матеріалів для батьків щодо цифрової гігієни в лінійних та онлайн-медіа (за показниками самозвітів батьків у межах щорічного моніторингу батьків дітей різного віку щодо цифрової гігієни, а також за контент-аналізом медіа, соціальних медіа), включення цих показників у моніторинг Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОН України (за згодою), Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення (за згодою), медійна громадськість;

8. Поширення активних розвивальних форм цифрової медіатворчості у складі практик дітей для поліпшення їхнього цифрового добробуту й дотримання балансу технологій у житті та освітньому середовищі, сприяння розвитку цифрового громадянства і демократичної екосистеми медіа (за розробленими показниками моніторингу здобувачів освіти);

Виконавці: представники медіаосвітньої спільноти, науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОН України (за згодою), Міністерство культури та стратегічних комунікацій України (за згодою), Міністерство молоді та спорту (за згодою), інші міністерства і відомства (за згодою), Мала академія наук та інші заклади позашкільної освіти (за згодою), Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення (за згодою), медійна громадськість;

9. Проведення дослідно-експериментальної діяльності різного рівня для апробації освітніх інновацій та ефективності запропонованих розробок і діагностичного інструментарію у сфері цифрової медіаосвіти та протидії цифромедійним ризикам.

Виконавці: установи НАПН України, МОН України (за згодою), представники медіаосвітньої спільноти.

Очікувані результати і детальні показники їх досягнення буде визначено в плані заходів на 2025–2030 роки з реалізації Концепції, який буде створено зацікавленими сторонами за підсумками громадських дискусій.

Обсяг фінансових, матеріально-технічних, людських та інших ресурсів

Фінансове забезпечення заходів, спрямованих на реалізацію Концепції, буде здійснюватися коштом і в межах видатків державного та місцевих бюджетів на відповідний рік, а також завдяки міжнародній технічній допомозі та іншим джерелам, не забороненим чинним законодавством.

Етапи реалізації Концепції

Перший етап, концептуальний (2026 р.), – організація громадського обговорення Концепції з усіма зацікавленими сторонами і потенційними виконавцями, активізація міжсекторальної взаємодії, пошук джерел фінансування, затвердження плану реалізації Концепції на наступний період.

Другий етап, моделювально-розробницький (2027–2028 рр.), – проведення досліджень, обґрунтування і розроблення методик проведення моніторингів, вимірювання початкових значень показників, розроблення засобів упровадження цифрової медіаосвіти, навчальних програм та інтегрованих модулів, іншої навчальної і виробничої продукції, її апробація.

Третій етап, упроваджувальний (2029–2030 рр.), – створення системи мобільного реагування суспільства на технологічні інновації на основі зв'язку наукових досліджень та освітянських практик.

Терміни та етапи реалізації Концепції можуть бути продовжені, переглянуті та/або змінені на підставі широкого громадського обговорення.

**Порядок проведення моніторингу,
оцінювання результатів реалізації Концепції та звітування**

Забезпечення координації дій з реалізації Концепції, здійснення контролю за реалізацією Концепції, проведення моніторингу стану її виконання здійснює Національна академія педагогічних наук України.

Виробничо-практичне видання

**КОНЦЕПЦІЯ
цифрової медіаосвіти
воєнного і поствоєнного суспільства**

За науковою редакцією Любові НАЙДЬОНОВОЇ

Літературне редагування *Т. А. Кузьменко*

Адреса Інституту: 04070, м. Київ, вул. Андріївська, 15

E-mail: info@ispp.org.ua

Сайт: <https://ispp.org.ua>

Підписано до друку 27.12.2024 р. Гарнітура Times New Roman. Авт. арк. 1,2