



УДК 316.614.5

Галина Ільїна,  
ORCID ID 0000-0001-8409-0696  
м. Київ

## ВИКЛИКИ ОСВІТНІХ ІННОВАЦІЙ: ДИТИНСТВО В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ

Анотація.

У статті досліджено проблеми освіти в умовах цифрової соціалізації. Проаналізовано головні виклики, які постали перед сучасною освітою, а саме: проблема технологічного розриву між поколіннями учнів і вчителів, індивідуалізація освіти, інформаційний шум, гейміфікація, цифрова нерівність, розрив між візуальною та текстуальною культурами в освіті. Проаналізовано проблему формування стратегій навчання «цифрового покоління», світосприйняття якого формується в епоху розвитку цифрових технологій.

**Ключові слова:** цифрова соціалізація; цифрове покоління; індивідуалізація освіти; візуальна грамотність.

Педагогічні умови соціалізації обдарованих дітей на сьогодні зумовлені діджиталізацією суспільства, де постійно знижується вік, в якому діти взаємодіють із цифровими технологіями. З одного боку, технологічний оптимізм призводить до інтелектуальних прогнозів, що обіцяють доступність і відкритість освіти для більшої кількості людей, глобалізацію освіти та зростання ефективності взаємодії між учасниками освітніх процесів. Разом із тим, технологічні інновації ставлять сучасних освітян перед викликом *соціальних* (криза освітніх контентів, втрата освітніми інституціями довіри та авторитету, невизначеність освітніх стратегій тощо), *психологічних* (цифрова залежність, поширення синдрому дефіциту уваги та гіперактивності, ігроманія тощо), *технічних* (у цифрову добу більшість освітніх закладів залишаються «аналоговими» – технології розвиваються швидше ніж школи), *етичних* (цифрова нерівність). Сучасні освітні стратегії мають зазнавати ревізії з урахуванням потенційних проблем і небезпек, що впливають із цифрових трансформацій суспільства. Тому актуальним є визначення ключових проблем, що стоять перед освітою цифрової доби.

Особливості освіти дітей покоління «цифрових аборигенів» розглядають В. Він і Б. Вреккінг [10], Дж. Керол, К. Мур та Р. Фрезієр [7] і М. Пренскі [8]. Вплив соціального середовища на формування педагогічних умов соціалізації в умовах кризи освіти в контексті індивідуалізації суспільства та проблем цифрової нерівності у нашій статті аналізуються на основі досліджень З. Баумана [1] та М. Кастельса [2]. Проблему розвитку візуальної освітньої культури на противагу текстуальній та перспективи становлення візуальної грамотності описують Т. Фінлі [6], Р. Бреден [5], Дж. Хортін [5], Р. Блід [4]. Проблеми цифрової соціалізації досліджують Б. Жижек [11], Дж. Сміт [9], Б. Хьюїт [9] та З. Скрібш [9].

Мета статті полягає в тому, щоб визначити та систематично викласти основні проблеми освіти дітей в епоху цифрової соціалізації.

У добу технологічного оптимізму на розвиток цифрових технологій покладено багато надій, адже є думка, що завдяки Інтернету освіта стане доступною, а глобалізація освіти призведе до подолання соціальних розривів між різними верствами населення. Водночас розвиток інформаційних технологій поряд із позитивними моментами передбачає такі виклики, зокрема: проблема технологічного розриву між поколіннями учнів і вчителів, індивідуалізація освіти, інформаційний шум, гейміфікація, цифрова нерівність, розрив між візуальною та текстуально культурами освіти. З огляду на це, вважаємо за потрібне розглянути ці питання більш детально.



*Проблема технологічного розриву між поколіннями.* У праці «Homo zappiens. Зростаючи у цифрову еру» В. Він та Б. Вреккінг досліджують проблеми шкільної освіти у контексті діджиталізації покоління, яке отримало назву «Digital natives» («цифрові аборигени» [8]). Це покоління, яке народилося й отримало освіту після цифрової революції, зростало в умовах постійного доступу до комп'ютерів та Інтернету. Рання взаємодія представників цього покоління з цифровими технологіями формує специфічне ставлення дітей цих поколінь до здобуття освіти. Науковці відзначають незацікавленість і неухважність учнів у школі, їх бажання брати під контроль освітні процеси, кидати виклики традиційним отримання освіти. Це покоління з раннього віку використовує джерела мультимодальної інформації. Так, автори праці В. Він та Б. Вреккінг називають таких дітей «Homo zappiens», і відзначають, що вони є «активними провідниками інформації, просунутими в навичках розв'язання проблем, користувачами ігрових стратегій і ефективними комунікаторами. Їхня взаємодія зі школою докорінно змінилася, оскільки вони розглядають її лише як один з координаційних центрів життя. Науковці зазначають, що Homo zappiens вважають школи відокремленими інституціями, більш чи менш іррелевантними до їхнього повсякденного життя. У школах вони демонструють гіперактивну поведінку, невисоку концентрацію уваги, що турбує вчителів і батьків. Але Homo zappiens хочуть контролювати процеси, до яких вони залучені, і не бажають слухати пояснення світу вчителем з його чи її позиції. Фактично, Homo zappiens є цифровими, а школи є аналоговими» [10].

Справді, «цифрові аборигени» часто «просунутіші» у використанні інформації, ніж попередні покоління «цифрових іммігрантів» [8]. Вони вбачають власне майбутнє в цифровому світі, а тому сприймають аналогову освіту як невідповідну звичним для них цифровим формам взаємодії. Покоління виробляє нові освітні стилі, їм подобається незалежне вивчення предметів, самостійний доступ до знань, можливість отримувати освітні послуги у власному темпі. Наукові дослідження свідчать, що в учителях учні бачать інструктора-фасилітатора, який буде допомагати розвивати необхідні для них вміння та навички. Окрім того, їх необхідно навчити, як працювати зі значною кількістю інформації. Вони надають перевагу відкритому спілкуванню [7, с. 116]. Виклик, який стоїть перед освітою в контексті цієї ситуації, полягає в розриві між «цифровим» і «аналоговим» поколіннями, які по-різному оцінюють роль і місце інформаційних технологій у власному житті, по-різному ставляться до форм і контентів освіти, а також загалом по-різному сприймають світ.

*Індивідуалізація освіти.* Школи є освітніми інститутами ХІХ століття. Актуальне на сучасному етапі питання полягає в тому, чи виживуть вони у ХХІ ст., коли ставлення до шкіл постійно змінюється? Так, вже було наведено думку В. Віна та Б. Вреккінга про те, що школи для сучасних дітей є лише певним координаційним осередком, що неповно забезпечує освітні потреби нового покоління. І справа не лише в тому, що школи є «аналоговими» і використовують освітні методи, які часто не відповідають стилю та типу мислення вихованого на комп'ютерах покоління. Мережева комунікація є важливою для дітей. До того ж, окрім шкільної освіти доповнюють вони сьогодні власні знання в позашкільних освітніх установах, набуває розвитку та поширення дистанційна та неформальна освіта тощо. Суспільство поступово індивідуалізується, а тому будь-які класичні освітні інституції, включаючи школи й університети, не задовольняють освітніх потреб учнів повною мірою.

Описуючи індивідуалізацію суспільства, видатний британський соціолог З. Бауман відзначає: «Сьогоднішня криза у сфері освіти – це насамперед криза успадкованих інститутів і філософій, що призначено для реальності іншого роду. Вони вважають більш складним для себе засвоєння змін, що відбуваються, пристосування до них або їх стримування...» [1, с. 161]. Проблема, що постає, полягає в тому, що інститути всіх освітніх рівнів не володіють більше монополією на визначення критеріїв професійних навичок і компетентностей [1]. На думку дослідника, коли учасники освітнього процесу (учні, вчителі) мають рівний доступ до Інтернету, де вони отримують необхідні сучасні наукові знання, відповідним чином адаптовані й пояснені, то освітні установи втрачають власний авторитет, вони більше не формують



«логіку навчання», тобто послідовність, за якої уривки та фрагменти знання можуть і мають бути засвоєні учнями. Вони втрачають «природне право» навчати, яким вони раніше володіли. «Коли ці, раніше виняткові, права виявляються дерегульованими, приватизованими, а їх ціна, що визначається “на біржі популярності”, зробила доступними кожному, претензія академічної спільноти в тому, щоб бути єдиним і природним притулком усіх, хто прихильний до вищого знання, стає все більше порожнім звуком у вухах будь-якої людини, за винятком того, хто її проголошує» [1, с. 164], – стверджує З. Бауман. Отже, індивідуалізація освітніх процесів відриває учнів від освітніх установ, підводячи до поступової деінституціоналізації освіти.

Деінституціоналізація освіти зумовлена також тим, що будь-яка інформація, яка необхідна учню, доступна в сучасних онлайн-пошукових системах, лідером серед яких є *Google*. Інтернет-мережа охоплює безліч сайтів, що пропонують дистанційну освіту, а практичні навички цифрове покоління здобуває, переглядаючи відеосюжети на *YouTube*. Вони самостійно визначають, яке знання є актуальним саме для них. З одного боку, потенційне право контролю за власними освітніми послугами за такої ситуації може належати самому учню. Інтернет надає можливість отримати безкоштовний доступ до освітніх курсів провідних університетів світу, а найбільші бібліотеки й експертні знання стають доступними в декілька кліків. З іншого боку, небезпекою таких освітніх інновацій є фрагментарність отриманих знань, відсутність можливості компетентного оцінювання, та невизначеність щодо формування освітніх стратегій. Індивідуалізуючись, освіта втрачає більш амбітну ціль – *підготовку до життя*, оскільки покладає відповідальність за підготовку на самого учня. Вона стає постійним відкритим процесом, якому властиві: *невизначеність, ескізність, відсутність чітких результатів і фінальної цілі*. Постає питання: яким має бути результат такої освіти? Якщо цілі невизначено, то як виміряти ефективність освіти, що стає більш індивідуалізованою? Ці питання залишаються відкритими.

*Інформаційний шум.* У покоління, які народжені після цифрової революції, цифрова соціалізація існує паралельно з іншими («аналоговими») формами соціалізації. Це діти, які використовують Інтернет щодня, часто не відчують різниці між реальним і цифровим спілкуванням, розв'язують власні проблеми за допомогою залучення цифрових технологій, шукають швидких рішень шляхом спілкування з друзями через Інтернет.

Таким чином, у процесі цифрової соціалізації діти інтегруються в соціальну систему інформаційного суспільства. Як впливає цифрова соціалізація на освітні процеси? Вона формує новий тип учня, який надає перевагу зображенням і символам, але складно сприймає тексти; легко адаптує технології до власної освіти; співпрацює в освітньому процесі з іншими. Перебуваючи постійно в мережі інтерперсональних зв'язків, сучасного учня не задовольняють традиційні дисциплінарні форми освіти, оскільки його навички цифрового обміну інформацією, так само як і процеси соціалізації суттєво відрізняються. Представники цього покоління: 1) постійно перебувають у певних інформаційних потоках, керувати чи впоратися з якими у школі не навчають; 2) школа для них не є місцем для отримання освітніх послуг – це місце для комунікації з друзями, причому значна частка цієї комунікації здійснюється не безпосередньо, а опосередковано (у соціальних мережах); 3) вони уміють розв'язувати завдання в складних нелінійних інформаційних системах, що робить їх «багатозадачними», проте не формує вміння концентрувати увагу на послідовному виконанні лінійних завдань; 4) вони звикли перебувати в складному аудіовізуальному середовищі – слухають музику під час вивчення домашніх завдань, дивляться відео, інформаційний шум супроводжує їх практично постійно та повсюди; 5) вони більш ефективно сприймають і засвоюють візуальну інформацію ніж текстуальну.

Дослідження підтверджують, що постійний доступ до інформації з Інтернету не формує вміння визначати якість цієї інформації [7]. Тому учням потрібна допомога в тому, як правильно опрацьовувати цю інформацію. Поняття «інформація» і «знання» не є тотожними, різниця між першим і другим та оперування ними в освітніх процесах стало парадоксальною проблемою інформаційної епохи.



*Гейміфікація.* Описуючи Homo zappiens, В. Він та Б. Врекінг говорять про те, що це покоління виросло на комп'ютерних іграх, а тому його представники намагаються гейміфікувати практично всі аспекти власного життя. Стратегії ігор, на яких вони виросли, надають можливість створювати нескінченну кількість віртуальних ідентичностей, ділити будь-яке завдання на короткі етапи й очікувати психологічних винагород за їх проходження, орієнтуватися не на успіх, а на залученість тощо. Ці стратегії вони переносять на освітні стратегії: для них знання не є самоцінністю, оскільки не асоціюються з результатами освіти. Акцентують на процесі, а не на результаті. Якщо процес отримання знань нецікавий, увага на цих знаннях не концентрується. Тому освітніми викликами, що впливають з гейміфікації покоління, є несамодостатність знань як освітніх цілей, більша важливість залученості та комунікації в освітніх практиках [10, с. 22–28]. Окрім того, наявні дослідження про те, що відеоігри, до яких діти залучені з більш раннього віку, змінюють структуру мозку дітей і впливають на те, як вони мислять і вчаться, а тому аналогічні стратегії має бути використано в освітніх процесах [7, с. 116].

*Цифрова нерівність.* З точки зору освіти поняття «цифрової нерівності» є соціальним парадоксом. З одного боку, поява Інтернету зробила інформацію загальнодоступною, відкритою, дешевою. Освіта розширилася, ставши не лише інформаційно зорієнтованою, а й неформальною, інформальною, гейміфікованою та глобальною. З іншого боку, говорячи про цифрову нерівність, відомий соціолог М. Кастельс у праці «Галактика Інтернет» зазначає цілковиту невідповідність у світі шкільної системи новим цифровим технологіям з їх надшвидкими темпами розвитку. Відзначаючи ключові проблеми, що впливають із зазначеної ситуації, він вказує, що: *по-перше*, оскільки школи відрізняються територіально й інституційно, у них наявна принципова різниця щодо технологій, якими вони володіють; *по-друге*, доступ до Інтернету вимагає кращих учителів, а кваліфікаційна якість учителів нерівномірно розподілена між школами; *по-третє*, дослідник стверджує: «диференційна педагогіка шкіл протиставляє ті системи, що зосереджені на інтелектуальному й особистому розвитку дитини, системам, які головним чином спрямовані на здатність підтримувати дисципліну, утримання дітей під “ковпаком” та їхню “обробку” до закінчення навчання» [2, с. 260]; *по-четверте*, за відсутності в школах відповідної підготовки вчителів багато відповідальності за надані освітні послуги та надання учням допомоги в новому технологічному світі беруть на себе родини, а отже, наявність освічених батьків, які «мають культурну здатність до скерування власних дітей (часто коли вони самі вчаться використанню Інтернету), стають суттєвою відмінністю» [2, с. 260]. Цифрова нерівність закладена в саму систему сучасної освіти, проявляючись у нерівному доступі до цифрових технологій і в нерівних можливостях освітніх послуг.

*Розрив між візуальною та текстовою культурою.* До цифрової революції освіта була заснована на текстах. Цифрове покоління ефективніше сприймає зображення, а тому культуру тексту поступово витісняє візуальна культура. Сучасний дослідник Т. Фінлі, аналізуючи культуру сучасного учня або студента в освітньому процесі, виокремлює понад 30 базових «візуалізмів», тобто ключових одиниць візуальних практик сьогодення, які використовують в освіті. До таких візуалізмів необхідно зарахувати: *анімацію, рекламу, чати, колажі, комікси, діаграми, діарамми, DVD, графічні романи, графіки, іконічні значки («іконки»), емоджі, журнали, карти, мему, мультимодальні тексти* (електронні тексти, де наявні різні форми подачі інформації – картинки, відео, тексти, «гіфки» тощо), *фото, піктограми, політичні плакати, знаки, слайд-шоу, сторіборди, символи, таймлайни, таблиці, відео, вебсайти* [6]. Отже, «візуалізми» – це частина «мультимедійної екранної мови», що суттєво доповнює текстовий освітній контент візуальними елементами.

Для сучасних освітніх тактик актуальним є питання візуальної грамотності – уміння вірно розуміти смисли візуального. Поняття «візуальна грамотність», за визначенням Р. Брадена та Дж. Хортіна, є «здатністю розуміти та використовувати зображення, включаючи здатність людини думати, вчитися і виражати думки у зображеннях» [5, с. 7]. На думку Е. Баррі, візуальна грамотність (visual literacy) сьогодні вже не охоплює повноти того, про що можна говорити



в межах значущих культурних образів. Сучасній людині потрібна «візуальна розумність» (visual intelligence), що є «якістю розуму, розвинуеною до точки критичного перцептуального усвідомлення у візуальній комунікації. Вона охоплює не лише навички використання візуальної комунікації, а й передбачає цілісне поєднання навичок вербального і візуального аргументування, розуміння того, як елементи, що утворюють смисл, у зображенні можуть змінюватися для спотворення реальності, використання візуального в абстрактному мисленні» [6, с. 112]. Розвиток візуального складника сучасної культури можливо спостерігати на прикладі розвитку її візуального словника: за останні півстоліття послідовно почали досліджувати такі явища, як «візуальна грамотність» («візуальна розумність»), і «візуальне мислення».

Які знання характеризують візуально грамотних учнів? Вони мають практичні знання зі створення або відтворення візуальних ефектів в електронних медіа. Візуально грамотні учні розуміють базові елементи візуального дизайну, техніки та медіа. Також вони обізнані в емоційному, психологічному й емоційному впливах на сприйняття візуальних ефектів. Такі учні розуміють репрезентаційні, пояснювальні, абстрактні та символічні зображення; застосовують знання візуальних ефектів в електронних медіа. Вони є: поінформованими глядачами, критиками і користувачами візуальної інформації; обізнаними дизайнерами, творцями і продюсерами візуальної інформації; ефективними візуальними комунікаторами; експресивними, інноваційними візуальними мислителями, які успішно розв'язують проблеми [6, с. 7].

«Візуальна грамотність» – це не лише вміння розуміти візуальні зображення, а й «екранна мова, як нова освітня валюта». Так, Е. Баррі стверджує: «якщо ти не вправний з екранною мовою, ти неграмотний... Є новий спосіб цифрового поділу, і це поділ між факультетом і студентами. Факультети перебувають у вчорашньому аналоговому світі, і конфронтують зі студентами, які вільно орієнтуються у цифрових технологіях, рухаючись у віртуальному світі з надзвичайною швидкістю» [3, с. 3]. На основі цього Р. Блід формує чотири аргументи на користь «екранної» дефініції візуальної грамотності:

- 1) мультимедійна екранна мова сьогодні стала загальноновживаною;
- 2) мультимедійна екранна мова здатна конструювати складні значення незалежно від тексту;
- 3) мультимедійна екранна мова містить способи мислення, шляхи комунікації та проведення дослідження і методи публікації та освіти, що суттєво відмінні від текстуальних;
- 4) ті, хто є по-справжньому грамотними у XXI ст., є тими, хто вмє читати та писати мультимедійною екранною мовою [4].

Таким чином, сучасна освіта починає орієнтуватися на нові візуальні форми освітніх послуги.

Отже, у сучасну інформаційну епоху стратегії соціалізації нових поколінь побудовано на комунікативній мережовості, тотальній інформатизації, віртуалізації, глобалізації, гейміфікації. Одним із головних викликів сучасної освіти є подолання розриву між традиційно «аналоговою» освітою в школах і новим цифровим поколінням, для якого традиційні освітні інститути не виступають формою підготовки до життя. В їхньому житті домінують нові технології, що задовольняють потреби в спілкуванні та розвагах. Ці технології візуалізовані, а отже, освітній розрив є одночасно розривом між текстом і зображенням, словом і образом. Це покоління, для якого провідною формою соціалізації є цифрова соціалізація, що формує мережеві ідентичності. Ното *zappiens* – це покоління, яке самостійно формує та контролює власні неформальні освітні стратегії, спрямовані на становлення та розвиток «цифрової людини».

Конструюючи освіту для нового покоління, необхідно шукати ті освітні практики, що відповідають вимогам і запитам ери цифрової соціалізації. Необхідно інтегрувати активні й проблемно-орієнтовані освітні послуги, допомагати учням знаходити відповіді в «океані» інформації, отримувати постійній зворотний зв'язок від учнів, розвивати їхню креативність



тощо. Дослідження якості цих освітніх стратегій в освітніх процесах цифрового покоління є перспективним напрямом для подальшого дослідження зазначеної теми.

### Використані літературні джерела

1. Бауман З. Индивидуализированное общество / З. Бауман. – М. : Логос, 2005. – 390 с.
2. Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / М. Кастельс. – Київ : Ваклер, 2007. – 304 с.
3. Barry A. M. Visual Intelligence: Perception, Image and Manipulation in Visual Communication / A. M. Barry. – New York : State University of New York Press, 1997. – 426 p.
4. Bleed R. Visual Literacy in Higher Education [Electronic resource] / R. Bleed. – URL: <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli4001.pdf/>. – Title from the screen.
5. Braden R. A. Identifying the Theoretical Foundation of Visual Literacy / R. A. Braden, J. A. Hortin // Television and Visual Literacy / Eds. R. A. Braden and A. D. Walker. – Bloomington, IL : International Visual Literacy Association, 1982. – P. 169–179.
6. Finley T. Common Core in Action: 10 Visual Literacy Strategies [Electronic resource]. – URL: <https://www.edutopia.org/blog/ccia-10-visual-literacy-strategies-todd-finley>. – Title from the screen.
7. Moor K. Engineering Education for Generation Z / K. Moor, J. Carol, R. Frazier // American Journal of Engineering Education. – 2017. – Vol. 8, No. 2. – P. 111–126.
8. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants / M. Prensky // On the Horizon. – 2001. – Vol. 9. – No. 5. URL: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. – Title from the screen.
9. Smith J. Digital Socialization: Young People's Changing Value Orientations Towards Internet Use Between Adolescence and Early Adulthood / J. Smith, B. Hewitt, Z. Skrbis // Information, Communication and Society. – 2015. (doi: 10.1080/1369118X.2015.1007074).
10. Veen W. Homo Zappiens. Growing up in a Digital Age / W. Veen, B. Vrakking. – London ; New York : Network Continuum Education, 2015. 168 p.
11. Zizek B. Digital Socialization? An Exploratory Sequential Analysis of Anonymous Adolescent Internet-Social Interaction / B. Zizek // Human Development. – 2017. – No. 60. – P. 203–232. (doi: 10.1159/000479082).

### References

1. Bauman, Z. (2005). *Individualizirovannoe obshchestvo [The individualized society]*. Moscow: Logos [in Russian].
2. Kastels, M. (2007). *Internet-galaktyka. Mirkuvannya shhodo Internetu, biznesu i suspilstva [Internet galaxy. Thoughts on the Internet, Business and Society]*. Kyiv: Vakler [in Ukrainian].
3. Barry, A. M. (1997). *Visual Intelligence: Perception, Image and Manipulation in Visual Communication*. New York: State University of New York Press.
4. Bleed, R. *Visual Literacy in Higher Education*. Retrieved from: <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli4001.pdf>.
5. Braden, R. A., & Hortin, J. A. (1982). Identifying the Theoretical Foundation of Visual Literacy. *Television and Visual Literacy*. R. A. Braden & A. D. Walker (Eds.). Bloomington, IL. 169-179.
6. Finley, T. *Common core in action: 10 visual literacy Strategies*. Retrieved from: <https://www.edutopia.org/blog/ccia-10-visual-literacy-strategies-todd-finley/>.
7. Moor, K., Carol, J., & Frazier, R. (2017). Engineering Education for Generation Z. *American Journal of Engineering Education*. 8, 2, 111-126.
8. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. 9. 5. Retrieved from: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
9. Smith, J., Hewitt, B., & Skrbis, Z. (2015). Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood. *Information, Communication and Society*. (DOI: 10.1080/1369118X.2015.1007074).



10. Veen, W., & Vrakking, B. (2015). *Homo Zappiens. Growing up in a Digital Age*. London, New York: Network Continuum Education.

11. Zizek, B. (2017). Digital Socialization? An Exploratory Sequential Analysis of Anonymous Adolescent Internet-Social Interaction. *Human Development*. 60, 203-232. (DOI: 10.1159/000479082).

### **Іліна Н. Challenges of Educational Innovations: Childhood in Conditions of Digital Socialization.**

#### **Summary.**

*The article deals with the problems of education in the conditions of digital socialization. The author analyzes the main challenges of modern education, namely: the problem of the technological gap between the generations of students and teachers, the individualization of education, information noise, digital inequality, the gap between visual and textual cultures in education. The context of the analysis is the problem of the formation of learning strategies of the "digital generation", whose worldview is formed in the era of the development of digital technologies.*

*The pedagogical conditions of the socialization of gifted children today are conditioned by society in which the age of interaction with digital technologies is constantly decreasing. Technological optimism leads to intellectual predictions that promise the accessibility and openness of education for more people, to globalization of education and increasing the effectiveness of interaction between participants in educational processes. However, technological innovations bring to modern educators lots of social (crisis of educational content, loss of educational institutions of trust and authority, uncertainty of educational strategies, etc.), psychological (digital addiction, attention deficit, hyperactivity disorder syndrome, gambling, etc.), technical (in the digital age, most educational institutions remain "analogue" – technologies are developing faster than schools), ethical (digital inequality) challenges.*

*Modern educational strategies should be subject to revisions, taking into account the potential problems and dangers arising from the digital transformation of society. Therefore, it is important to identify the key issues of interaction with digital era.*

**Key words:** digital socialization; digital generation; individualization of education; visual literacy.

### **Ільїна Г. Вызовы образовательных инноваций: детство в условиях цифровой социализации.**

#### **Аннотация.**

*В статье рассматриваются проблемы образования в условиях цифровой социализации. Анализируют основные вызовы, стоящие перед современным образованием, а именно: проблема технологического разрыва между поколениями учеников и учителей, индивидуализация образования, информационный шум, геймификация, цифровое неравенство, разрыв между визуальной и текстуально культурами в образовании. Контекстом анализа служит проблема формирования стратегий обучения «цифрового поколения», мировосприятие которого формируется в эпоху развития цифровых технологий.*

**Ключевые слова:** цифровая социализация; цифровое поколение; индивидуализация образования; визуальная грамотность.

Стаття надійшла до редколегії 3 вересня 2018 року.