

УДК 378.1

## **УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ**

Современное общество находится в постоянном социально-экономическом, политическом росте и трансформации, где цифровая культура предстает как социальная практика, которая во многом может изменить аспекты и функции нашей жизни. Университет и преподаватель как части общества оказываются субъектами, которые воспринимают эту культуру, создаваемую цифровыми технологиями, используемыми в самых разнообразных целях, где они сильно меняют наши формы общения, информации и взаимодействия.

Цифровая эра открывает новые возможности для развития традиционной педагогической практики, обновления и совершенствования учебного процесса, вносит существенные изменения в способы взаимодействия субъектов образования и способствует достижению высокого качества образования.

Информационные и коммуникационные технологии влияют на различные подходы к обучению и воспитанию. Они предлагают гибкое время и пространство, а также формирование инновационной среды, что было невозможно в прошлом. Растет число онлайн-проектов, которые предоставляют возможности для совместного обучения в многокультурной, инновационной среде.

Развитие навыков непрерывного обучения, цифровой компетентности, межкультурной компетентности и сотрудничества важно как для обучающихся, так и для преподавателей. Студентам необходимо развивать навыки, которые позволят им использовать эти цифровые технологии для создания, общения и

совместной работы. Поэтому преподавателям необходимо разрабатывать и предоставлять аутентичный и значимый опыт цифрового обучения.

Особую актуальность проблема развития цифровой культуры приобретает, когда речь заходит о качестве подготовки студентов, осваивающих профессию учителя.

Цель статьи заключается в анализе понятий «цифровизация образования», «цифровая культура» и разработке условий, ориентированных на развитие цифровой культуры студентов педагогического направления.

Одной из растущих проблем, связанных с цифровизацией образования, является необходимость интеграции технологий, коммуникаций, всех типов информации в повседневную структуру обучения.

Цифровая эра открывает новые возможности для укрепления межкультурного взаимопонимания при одновременном преодолении межкультурных пробелов. Это может создать проблемы для образовательных систем, такие как цифровое неравенство, этические проблемы и благополучие пользователей.

Цифровизация образования предлагает новые возможности для обучения, в том числе расширенный доступ к знаниям, а также педагогику, ориентированную на учащихся, взаимодействие и сотрудничество, межкультурное взаимодействие в образовательных учреждениях.

В изученных нами теоретических исследованиях отмечается, что новые возможности, создаваемые информационно-коммуникационными технологиями, выражающиеся в глобальной связности и росте сетей, представляют собой вызов традиционным способам понимания культуры и приводят к ее видению как открытого и динамичного процесса, основанного на интерактивном общении. Информационно-коммуникационные технологии и особенно Интернет придают этим отношениям новое измерение за счет расширения потока культурных продуктов и услуг и нового понимания культурного творчества [1; 2; 7; 8].

Можно сказать, что сегодня проблема формирования цифровой культуры будущего учителя становится не столько личностной, а скорее социальной, требующей научного осмысления.

В ряде зарубежных исследований отмечается, что цифровая культура во многом зависит от собственных склонностей отдельных лиц к участию в цифровых пространствах. Она воплощается в актах созидания и обмена, когда люди выступают как в качестве участников, так и сторонников чужих творений. Таким образом, этос культуры участия в Интернете является в такой же степени индивидуальной практикой, как и коллективным усилием [17; 19; 20].

В некоторых исследованиях цифровую культуру рассматривают как совокупность привычек, практик и социальных взаимодействий, которые осуществляются в результате использования цифровых технологических ресурсов. В работах указывается: отправной точкой построения цифровой культуры является прозрачность, а ее целью в контексте человеческой истории является духовное совершенствование человека и гуманизация социальной структуры [4; 5; 7].

В эмпирических исследованиях Д. Бэкингема [16] цифровая культура – это концепция, описывающая, как технологии и Интернет влияют на то, как субъекты взаимодействуют, как ведут себя, думают и общаются в обществе. По его утверждению, цифровая культура – это продукт бесконечных технологий убеждения вокруг нас и результат революционных технологических инноваций. Это применимо к нескольким темам, но сводится к одной всеобъемлющей теме: отношения между людьми и технологиями.

Специфические характеристики цифровой культуры могут быть объяснены типами задействованных технических процессов, типами возникающих культурных форм и типами событий, которые влечет за собой цифровая культура [15; 17; 19]. Понимание цифровой культуры требует новых, инновационных форм исследований и новых подходов, таких как широкая область цифровых гуманитарных наук, цифровая герменевтика и цифровая

этнография, для улучшения понимания культуры, порожденной цифровизацией [18; 20].

В современных российских исследованиях подчеркивается, что цифровые технологии, цифровизация, массовая оцифровка культурного наследия сами по себе не приводят к цифровой культуре как личностной составляющей, к типу культуры в традиционном смысле: культура может формироваться, а может и не формироваться. Цифровая культура – некая «социокультурная реальность, в которой компьютеры, мультимедиа и Интернет открывают новые формы восприятия природной, человеческой и социальной действительности» [3; 9; 13; 14].

По мнению Б. Н. Паньшина, цифровая культура – этап в развитии информационной цивилизации, знаменующий переход к искусственным формам жизни, это прежде всего понимание современных информационных коммуникационных технологий, их функций и их надлежащее использование на работе или в повседневной деятельности [10].

Современный специалист, приобретающий навыки в области цифровой культуры, знает, как правильно использовать инструменты, предлагаемые современными информационными, коммуникационными, цифровыми технологиями [11; 12].

Обобщая и анализируя определения российских и международных исследователей изучаемого понятия, мы предлагаем наше определение данной категории. Цифровая культура будущего учителя – совокупность нового типа информационного мировоззрения, педагогических ценностей, компетенций, отвечающих требованиям времени, и культуры, а также личностных социально-психологических черт, убеждений, способностей, волевых качеств, характера и опыта деятельности.

В 2020/2021 учебном году на базе Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина мы провели эмпирическое исследование. Общая численность испытуемых составила 108 студентов 2 курса, получающих образование по направлениям подготовки: 44.03.01 Педагогическое

образование, 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Существуют плюсы и минусы использования социальных сетей в среде высшего образования. Социальные сети и мобильные устройства позволяют студентам создавать, редактировать и делиться содержанием курса в текстовой, видео или аудио формах. Эти технологические инновации порождают новый вид культуры обучения, обучение, основанное на принципах коллективного исследования и взаимодействия.

Организация образовательного процесса включала различные формы сетевой активности, такие как интернет-форумы, веб-конференции, обсуждение контента блогов, новостных порталов, вики, подкасты, обмен фотографиями или видео, рейтинг и социальные закладки. Это позволяло познакомиться с различными моделями социальных взаимодействий, идентичностями, способами восприятия и оценки событий, которые содержатся в медийных дискурсах. Вышеозначенное привело к разработке смешанного формата обучения с сильным акцентом на развитие онлайн-практик как форм участия. Учебные мероприятия были неразрывно связаны с онлайн-вкладами студентов и зависели от них. Цель состояла в том, чтобы сделать наглядной работу студентов как акт обучения и таким образом способствовать активным подходам к обучению через Интернет.

Цифровые формы участия в образовании не только предполагают постоянное взаимодействие с тем, что изучается, но и обеспечивают более высокий уровень открытости и наглядности. Обучение онлайн предполагает регулярные и заметные формы установления присутствия и подтверждения участия в обучении. Например, веб-конференции не только позволяли студентам слышать выступающего, но также взаимодействовать и задавать вопросы. Кроме того, большинство программного обеспечения для веб-конференций позволяет легко записывать сеанс и делать его доступным для просмотра и для тех ребят, кто не смог сделать это в первый раз.

В ходе исследования нами применялись задания, ролевые игры, основанные на информационных технологиях, предполагающие дальнейшее обсуждение в аудитории. Компьютерная ролевая игра определяет функционально-ролевые интересы участников и стоящие перед ними цели, более глубокое обучение, понимание сложных концепций и систем и проявляется, например, в использовании и построении моделей обучения, а также способности интегрировать информацию из множества документов и опытов, перенос знаний в новые ситуации. Как видим, компьютерное обучение обеспечивает интерактивность и обратную связь.

Внедрение активных методик обучения, таких как обучение на основе проектов, обучение на основе игр или геймификации, способствует совместному обучению и может быть подходящей стратегией для достижения диалога. Они способствуют автономии и вовлеченности учащихся в образовательный процесс, социальному взаимодействию, формированию профессиональных знаний, а также развитию цифровой культуры, основанной на взаимопомощи и поддержке, которая способствует созданию благоприятной среды для содействия обучению всех учащихся.

Ролевые игры можно определить как систему создания историй на основе правил. Они позволяют группе игроков участвовать и взаимодействовать, используя свое воображение, чтобы выяснить, что может произойти. Отметим несколько образовательных преимуществ ролевых игр: они обеспечивают осмысленный доступ к знаниям; считаются полезными для запоминания задач; развивают умственные способности; способствуют чтению научной литературы в игровой и развлекательной форме; расширяют словарный запас; способствуют развитию сочувствия, терпимости и социализации.

Все формы интернет-образования требуют повышенного уровня самостоятельности со стороны студента, при этом успех в образовании зависит в первую очередь от способности субъекта самостоятельно направлять свое постоянное участие в обучении с помощью различных предпочтительных средств.

С целью определения интернет-источников, предпочитаемых студентами, нами был проведен опрос обучающихся: 50,8 % студентов предпочитают онлайн-журналы; 18,4 % респондентов назвали электронные книги; 12,4 % – онлайн-проекты или диссертации; 8 % – материалы конференций в Интернете; 10,4 % студентов остались нейтральными.

Кроме этого, 30 % студентов отметили активность в социальных сетях для взаимодействия со своими коллегами, наставниками и друзьями; 52 % использовали некоторые формы социальных сетей для обмена видео, блогов, чата и вики во время учебы.

Для успешности развития цифровой культуры студентов необходимо создание следующих условий.

Одним из важнейших условий, на наш взгляд, является рефлексивная практика, она позволяла изучить обстоятельства использования интернет-образования, в которых происходило обучение, и способы его совершенствования. Рефлексивная практика является общей чертой онлайн-участия: форма записи и обмена опытом и установления присутствия в Интернете. Студентам было предложено вести рефлексивный блог и учетную запись в Twitter. Блог служил для записи и размышления об их собственных методах и подходах к обучению в цифровом формате, в то время как Twitter – с помощью определенного хэштега – использовался в качестве канала участия для обмена идеями и ресурсами.

К другому педагогическому условию мы отнесли цифровую образовательную среду, которая ориентирована на студента и позволяет ему получить индивидуальный опыт в отношении как содержания, так и путей самообразования.

Одним из наиболее ощутимых практических преимуществ цифровой среды обучения является ускорение общения между студентами, а также между студентами и преподавателями. Другим достоинством цифровой среды является доступность, все учащиеся, независимо от способностей и

предпочтений в обучении, могут преуспеть во всех режимах обучения, и интерактивность, которую можно расширить количественно и качественно.

Еще одним положительным качеством цифровой среды является фундаментальный сдвиг в сторону более персонализированной, социальной, открытой, динамичной, возникающей модели обучения, основанной на знаниях, в отличие от универсальных, централизованных, статических, нисходящих моделей и моделей распространения знаний, традиционных обучающих решений.

Следующим условием выступает диалогизация образовательного процесса с применением информационных технологий. Сильные стороны условия заключаются в том, что по пути приобретения предметных знаний, навыков, компетенций, акцент делается на построение, развитие, трансформации системы субъектных отношений, коллективное сотрудничество, использование потенциала цифрового образовательного пространства для построения своей личности.

Этот процесс включает диалогические взаимодействия между участниками, такие как представление себя другим, обмен различными взглядами, оценка различных ценностей и воссоздание новых убеждений.

В контексте диалогического взаимодействия у будущего учителя трансформируются коммуникативные способности, критическое мышление, навыки полного восприятия педагогической задачи, интерпретация, анализ и оценка педагогических ситуаций.

Еще одним условием выступает стремление к конкурентоспособности, наличие мотивационной сферы к достижению успеха. Установлено, что наличие или отсутствие мотивации в значительной степени определяют успех или неудачу в обучении. Мотивированные студенты имеют более сильное желание учиться, ставят более высокие цели для себя, более настойчивы в обучении.

Исследования показывают, мотивация влияет на способность учащихся к самостоятельному обучению, самообразованию, саморазвитию, преодолению



трудностей, сознательному вхождению в профессию. Мотивация – ключевой компонент в достижении успеха в профессиональном образовании будущего учителя.

Диагностические процедуры позволили наглядно увидеть успешность работы по формированию цифровой культуры студентов (в %, n=120). Среднее арифметическое определялось по формуле:

$$X_{\text{ср.}} = \sum X_i / n,$$

$$\text{где } X_i = \sum x_i = x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n;$$

n – количество испытуемых;

$X_{\text{ср.}}$  – среднее арифметическое.

Таблица 1

#### Результаты проведенного исследования

Показатели	До ОЭР %	После ОЭР %
Умение критически оценивать уровень полученной информации и ресурсов	22 %	78 %
Умение осуществлять поиск нужной информации и ее применение	30 %	70 %
Умение понимать экономические, правовые и социальные аспекты использования информации	24 %	76 %
Умение соблюдать этические и правовые нормы при доступе и использовании информации	21 %	79 %
Умение анализировать, сравнивать и критически оценивать достоверность и надежность источников данных, информации и цифрового контента	25 %	75 %
Направленность личности на общение и сотрудничество с помощью цифровых технологий	24 %	76 %

Анализ результатов проведенного исследования подтвердил, что цифровая культура обучающихся положительно влияет на их академическую успеваемость, способствует им стать более творческими, динамичными и успешными. Взаимодействие студентов в цифровой среде помогает извлекать информацию и контактировать с другими в режиме реального времени в отношении обмена содержанием учебных материалов; облегчает преподавателям и студентам общение в цифровом формате. Конечно, виртуальный мир не может претендовать на статус культуры в классическом понимании. Перспективы развития цифровой культуры в антропологическом аспекте связаны с необходимостью ее философского осмысления. Человек в

цифровом мире развивает свою собственную уникальную духовную культуру, открывая ее участникам возможности коммуникации, взаимодействия и обогащаясь культурными достижениями других членов общества. Это влияет на мировоззрение людей, формируя целостную культуру цифровой эпохи.

Успешность формирования цифровой культуры студентов педагогического направления во многом зависит от созданных условий, цифровой среды университета, организации образовательного процесса, активности самого студента в саморазвитии, сформированной потребности в использовании цифровых технологий в профессиональной подготовке, а также личностных социально-психологических черт, убеждений, способностей, волевых качеств, характера и опыта деятельности.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Белоусова Н. Н. Формирование цифровой культуры обучающихся среднего профессионального образования в условиях профессиональной подготовки // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – Т. 8. – № 6. – С. 27–35.

2. Глузман А. В., Тимиргалеева Р. Р., Переверзев М. В. Модель формирования и развития цифровой культуры вуза // Гуманитарные науки. – 2021. – № 2 (54). – С. 51–56.

3. Гнатышина Е. В. Педагогический инструментарий формирования цифровой культуры будущего педагога // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2018. – № 3. – С. 46–54.

4. Елькина Е. Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития // International Journal of Open Information Technologies. – 2018. – Т. 6. – № 12. – С. 67–78.

5. Захаров М. Ю., Старовойтова И. Е., Шишкова А. В. Цифровая культура – исторический этап развития информационной культуры общества // Вестник ГУУ. – 2020. – № 5. – С. 61–69.

6. Канянина Т. И., Степанова С. Ю. Развитие цифровой образовательной среды как фактор становления цифровой школы // Нижегородское образование. – 2019. – № 2. – С. 12–19.

7. Кузнецова Т. Ф. Цифровая культура // Знание. Понимание. Умение. – 2018. – № 4. – С. 233–237.

8. Михайлова Е. Г. Цифровая культура // Международная деятельность Университета ИТМО. Санкт-Петербург. – 2018. – URL: [https://int.itmo.ru/uploads/dc/dc\\_bak.pdf](https://int.itmo.ru/uploads/dc/dc_bak.pdf) (дата обращения: 14.10.2021).

9. Носова Л. С., Леонова Е. А., Рузаков А. А. Модель цифровой культуры будущих педагогов в условиях цифровизации образования // Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. – 2019. – № 4. – С. 134–154.

10. Паньшин Б. Н. Концепция формирования информационной культуры у обучающихся экономических специальностей // Образовательные ресурсы и технологии. – 2020. – № 3 (32). – С. 71–79.

11. Петров Ю. Н., Филатова О. Н. Профессиональное образование в современном цифровом пространстве // Нижегородское образование. – 2020. – № 1. – С. 30–34.

12. Прокудин Д. Е. «Цифровая культура» vs «Аналоговая культура» // Вестник СПбГУ. – Сер. 17. – 2013. – Вып. 4. – С. 83–91.

13. Расумов В. Ш., Ахмадова З. М. Формирование информационной культуры студентов в контексте цифровизации образования // МНКО. – 2020. – № 4 (83).

14. Рулиене Л. Н. Цифровая грамотность и гуманитарная культура педагога в инновационной образовательной практике // Открытое дистанционное образование. – 2016. – № 4 (64). – С. 53–58.

15. Bhih A. A., Johnson P., Randles M. Diversity in Smartphone Usage: The 17th International Conference on Computer Systems and Technologies – CompSysTech. – 2016. – P. 81–88.

16. Buckingham D. Media Education Goes Digital: An Introduction. Learning, Media and Technology. – 2007. – № 32 (2). – P. 111–119.

17. Englund C., Olofsson A. D., Price L. Teaching with Technology in Higher Education: Understanding Conceptual Change and Development in Practice // Higher Education Research and Development. – 2017. – № 36 (1). – P. 73–87.

18. Choi M., Cristol D., Gimbert B. Teachers as digital citizens: The Influence of Individual Backgrounds, Internet Use and Psychological Characteristics on Teachers' Levels of Digital Citizenship // Computers & Education. – 2018. – № 121. – P. 143–161.

19. Freishtat R. L., Sandlin J. A. Shaping Youth Discourse About Technology: Technological Colonization, Manifest Destiny, and the Frontier Myth in Facebook's Public Pedagogy // Educational Studies: Journal of the American Educational Studies Association. – 2010. – № 46. – P. 503–52.

20. Cismaru D.-M., Gazzola P., Ciochina R. S., Leovaridis C. The Rise of Digital Intelligence: Challenges for Public Relations Education and Practices // Kybernetes. – 2018. – № 47 (10). – P. 1924–1940.