

УДК 37:004:316.77

## **ЦИФРОВА КУЛЬТУРА ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОГО ПЕДАГОГІЧНОГО СЕРЕДОВИЩА**

**Л. Г. Гаврілова, Н. С. Воронова**

**DIGITAL CULTURE AS A PHENOMENON OF MODERN  
INFORMATIONAL AND COMMUNICATION PEDAGOGICAL  
ENVIRONMENT**

**L. G. Gavrilova, N. S. Voronova**

У статті розглядаються теоретичні аспекти розвитку сучасного інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища, зокрема активне впровадження цифрових технологій, що призводить до оновлення понятійного апарату, введення до наукового обігу категорій «цифрової культури», «цифрової грамотності» та ін. Автори розглядають широке потрактування поняття цифрової культури, яка вивчається в межах культурології, соціології, медіазнавства, мистецтвознавства й педагогіки. Основні смислові акценти зроблені на функціонуванні культурних явищ з допомогою цифрових пристроїв, виникненні нових специфічних інформаційно-віртуальних форм культури (NetArt, комп'ютерна музика, віртуальні інсталяції тощо), а також нових видів культурної комунікації (web-спілкування) та діяльності (ІТ-волонтерство, «Greening IT» та ін.). Осмислення цифрової культури як показника успішної педагогічної діяльності в структурі сучасного інформаційно-комунікаційного середовища переводить це поняття у смислове поле цифрової грамотності та інформаційної культури.

*Ключові слова:* цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова педагогіка, інформаційне суспільство, інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище.

In recent years “digital culture” definition has been used in the science as a term that describes new art forms, and as an indicator of the ICT-competence and digital literacy formation, information and communication skills development, and a part of the modern information society. The article purpose is to analyze modern digital culture understanding as an information society phenomenon, as well as interpretation of several similar concepts in the context of the pedagogical science development and specifics of their implementation into the modern information and communication learning environment. Based on the great amount of scientific researches, the authors consider digital culture as a concept of the different sciences, in particular culturelogy, sociology, media studies, art studies and pedagogy. The main semantic accents are made on the cultural phenomena functioning through digital

devices, the emergence of new specific information and virtual forms of culture (NetArt, computer music, virtual installations etc.), the new types of cultural communication (web-communication) and activities (IT-volunteering, “Greening IT” etc.). Understanding digital culture as an indicator of successful pedagogical activity shifts this concept to the semantic field of digital literacy and information culture. The terms “computer culture”, “cyberculture”, “multimedia culture”, “information culture” are also considered as the similar concepts. According to the authors’ point of view, forming of a person’s digital culture is possible if the information and communication educational environment functioning is provided and gradually transformed into the computer-oriented digital environment.

*Key words:* digital culture, digital literacy, digital pedagogy, information society, information and communication pedagogical environment.

**Постановка проблеми.** В останні роки до наукового обігу увійшло поняття цифрової культури, яке, з одного боку, вказує на нові форми побутування культурних об’єктів, з іншого – стає показником сформованості ІКТ-компетентності, інформаційної грамотності, розвитку інформаційно-комунікаційних умінь і навичок та невід’ємною частиною сучасного інформаційного суспільства. Широке застосування названої дефініції засвідчує стрімкий розвиток комп’ютерних, зокрема цифрових, технологій та відбиває еволюцію науково-педагогічного понятійного апарату.

У педагогічній науці сформованість цифрової культури, разом із показниками цифрової компетентності та цифрової грамотності, стає своєрідним індикатором професійної підготовки сучасного вчителя.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Цифрова культура є предметом дослідження кількох наук: культурології, соціології, медіазнавства, мистецтвознавства та педагогіки.

Культурологія (Д. Галкін, К. Літвінова, В. Паршиков, Д. Прокудін, Н. Соколова, Ю. Стракович, С. Черних, Г. Грибер (G. Creeber), А. Дарлей (A. Darley), Р. Мартін (R. Martin), М. Хенд (M. Hand), Т. О’Рейлі (T. O’Reilly), К. Бассет (C. Bassett) та ін.) засвідчує суттєві зрушення в розвитку сучасного культурного простору, його інтенсивну «цифровізацію», яка надає можливості споживання «культурного контенту» значно більшій кількості користувачів, ніж традиційна «аналогова» культура. Науковці звертають увагу на перекодування культурних артефактів, так звану «мозаїчність» сприйняття об’єктів культури та культурних подій в умовах інформаційно-комунікаційного середовища.

У межах соціологічної науки у зв’язку з розповсюдженням нових (цифрових) медіа та переведенням в цифровий формат накопичених

людством знань і культурної спадщини виокремилась самостійна гілка – «цифрова соціологія» (О. Кислова, В. Солдатова, Дж. Вінн (J. Wynn), Р. Ніл (R. Neal), Д. Лаптон (D. Lupton), А. Казілі (A. Casilli), М. Карриган (M. Carrigan) та ін.), яка, за влучним висловом О. Кислової є адекватним відгуком на становлення «цифрового суспільства» (Кислова, 2013).

Із соціологічними дослідженнями тісно пов'язано медіазнавство (Д. Галкін, Д. Рашкоф (D. Rushkoff) та ін.), яке вивчає так звані «нові медіа» – медіа нової епохи («комп'ютерно опосередковані комунікації» («computer mediated communications», «цифрові медіа» (digital media), а також специфіку культури віртуальних спільнот як певної субкультури.

Мистецтвознавство (А. Буров, А. Деникін, І. Елінер, А. Лінік, О. Орлова, К. Шапінська, Б. Шумилович) наразі вивчає нові форми існування мистецтва, зокрема New Media Art (інтерактивна інсталяція, комп'ютерна графіка, перформанс, NetArt, generative art, VideoArt та ін.) й засвідчує процеси трансформації моделей його (мистецтва) функціонування під впливом цифрових технологій, виникнення нових моделей соціальної мистецької взаємодії.

Відзначимо, що всі гуманітарні науки, які вивчають ті чи інші аспекти розвитку й функціонування цифрової культури, об'єднуються в окрему наукову галузь – «цифрову гуманітаристику» (Digital Humanities) – комплекс цифрових гуманітарних наук, які намагаються інтерпретувати культурний і соціальний вплив основних компонентів інформаційної епохи, використовують нові технології, шукають відповіді на актуальні культурні, соціальні, історичні питання нової цифрової епохи (Можаєва, Можаєва-Ренья и Сербин, 2014). Феномен цифрової гуманітаристики засвідчує сучасну тенденцію міждисциплінарного вивчення технологій, суспільства й культури.

Педагогічні аспекти функціонування цифрових технологій, особливості їх застосування в освітньому процесі, оновлення понятійного апарату сучасної освіти дефініціями цифрової культури, цифрової грамотності, цифрової компетентності та ін. знаходяться в центрі уваги вітчизняних і зарубіжних учених (В. Биков, М. Жалдак, М. Лещенко, Л. Петухова, І. Роберт, О. Співаковський, О. Спірін, М. Шишкіна, А. Яцишин, Д. Белшоу (D. Belshaw), Б. Гірш (B. Hirsch), Г. Крибер та Р. Мартін (G. Creeber & R. Martin), Л. Манович (L. Manovich), Дж. Стоммел (J. Stommel) та ін.). Науковцями (В. Биков, М. Лещенко, П. Матюшко, М. Чошанов) відзначено відгалуження самостійної

педагогічної гілки – цифрової педагогіки (digital pedagogy) як науки про використання електронних елементів у навчальному процесі з метою посилення та зміни освітянського досвіду, що призводить до переформатування навчання і викладання.

**Мета статті.** Спробуємо проаналізувати сучасне розуміння «цифрової культури» як феномену інформаційного суспільства, а також кількох близьких до нього понять в контексті розвитку педагогічної науки й окреслити специфіку їх застосування в умовах сучасного інформаційно-комунікаційного навчального середовища.

**Виклад основного матеріалу.** Наукове тлумачення поняття «цифрової культури» розпочалося від початку XXI століття, коли воно було введено до наукового обігу (Т. О'Рейлі (T. O'Reilly)) у зв'язку з виникненням технологій Web 2.0 – другого покоління мережевих сервісів Інтернету з якісно новим підходом до організації, реалізації та підтримки Web-ресурсів. Тож з технологічного боку цифрова культура є складовою електронної культури, що функціонує завдяки цифровим пристроям на основі принципу цифрового кодування інформації з допомогою бінарного коду, що стає системоутворювальним чинником цієї культури (Гук, 2016).

Актуальність вивчення явищ цифрової культури та осмислення її основних категорій усвідомлюється наразі на державному рівні. Так, в Аналітичній записці відділу гуманітарної політики Національного інституту стратегічних досліджень «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму» (Національний інститут стратегічних досліджень, ) зазначено, що цифрова культура – це базова основа сучасної світової культури. Явище цифрової культури вказує на домінуючу форму соціалізації сучасного суспільства – інформаційно-віртуальну, її різноманітні творчі практики (кінематографічний і літературний кіберпанк, відеоскульптура й цифрові інсталяції, техно- та електронна музика, віртуальний музей та театр, софт-арт, інфографіка, інтерактивна візуалізація тощо) є показниками фундаментальних змін у пізнанні людини та її творчості. Під впливом цифрової культури докорінно змінюється й розуміння власне культури.

Документ наголошує на необхідності «цифрової» модернізації українського суспільства, що передбачає: розширення «цифрової» грамотності громадян; зростання і поширення відкритих освітніх ресурсів із безкоштовними навчально-тестовими програмами; «цифрові» зміни й кореляції навчально-освітнього процесу та «цифрову» модернізація всієї

педагогічної науки та ін. (Національний інститут стратегічних досліджень, 2014).

Про створення сучасного освітнього середовища на основі широкого використання нових ІТ-технологій, нових мультимедійних засобів навчання, розроблення освітньої онлайн платформи з навчальними і методичними матеріалами для учнів, учителів, батьків і керівників навчальних закладів йдеться в проекті «Нова українська школа» (МОН України, 2016, Серпень, 17). До понятійного апарату цього документу, у відповідності до сучасних вимог, включено інформаційно-цифрову компетентність як одну із ключових, що мають стати наскрізними у змісті всіх навчальних предметів реформованої вітчизняної школи. Отже, процеси «цифровізації» освіти, залучення цифрових технологій до всіх освітніх ланок обговорюються на державному рівні.

У зарубіжній науці існує значна кількість досліджень цифрової культури, це явище вивчають К. Бассет (С. Bassett), К. Гере (С. Gere), Г. Грибер (G. Creeber), М. Деузе (M. Deuze), Р. Мартін (R. Martin), Т. О'Рейлі (O'Reilly), М. Хенд (M. Hand), у переважній більшості аналізуючи його як технологічний й культурологічний феномен та вказуючи на дигітальність як маркер культури останніх десятиліть. Почасту цифрова культура ототожнюється з новими медіа, оскільки дослідники засвідчують перехід медіа від аналогових форматів до цифрових. Саме так тлумачить назване культурне явище М. Деузе (M. Deuze), виокремлюючи його типові риси: співучасть (Participation) (спільна діяльність: блоги, Wiki, соціальні мережі тощо); регенерація (Remediation) як оновлення традиційних медіа (мікроблогінг, відсутність обмежень, індивідуалізм соціальної спільноти); бріколаж (Bricolage) як ремікс, Click-, link- та publish-процес створення чогось із вже існуючих засобів і результат такої діяльності (Deuze, 2006).

На складності та багатозначності досліджуваного феномена наполягають і науковці пострадянського простору. Так, Н. Соколова вказує на еволюцію дефініцій, використовуваних для аналізу й усвідомлення цифрових технологій («цифрові» або «нові медіа», «кіберпростір культури», «кіберкультура», «цифрова культура», «пост-кіберкультура») (Соколова, 2012).

К. Літвінова (Litvinova, 2016) у власному Digital Blog тлумачить цифрову культуру як систему правил поведінки людини, яких вона дотримується під час використання інформаційно-комунікаційних

технологій (Litvinova, 2016). До компонентів цифрової культури авторка відносить:

- раціональне споживання інформації;
- критичне мислення, що стосується кількості та якості сприйнятої інформації і вміщує пошук (вибір достовірних та надійних інформаційних джерел), інтерпретацію (надання переваги фактам, ніж думкам), дослідження (глибокий аналіз інформації для формування висновків) та оцінку (погляд на інформаційне повідомлення з різних аспектів);
- цифрову грамотність, тобто вміння користуватись сучасними ІТ та програмним забезпеченням особливо у професійній діяльності;
- ІТ-волонтерство – використання ІКТ не лише для власних потреб, але й для вдосконалення оточуючого світу;
- «зелене» використання інформаційних технологій («Greening IT»), участь у вирішенні екологічних проблем, спричинених інформаційним прогресом (Litvinova, 2016).

Поняття «цифрова культура педагога» у науковій та методичній літературі використовується переважно як синонім цифрової грамотності (Digital Literacy), приміром, В. Ребрина (2014) визначає цей освітній феномен як вміння працювати з сучасною цифровою технікою і володіти сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями та виокремлює такі його складники: комп'ютерна грамотність, інформаційна грамотність (інформаційна культура), мультимедійна грамотність та грамотність комп'ютерної комунікації.

Вважаємо за доцільне вказати на підпорядкованість цифрової грамотності цифровій культурі як її складового компонента та відзначити його педагогічну зорієнтованість.

Поняття «цифрової грамотності» є широко вживаним у зарубіжній педагогіці, воно характеризує систему когнітивних, соціальних і технічних навичок, які гарантують якісне існування людини в інформаційному середовищі (П. Гілстер (P. Gilster), Г. Дженкінс (H. Jenkins), М. Варшавер (M. Warschauer) та Т. Матучняк (T. Matuchniak), А. Мартін (A. Martin), Е. Харгітай (E. Hargittai) та ін.). Серед складників цифрової грамотності:

- комп'ютерна грамотність (computer literacy) як ефективне використання електронних пристроїв та програмного забезпечення;
- інформаційна грамотність (information literacy) – навички самостійного пошуку, аналізу, критичного осмислення інформаційних даних;

– компетентне користування соціальними медіа (social media literacy);

– використання мережевих технологій (network literacy) з розумінням основ мережевої безпеки й стандартів нетикету.

Цифрова грамотність передусім передбачає сформованість певних навичок:

– взаємодії з комп'ютером та будь-якими іншими пристроями (hardware skills), з допомогою яких можна вийти в Мережу або створювати цифрові артефакти;

– взаємодії з програмним забезпеченням (software skills), що забезпечують можливості роботи з контентом.

– роботи з цифровими технологіями (metaskills), зокрема конструювання, розроблення цифрового онлайн чи офлайн середовища (Г. Дженкінс (Jenkins, Purushotma, Weigel et al., 2009)).

Сучасне розуміння цифрової грамотності європейськими й американськими дослідниками обов'язково вміщує екологічне відношення до цифрових технологій як особливого середовища життя людини, що вимагає дотримання норм гігієни й відповідальності користувача.

Вітчизняні дослідники також не обходять увагою феномен цифрової грамотності, розглядаючи його в межах культурології, соціології, процесів інформатизації в освіті та спрямовуючи науковий пошук на форми і методи розвитку навичок користування цифровими технологіями. Наприклад, О. Овчарук (2013) розглядає цифрову грамотність як складову ІК-компетентності; В. Кудлай (2015) та О. Радзівська (2017) це поняття пов'язують передусім з проблемами інтернет-безпеки.

Отже, цифрова грамотність передбачає зануреність особистості (учня) до цифрового середовища, що підкріплюється знаннями й уміннями в галузі споживання, пошуку і оброблення, а також захисту інформації. Загалом, «цифрову грамотність» ми тлумачимо як складову частину більш широкого поняття «цифрової культури», виходячи із загального розуміння грамотності як деякого освітнього мінімуму, а культури як найвищого прояву людської освіченості. Таке підпорядкування понять наближається до позиції І. Костікової, яка, розробляючи концепцію формування культури впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у професійній підготовці студента, виокремлює кілька стадій цього процесу: від інформаційно-комунікаційної поінформованості (знання про існування комп'ютерної техніки); через інформаційно-комунікаційну грамотність

(знання, уміння й навички, що дозволяють використовувати ІКТ для навчання, підготовки, роботи); до інформаційно-комунікаційної культури (культура використання ІКТ в освіті, науці, управлінні) (Костікова, 2010, с. 39).

Поняття цифрової культури у сучасній науці невід'ємно від кількох близьких, почасти синонімічних понять. Серед них:

– «комп'ютерна культура», яка невід'ємна від комп'ютера як обчислювального пристрою (культура виробництва комп'ютерної техніки, культура створення комп'ютерних програм, культура користувачів та ін.);

– «кіберкультура» як культура штучного інтелекту й віртуального світу, яка існує виключно в мережі, породжує взаємодію в формі чатів, блогів, комп'ютерних ігор та сприяє розвитку нових форм мистецтва (NetArt, WebArt, MediaArt); існує з допомогою комп'ютера та інших електронних пристроїв (телефони, відеокамери, телевізори), які мають вихід у мережу й забезпечують дротову й бездротову передачу різного роду даних;

– «мультимедійна культура» як особливий тип культури, пов'язаний з комп'ютерними технологіями, специфіка якого полягає у принциповій багатосередовищності, тобто поєднанні традиційної статичної візуальної інформації (текстів, графіки) з динамічними аудіо та відео даними (музикою, мовленням, анімацією, кіно й відеоматеріалами), що забезпечує максимальний вплив на користувачів; науковці вказують на універсальну якість мультимедійної культури – її інтерактивність, що перетворює пасивного читача чи глядача на активного співавтора мультимедійного творіння (І. Елінер (2010));

– «інформаційна культура», яка, за влучним висловом Н. Морзе, є складовою частиною загальної культури, орієнтованою на інформаційне забезпечення людської діяльності; вона відображає досягнуті рівні організації інформаційних процесів у цілому; а також є показником ефективності роботи з інформацією (її створення, збирання, зберігання, опрацювання, подання й використання), які забезпечують цілісне бачення світу, його моделювання, передбачення результатів діяльності, яку виконує людина (Морзе, 2009); цифрова культура виступає одним із різновидів інформаційної.

Названі види культури є естетичними феноменами сучасного інформаційного суспільства. Цілком погоджуємося із думкою Т. Орлової, яка вважає, що ера цифрових технологій відкрила нові горизонти в

культурі, значно збільшила можливості духовного освоєння світу. Комплекс цих новацій вона називає ерою screen-культури (Орлова, 2003), яка за своєю впливовістю перевершує усі попередні етапи культурного розвитку.

Формування цифрової культури особистості можливо лише за умов забезпечення ефективного функціонування інформаційно-комунікаційного навчального середовища, що доводять у наукових розвідках Л. Петухова, А. Бальоха, І. Онищенко (в контексті професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи (Петухова, Бальоха, 2016)), І. Костікова (в процесі формування культури використання ІКТ майбутніми учителями іноземних мов (Костікова, 2010), О. Співаковський, М. Вінник, Ю. Тарасіч (в ракурсі побудови інформаційно-комунікаційної інфраструктури ВНЗ (Співаковський, Вінник і Тарасіч, 2014)) та ін. вітчизняні й зарубіжні дослідники.

В умовах інтенсивної «цифровізації» суспільства і освіти інформаційно-комунікаційне навчальне середовище поступово трансформується у комп'ютерно зорієнтоване цифрове: величезний масив електронних інформаційних ресурсів у вільному доступі зберігається в мережі Інтернет і стає доступним кожному для навчання, розвитку, культурного збагачення; цифрові освітні ресурси (онлайн та оффлайн) з характерними якостями мультимедійності, інтерактивності, гіпертекстовості, варіативності й адаптивності докорінно змінюють систему дидактичного забезпечення навчального процесу. Ефективність формування цифрової культури в умовах комп'ютерно зорієнтованого цифрового навчального середовища залежить від технічного рівня програмно-апаратних засобів, наявності програмних засобів підтримки педагогічної діяльності викладачів, навчально-пізнавальної та дослідницької діяльності студентів, а також інформаційного забезпечення відповідними цифровими освітніми ресурси, електронними навчально-методичними комплексами, засобами моніторингу навчального процесу тощо.

**Висновки.** Отже, відзначимо досить широке потрактування поняття цифрової культури, яке використовується в межах культурології, соціології, медіазнавства й демонструє своєрідний синтетичний підхід. Основні смислові акценти зроблені на функціонуванні культурних явищ з допомогою цифрових пристроїв, виникненні нових специфічних інформаційно-віртуальних форм культури (NetArt, комп'ютерна музика,

віртуальні інсталяції тощо), а також нових видів культурної комунікації (web-спілкування) та діяльності (ІТ-волонтерство, «Greening IT» та ін.). Осмислення цифрової культури як показника успішної педагогічній діяльності фактично переводить це поняття у смислове поле цифрової грамотності та інформаційної культури.

Цифровізація освіти призводить до виникнення нових освітніх форм, серед яких:

– «цифрове навчання» (digital learning) як система навчання за допомогою інформаційних, електронних технологій (синонім електронного навчання, e-learning), що дозволяє забезпечувати викладання навчальних курсів, отримувати інформацію та спілкуватися викладачам і студентам між собою незалежно від часу та місця знаходження;

– «онлайн педагогіка» (online pedagogy), яка передбачає онлайн-навчання з викладачем (тьютором, фасилітатором);

– «гібридна педагогіка» (hybrid pedagogy) як синонім змішаного навчання (blended learning) – комбінування педагогічних теорій і технологій, що дозволяє поєднувати традиційне навчання в аудиторії з онлайн-навчанням;

– «критична цифрова педагогіка» (critical digital pedagogy), що передбачає відкритість шляхів спілкування і співпраці, вихід за межі традиційних інститутів освіти.

Науковцями засвідчено відгалуження самостійної педагогічної гілки – цифрової педагогіки (digital pedagogy) як науки про використання електронних елементів у навчальному процесі з метою посилення та зміни освітянського досвіду, що призводить до переформатування навчання і викладання. Ідеться навіть про встановлення нової освітньої взаємодії, коли змінюється як алгоритм «набуття» знання, так і власне культура цього набуття й використання знань.

У перспективі подальшого дослідження – структурування феномену цифрової культури в контексті її формування в майбутніх культурологів.

## ЛІТЕРАТУРА

- Гук, А. А. (2016). Медійная культура как техногенный феномен. *Медиа. Информация. Коммуникация (MIC)*, 16. Получено с <http://mic.org.ru/new/542-medijnaya-kultura-kak-tekhnogennyj-fenomen>.
- Елинер, И. Г. (2010). *Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе* (Дисс. ... доктора культурологии). СПб. : С.-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств.
- Кислова, О. (2013). Быть или не быть цифровой социологии? *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*, 1045, 9-15.
- Костікова, І. І. (2010). Формування культури використання інформаційно-комунікаційних технологій студентами. *Вісник Житомирського державного університету. Серія: Педагогічні науки*, 53, 37-41.
- Кудлай, В. О. (2015). Цифрова грамотність особистості в контексті розвитку інформаційного суспільства. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: філософія, культурологія, соціологія*, 10, 97-104.
- Можаева, Г. В., Можаева-Ренья, П. Н., Сербин, В. А. (2014). *Цифровая гуманитаристика: организационные формы и инфраструктура исследований*. Получено с <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-gumanitaristika-organizatsionnye-formy-i-infrastruktura-issledovaniy-1>.
- МОН України. (2016). *Нова українська школа: концептуальні засади реформування загальної школи*. Отримано з <http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%202016/08/17/mon.pdf>.
- Морзе, Н. В. (2009). Інформаційна культура та її складові. *Українська педагогіка: освітній портал*. Отримано з <http://ukped.com/skarbnichka/627-.html>.
- Національний інститут стратегічних досліджень. (2014). Аналітична записка «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму». Отримано з <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>
- Овчарук, О. В. (2013). Інформаційно-комунікаційна компетентність як предмет обговорення: міжнародні підходи. *Комп'ютер в школі та сім'ї*, 7, 3-6.
- Орлова, Т. (2003). Образний синтез в умовах screen-культури. *Філософські обрії : Науково-теоретичний часопис*, 10, 217-228. Отримано з <dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2029/1/orlova.pdf>.
- Петухова, Л., Бальоха, А. (2016). Інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище в контексті професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи. *Science and Education in New Dimension. Pedagogy and Psychology*, IV(39), Vol. 79, 60-64.
- Радзівська, О. Г. (2017). Інформаційна грамотність та цифрова нерівність: забезпечення дитини в сучасному інформаційному просторі. *Інформація і право*, 1(20), 92-103. Отримано з <http://ippi.org.ua/radzi%D1%94vska-og-informatsiina-gramotnist-ta-tsifrova-nerivnist-ubezpechennya-ditini-v-suchasnomu-infor>.

- Ребрина, В. А. (2014). *Цифрова культура педагога : навчальна програма*. Хмельницький : Хмельницький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти. Отримано з <http://dn.hoippo.km.ua/ckp/index.html/>.
- Соколова, Н. (2012). Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? Получено с [http://culturalresearch.ru/files/open\\_issues/03\\_2012/IJCR\\_03\(8\)\\_2012\\_SokolovaN.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03(8)_2012_SokolovaN.pdf).
- Співаковський, О. В. Вінник, М. О., Тарасіч, Ю. Г. (2014). Побудова ІКТ інфраструктури ВНЗ: проблеми та шляхи вирішення. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 1, 99-116. Отримано з [http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/996#Uzz8sfl\\_t1Z](http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/996#Uzz8sfl_t1Z).
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22, 63-75. Retrieved from <http://www.slideshare.net/RemingInSydney/what-is-digital-culture>.
- Jenkins, H., Purushotma R., Weigel M. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. *Foundation Reports on Digital Media and Learning*. Cambridge, MA, London: The MIT Press.
- Litvinova, K. (2016). Про компоненти цифрової культури. *Digitle Blog*. Получено с <https://digitle.wordpress.com/2016/10/04/12499875/>.

## REFERENCES

- Guk, A. A. (2016). Medijnaja kul'tura kak tehnogenyj fenomen. *Media. Informacija. Kommunikacija* [Media culture as technogenic phenomenon. *Media. Information. Communication*], (MIS), 16. Retrieved from <http://mic.org.ru/new/542-medijnaya-kultura-kak-tekhnogennyj-fenomen> [in Russian]
- Eliner, I. G. (2010). *Razvitie mul'timedijnoj kul'tury v informacionnom obshhestve* (Diss... doktora kul'turologii). [Development of Multimedia Culture in the Information Society (Thesis for a Degree of the Doctor of culturology)] SPb. : S.-Peterb. gos. un-t kul'tury i iskusstv. [in Russian]
- Kislova, O. (2013). Byt' ili ne byt' cifrovoj sociologii? *Visnik Harkivs'kogo nacional'nogo universitetu imeni V. N. Karazina* [To be or not to be a digital sociology? *Bulletin of Kharkiv National University named after V. N. Karazin*], 1045, 9-15. [in Russian]
- Kostikova, I. I. (2010). Formuvannia kultury vykorystannia informatsiino-komunikatsiinykh tekhnolohii studentamy. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu. Serii: Pedahohichni nauky* [Formation of the culture of using information and communication technologies by students. *Bulletin of Zhytomyr State University. Series: Pedagogical Sciences*], 53, 37-41. [in Ukrainian]
- Kudlai, V. O. (2015). Tsyfrova hramotnist osobystosti v konteksti rozvytku informatsiinoho suspilstva. *Visnyk Mariupolskoho derzhavnoho universytetu. Serii: filosofii, kulturolohiia, sotsiolohiia* [Digital literacy of the individual in the context of the information society development. *Bulletin of the Mariupol State University. Series: Philosophy, Culturology, Sociology*], 10, 97-104. [in Ukrainian]
- Mozhaeva, G. V., Mozhaeva-Ren'ja, P. N., Serbin, V. A. (2014). *Cifrovaja gumanitaristika: organizacionnye formy i infrastruktura issledovanij* [Digital Humanities: Organizational Forms and Research Infrastructure]. Retrieved from

<https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-gumanitaristika-organizatsionnye-formy-i-infrastruktura-issledovaniy-1> [in Russian]

- MON Ukrainy. (2016). *Nova ukrainska shkola: kontseptualni zasady reformuvannia zahalnoi shkoly* [New Ukrainian School: Conceptual Principles for the General School Reforming]. Retrieved from <http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%202016/08/17/mon.pdf>. [in Ukrainian]
- Morze, N. V. (2009). Informatsiina kultura ta yii skladovi. *Ukrainska pedahohika: osvittii portal* [Information Culture and Its Components. *Ukrainian Pedagogy: Educational Portal*]. Retrieved from <http://ukped.com/skarbnichka/627-.html>. [in Ukrainian]
- Natsionalnyi instytut stratehichnykh doslidzhen. (2014). Analitychna zapyska "Pytannia rozvytku tsyfrovoi kultury ukrainskoho sotsiumu" [Analytical note "Issues of development of digital culture of Ukrainian society"]. Retrieved from <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>. [in Ukrainian]
- Ovcharuk, O. V. (2013). Informatsiino-komunikatsiina kompetentnist yak predmet obhovorennia: mizhnarodni pidkhody. *Kompiuter v shkoli ta simi* [Informational and communicative competence as a subject of discussion: international approaches. *Computer at school and family*], 7, 3-6. [in Ukrainian]
- Orlova, T. (2003). Obraznyi syntez v umovakh screen-kultury. *Filosofski obrii : Naukovo-teoretychnyi chasopys* [Image-based synthesis in terms of screen culture. *Philosophical horizons: Scientific and theoretical journal*], 10, 217-228. Retrieved from [dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2029/1/orlova.pdf](http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2029/1/orlova.pdf). [in Ukrainian]
- Petukhova, L., Balokha, A. (2016). Informatsiino-komunikatsiine pedahohichne seredovyshche v konteksti profesiinoi pidhotovky maibutnikh uchyteliv pochatkovoï shkoly [Informational-communicative pedagogical environment in the context of vocational training of future teachers of elementary school]. *Science and Education in New Dimension. Pedagogy and Psychology, IV(39)*, Vol. 79, 60-64. [in Ukrainian]
- Radziievska, O. H. (2017). Informatsiina hramotnist ta tsyfrova nerivnist: ubezpechennia dytyny v suchasnomu informatsiinomu prostori. *Informatsiia i pravo* [Information Literacy and Digital Inequality: Child Safety in the Modern Information Space. *Information and Law*], 1(20), 92-103. Retrieved from <http://ippi.org.ua/radzi%D1%94vska-og-informatsiina-gramotnist-ta-tsifrova-nerivnist-ubezpechennya-ditini-v-suchasnomu-infor>. [in Ukrainian]
- Rebrina, V. A. (2014). *Cifrova kul'tura pedagoga : navchal'na programa*. [Digital Culture of a Teacher: Curriculum.]. Khmelnytskyi: Khmelnytskyi oblasnyi instytut pisliadyplomnoi pedahohichnoi osvity. Retrieved from <http://dn.hoippo.km.ua/ckp/index.html/>. [in Russian]
- Sokolova, N. (2012). *Cifrovaja kul'tura ili kul'tura v cifrovuju jepohu?* [Digital culture or culture in the digital age?]. Retrieved from [http://culturalresearch.ru/files/open\\_issues/03\\_2012/IJCR\\_03\(8\)\\_2012\\_SokolovaN.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03(8)_2012_SokolovaN.pdf) [in Russian]
- Spivakovskiy, O. V. Vinnyk, M. O., Tarasich, Yu. H. (2014). Pobudova IKT infrastruktury VNZ: problemy ta shliakhy vyrishennia. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia* [Construction of ICT infrastructure of higher educational institutions: problems and solutions. *Information technologies and means of training*], 1, 99-116. Retrieved from [http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/996#.Uzz8sfl\\_t1Z](http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/996#.Uzz8sfl_t1Z).

Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22, 63-75. Retrieved from <http://www.slideshare.net/RemingInSydney/what-is-digital-culture>.

Jenkins, H., Purushotma R., Weigel M. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. *Foundation Reports on Digital Media and Learning*. Cambridge, MA, London: The MIT Press.

Litvinova, K. (2016). Pro komponenty tsyfrovoi kultury [About Components of Digital Culture]. *Digitle Blog*. Retrieved from <https://digitle.wordpress.com/2016/10/04/12499875/>.

**Гаврілова Людмила Гаврилівна**

доктор педагогічних наук, професор,  
завідувач кафедри теорії і практики  
початкової освіти факультету початкової,  
технологічної та професійної освіти ДВНЗ  
«Донбаський державний педагогічний  
університет»

вул. Г. Батюка, 19, м. Слов'янськ,  
Донецька обл., Україна 84116,  
ORCID ID 0000-0003-1814-5323  
e-mail: havriovalg@gmail.com

**Gavrilova Ludmyla**

Doctor of Pedagogical Sciences,  
Associate Professor, Head of Theory and  
Practice of Primary Education Department  
of the Primary, Technological and  
Professional Education of Faculty, Donbas  
State Pedagogical University

H. Batiuk Str., 19, Sloviansk,  
Donetsk region, Ukraine 84116,  
ORCID ID 0000-0003-1814-5323  
e-mail: havriovalg@gmail.com

**Воронова Надія Сергіївна**

кандидат філософських наук, доцент  
кафедри культурології, естетики та історії  
ДВНЗ «Донбаський державний  
педагогічний університет»

вул. Г. Батюка, 19, м. Слов'янськ,  
Донецька обл., Україна 84116,  
ORCID ID 0000-0001-7957-1655  
e-mail: voronova.ns@ukr.net

**Voronova Nadiia**

Candidate of Philosophy, Associate  
Professor, Culturology, Aesthetics and  
History Department, Donbas State  
Pedagogical University

H. Batiuk Str., 19, Sloviansk,  
Donetsk region, Ukraine 84116,  
ORCID ID 0000-0001-7957-1655  
e-mail: voronova.ns@ukr.net