

УДК 373.2:004

DOI: 10.32342/2522-4115-2022-1-23-4

**В.В. СТЕГАНЦЕВА,**

*аспірант кафедри соціальної педагогіки*

*Луганського національного університету імені Тараса Шевченка (м. Старобільськ)*

## **ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА У КОНТЕКСТІ ЙОГО КІБЕРСОЦІАЛІЗАЦІЇ**

Обґрунтовано та змістовно розроблено інформаційно-цифрову компетентність молодших школярів у контексті їх кіберсоціалізації. Виділено найбільш суттєві особливості кіберсоціалізації: можливості спілкуватися в інтернет-середовищі в реальному часі; у процесі кіберсоціалізації перебудовуються і сфера дозвілля, і інформаційна сфера, змінюються і характеристики навчального процесу; активність людини у віртуальному соціалізуючому середовищі кіберпростору не обмежується позицією її як глядача, читача або слухача, вона сама може організовувати та включатися в дію, впливати на те, що відбувається. Показано, що успішність процесу кіберсоціалізації дитини значною мірою визначається сформованістю в неї необхідного рівня інформаційно-цифрової компетентності, адекватної за віком, з одного боку, і розвитком інформаційних цифрових технологій – з іншого. На підставі аналізу встановлено, що молодший школяр проявляє себе по-різному в кожній із цих сфер життєдіяльності. При цьому на зміст його цифрової компетентності вплив здійснюють і вік, і соціальне середовище, і освітнє середовище, і сім'я, і матеріально-технічні можливості, і умови. Особливо слід враховувати, що процес активного впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій в усі сфери життя супроводжується нерівномірним доступом до цифрових технологій внаслідок диференціації територій і нерівномірним їх освоєнням у різних соціальних і вікових групах. Проведений теоретичний аналіз наукових понять, обумовлених процесом кіберсоціалізації учнів, дозволив сформулювати вихідне поняття дослідження, де під інформаційно-цифровою компетентністю молодшого школяра розуміється набута учнем на базовому рівні здатність до конструктивної і відповідальної соціальної взаємодії, і спілкування з дорослими і однолітками, до особистісного розвитку на основі набуття й актуалізації знань, умінь і навичок інформаційних і цифрових технологій, до високої поведінкової мотивації і мережевої етики в умовах шкільного цифрового середовища.

*Ключові слова: соціальна педагогіка, кіберсоціалізація, інформаційно-цифрова компетентність.*

**П**остановка проблеми в загальному вигляді. Процеси інформатизації і комп'ютеризації всіх галузей науки, виробництва, освіти характеризуються тим, що основним та найбільш значущим продуктом стають інформація та комп'ютерні бази даних, а провідними видами діяльності сучасної людини – процес зберігання, обробки та передачі інформації, створення, оновлення та захисту комп'ютерних баз даних. У цьому зв'язку набуває нової актуальності проблема соціалізації людини. Якщо виходити з того, що соціалізація являє собою багатоаспектний процес, протягом якого відбувається залучення людини до життя в суспільстві, її цінностей, ствердження себе як суб'єкта соціальної культури, то стає очевидним, що оволодіння новими поколіннями інформаційними та цифровими технологіями, формування інформаційно-цифрової компетентності становлять першочергові завдання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** За останні роки проблема інформаційно-цифрової компетентності молодшого школяра стала привертати увагу вітчизняних та зару-

біжних учених. Серед наукових публікацій, присвячених цієї галузі педагогічних знань, ми акцентували увагу на працях А. Фазлетдінової про профілактику комп'ютерної залежності дітей молодшого шкільного віку [9], Є. Буслаєвої, яка досліджувала цифровізацію суспільства як фактор психічного та психо-соціального розвитку молодших школярів [1], Г. Солдатової, яка вивчала цифрову компетентність учнів і їх батьків [10], О. Черних, яка розробила технологію соціально-педагогічного супроводу формування безпечної поведінки дітей в інтернеті [11], В. Плешакова, який розробив теорію кіберсоціалізації людини [8], Л. Гаврилової, яка систематизувала основні поняття цифрового суспільства [2], М. Кириченка, який аналізував цифрову культуру сучасного суспільства [3], О. Овчарук, яка проаналізувала розвиток інформаційно-комунікативної компетентності у контексті мфжна-родного досвіду [5].

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Незважаючи на великий спектр досліджуваних питань і сформованість великого фонду наукових знань, присвячених формуванню цифрової компетентності учнів і студентів, одним із маловивчених аспектів залишається проблема інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів. Це вікова категорія, раніше не була для вчених значущою у процесі інформатизації суспільства. На сьогодні у зв'язку з розвитком інформаційно-цифрових технологій, їх упровадженням у соціально-освітнє середовище школи, учні молодших класів стали повноправними учасниками он-лайн комунікації та користувачами різних електронно-інформаційних засобів. Водночас вони випереджують навіть дорослих в уміннях та навичках використання інформаційно-цифрових технологій. Через це, на наш погляд, необхідне особливе педагогічне забезпечення і підтримка в організації їхньої комунікації в он-лайн середовищі і формування у молодших школярів відповідної інформаційно-цифрової компетентності.

**Формулювання цілей статті** полягає у науковому обґрунтуванні та змістовній розробці інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів у контексті їхньої кіберсоціалізації.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Сучасна психолого-педагогічна наука з появою та розвитком мережі Інтернет збагатилася новим інноваційним соціально-педагогічним феноменом – процесом кіберсоціалізації людини. Цей термін було введено у науковий обіг у 2005 році В. Плешаковим [6].

Він визначає кіберсоціалізацію людини як локальний процес якісних змін структури особистості, що відбувається у результаті соціалізації людини у кіберпросторі віртуального соціалізуючого Інтернет середовища, тобто у процесі використання його ресурсів і комунікацій з віртуальними агентами соціалізації, які людина зустрічає у глобальній мережі Інтернет [7].

Розкриваючи сутнісні характеристики процесу кіберсоціалізації, В. Плешаков, виходячи зі специфіки впливу факторів кіберпростору Інтернет середовища (як одночасно мега- та мезофакторів соціалізації) на процес соціалізації, відзначає, що у людини виникає ціла низка нових, фактично кіберонтологічних очікувань та інтересів, мотивів та цілей, потреб та установок, а також форм психологічної та соціальної активності, безпосередньо пов'язаних із кіберпростором – цим новим життєвим простором людини.

В. Плешаком увів поняття кіберсоціалізації людини як сучасного психолого-педагогічного феномену в рамках теорії соціального виховання, через це він справедливо розкриває соціально-педагогічний аспект комунікації у кіберпросторі Інтернет середовища відповідно до основних соціально-педагогічних функцій: інформаційної, самознін, адаптивної. Виходячи з цього, він виділяє найбільш суттєві особливості кіберсоціалізації людини:

1) можливість спілкуватися в Інтернет середовищі у реальному часі, при цьому кількість комунікантів не обмежено. Це забезпечує комфортабельну зону рефлексії, а фактична відсутність безпосереднього сприйняття партнера або опонента, анонімність дозволяють створити особливий простір для спілкування та можливості для соціалізуючого впливу на особистість.

2) у процесі кіберсоціалізації перебудовуються і сфера дозвілля, і інформаційна сфера, змінюються і характеристики навчального процесу. Кіберсоціалізація істотно впливає на засвоєння соціальних норм, формування ціннісних орієнтацій, є часто системою неформальної освіти та просвіти.

3) активність людини у віртуальному соціалізуючому середовищі кіберпростору не обмежується позицією її як глядача, читача або слухача, вона сама може організовувати та включатися в дію, впливати на те, що відбувається. Суміщення ілюзорного, фантастичного світу, за умови функціонування його за законами реальності, роблять віртуальний світ незвичайно привабливим. У людини в процесі кіберсоціалізації як віртуальної комп'ютерної соціалізації, часто, через незадовільність оточуючої дійсності, формується залежність від кіберпростору, яка поступово поглиблюється, призводить до того, що людина починає віддавати перевагу саме віртуальному світу як найбільш привабливому для неї. Як наслідком патологічної поглибленості використання та застосування сучасних інформаційних та комунікаційних технологій в соціально-психологічному плані актуальними проблемами стають велика кількість негативних наслідків – техностреси, комп'ютеробія, кіберадикція, хакерство, звуження кола інтересів, некомунікабельність та соціальний аутизм.

4) застосування сучасних інформаційних та комунікаційних технологій призводить до розвитку та перетворення діяльності людини практично будь-якого віку за рахунок виникнення нових навичок, операцій, процедур та способів виконання дій, нових цільових і мотиваційно-смыслових структур у віртуальному соціалізуючому середовищі. Їх ретельне вивчення дозволяє розкрити позитивний соціально-педагогічний потенціал феномену кіберсоціалізації людини та виробити превентивні стратегії квазісоціалізації особистості, розробити алгоритми профілактики негативних наслідків кіберсоціалізації [7, с. 34–39].

На основі цих особливостей В. Плешаков визнає, що кіберсоціалізація людини може бути розглянута як соціально-педагогічний полігон для багатокількісного та відносно безпечного апробування різних і розробки оптимальних моделей життєдіяльності людини, так і тих, що мають квазі соціалізуючий ефект.

Не важко визначити, що і соціальна педагогіка, предметом якої є соціалізація та соціальне виховання, вписується в поняття кіберпедагогіки, цифрової педагогіки, оскільки також спрямована на розвиток навиків взаємодії та комунікації, виховання та навчання у кіберпросторі, розвитку соціально-педагогічних технологій кіберсоціалізації, здійснення оптимальної, в залежності від віку дитини, соціально-педагогічної підтримки та соціально-педагогічного супроводу даного процесу, своєчасної адекватної допомоги дитині в процесі його кіберсоціалізації.

Успішність процесу кіберсоціалізації дитини значною мірою визначається сформованістю у неї необхідного рівня інформаційно-цифрової компетентності, адекватної за віком, з одного боку, і розвитком інформаційних цифрових технологій, з іншого.

Велике значення в розробці теоретичних і методичних основ цифрової компетентності з педагогічних позицій має розробка колективу вчених під керівництвом Г. Солдатової. Як показує аналіз, автори у своїх дослідженнях феномену цифрової компетентності виходять із того, що вона є складником більш загального поняття «соціальна компетентність». Іншими словами, знання, вміння, навички, мотивація на виконання завдання, а також почуття відповідальності за виконання обов'язків і поставлених цілей повинні становити каркас цифрової компетентності «як частини соціальної компетентності особистості в сучасному суспільстві, а саме: як загальні здібності і заходи освоєння відповідної компетенції, що дозволяють успішно використовувати інфокомунікаційні технології в життєдіяльності. Цифрова компетентність – це не лише сума загальних користувачьких і професійних знань і умінь, які представлені в різних моделях ІКТ-компетентності, а й установка на ефективну діяльність і особисте ставлення до цієї діяльності, заснована на почутті відповідальності» [10, с. 15].

Отже, в основі поняття «цифрова компетентність» згідно з Г. Солдатовою містяться такі компоненти, як знання, вміння, мотивація, відповідальність і безпека.

Темпи проникнення Інтернету в різні сфери життя людини набувають все більш глобальний і всеосяжний характер, у зв'язку з чим цифрова компетентність має прояв у різних сферах і видах діяльності практично у громадян всіх вікових категорій від дошкільного до пенсійного. Дослідники виділяють чотири сфери життєдіяльності людини, в яких повною мірою проявляються величезні можливості і нові ризики Інтернет-простору: «це інформаційне (контентне) середовище (створення, пошук, відбір, критична оцінка контенту); сфери комунікації (створення, розвиток, підтримка відносин, ідентичність, репутація, самопре-

зентація); сфера споживання (використання Інтернету в споживчих цілях – замовлення, послуги, покупки та ін.); техносфера (володіння комп'ютером і програмним забезпеченням і, насамперед, технічна безпека)» [10, с. 16].

Молодий школяр проявляє себе по-різному в кожній із цих сфер життєдіяльності. При цьому на зміст його цифрової компетентності вплив здійснюють і вік, і соціальне середовище, і освітнє середовище, і сім'я, і матеріально-технічні можливості, і умови. Особливо слід враховувати, що процес активного впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій в усі сфери життя супроводжується нерівномірним доступом до цифрових технологій в силу диференціації територій і нерівномірним їх освоєнням у різних соціальних і вікових групах.

Для максимально можливого врахування специфіки цифрової компетентності молодших школярів та її реалізації в різних сферах життєдіяльності в умовах інформаційного суспільства, ми будемо спиратися на виділені дослідниками чотири види інформаційно-цифрової компетентності: «1) інформаційна та медіа компетентність – знання, вміння, мотивація та відповідальність, пов'язані з пошуком, розумінням, організацією, архівуванням цифрової інформації й її критичним осмисленням, а також створенням інформаційних об'єктів із використанням цифрових ресурсів (текстові, образотворчі, аудіо та відео); 2) комунікативна компетентність – знання, вміння, мотивація і відповідальність, необхідні для різних форм комунікації (електронна пошта, чати, блоги, форуми, соціальні мережі тощо) з різними цілями; 3) технічна компетентність – знання, вміння, мотивація та відповідальність, що дозволяють ефективно і безпечно використовувати технічні та програмні засоби для вирішення різних завдань, зокрема використання комп'ютерних мереж, хмарних сервісів і т. ін.; 4) споживча компетентність – знання, вміння, мотивація і відповідальність, що дозволяють вирішувати за допомогою цифрових пристроїв та Інтернету різні повсякденні завдання, пов'язані з конкретними життєвими ситуаціями, що передбачають задоволення різних потреб» [10, с.18].

Виходячи із співвідношення завдань нашого дослідження з розробками, описаними вище, ми можемо взяти для себе як базове таке формулювання: «ми розуміємо під цифровою компетентністю, засновану на безперервному оволодінні компетенціями (системою відповідних знань, умінь, мотивації і відповідальності), здатність індивіда впевнено, ефективно, критично і безпечно вибирати і застосовувати інфокомунікаційні технології в різних сферах життєдіяльності (робота з контентом, комунікація, споживання, техносфера), а також його готовність до такої діяльності» [10, с. 17].

Разом із тим ми вважаємо за необхідне враховувати і міжнародний досвід дослідження цієї проблеми. Так, детальний перелік цифрових компетенцій, що включає 21 позицію, представлений в європейській моделі цифрових навичок для громадян. У цій моделі цифрова компетентність структурована за 5 напрямками:

- інформаційна грамотність – перегляд, пошук і фільтрація даних, інформації та цифрового контенту; оцінка даних, інформації та цифрового контенту; управління даними та інформацією та цифровим контентом;
- спілкування та співпраця – взаємодія за допомогою цифрових технологій, спільне використання цифрових технологій, участь у громадянстві за допомогою цифрових технологій, співпраця за допомогою цифрових технологій, мережевий етикет, управління цифровою ідентифікацією;
- створення цифрового контенту – розробка цифрового контенту, авторські права та ліцензії, програмування;
- безпека – захист пристроїв, захист особистих даних і конфіденційності, захист здоров'я і благополуччя, захист навколишнього середовища;
- розв'язання проблем – вирішення технічних проблем, визначення та оцінка технологічних відповідей, творче використання цифрових технологій, виявлення прогалин цифрової компетентності [14].

Неважко помітити, що в кожному з цих напрямів ми можемо виокремити соціально-педагогічний контекст, оскільки кожний із цих 5 напрямів цифрової компетентності в тій чи іншій мірі передбачає взаємодію (спілкування, співпраця) учня з дорослими і, насамперед, із педагогом і батьками.

Для нас є надзвичайно значимим, що згідно з європейською практикою в рамках даної моделі виділяються базовий, проміжний, просунутий і вузькоспеціалізований рівні цифрової компетентності. Вони залежать від складності розв'язуваних учнем завдань, від його самостійності в процесі їх вирішення, від необхідних інтелектуальних зусиль.

Вузькоспеціалізовані цифрові компетенції пов'язані з вирішенням складних професійних завдань програмістами, розробниками, веб-дизайнерами, аналітиками тощо; вони формуються на рівнях вищої професійної освіти. Цифрові компетенції базового, проміжного і просунутого рівнів повинні і можуть бути сформовані в загальноосвітній школі вже на рівні початкової освіти.

Представлена модель служить для європейських держав основою, на якій вони розробляють і реалізують програми поетапного формування цифрової компетентності, що охоплюють всі щаблі основної школи. Наприклад, в Естонії, одній із найбільш просунутих в досліджуваному напрямі європейських країн, реалізується програма цифрової революції, згідно з якою цифрові компетенції розвиваються у всіх навчальних предметах, будучи природною частиною процесу навчання. Естонські педагоги здійснили свого роду «проекування» європейської моделі цифрової компетентності для громадян на учнів основної школи, гімназії та професійної школи. Так, другий із 5 напрямів європейської моделі цифрової компетентності, званий в естонському варіанті «спілкування в цифрових середовищах», включає до себе такі навички, конкретизовані з урахуванням віку і потреб учнів:

- спілкування за допомогою цифрових засобів;
- поширення інформації та контенту – учень ділиться місцезнаходженням і змістом знайденої інформації з іншими, а також дотримується загальноприйнятої практики в галузі захисту інтелектуальної власності;
- громадянська активність в Інтернеті – учень долучається до заходів у суспільному житті та долучає до них інших із використанням засобів та можливостей інтернету;
- співпраця за підтримки цифрової технології – учень використовує цифрові засоби для командної роботи, а також для спільного створення ресурсів, цифрових матеріалів;
- мережевий етикет – учень застосовує на практиці в цифровому спілкуванні норми поведінки і загальноприйняті звичаї, а також враховує при спілкуванні культурні особливості і явища соціоетнічного різноманіття;
- адміністрування цифрової ідентичності – учень формує і адмініструє свою цифрову ідентичність, а також відстежує свої цифрові «сліди» [4].

Зі сказаного ми можемо зробити висновок, що не існує єдиного спільного для всіх змісту цифрової компетентності, вона залежить від безлічі факторів. Абсолютно правим є Д. Белшоу, який стверджує, що не існує єдиної стратегії цифрової поведінки, єдиної цифрової грамотності (цифрової компетентності). Всі ці норми варіюються в залежності від культурних обставин, від соціальних контекстів і навіть від віку користувача. Дослідники виділяють вісім елементів цифрової компетентності: культурологічний (як себе вести), когнітивний (як спілкуватися), конфіденційний (як ставитися), креативний (як створювати), критичний (як оцінювати), цивільний (як брати участь) [12]. Звертає на себе увагу, що ці елементи інтегрують в собі як власне цифрові, так і інформаційні складники, що дає нам ще одну підставу для формулювання вихідного поняття інформаційно-цифрової компетентності.

Зміст вихідного поняття, на наш погляд, має визначатися, виходячи з вище викладеної європейської моделі цифрової компетентності і запропонованих дослідниками груп цифрових компетенцій, що формуються один за одним в процесі життєдіяльності людини. Ці групи чітко сформульовані в доповіді спільної комісії ЮНЕСКО і МСЕ про цифрові навички необхідних «для життя і роботи»:

1. Базові функціональні навички. Вони необхідні для отримання доступу до початку роботи з цифровими технологіями. До цих навичок відносять вміння роботи з пристроями, заходити в Інтернет, заводити аккаунт, знаходити інформацію або необхідний ресурс Мережі, а також дрібну моторику (навички друкування на клавіатурі) і жести (щоб працювати з сенсорними екранами).

2. Стандартні цифрові навички. Вони необхідні для усвідомленого використання цифрових технологій. До них відносяться «творчі» навички, які обумовлюють усвідомлене існування в цифровому суспільстві і ефективне використання онлайн додатків і послуг, вміння

оцінювати джерела і релевантність отриманих даних, зберігати і організовувати отриману інформацію, здатність захищати наявні пристрої і отриману інформацію від вірусів і інтернет-атак. До цих умінь відноситься і розуміння того, що в Мережі діє авторське право, а в Інтернеті діє законодавство конкретної держави.

3. Просунуті навички. Вони необхідні для розширення і «перетворення» використання технології. Подібні навички відносять скоріше до цифрових професій: вміння програмувати, розробляти додатки, адмініструвати в мережі, аналізувати дані тощо. Крім таких суто технічних навичок виділяють також «навички 21 століття»: вміння працювати в команді, критичне мислення, творчий підхід, креативність, підприємливість [13].

По суті мова йде про три рівні сформованості інформаційної цифрової компетентності – базовий, стандартний і просунутий. Що стосується молодших школярів, то для них, на наш погляд, обов'язковим повинен бути базовий рівень і окремі складники стандартного рівня. При цьому ще раз підкреслимо, що конкретний зміст досягнутого рівня інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів багато в чому залежить від обставин, викладених вище.

В цілому, проведений теоретичний аналіз наукових понять, обумовлених процесом кіберсоціалізації учнів дозволяє нам сформулювати вихідне поняття нашого дослідження.

Отже, під **інформаційно-цифровою компетентністю молодшого школяра** ми будемо розуміти набуту учнем на базовому рівні здатність до конструктивної і відповідальної соціальної взаємодії, і спілкування з дорослими і однолітками, особистісного розвитку на основі придбання і актуалізації знань, умінь і навичок інформаційних і цифрових технологій, високої поведінкової мотивації і мережевої етики в умовах шкільного цифрового середовища.

Таке визначення виділеного поняття має великий ступінь узагальнення і характеризує по суті компоненти його структури. Детально вони можуть бути розкриті таким чином:

1. **Інформаційно-знаннєвий компонент.** Він включає до себе знання, вміння та навички про джерела інформації, необхідні для орієнтації у великому обсязі інформації та про способи роботи з інформацією (пошук, ознайомлення, розуміння, оцінювання, присвоєння, інтерпретування, перетворення, передача); знання понять, пов'язаних з інформацією, вміння застосовувати ІКТ у процесі навчальної діяльності та повсякденному житті школи.

2. **Цифровий компонент.** Він передбачає базові технічні знання і навички, необхідні для використання комп'ютера та інших цифрових пристроїв; вміння знаходити, витягувати і робити судження про корисність комп'ютерної інформації, вміння зберігати інформацію з метою її повторного ефективного використання в подальшому; вміння використовувати комп'ютер для розробки власних інформаційних продуктів, для спілкування та обміну інформацією з однолітками.

3. **Мотиваційно-етичний компонент.** Він включає до себе знання правових та етичних аспектів онлайн-спілкування, ефективно, безпечно, критичне і відповідальне їх застосування в спілкуванні за допомогою соціальних мереж, месенджерів, електронної пошти, блогів та ін.; усвідомлення можливих наслідків своїх слів і дій в мережі, повагу себе та інших учасників онлайн комунікації.

**Висновки з дослідження та перспективи подальших розвідок.** Розроблена на основі теоретичного аналізу, емпіричного досвіду та інтерпретації Рамки цифрових компетенцій громадян України структура інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів служить для нас тим загальним науковим орієнтиром в експериментальній роботі, на який ми будемо спиратися, формуючи ці компетентності. Разом з цим ми будемо враховувати відмінності й особливості початкового рівня володіння учнями основами інформаційно-цифрової компетентності залежно від освітніх можливостей кожної окремої особистості, школи, регіону.

#### Список використаної літератури

1. Бушлаева Е.Л. Цифровизация общества как фактор психического и психосоциально-го развития младших школьников. *Вестник МГЛУ. Образование и педагогические науки.* Вып. 2 (835). 2020. С. 159–172.

2. Гаврілова Л.Г., Топольник Я.В. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 61. № 5. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v61i5.1744>
3. Кириченко М. О. Цифрова культура як результат розвитку культури інформаційного суспільства. *Гілея: науковий вісник*. 2017. Вип. 124. С. 179–182.
4. *Модель цифровой компетенции учащихся – 2016*. URL: [https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse\\_mudel-ru.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse_mudel-ru.pdf)
5. Овчарук О. В. Інформаційно-комунікаційна компетентність як предмет обговорення: міжнародні підходи. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2013. № 7. С. 3–6.
6. Плешаков В. А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности. *Проблемы педагогического образования*. Сб. науч. статей: Вып. 21 / под ред. В.А. Сластинина, Е.А. Левановой. М.: МПГУ-МОСПИ, 2005. С. 48–49.
7. Плешаков В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен. *Преподаватель XXI век*. 2009. № 3. С. 32–40.
8. Плешаков В. А. *Теория киберсоциализации человека*: монография; под общ. ред. А.В. Мудрика. Москва: Номо Cyberus, 2011. 397 с.
9. Фазлетдинова А.А. Профилактика компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста. *Справочник педагога-психолога. Школа*. 2014. № 7. С. 74–78.
10. *Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования* / Г.У. Солдатова, Т.А. Нестик, Е.И. Рассказова, Е.Ю. Зотова. М.: Фонд Развития Интернет, 2013. 144 с.
11. Черних О.О. Соціально-педагогічний супровід формування безпечної поведінки підлітків в Інтернеті. *Наукова скарбниця освіти Донеччини : науково-методичний журнал*. 2017. № 2. С. 52–57.
12. Belshow D. The essential elements of digital literacies. 105 p. URL: <https://www.frysklab.nl/wp-content/uploads/2016/10/The-Essential-Elements-of-Digital-Literacies-v1.0.pdf> (Accessed 21 February 2022)
13. Digital skills for life and work / Broadband Commission Working Group on Education. September 2017. 124 p. URL: [https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2017/10/Digital-skills-for-life-and-work\\_259013e.pdf](https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2017/10/Digital-skills-for-life-and-work_259013e.pdf) (Accessed 21 February 2022)
14. Kluzer S., Pujol Priego L. (2018). DigComp into Action – Get inspired, make it happen. S. Carretero, Y. Punie, R. Vuorikari, M. Cabrera, and O'Keefe, W. (Eds.). Publications Office of the European Union, Luxembourg. 50 p. Retrieved from doi:10.2760/112945

## References

1. Buslaeva, E.L. (2020). *Tsifrovizatsiia obshchestva kak faktor psikhicheskogo i psikhosotsialnogo razvitiia mladshikh shkolnikov* [Society digitalization as a factor of mental and psychosocial development of primary school children]. *Vestnik MGLU. Obrazovanie i pedagogicheskie nauki* [Vestnik of Moscow State Linguistic University. Education and teaching], no. 2 (835), pp. 159-172 (In Russian).
2. Havrilova, L.H., Topolnyk, Ya.V. (2017). *Tsyfrova kultura, tsyfrova hramotnist, tsyfrova kompetentnist yak suchasni osvichni fenomeny* [Digital Culture, digital literacy, digital competence as modern educational phenomena]. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia* [Information Technologies and Learning Tools], vol. 61, no. 5. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v61i5.1744> (In Ukrainian).
3. Kyrychenko, M.O. (2017). *Tsyfrova kultura yak rezultat rozvytku kultury informatsiinoho suspilstva* [Digital culture as a result of the development of the culture of the information society]. *Hileia* [Hileya], vol. 124, pp. 179-182 (In Ukrainian).
4. *Model tsyfrovoi kompetentsii uchashchikhsia – 2016* [The model of digital competence of students – 2016]. Available at: [https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse\\_mudel-ru.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse_mudel-ru.pdf) (Accessed 21 February 2022) (In Russian).
5. Ovcharuk, O.V. (2013). *Informatsiino-komunikatsina kompetentnist yak predmet obhovorennia: mizhnarodni pidkhody* [Information and communication competence as a subject of discussion: international approaches]. *Kompiuter u shkoli ta simi* [Computer at school and family], no. 7, pp. 3-6. (In Ukrainian).

6. Pleshakov, V.A. (2005). *Virtualnaia sotsializatsiia kak sovremennyi aspekt kvazisotsializatsii lichnosti* [Virtual socialization as a modern aspect of quasi-socialization of personality]. *Problemy pedagogicheskogo obrazovaniia* [Problems of pedagogical education], vol. 21, pp. 48-49 (In Russian).
7. Pleshakov, V.A. (2009). *Kibersotsializatsiia kak innovatsionnyi sotsialno-pedagogicheskii fenomen* [Cybersocialization as an innovative socio-pedagogical phenomenon]. *Prepodavatel XXI vek* [Teacher of the XXI century], no. 3. pp. 32-40. (In Russian).
8. Pleshakov, V.A. (2011). *Teoriia kibersotsializatsii cheloveka* [Theory of human cybersocialization]. Moscow, Homo Cyberus Publ., 397 p. (In Russian).
9. Fazletdinova, A.A. (2014). *Profilaktika kompiuternoї zavisimosti u detei mladshogo shkolnogo vozrasta* [Prevention of computer addiction in primary school children]. *Spravochnik pedagoga-psikhologa. Shkola* [Handbook of a teacher-psychologist. School], no. 7, pp. 74-78. (In Russian).
10. Soldatova, G.U., Nestik, T.A., Rasskazova, E.I., Zotova, E.Yu. (2013). *Tsifrovaia kompetentnost podrostkov i roditelei. Rezultaty vserossiiskogo issledovaniia* [Digital competence of teenagers and parents. Results of the All-Russian study]. Moscow, Fond Razvitiia Internet Publ., 144 p. (In Russian).
11. Chernykh, O.O. (2017). *Sotsialno-pedahohichniy suprovit formuvannia bezpechnoi povedinky pidlitkiv v Interneti* [Social and pedagogical support of the formation of safe behavior of adolescents on the Internet]. *Naukova skarbnytsia osvity Donechchyny* [Scientific treasury of education of Donetsk region], no. 2, pp. 52-57. (In Ukrainian).
12. Belshow, D. The essential elements of digital literacies. 105 p. Available at: <https://www.frysklab.nl/wp-content/uploads/2016/10/The-Essential-Elements-of-Digital-Literacies-v1.0.pdf> (Accessed 21 February 2022).
13. Digital skills for life and work / Broadband Commission Working Group on Education. September 2017. 124 p. Available at: [https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2017/10/Digital-skills-for-life-and-work\\_259013e.pdf](https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2017/10/Digital-skills-for-life-and-work_259013e.pdf) (Accessed 21 February 2022).
14. Kluzer, S., Pujol Priego, L. In S. Carretero, Y. Punie, R. Vuorikari, M. Cabrera, and W. O'Keefe (Eds.). (2018). *DigComp into Action – Get inspired, make it happen*. Publications Office of the European Union, Luxembourg. 50 p. Doi:10.2760/112945

## **FORMATION OF INFORMATION AND DIGITAL COMPETENCE OF PRIMARY SCHOOL PUPILS IN THE CONTEXT OF THEIR CYBER SOCIALIZATION**

*Valeria V. Styehantseva*, post-graduate student of the Social Pedagogy Department of Luhansk Taras Shevchenko National University, Starobilsk  
E-mail: [svaleria94@ukr.net](mailto:svaleria94@ukr.net)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4957-2005>  
DOI: 10.32342/2522-4115-2022-1-23-4

*Key words: social pedagogy, cyber socialization, information and digital competence.*

The paper substantiates and meaningfully develops information and digital competence of primary school pupils in the context of their cyber socialization. The most significant features of cyber socialization are highlighted: opportunities to communicate in the Internet environment in real time; restructuring of the leisure and information sphere, changes in characteristics of the educational process in the process of cyber socialization. Human activity in the virtual socializing environment of cyberspace is not limited to the position of a viewer, reader or listener, the pupils can organize and be engaged in action, they can influence what is happening; using modern information and communication technologies which leads to the development and transformation of human activities at almost any age due to the emergence of new skills, operations, procedures and methods of performing actions, new target and motivational-semantic structures in a virtual socializing environment. It is determined that social pedagogy, the subject of which is socialization and social education, fits into the concept of cyberpedagogics, digital pedagogy, since it is also aimed at developing the skills of interaction and communication, education and training in cyberspace, the development of socio-pedagogical technologies of cyber socialization, the implementation of optimal, de-



pending on the age of the child, socio-pedagogical support and socio-pedagogical support for this process, timely adequate assistance to the child in the process of their cyber socialization. It is shown that the success of the process of a child's cyber socialization is largely determined by the necessary level of information and digital competence formation, adequate for the age, on the one hand, and the digital information technologies, on the other. Based on the analysis, it is established that the younger pupils manifest themselves differently in each of these spheres of life. At the same time, the content of their digital competence is influenced by their age, social environment, educational environment, family, material and technical capabilities, and conditions. It should be especially taken into account that the process of active introduction of information and computer technologies in all spheres of life is accompanied by uneven access to digital technologies due to the differentiation of territories and uneven development in different social and age groups. The theoretical analysis of scientific concepts that are caused by the process of pupils cyber socialization, allowed to formulate the initial concept of research, where the information and digital competence of a primary school pupil is understood as the ability acquired by the student at the basic level to constructive and responsible social interaction and communication with adults and peers, to personal development based on the acquisition and updating of knowledge, skills and abilities of information and digital technologies, to high behavioural motivation and network ethics in the school digital environment.

*Одержано 22.03.2022.*