

студентів до навчання у ВНЗ / Н. О. Черняк. [Електронний ресурс]. URL: <http://library.uipa.edu.ua/images/data/zbirnik/Cherny k.pdf>

REFERENCES

1. Bordovskaya, N. V., Rean, A. A. (2000). *Pedagogyka. Uchebny`k dlya vuzov*. [Pedagogy. Textbook for universities]. Pyter.
2. Ivanova, N. G. (2016). *Motyvaciya fahivcy do profesijnoyi diyal`nosti: ponyattya, zmist ta funkciyi*. [Motivation of a specialist to professional activity: concept, content and functions].
3. Kuzminsky, A. I. (2005). *Pedagogika vyshhoji shkoly: navchalny posibnyk*. [Higher school pedagogy: textbook manual]. Kyiv.
4. Markova, A. K., Mathis, T. A., Orlov, A. B. (1990). *Formyrovanye motyvacyu uchenyya: knyga dlya uchytelya*. [Formation of learning motivation: book for the teacher]. Moskva.
5. Milenkova, R. V. (2010). *Mexanizmy formuvannya profesijnoyi vidpovidal`nosti v procesi fahovoyi pidgotovky studentiv*. [Mechanisms of formation of professional responsibility in the process of professional training of students]. Sumy.
6. Ternopil'ska, V. I. (2012). *Suchasni*

tendenciyi motyvacyi navchal`no-profesijnoyi diyal`nosti studentiv. [Modern tendencies of motivation of educational and professional activity of students].

7. Chernyak, N. O. (2013). *Formuvannya motyvacyi studentiv do navchannya u VNZ*. [Formation of students' motivation to study at the university].

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ВОЙТОВИЧ Оксана Петрівна – доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри екології, географії та туризму Рівненського державного гуманітарного університету.

Наукові інтереси: теорія та методика навчання.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

VOITOVYCH Oksana Petrivna – Doctor of Pedagogical Sciences, Assistant Professor, Professor Department of Ecology, Geography and Tourism, Rivne State University of Humanities.

Circle of scientific interests: theory and methods of teaching.

Стаття надійшла до редакції 06.11.2020 р.

УДК 37.035

DOI: 10.36550/2415-7988-2020-1-190-23-29

ГАЛЕТА Ярослав Володимирович –

доктор педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки та менеджменту освіти Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка
ORCID:<https://orcid.org/0000-0003-0484-529X>
e-mail: yarosvit@rambler.ru

СЬОМАК Аліна Володимирівна – викладач кафедри мовних та гуманітарних дисциплін, Донецького національного медичного університету
ORCID:<https://orcid.org/0000-0001-7122-1810>
e-mail: alinasemak2017@gmail.com

СОЦІАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ В УМОВАХ ОНОВЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ СУСПІЛЬСТВА

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Інтенсивний розвиток інформаційних технологій сприяє уніфікації життєдіяльності суспільства, створює основу для віртуалізації соціокультурного простору і розвитку інформаційної культури. В умовах інформатизації суспільства спостерігається формування масової людини, що має певний набір цінностей, основою яких є розуміння того, що вона є людиною маси. Тотальна комунікація перетворюється на атрибут сучасного світу, який комунікує, посиляє інформацію, повідомляє про себе. Поступово це стає базою для створення особливого

типу культури, заснованої на глобальному використанні інформаційно-комунікаційних технологій [16, с. 44].

У результаті постійного оновлення й інтенсивного використання людиною засобів масової інформації соціокультурне середовище стає адекватним процесам «ущільнення і стискування світу»: світ і суспільство все яскравіше проявляються під знаком комунікації [18].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Л. В. Скворцов, характеризуючи сучасну епоху, вважає, що вона сприяє зміні символів. Своєрідним символічним втіленням масової людини сьогодні стає

комп'ютер, який забезпечує доступ до будь-якої інформації, допомагає вирішити різні проблеми, пов'язані з її отриманням у світовому масштабі. Учений відзначає, що людина перетворюється на інформаційну машину [10, с. 132]. У. Еко свого часу писав, що усе суспільство розділиться (чи вже розділилося) на дві частини: на тих, хто, користуючись ЗМІ, отримує готові образи і судження про суспільство і світ без критичного осмислення отриманих відомостей, і на тих, хто за допомогою комп'ютера здатний обробляти інформацію [17]. І додає, що в умовах глобального поширення інформації «друкарська людина» може зайняти головну позицію в суспільстві.

В. В. Тарасенко вводить поняття «людина клікаюча» для уявлення про «мешканців» інформаційного світу, які натискають пальцями на кнопки, блукаючи в мережі Інтернет [11].

Таким чином, ми маємо справу з культурою і новим типом людини. Інтернет примушує переосмислити появу нових можливостей для комунікації у вигляді нових швидкостей. Вона змінює цілісність світу, впроваджуючи нові просторово-часові правила [15, с. 82].

Мета статті – дослідити сутність соціалізації особистості в умовах оновлення інформаційної культури суспільства.

Виклад основного матеріалу дослідження. Формування в надрах масової інформаційної культури масової людини продемонструвало перехід суспільства на якісно інший ступінь, пов'язаний з появою нового типу особистості, яка є наділеною специфічними властивостями і характеристиками, стереотипами поведінки і соціальними функціями. Іншими словами, людина стає частиною віртуальної реальності, в якій зливаються в єдине ціле явища і події реального й віртуального простору.

У новій філософській енциклопедії віртуальна реальність визначається як «особливий тип взаємодії між різними об'єктами (що містяться на різних ієрархічних рівнях), а також специфічні відносини між ними – породжуваності й інтерактивності. Об'єкти віртуального рівня породжуються об'єктами нижчого рівня, але не дивлячись на свій статус породжених, вони взаємодіють з реальними об'єктами як онтологічно рівноправні. Сукупність віртуальних об'єктів відносно реальності, яка їх породжує і утворює віртуальну реальність... Про віртуальну реальність є сенс говорити ще й тому, що у ній існують

свої «закони природи», свої характеристики часу і простору, які не зводяться до законів реального світу» [9].

Німецький дослідник Г. Рейнгольд говорить про віртуальну реальність як про «можливо новий світ», тобто нову паралельну дійсність. Віртуальну реальність, на його думку, можна розглядати як магічне вікно, що дозволяє заглянути в інші світи, будь-то світ молекул або світ наших фантазій [20].

Віртуальність виступає феноменом, який можна інтерпретувати не лише як результат занурення людини в інформаційне поле, але і як артефакт культури, створений під впливом інформації і такий, що відбиває формування нового типу комунікаційної взаємодії.

У сучасному соціогуманітарному знанні існують два підходи до визначення поняття «віртуальна реальність». Згідно першої позиції, під віртуалізацією не обов'язково розуміти заміщення реальності її образ (симуляція) за допомогою комп'ютерної техніки.

Про це у своїх роботах пише, зокрема, Д. В. Іванов. Симуляція в реальному житті – це стосунки між людьми, які часто набувають форми образних. При цьому втрачається відмінність між «знаком-образом і референтом реальності». Саме цей вид симуляції, згідно Д. В. Іванову, є первинним по відношенню до комп'ютерної симуляції. У даному випадку віртуалізація відбиває не трансформацію інформаційно-комунікаційного простору, а, передусім, якісні зміни в суспільстві в цілому [6]. Інша точка зору належить Л. В. Скворцову, згідно якої віртуальна реальність включає інформаційну структуру, комп'ютер і відеоряд. Він визначає, що гігантське розширення інформаційно-комп'ютерної сфери забезпечує можливість існування людей у віртуальній реальності: індивіди, постійно контактуючи з комп'ютером, стають деміургами віртуального інформаційного світу і знаходять в ньому сенс свого існування [10, с. 217]. Перспективи віртуальної реальності вчений пов'язує з комп'ютеризацією суспільства, відзначаючи, що визначення особистістю життєвих цінностей безпосередньо залежить від її ставлення до віртуальної реальності.

У сучасних дослідженнях віртуалізації суспільства помітно виділяється концепція Д. В. Іванова. Він вважає, що соціальний зміст віртуалізації – підміна реальності інституціонального ладу суспільства, є первинна по відношенню до змісту

технічного. Загальне уявлення про феномен заміщення реальності дозволяє розробляти власне соціологічний підхід: «не комп'ютеризація життя віртуалізує суспільство, а віртуалізація суспільства комп'ютеризує життя» [6].

Резюмуючи вище викладене, відзначимо, що існують два рівні розуміння віртуальної реальності.

Перший – матеріально-технологічний – ґрунтується на тому, що віртуальна реальність – це зумовлена технічним середовищем «штучна реальність», яка виникає завдяки дії комп'ютера на свідомість.

Другий рівень пов'язаний з віддзеркаленням будь-яких змін у свідомості у зв'язку з використанням інформаційних засобів. На цьому рівні людина знаходить можливість створення свого власного, керованого, такого світу, що є маніпульованим. У цьому середовищі формуються або віртуальна особистість, або такі умови, головною метою яких є компенсація недоліків у соціальній реальності. М. Фасслер відзначає, що віртуальний простір – це джерело незліченної кількості реальностей. До віртуалізації схильні різні співтовариства, які утворюють власні штучні світи (кібер-міста, кібер-суспільства) зі своїми інформаційними структурами, міжіндивідуальними, соціальними, економічними стосунками [19, с. 155].

Проте питання про кореляцію електронної і неелектронної віртуалізації залишається відкритим.

Адекватне представлення місця і ролі віртуальної реальності в процесах соціалізації індивіда припускає облік багатогранності цього феномену. Передусім, віртуальна реальність проявляється у вигляді етичних і естетичних цінностей, що культивується суспільством. Тому «проживання» в них (управління ними у повсякденному житті) є обов'язкова умова визнання індивіда з боку держави. Проте слід пам'ятати, що встановлювані суспільством норми і стандарти завжди мають конкретне культурно-історичне заломлення. Через це вони не лише об'єднують, але і роз'єднують людей, не лише ведуть шляхом прогресу, але і виступають силою, що стримує розвиток соціуму [14].

Феномен віртуальної реальності не чужий абсолютно усім наукам. Але варто визначити, що часто сама віртуальна реальність демонструється в дослідженнях

досить одноманітно. Можна сказати, що наукові засоби не в змозі дати панорамне бачення феномену і не припускають дослідження особливостей віртуальної реальності як простору соціалізації.

За наявності явного дефіциту соціалізаційних інструментів у актуальному світі, людина все частіше вимушена звертатися за допомогою до абсолютно інших засобів соціалізації. Створюючи віртуальні соціальні світи, вона наділяє їх соціалізуючими чинниками, необхідними їй [13].

На думку С. В. Бондаренко, існує два найбільш загальних типи соціалізації: соціалізація в офлайн і соціалізація в кіберпросторі [2]. Процес первинної соціалізації в кіберпросторі поділяється на два етапи: архетипічний та інструментально-когнітивний. На архетипічному етапі соціалізації відбувається формування суб'єктивної реальності кіберпростору за допомогою комунікації в групах членства. В індивіда з'являється інформація, що дозволяє сформуванню уявлення про те, що таке кіберпростір, а також мотивація для продовження кіберсоціалізації, ним засвоюються соціальні норми кіберпростору, а також культурні патерни. Момент першого виходу в Інтернет-простір є моментом переходу від архетипічного етапу кіберсоціалізації до інструментально-когнітивного. На цьому етапі індивід соціалізується у двох вимірах одночасно:

1) у соціальній спільності кіберпростору (навчання електронної письменності, навичкам навігації і тощо);

2) у мережевому соціумі, з яким взаємодіє Інтернет-користувач (засвоєння структури ролей і цінностей того чи іншого Інтернет-співтовариства) [3].

Досліджуючи вплив віртуального середовища на соціалізацію Т. А. Жданова, Н. С. Черноярва підкреслюють суперечливий характер інтернет-соціалізації, який конкретизується ними у наступних положеннях:

1) опозиція «свобода-контроль». Географічні відстані не грають ролі в процесі спілкування. В інтернеті люди часто створюють собі так званих «віртуальних особистостей», описуючи себе певним чином. Індивіди, що конструюють власні актуальні особистості, характеризуються низькою соціальною ригідністю, а індивіди, що ніколи не конструюють віртуальних особистостей, – високою соціальною ригідністю. У результаті індивіди з низькою соціальною ригідністю – мають широку

соціальну ідентичність. У індивідів, що мають високу соціальну ригідність, в цілому в ідентичності переважає соціальна ідентичність. Не пред'являючи до людини особливих вимог, Інтернет нікому не належить, ніким не контролюється і при цьому містить в собі серйозні погрози руйнування особистості, культури, не кажучи вже про можливість маніпулювання свідомістю з його допомогою, що може привести до створення «духовних» симулякрів, до віртуалізації свідомості, до «розмазання» меж власного «Я». Обмеження / розширення «приватної сфери» інтернет-простору, його фрагментація здійснюється самостійно і поступово через скорочення / розширення кола спілкування й інформації на основі локус-контролю.

2) опозиція «безмежність-обмеженість». Соціалізація молоді за допомогою Інтернету відбувається із вже частково соціалізованим індивідом. Цей процес має принципову відмінність від первинної соціалізації, яка полягає в тому, що для індивіда найближче його оточення – мережеве співтовариство, а також реальне суспільство, та й сам індивід в його ж уявленнях опиняються «іншими» з урахуванням освоєної ним раніше об'єктивної реальності. Початковий етап вторинної соціалізації реалізується у формах, прийнятих в мережевому співтоваристві. З одного боку, індивідові надається потенційно необмежене коло спілкування й інформаційного обміну, а з іншого боку, це коло замикається на досить вузькому, але при цьому, слід відзначити, і найбільш близькому для цієї людини секторі. У мережі Інтернет особистість має повну можливість увесь час відтворювати себе. У чаті індивід може спілкуватися тільки з тими, хто йому підходить, звертається до сайтів, які йому подобаються, де ним усе контролюється і де ним обирається лише потрібна йому інформація. Багаторівнева організація мережі Інтернет обумовлює той факт, що авторів доводиться соціалізуватись одночасно у двох вимірах. Після підключення до мережі Інтернет користувач соціалізується одночасно в наступних вимірах. Перший вимір – це соціальна спільність мережевого просторово-часового континууму. Другий вимір є мережевим співтовариством, з яким користувач взаємодіє у процесі комунікації. У процесі цього, по суті, нового етапу соціалізації особистість стикається з альтернативними шаблонами і зразками мислення. При цьому користувач засвоює величезну кількість нових якостей: від засвоєння конкретних рольових орієнтацій, навчання навігації в мережевому просторі до

пізнання нормативних моделей соціальних взаємодій та відчуття тиску механізмів соціального контролю. У результаті – інтернет-соціалізація не лише формує особистість з новим способом оцінки ситуації та з новим нелінійним світоглядом, але і пред'являє до особистості, жорсткі вимоги [5].

Важливим фактором є те, що соціальна система, котра складається в умовах віртуальності, має свої особливості мови, норми комунікації і соціальну ієрархію учасників. Наявність цих особливостей дозволяє говорити про віртуальність як про особливе середовище соціалізації індивіда. Штучне інформаційно-символічне середовище впливає на процес формування особистісної ціннісно-сміслової системи, яка є регулятором поведінки індивіда. Соціалізація, що відбувається у процесі багатоаспектної взаємодії, сприяє розвитку особистості відповідно до сучасних вимог техногенного світу.

На специфіку соціалізації індивіда у віртуальній реальності звертає увагу Ф. П. Власенко. На його думку, вона полягає в тому, що соціалізація здійснюється в контексті взаємодії двох процесів: засвоєння особистістю норм і зразків поведінки, які вона сприймає у первинній соціальній реальності й інтеріоризації норм, цінностей, установок віртуального простору. При цьому, перед індивідом, котрий повертається у первинну соціальну реальність, може постати проблема пошуку власної ідентичності. А тому одним із першочергових завдань соціалізації індивіда в сучасному інформаційному суспільстві є оптимізація ідентифікаційних процесів [4].

С. В. Летов як основні характеристики мережевої ідентичності називає ускладненість, відкритість, пошук альтернатив подальшого розвитку [8]. Л. О. Фадєєва визначає мережеву ідентичність як «ототожнення людиною (користувачем) себе з тією або іншою групою, створеною в мережі; віртуальна самопрезентація. Мережева ідентичність є віддзеркаленням множинності ідентичностей і посилює її у віртуальній комунікації. Водночас її можна розглядати і як різновид просторової ідентичності, маючи на увазі віртуальний простір інформаційно-комунікаційних потоків як середовище й одночасно як орієнтир самоідентифікації» [12]. Указані вище автори у своїх розвідках не розділяють поняття «віртуальна» і «мережева» ідентичність, ці терміни використовуються як взаємозамінні.

На відміну від попередніх авторів,

О. М. Астафьева розуміє мережеву ідентичність як складову частину «соціокультурної ідентичності особистості, яка відноситься до усвідомлення своєї приналежності до певної (що не завжди фіксується в реальному соціумі) спільності, що здійснює діяльність (в основному, споживання та передача знань і інформації) в інформаційно-комунікативних середовищах, передусім – в комп'ютерному віртуальному просторі» [1, с. 121]. Дослідник вважає, що мережева ідентичність визначається мірою отожднення себе з «людьми мережі», які мають високий рівень володіння комп'ютерною технікою і технологіями. Така ідентичність властива, на думку О. М. Астафьевої, передусім, хакерам або тим, хто професійно пов'язаний з комп'ютерними технологіями [1].

Дослідник І. В. Костеріна відзначає, що «міфи про конструювання і вигадання собі псевдо-особистостей в блогосфері, здається, розвінчані остаточно: люди не хочуть користуватися тією перевагою, яку оспівували раніше мешканці Мережі, – анонімністю і можливістю приміряти на себе іншу соціальну маску... Гра з ідентичністю в блогах часто призводить до розкриття і публічного осуду обманщика» [7].

Таким чином, поняття «віртуальна ідентичність» і «мережева ідентичність» увійшли до наукового обігу близько двадцяти років тому, проте чіткі дефініції їх досі не вироблені. Як правило, ці терміни використовуються в декількох сенсах:

– як характеристика приналежності до співтовариства, основна діяльність особистостей, які входять до неї, пов'язана з комп'ютерними технологіями;

– як синонім багатofакторної, динамічної, мінливої ідентичності;

– як результат самопрезентації особистості в соціальних мережах, її віртуальний образ, «двійник» або «проект»;

– як самостійний суб'єкт, альтернативна ідентичність, що діє у віртуальному світі й має відмінні від реальної ідентичності характеристики.

Висновки та перспективи подальших розвідок напряму. Отже, віртуалізація соціуму і становлення мережевої культури, з одного боку, ускладнюють, а з іншої – збагачують процес формування персональної ідентичності. Віртуальна реальність створює нові можливості для конструювання ідентичності, розширюючи кількість «інших», з якими взаємодіє людина. Мережева або віртуальна ідентичність не можуть

розглядатися як самостійні сутності, як суб'єкти поведінки й діяльності, як альтернативи «реальної» персональної ідентичності. Це лише один з аспектів ідентичності, результат самопрезентації особистості у віртуальному просторі.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Астафьева О. Н. *Виртуальные сообщества : «сетевая» идентичность и развитие личности в сетевых пространствах* / О. Н. Астафьева // *Вісник Харківського національного університету : Теорія культури та філософія науки*. 2007. № 776. С. 120–133.

2. Бондаренко С. В. *Модель социализации пользователей в киберпространстве* / С. В. Бондаренко // *Технологии информационного общества – Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской объединен. конфер.* СПб. : СПбГУ, 2003. С. 5–7.

3. Бондаренко С. В. *Социальная система киберпространства как новая социальная общность* / С. В. Бондаренко // *Научная мысль Кавказа. Приложение*. 2002. № 12 (38). С. 32–39.

4. Власенко Ф. П. *Виртуальная реальность как простір соціалізації індивіда* / Ф. П. Власенко // *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. 2014. Вип. 56. С. 208–217.

5. Жданова Т. А. *Влияние виртуальной среды на социализацию современной молодежи* / Т. А. Жданова, Н. С. Черноярва // *Ученые заметки ТОГУ*. 2015. Т. 6. № 2. С. 121–127.

6. Иванов Д. В. *Виртуализация общества* / Д. В. Иванов. СПб. : ПВ, 2000. 95 с.

7. Костерина И. В. *Публичность частных дневников : Об идентичности в блогах Рунета* / И. В. Костерина // *Неприкосновенный запас : Дебаты о политике и культуре*. 2008. № 3. С. 183–191.

8. Летов Е. В. *Сетевая идентичность в контексте культурных процессов информационного общества : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 24.00.01* / Е. В. Летов. Москва, 2013. 18 с.

9. Носов Н. А. *Виртуальная реальность* / Н. А. Носов // *Новая философская энциклопедия* [в 4-х т.]. М. : Мысль, 2010. Т. 1. 2010. С. 403–404.

10. Скворцов Л. В. *Информационная культура и цельное знание* / Л. В. Скворцов. М. : МБА, 2011. 437 с.

11. Тарасенко В. В. *Антропология Интернет : самоорганизация «человека кликающего»* / В. В. Тарасенко // *Общественные науки и современность*. 2000. №5. С. 111–120.

12. Фадеева Л. А. *Сетевая идентичность* / Л. А. Фадеева // *Политическая идентичность и политика идентичности* [в 2 т.]. М., 2012. Т. 1. 208 с.

13. Хазиева Н. О. *Виртуальная реальность как пространство социализации : социально-философский анализ проблемы : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 09.00.11* / Н. О. Хазиева. Казань, 2014. 19 с.

14. Хазиева Н. О. Личность в жерновах виртуальной реальности : философский анализ проблемы / Н. О. Хазиева, Е. В. Ключина, А. Х. Хазиев // Вестник экономики, права, социологии. 2015. № 3. С. 265–269.

15. Черникова В. Е. Масс-медиа в культуре информационного общества / В. Е. Черникова, Е. Н. Молчанова, Л. Е. Климова. Ставрополь : Мир данных, 2007. 141 с.

16. Черникова В. Е. Феномен массового человека и его осмысление в контексте информатизации общества / В. Е. Черникова // Философия права, 2015. № 6 С. 44–48.

17. Эко У. От интернета к Гутенбергу / У. Эко // Чтение с листа, с экрана и «на слух». М. : РИШБА, 2009. С. 70–79.

18. Эко У. Открытое произведение : Форма и неопределенность в современной поэтике / У. Эко. СПб. : Акад. проект, 2004. 380 с.

19. Fassler M. Webfictions : zerstreute Anwesenheiten in elektronischen Netzen / Manfred Fassler, Ursula Hentschläger, Zelko Wiener. Wein; New York : Springer, cop. 2003. 231 с.

20. Rheingold H. Virtuelle Welten und Reisen im Cyberspace/ H. Rheingold. New York, 1991. 196 p.

REFERENCES

1. Astaf'eva, O. N. (2007). *Vyrtual'nye soobshchestva : «setevaya» ydentichnost' y razvytye lychnosti v setevykh prostranstvakh*. [Virtual communities: «network» identity and personal development in network spaces]. Kharkiv.

2. Bondarenko, S. V. (2003). *Model' sotsializatsiyi korystuvachiv u kiberprostranstvi*. [Model of socialization of users in cyberspace]. St. Petersburg.

3. Bondarenko, S. V. (2002). *Sotsial'na sistema kiberprostranstva yak nova sotsial'na obshchnist'*. [Social system of cyberspace as a new social community].

4. Vlasenko, F. P. (2014). *Virtual'na real'nist' yak prostir sotsializatsiyi indyvida*. [Virtual reality as a space of socialization of the individual]. Zaporizhzhia.

5. Zhdanova, T. A. (2015). *Vlyanye vyrtual'noy sredy na sotsyalyzatsyyu sovremennoy molodezhy*. [Influence of the virtual environment on the socialization of modern youth].

6. Yvanov, D. V. (2014). *Vyrtualyzatsyya obshchestva*. [Virtualization of society]. St. Petersburg.

7. Kosterina, I. V. (2008). *Publichnost' privatnykh dnevnikov : Ob identichnosti v blogakh Runeta*. [Publicity of private diaries: About identity in Runet blogs].

8. Letov, Ye. V. (2013). *Setevaya identichnost' v kontekste kul'turnykh protsessov informatsionnogo obshchestva*. [Network identity in the context of cultural processes of the information society]. Moscow.

9. Nosov, N. A. (2010). *Virtual'naya real'nost'*. [Virtual reality]. Moscow .

10. Skvortsov, L. V. (2011). *Informatsionnaya kul'tura i tsel'noye znaniye*. [Information culture and whole knowledge]. Moscow.

11. Tarasenko, V. V. (2000). *Antropologiya Internet: samoorganizatsiya «cheloveka klikayushchego»*. [Anthropology of the Internet: self-organization of the «clicking man»].

12. Fadeyeva, L. A. (2012). *Setevaya identichnost'*. [Network identity]. Moscow.

13. Khaziyeva, N. O. (2014). *Virtual'naya real'nost' kak prostranstvo sotsializatsii : sotsial'no-filosofskiy analiz problem*. [Virtual reality as a space of socialization: socio-philosophical analysis of the problem]. Kazan'.

14. Khaziyeva, N. O. (2015). *Lichnost' v zhernovakh virtual'noy real'nosti : filosofskiy analiz problem*. [Personality in the millstones of virtual reality: philosophical analysis of the problem].

15. Chernikova, V. Ye. (2007). *Mass-media v kul'ture informatsionnogo obshchestva*. [Mass-media in the culture of the information society]. Stavropol'.

16. Chernikova, V. Ye. (2015). *Fenomen massovogo cheloveka i yego osmysleniye v kontekste informatizatsii obshchestva*. [The phenomenon of a mass man and his understanding in the context of informatization of society].

17. Eko, U. (2009). *От интернета к Гутенбергу*. [From the internet to Gutenberg]. Moscow.

18. Eko, U. (2004). *Otkrytoye proizvedeniye: Forma i neopredelennost' v sovremennoy poetike*. [Open work: Form and uncertainty in modern poetics]. St. Petersburg.

19. Fassler, M. (2003). *Webfictions: rozsiyane prysutnist' v elektronnykh merezhakh*. [Webfictions: scattered presences in electronic networks]. New York.

20. Rheingold, H. (1991). *Virtual'ni svity ta podorozhi v kiberprostori*. [Virtual Worlds and Travel in Cyberspace]. New York.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ГАЛІЕТА Ярослав Володимирович – доктор педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки та менеджменту освіти Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

Наукові інтереси: професійне зростання майбутнього вчителя.

СЬОМАК Аліна Володимирівна – викладач кафедри мовних та гуманітарних дисциплін, Донецький національний медичний університет.

Наукові інтереси: професійне зростання майбутнього вчителя.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

HALETA Yaroslav Volodymyrovych – Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Pedagogy and Management of Education of the Central Ukrainian State Pedagogical University named after Volodymyr Vynnychenko.

Circle of scientific interests: professional growth of the future teacher.

SEMAK Alina Vladimirovna – Teacher of the Department of Language and Humanities Donetsk National Medical University.

Circle of scientific interests: professional growth of the future teacher.

Стаття надійшла до редакції 19. 11.2020 р.

УДК 378.147:331.45-051]:378.016:1

DOI: 10.36550/2415-7988-2020-1-190-29-33

ЛЕВЧЕНКО Інна Миколаївна –

доктор історичних наук, доцент,
професор кафедри теорії та методики професійної підготовки
Переяслав-Хмельницького державного педагогічного університету
імені Григорія Сковороди

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9652-8755>

e-mail: inna.lewchenko2000@ukr.net

ДОСВІД ЗАПРОВАДЖЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ ФІЛОСОФІЇ В ПРОЦЕСІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ (ОХОРОНА ПРАЦІ)

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Актуальність теми зумовлена стрімким інформаційним і технологічним прогресом. На сьогоднішній день все більше і більше з'являється різних методик і технологій навчання і виховання за допомогою інформаційно-комунікаційних. Застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні – одна з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку світового освітнього процесу. В останні роки комп'ютерна техніка й інші засоби інформаційних технологій стали все частіше використовуватися.

Входження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у різні сфери діяльності людини не оминає й галузь освіти. У зв'язку з цим особливого значення набуває переорієнтація мислення сучасного педагога на усвідомлення принципово нових вимог до його діяльності, готовність використовувати ІКТ як допоміжний навчальний ресурс.

Система освіти України перебуває в стані трансформації. Вона зазнає суттєвих змін у результаті таких світових процесів, як: поява нових інформаційно-комунікаційних технологій, розширення меж спілкування, відкриття нових можливостей комунікації, значне зростання обсягу інформації. Так, однією з найнеобхідніших умов на сучасному етапі є використання різноманітних засобів сучасних інформаційно-комунікативних технологій у процесі навчання. Цей процес супроводжується істотними змінами в педагогічній теорії і практиці навчально-виховного процесу, пов'язаними із внесенням коректив у зміст технологій

навчання, які повинні бути адекватними сучасним технічним можливостям і сприяти гармонійному входженню студентів в інформаційне суспільство. Комп'ютерні технології покликані стати невід'ємною частиною цілісного освітнього процесу, значно підвищувати його ефективність.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемам використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчальній діяльності присвячені роботи багатьох сучасних дослідників. Ґрунтовний аналіз інформаційних технологій у навчальному процесі здійснили П. М. Бісіркін, М. Ю. Кадемія, І. В. Піголенко та ін. Досліджувані проблеми у лінгвістиці розглянула І. І. Зубова. Роль і місце інтернет-технологій у процесі формування ціннісних орієнтацій студентства у своїх працях досліджували І. В. Піголенко, Л. А. Подопригорова та ін. Практично всі дослідники приходять до єдиного висновку про високу ефективність використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі.

Метою статті є розкриття теоретичних та практичних аспектів використання інформаційно-комунікаційних технологій на заняттях філософії у процесі фахової підготовки майбутніх фахівців з охорони праці.

Виклад основного матеріалу дослідження. Нові інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) – це сукупність методології та технології навчання, в основу якої покладено використання комп'ютерних навчальних програм, електронних посібників і підручників, що забезпечують інтерактивний програмно-методичний