

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Бердянський державний педагогічний університет

Марина НЕСТЕРЕНКО

**ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ
І ОСНОВИ
ІНФОРМАЦІЙНОЇ БЕЗПЕКИ
В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Навчальний посібник

Одеса • 2025 • Олді+

УДК 004.056:373.3.091.2(075)

Н__

Рецензенти:

Людмила БІРЮК — докторка педагогічних наук, професорка, завідувачка кафедри педагогіки і психології початкової освіти Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка;

Маріанна ШВАРДАК — докторка педагогічних наук, професорка кафедри педагогіки дошкільної, початкової освіти та освітнього менеджменту Мукачівського державного університету;

Яна СИЧКОВА — докторка педагогічних наук, професорка, проректорка з наукової роботи Бердянського державного педагогічного університету

Рекомендовано до друку вченою радою
Бердянського державного педагогічного університету
(протокол № 7 від 30.10.2025 р.)

Нестеренко М.

Н__ Цифрова грамотність і основи інформаційної безпеки в початковій школі : навчальний посібник / Марина НЕСТЕРЕНКО. – Одеса : Олді+, 2025. – 176 с.

ISBN 978-617-8559-54-0

Навчальний посібник спрямований на ознайомлення майбутніх учителів з концептуальними основами теорії інформаційного суспільства та їх підготовку до ефективного й безпечного використання цифрових технологій в освітньому процесі початкової школи. Значну увагу приділено проблемі кіберсоціалізації сучасних дітей, питанням їхньої кібербезпеки, протидії інтернет-загрозам, фейкам, маніпуляціям і стратегіям захисту цифрової репутації.

У посібнику представлено як теоретичний матеріал, який можуть використовувати викладачі закладів вищої освіти під час лекційних занять і педагогіки-практики для професійного саморозвитку з теми, так і плани практичних занять, завдання для самостійної роботи, спрямовані на розвиток навичок упровадження корисних цифрових сервісів у початковій школі. Це робить його корисним для всіх, хто прагне підвищити свій рівень цифрової компетентності.

УДК 004.056:373.3.091.2(075)

ISBN 978-617-8559-54-0

© Марина НЕСТЕРЕНКО, 2025

© Олді+, 2025

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	6
ТЕМА 1	
КОНЦЕПЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА	9
Практичне заняття 1. Перспективи розвитку українського інформаційного суспільства	30
Самостійна робота 1. Використання комп'ютерних моделей у освітньому процесі початкової школи	32
ТЕМА 2	
ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ ЗДОБУВАЧА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ: ЗМІСТ І СТРУКТУРА	34
Практичне заняття 2. Визначення рівня розвитку цифрової грамотності особистості	51
Самостійна робота 2. Використання мобільних застосунків для створення доповненої реальності на уроках у початковій школі	54
ТЕМА 3	
ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ І МОЛОДІ В ЦИФРОВОМУ ПРОСТОРИ	56
Практичне заняття 3. Стратегічне планування виховного впливу на формування цифрової культури здобувачів початкової освіти	71
Самостійна робота 3. Програмні інструменти батьківського контролю за цифровою активністю здобувачів початкової освіти	73

ТЕМА 4

КІБЕРБЕЗПЕКА ТА ГЛОБАЛЬНІ РИЗИКИ

ДЛЯ ДИТИНИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ 75

Практичне заняття 4. Методика ознайомлення здобувачів початкової освіти з ризиками в інтернеті та соціальних мережах . . . 98

Самостійна робота 4. Перевірка рівня розвитку критичного мислення та знань з основ медіаграмотності 101

ТЕМА 5

ІНТЕРНЕТ-МАНІПУЛЯЦІЇ ТА ЇХ ВПЛИВ

НА ОСОБИСТІТЬ 102

Практичне заняття 5. Розробка стратегій запобігання медіаманіпуляціям у мережі «Інтернет». 114

Самостійна робота 5. Інтерактивні ігри з медіаграмотності 117

ТЕМА 6

ЗАХИСТ РЕПУТАЦІЇ ДИТИНИ

В МЕРЕЖІ «ІНТЕРНЕТ» 118

Практичне заняття 6. Формування в здобувачів початкової освіти досвіду безпечного користування соціальними мережами 128

Самостійна робота 5. Гейміфікація освітнього процесу в початковій школі засобами сервісу Jeopardylabs 131

ТЕМА 7

ПОПЕРЕДЖЕННЯ ВИПАДКІВ ФІШИНГУ

Й ІНТЕРНЕТ-ШАХРАЙСТВА З ДІТЬМИ

МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ 132

Практичне заняття 7. Види інтернет-шахрайств 145

Самостійна робота 7. Продукт InterLand від Google для ознайомлення здобувачів початкової освіти з відповідальною поведінкою користувачів мережі «Інтернет». . . . 148

ТЕМА 8

ФЕНОМЕН ФЕЙКІВ У ІНФОПРОСТОРІ ТА ЇХНІЙ ВПЛИВ НА РОЗВИТОК ДИТИНИ	150
Практичне заняття 8. Критичне мислення як інструмент протидії фейкам	165
Самостійна робота 8. Експертність медійних особистостей: критичне оцінювання компетентності лідерів думок у соціальних мережах	167
КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ І САМОСТІЙНИХ РОБІТ	169
ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК	172

ПЕРЕДМОВА

П'ятнадцять років тому цифрові технології були, переважно, інструментом ділової комунікації та цілеспрямованого пошуку інформації. Тепер сучасна дитина відкриває для себе світ не лише безпосередньо через сприймання навколишньої дійсності, сімейний вплив чи навчання в закладі освіти, а й передусім за допомогою персонального гаджету з доступом до мережі. Це робить цифрові технології потужним чинником соціалізації та фактором трансформації нових поколінь. Така ситуація зумовлює нову специфіку процесів навчання, виховання та розвитку дітей, необхідність змін у освітній політиці й педагогічній практиці на всіх рівнях.

Якщо подивитися на цифрове середовище очима дітей, то його переваги вони відчують у різних аспектах. Насамперед, це доступ до розваг — онлайн-ігри та відеоконтент є джерелом радості й задоволення. Не менше цінують вони і легкість доступу до різноманітної інформації в інтернеті, що задовольняє їхню природну допитливість з найменшими зусиллями. Для творчих особистостей цифрові технології відкривають нові можливості для самореалізації — малювання, створення відео, музики, коміксів тощо. Важливим є також комунікативний аспект, який виявляється в доступності зв'язку з друзями цілодобово через месенджери та соціальні мережі. Нарешті, користування гаджетами дарує дітям таке цінне для них відчуття дорослості.

Однак цифрове середовище приховує в собі й низку ризиків для дітей: від впливу фейкових новин і маркетингових маніпуляцій

рекламою до небезпеки кібербулінгу, інтернет-залежності та шахрайства. Тому професійна підготовка майбутніх учителів має обов'язково спрямовуватися на розвиток у них власної цифрової грамотності, а також оволодіння методикою її формування в учнів.

Побутує думка, що це — сфера впливу передусім учителів інформатики, які мають турбуватися про безпеку дітей онлайн. Але це не так, адже онлайн сервіси використовують на уроках з різних дисциплін, а отже кібербезпека — поняття наскрізне. Вчителі, які хочуть щоб як дистанційний, так і очний формати навчання для здобувачів початкової освіти були ефективними та безпечними з погляду використання технологій, мусять постійно удосконалювати свої цифрові компетентності та бути прикладом для учнів у тому, як доречно поводитися в цифровому середовищі, виступати наставником і провідником у світі інформації. Від того, наскільки вчитель початкової школи зможе прищепити учням основи критичного мислення, навчити їх відрізняти достовірні джерела від маніпулятивних, залежить їхня безпека та успішність у майбутньому. Тому цифрова грамотність у навчанні молодших школярів розглядається не лише як прикладна компетентність, а як фундаментальний елемент сучасної освіти.

Особливої актуальності ці питання набувають у контексті українських реалій, коли розвиток цифрового суспільства відбувається паралельно з викликами війни, а саме змішаною формою навчання та потужною інформаційною агресією. Відтак школа має навчити дітей протидіяти означеним загрозам, зберігати свою цифрову репутацію, а також бути відповідальними користувачами та творцями контенту.

Цей навчальний посібник розроблений для майбутніх учителів початкової школи й містить поєднання теоретичних засад цифрової грамотності та основ інформаційної безпеки з практичними інструментами, завданнями та прикладами. В ньому розкрито:

- концептуальні засади інформаційного суспільства та принципи цифровізації освіти;
- структуру цифрової грамотності здобувачів початкової освіти;

- проблеми кіберсоціалізації дітей;
- питання інтернет-безпеки та захисту цифрової репутації особистості;
- методику формування критичного мислення учнів і протидії дезінформації та маніпулятивним впливам.

Важливою перевагою цього видання є практико орієнтований підхід: кожна тема містить плани практичних занять і завдання для самостійної роботи, які допоможуть майбутнім учителям відпрацювати конкретні навички. Так їм буде легше не просто зрозуміти теоретичні засади цифрової грамотності, а й одразу застосувати їх у педагогічній діяльності.

Мета посібника — сформувати у здобувачів педагогічної освіти цілісне бачення цифрової грамотності як наскрізної компетентності, що інтегрується у всі навчальні предмети початкової школи та забезпечує безпечне, відповідальне й продуктивне використання цифрових технологій.

Посібник орієнтований на студентів педагогічних університетів, викладачів закладів вищої освіти, а також учителів-практиків, які прагнуть підвищити рівень своєї цифрової грамотності й безпечної культури. Він стане в нагоді всім, хто усвідомлює, що безпека й успішність людини в інформаційному світі такі ж виживі, як навички читання та письма.

Тема 1

КОНЦЕПЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

План

1. Поняття про інформатизацію та комп'ютеризацію суспільства.
2. Етапи становлення інформаційного суспільства.
3. Роль інформаційних технологій у розвитку суспільства.

1. Поняття про інформатизацію та комп'ютеризацію суспільства

Значний вплив технологій на наш світ дуже просто охопити зором. Колесо дало змогу рухатись і перевозити речі та людей, змінивши все — від сільського господарства до політичного управління. Електричні лампочки освітили будинки та підприємства, і це змінило те, як архітектори проєктують споруди та цілі міста. Автомобіль дав змогу людині швидко переміщуватися між вихідним і кінцевим пунктами, і це змінило наш спосіб життя та роботи. Комп'ютер відкрив нам цифровий світ, у якому по-новому можна зберігати дані та ділитися ними. Інформація перетворилася в глобальний, майже невичерпний ресурс людства, що вступило в нову епоху розвитку цивілізації — епоху інтенсивного освоєння цього інформаційного ресурсу та нечуваних

можливостей управління ним. Масова комп'ютеризація, мобільний зв'язок, впровадження та розвиток інформаційних технологій, штучний інтелект привели до вражаючого прогресу в сферах промислового виробництва, бізнесу, наукових досліджень, освіти та соціального життя.

Інформатизація – глобальний процес активного формування та широкомасштабного використання інформаційних ресурсів

З кінця ХХ століття стало очевидним, що інформатизація — загальний і неминучий етап розвитку людської цивілізації, період освоєння інформаційної карти світу, усвідомлення єдності законів функціонування інформації в природі та суспільстві, практичного їхнього застосування, створення індустрії виробництва й обробки інформації.

Головною метою інформатизації є застосування інформаційних технологій у різноманітних сферах. Базуючись на сучасних телекомунікаційних і цифрових системах, вони створюють принципово нові моделі діяльності в науці, управлінні, медицині, економіці, стають вирішальним фактором економії часу. Відбувається різке зростання частки корисної, творчої роботи в життєдіяльності членів суспільства.

Інформатизація суспільства – організований соціально-економічний і науково-технічний процес створення оптимальних умов для задоволення інформаційних потреб громадян і реалізації їх прав на основі використання інформаційних ресурсів

Завдяки інформатизації суспільства забезпечується вільний доступ кожного його члена до будь-яких джерел інформації, широке використання технологій у всіх сферах людської діяльності. Натепер з'явилася навіть індустрія інформаційних послуг як для виробничого, так і для побутового використання.

Варто розрізняти сутність термінів «комп'ютеризація» та «інформатизація». При **комп'ютеризації** суспільства основна увага приділяється розвитку та впровадженню технічної бази комп'ютерів і телекомунікаційних систем, що забезпечують автоматизацію інформаційних процесів і технологій у різних сферах людської діяльності. **Інформатизація** суспільства передбачає реалізацію комплексу заходів, спрямованих на забезпечення умов для використання достовірного, вичерпного та своєчасного знання в усіх галузях. Таким чином «інформатизація» є ширшим поняттям, ніж «комп'ютеризація».

В Україні визначено наступні **основні принципи державної політики в галузі інформатизації суспільства**:

1. Інформаційна свобода. «Кожен має право вільно збирати, зберігати, використовувати та поширювати інформацію усно, письмово або в інший спосіб — на свій вибір» (ст. 34 Конституції України).

2. Невтручання в особисте життя. «Не допускається збирання, зберігання, використання та поширення конфіденційної інформації про особу без її згоди...» (ст. 32 Конституції України).

3. Відкритість і доступність інформації. «Кожен громадянин має право знайомитися в органах державної влади, органах місцевого самоврядування, установах і організаціях з відомостями про себе...» (ст. 32 Конституції України).

4. Інформаційна безпека. Захищеність потреб особи, суспільства та держави в інформації від внутрішніх і зовнішніх загроз.

5. Відповідальність власників інформаційних ресурсів за якість інформації.

6. Гармонізація інформаційного законодавства із законодавством інших країн.

Серед практичних переваг інформатизації суспільства вчені (В. Биков, А. Гуржій, М. Згуровський та ін.) виділяють:

- удосконалення системи державного управління шляхом її інформатизації на єдиній концептуальній основі, впровадження електронного Уряду як засобу інтерактивного спілкування з громадськістю та бізнесом;
- розвиток національної інформаційної інфраструктури та її інтеграція зі світовою;
- створення рівних умов для доступу споживачів до послуг, що надаються з використанням інформаційно-телекомунікаційних технологій, збільшення їх різноманітності та кількості;
- розвиток та широке використання інформаційних технологій у науково-технічній та інноваційній діяльності;
- створення робочих місць, пов'язаних з інтенсивним використанням інноваційних інформаційних технологій;
- забезпечення можливостей для дистанційного навчання.

Однак, в інформатизації суспільства є й негативні сторони, наприклад зростання глобального контролю над приватним життям окремих осіб (несанкціонована електронна пошта, реклама, віруси, загроза витоку даних); перерозподіл економічних потоків у зв'язку з процесами інформатизації; відірваність тих, хто занадто захоплюється інформаційними технологіями, від реального життя; зміна та уніфікація соціально-культурних стандартів життя тощо.

Крім того, різко підвищилися вимоги до якості інформації, зокрема — до її вірогідності. Поліпшуючи якість інформації, можна підвищити її вірогідність. Спотворюючи передану інформацію, можна свідомо негативно вплинути не тільки на її вірогідність, але й навмисно дезінформувати споживачів. Таким чином, втручаючись у регулювання інформаційних потоків, у процеси їхньої обробки й управління, можна впливати на певні події. Таким чином, стає можливим маніпулятивне втручання, що дозволяє сформувати бажану поведінку людей в інтересах тих суб'єктів, що здійснюють інформаційний вплив.

Інформаційна криза може мати інший вияв. Згідно з результатами досліджень, проведених Каліфорнійським університетом [2], більше 90 % інформації, спродукованої людством, зберігається в цифровій формі. У цілому, в мережі Інтернет зібрано близько 550 мільярдів документів і щодня створюється ще 7,3 мільйони нових сторінок. Увесь світовий трафік інформації за 2005 рік легко вкладається лише у один день 2016 року. У 2022 році цей показник майже в 4,6 разів збільшився порівняно з 2016 роком і продовжує зростати в геометричній прогресії.

За словами вчених університету, така доступність інформації зумовлює очевидний ризик «потонути в цьому океані», тому необхідно «навчитися в ньому плавати», що актуалізує проблему розвитку критичного мислення та ознайомлення громадян з принципами інфогігієни.

2. Етапи становлення інформаційного суспільства

Грунтуючись на принципі технологічного детермінізму, виділяються певні етапи розвитку суспільства. В основу кожного етапу покладений особливий техніко-технологічний тип виробництва: чи то машини епохи промислової революції, чи раціоналізоване й автоматизоване виробництво (конвейєр, автомати й автоматичні лінії), чи промислові роботи й електронні пристрої, що використовуються у виробництві та, зрештою, інформаційна техніка й технологія.

Однією з поширених теорій інформаційного суспільства є концепція Елвіна Тоффлера (Alvin Toffler) [11]. Він вважає, що перехід до інформаційної віхи не є лінійним продовженням попереднього розвитку, а скоріше — якісним перетворенням у сутності та завданнях суспільства. Він, розглядаючи історію як неперервний хвильовий рух, виділяє три хвилі цивілізації: «перша хвиля» — аграрна (до XVIII ст.), «друга хвиля» — індустріальна (до 50-х років XX ст.), «третья хвиля» — постіндустріальна (починаючи з 50-х років XX ст.) (рис. 1). Якщо перша «аграрна хвиля»,

що продовжувалась майже 10 тис. років, «вихлюпнула» індустріально-заводський, масовий тип культури та суспільства, то «третьа хвиля» виносить людство від нього в безкінечність технологічної творчості індивідуумів. Тоффлер наполягає на тому, що економіка не є більше головним чинником сучасного суспільства. Розвиток та активне використання потужних інформаційно-комп'ютерних технологій — це основа третьої хвилі, на зразок того, як землеробка та індустріальні технології були ключовими в розвитку попередніх хвиль.



Рисунок 1 — Етапи розвитку суспільства (за Е. Тоффлером)

Перша хвиля сприяла зникненню малих соціальних груп, які раніше складали основу людських поселень, та створенню напів-урбанізованих суспільств, у яких стали можливі прояви культурних і соціальних інновацій. Поступово індустріалізація, вважає Тоффлер, дала змогу раніше вилученим, або принаймні маргіналізованим, соціальним групам вільно користуватися здобутками нового суспільства й прискорила розвиток науки, техніки та культури.

Як і під час попередніх, за третьої хвилі, суспільство також зазнає докорінних змін.

Формування інформаційного суспільства — загальний вектор розвитку глобального сучасного соціуму. Однак вибір шляхів, засобів і механізмів реалізації стратегій інформаційного розвитку залежить від особливостей технологічного та соціального прогресу кожної конкретної країни, специфіки її соціально-економічних умов, національно-культурних особливостей тощо.

Має сенс говорити про існування декількох основних моделей формування інформаційного суспільства, що реалізуються сьогодні:

Модель Силіконової долини, або американська модель — відкрите інформаційне суспільство, яке формується на ринкових засадах. Заснована на використанні ринкових механізмів і орієнтована, передусім, на надання послуг населенню та бізнесу. В основі розвитку — приватна ініціатива.

Сінгапурська модель — авторитарне інформаційне суспільство, що розвивається також на ринковому підґрунті. Для цієї моделі характерним є значна частка (58 %) експортної високотехнологічної продукції, значний рівень розвитку електронної торгівлі, істотна конкурентноздатність, однак, високий рівень технологічного розвитку супроводжується повним державним контролем.

Фінська модель — відкрите соціально-контрольоване інформаційне суспільство, що розвивається на основі філософії добробуту. Головним у цій моделі є поєднання інформаційного та соціального розвитку, орієнтація на потреби населення, тобто який рівень якості життя інформаційне суспільство може забезпечити своїм громадянам і які соціальні застосування можуть знайти новітні технології.

Успіх будь-якої з подібних моделей залежить від конструктивної взаємодії трьох суб'єктів інформаційної трансформації: держави, бізнесу та суспільства.

Таким чином, феномен виникнення інформаційного суспільства свідчить про комплексний та органічний розвиток людства, створення умов для духовного та розумового збагачення кожного його

члена, нарощування національного людського капіталу як основи розвитку соціальної, економічної, гуманітарної, культурної та інших сфер суспільного життя в інтересах громадян, підвищення їх добробуту, ефективності економіки та зміцнення державності. Такий підхід не може стати притаманним ні окремій державі, ні певній категорії чи групі держав, оскільки інформаційне суспільство — явище глобальне.

3. Роль інформаційних технологій у розвитку суспільства

Інформаційне суспільство вивчає наука соціальна інформатика. Перші наукові теорії цієї галузі беруть свій початок з досліджень і розробок 1970-х років, коли інформатика почала застосовуватися в різних сферах життєдіяльності людей. У цей період комп'ютерна техніка стала вже досить активно використовуватися не тільки для вирішення завдань інформаційного обслуговування фундаментальної та прикладної науки, космічної, ядерної програм, але й галузей соціальної сфери. Процес впровадження інформаційно-комунікаційних технологій стимулював появу наукових робіт, у яких теоретичне осмислення процесу інформатизації супроводжувалося формулюванням концепцій, які обґрунтовували появу нових наукових напрямів — галузевих (спеціальних) інформатик. Наприклад, економічна інформатика, педагогічна інформатика та ін.

У 1980-х роках у промислово розвинених країнах відбувалася інформатизація матеріального виробництва, під якою розумілося електронне управління автоматизованими лініями заводів-автоматів, інтегрованих виробничих комплексів тощо. Національні інформаційні ресурси та документоване суспільне знання стали визнаватися критеріями суспільного багатства, важливими економічними та політичними факторами.

Починаючи з кінця 90-х років ХХ століття почався новий етап інформаційної революції, пов'язаний з розвитком мережі «Інтернет» і мобільних засобів зв'язку. Вчені та викладачі, які спеціалізуються

в соціально-гуманітарних областях, все частіше стали звертатися до аналізу соціально-економічних і політичних процесів в умовах розвитку інформаційного суспільства та глобалізації.

Таким чином прослідковується взаємопов'язаність технологічного й інформаційного розвитку. З удосконаленням технологій прискорюється швидкість обігу інформації, а без створення нової інформації (тобто, винаходів, які спочатку виникають у вигляді наукових теорій) технології не розвиваються. В аграрному й індустріальному суспільствах також був зв'язок технологічних та інформаційних компонентів, коли людство переходило до наступних віх розвитку в наслідок ключових відкриттів (нові материки, телеграф, автомобілі, телебачення, літаки тощо), однак з кінця ХХ століття цей процес прискорюється, що і зумовило виникнення феномену інформаційного суспільства.

Функціонування сучасного цифрового світу призводить до формування в людей нових соціальних потреб та інтересів, впливає на соціальні інститути, всі галузі економіки та інше. Розглянемо детальніше низку **ознак, які характеризують сучасне інформаційне суспільство.**

Трансформація природи взаємодії людей і світу. Невід'ємною складовою поняття «інформаційне суспільство» є термін «інформація», який отримав широке розповсюдження в сучасній філософській, економічній і технічній літературі, однак усталеного та вичерпного його визначення не існує. У концепції інформаційного суспільства інформація розуміється насамперед як ресурс, як цінні відомості, які можна накопичувати, зберігати та використовувати в процесі життєдіяльності людини.

Поняття «інформація» тісно пов'язане з поняттям «знання», але не тотожне йому. Інформація — це відчужене знання (у вигляді статті, книги, винаходу, товару або навіть послуги), але з іншого боку — інформація може стати знанням, коли вона буде засвоєна індивідом. Отже, діяльність окремих людей, груп, колективів і організацій залежить від їхньої здатності ефективно використовувати наявну інформацію. Впровадження нових інформаційних

технологій стає засобом розв'язання протиріччя між знаннями, що накопичуються в постійно зростаючих обсягах і стають інформацією (відчуженим знанням), з одного боку, та можливостями й масштабами їх соціального використання — з іншого.

Останніми десятиліттями активно розвивається мережа Інтернет, яку вчені відносять до засобу масової комунікації на підставі великих обсягів циркулюючої інформації, а також майже всеосяжної аудиторії користувачів. Інтернет здатний впливати на процеси формування світобачення кожної конкретної особистості. Безперешкодний доступ до інформації та легкий обмін нею, відсутність обмежень, можливість не тільки споживати контент (інформацію), а й генерувати його, відсутність будь-яких рамок комунікації (політичних, географічних, тимчасових), взаємопроникнення ідей і культур, швидка реакція суспільства на інформацію, яка поширюється у мережі (особливо відносно суспільно важливих процесів, таких як економіка, політика, здоров'я, освіта). Настільки суттєво Інтернет змінив суспільство.

Активність людей, які здійснюють комунікації через Інтернет, їхні сили та час переорієнтовуються із взаємодій з реальними друзями, родичами, колегами на взаємодію свого віртуального «Я» з настільки ж віртуальними суб'єктами. Все це впливає на природу типової комунікації людей у суспільстві, переводячи її в інформаційну площину.

Ще одним феноменом, який суттєво змінює природу обміну інформацією в сучасному світі є **Інтернет речей**. Він здатний серйозно вплинути на розвиток суспільства, оскільки дає змогу багатьом процесам відбуватися без участі людини.

Internet of Things — це глобальна мережа підключених до інтернету пристроїв, оснащених сенсорами, датчиками, засобами передавання сигналів тощо. Вони можуть сприймати різноманітні сигнали з навколишнього світу, вступати у взаємодію з іншими такими пристроями, обмінюватися даними з метою віддаленого моніторингу за станом об'єктів і умов, аналізу зібраних даних і повідомлення людини.

Інтернет речей — мережа фізичних об'єктів (фіксованих або мобільних), в яку вбудовано спеціальні технології для обміну інформацією, моніторингу, сенсорної та іншої взаємодії з кількома середовищами. Архітектура Інтернету речей функціонує в екосистемі, до якої входять фізичні об'єкти (пристрої), засоби зв'язку, застосунки та алгоритми аналізу даних

Ці технології дозволяють зменшити кількість побутових проблем людей, які зможуть більше часу приділяти сім'ї, творчості, хобі. Підключення пристроїв до мережі Інтернет також дає суспільству більше можливостей для раціонального управління ресурсами: витрат води, світла, видобутку газу, ядерної енергії тощо.

Різноманіття прикладів використання Інтернету речей варіюються залежно від сфери послуг або завдань. Відомими є моделі «розумного» збору сміття на міських вулицях, віддалений супровід пацієнтів похилого віку в геріатричних пансіонатах, моніторинг екології та багато інших.

Штучний інтелект (Artificial Intelligence) дедалі глибше трансформує сучасне суспільство, змінюючи спосіб життя, роботи та взаємодії людей. Його розвиток викликає як оптимістичні, так і тривожні прогнози. З одного боку, технології на основі штучного інтелекту здатні підвищити ефективність виробництва (через, наприклад, оптимізацію рутинних задач), забезпечити наукові прориви, здійснюючи швидке обчислення неймовірної кількості даних, моделюючи об'єкти та процеси з більшою точністю, ніж це робить людина. У військовій і політичній сферах алгоритми штучного інтелекту допомагають аналізувати ризики й здійснювати стратегічно важливі рішення, а в медицині — точно діагностувати хвороби та розробляти нові методи лікування. Так, дослідники підрахували, що тільки в сфері матеріалознавства за допомогою штучного інтелекту вчені відкривають на 44 % більше матеріалів, що призводить до збільшення кількості патентних заявок на 39 %.

Спеціальні автономні алгоритми допомагають виявляти нові екзопланети, аналізуючи терабайти даних телескопів NASA. А в медицині система AlphaFold змогла з високою точністю передбачити тривимірну структуру майже всіх відомих білків, що стало проривом у біології та медицині та прискорило розробку нових ліків, вакцин і методів лікування генетичних хвороб [4].

Водночас існують серйозні застереження. Розвиток автономних систем, здатних приймати рішення без участі людини, породжує етичні та безпекові ризики: від загрози втрати контролю над технологіями до можливості формування «нової форми життя», яка діятиме за власною логікою. Крім того, штучний інтелект вже замінює людей у багатьох сферах праці, що може призвести до тотального безробіття та радикальної зміни економічних і соціальних структур. Існує небезпека, що у разі досягнення рівня «суперінтелекту» машини зможуть переважити людські можливості у всіх сферах, поставивши під сумнів роль людини як провідної сили на планеті.

Філософи, науковці й політики наголошують на необхідності розробки чітких етичних і правових рамок, які б обмежували ризики та спрямовували використання штучного інтелекту на благо суспільства. Як показує досвід, ключовим викликом стає не лише технічне вдосконалення алгоритмів, а й збереження контролю над ними. Сьогоднішня реальність уже наближається до сценарію симбіозу людини й машини, коли технології визначають способи комунікації, впливають на політичні рішення, економічні стратегії та навіть хід воєн.

Таким чином, штучний інтелект є подвійним фактором змін: він відкриває нові горизонти для розвитку цивілізації та водночас несе потенційні ризики, що можуть докорінно змінити людську історію. Майбутнє залежатиме від того, чи зможе людство забезпечити баланс між інноваціями та етикою, контролем і автономією, використовуючи штучний інтелект як інструмент прогресу, а не загрози.

Цифрова економіка. Це економіка, у якій більша частина валового внутрішнього продукту забезпечується виробництвом,

обробкою, зберіганням і розповсюдженням інформації та знань. Це означає, що в економіці відбувається зміна структури зайнятості на користь інформаційних послуг, а інформаційний ресурс стає основним чинником розвитку економічної сфери суспільства. Вона здатна працювати як єдина система в режимі реального часу в масштабі всієї планети. Збільшення питомої ваги в економіці сфери послуг і виробництва інформації, заміна фізичних переміщень інформаційними зв'язками, зменшення частки малокваліфікованої праці стали основними причинами трансформації характеру та змісту праці.

Галузь оперує аналогічними із традиційною економікою категоріями, такими як капітал, ресурси, люди. Інформація є головним предметом купівлі-продажу в інформаційному суспільстві, а рушійною силою цифрової економіки є людський капітал (human capital) — тобто знання, таланти, навички, вміння, досвід, інтелект людей.

Традиційним для цифрової економіки є безготівкові платежі, що полегшує комерційну взаємодію та є надзвичайно сильним інструментом боротьби із тіньовим обігом коштів, тобто забезпечує її прозорість. Швидкість, якість, захищеність систем і технологій розрахунків в електронній формі визначають загальний рівень розвитку фінансового сектора держави та ступінь його інтегрованості та конкурентоспроможності на глобальних ринках. Розвиток і поширення електронних механізмів розрахунків автоматично зменшує готівкове навантаження на фінансову систему країни, приводить гроші до банків, що обумовлює зростання їх ліквідності та підвищення капіталізації.

Важливим чинником розвитку цифрової економіки є інформатизація (цифровізація) фінансових структур, бізнесу та промисловості. Нові технології необхідні для підвищення їх ефективності. Такими є хмарні обчислення, аналіз великих обсягів даних (“Big Data”), нові промислові додатки, кіберсистеми, розумні виробництва, робототехніка, 3D-друк та ін. Через поступове зниження вартості цих технологій вони стають доступними, тобто все

частіше ними починають користуватися підприємці різних категорій, що ефективно впливає на існуючі бізнес-моделі або взагалі створює нові, обумовлює появу нових продуктів та інновацій, спрощує та прискорює фінансові операції.

Наприклад, цифрове («точне») землеробство — принципово нова стратегія менеджменту в агрономії, що базується на застосуванні нових технічних засобів і систем контролю. Цей етап розвитку агросфери, пов'язаний з використанням геоінформаційних систем, глобального позиціонування, бортових комп'ютерів, управлінських і виконавських механізмів, здатних диференціювати способи обробки ґрунту, норми внесення добрив і засобів захисту рослин, які спрямовані насамперед на економічну ефективність, ґрунтозахист, підвищення врожайності та загалом — на підвищення коефіцієнту корисного використання земельного банку країни.

Таким чином, у інформаційному суспільстві, що ґрунтується на ресурсах, створених знаннями, ціна продукту зменшується, а обсяги його продажу значно збільшуються у випадку, якщо цей продукт є результатом застосування нових технологій, має унікальні функції, відповідає потребам і запитам людей, що суттєво підвищує економічну ефективність.

Нова освітня парадигма. Кількість робочих місць в Україні, що вимагають принаймні базового розуміння інформаційних і комунікаційних технологій, стрімко збільшується. Уміння ними користуватися стає однією з основних вимог до персоналу.

Технології, глобалізація, нові галузі науки, професії, відкриття, прогнози та тренди — все свідчить про те, що заклади освіти мають готувати громадян, які будуть жити та творити у швидкоплинному світі. Освіта за принципом «знати все в обраній галузі» змінюється на «знати, як навчатися протягом життя та бути самореалізованим і конкурентноздатним», а робота з інформацією на принципах «запам'ятовування» поступово втрачає сенс через розвиток мережі Інтернет як глобального джерела інформації, а отже, важливими стають не лише знання, а й гнучкі навички (soft skills), включаючи медіаграмотність і вміння працювати з інформацією.

Зміни стосуються також форм і методів навчання, адже однакові умови не можуть підходити для всіх, — якісна освіта стає персоналізованою й орієнтованою на розвиток індивідуальних здібностей і талантів кожної дитини. Використання інформаційних технологій має носити кросплатформовий (наскрізний) характер, тобто використовуватися не лише на уроці інформатики в окремому кабінеті, як зазвичай, а під час вивчення інших предметів, взаємодії учнів один з одним і з вчителями, з реальними експертами, здійсненні досліджень, індивідуальному навчанні тощо.

Це дозволяє інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість і якість сприйняття та розуміння знань. Як результат — діти набагато краще засвоюють інформацію, перебувають у емоційно-комфортному середовищі, не втрачають бажання навчатись. При цьому технології не замінюють учителя, а доповнюють його. Таким урокам властиві адаптивність, керованість, інтерактивність, поєднання індивідуальної та групової форм взаємодії тощо.

Інформаційні технології також дозволяють учителеві автоматизувати більшу частину своєї роботи, вивільняючи ресурс часу на пошук нових ідей, ознайомлення з досвідом інших педагогів, спілкування з учнями, їхніми батьками чи колегами, уможливають отримання моментального зворотнього зв'язку, покращують ефективність управління освітнім процесом і освітою в цілому.

Оптимізація функціонування соціальної сфери. Інформатизація в цій галузі зосереджена на поліпшенні інфраструктури соціального забезпечення, якості послуг, організації прозорості допомоги та скорочення витрат. Це забезпечується шляхом покращення інформаційної інфраструктури країни (передусім магістральні транспортні мережі та мобільні мережі останнього покоління), яка разом із різноманітним спеціальним сервісом утворює платформу для розвитку усіх інших сфер. Зрозуміло, що це передбачає масштабні інвестиції в технічну складову інформатизації, докорінно змінюючи усталені механізми.

Наприклад, для медицини роль нових технологій є очевидною. Це не просто тренд, а життєва необхідність розвитку галузі для

більш ефективного надання послуг. Медична інформація, що базується на паперових картках і жартах про почерк лікарів, повинна відійти у минуле. Вже зараз існують приклади функціонування цієї сфери, коли взаємодія між пацієнтами, медичними працівниками та установами, медичний документообіг забезпечуються за допомогою цифрових технологій.

Все більше робочих місць не потребують постійного перебування працівника в конкретній установі. Віртуальний світ надає можливості для ефективної його діяльності в онлайн режимі (пандемія 2020 року та повномасштабне військове вторгнення й окупація частини території України довела цей факт і прискорила поширення віддалених робочих місць). Людям подобається мобільність, гнучкий графік, який дозволяє приділяти більше уваги клієнтам, друзям, сім'ї. А для організацій ключовими перевагами є зниження витрат (на апаратне забезпечення, аренду офісних приміщень та ін.). Окрім цього, такі «вільні» робочі середовища більш конкурентоспроможні при пошуку працівників завдяки можливості запропонувати сучасну, інноваційну корпоративну культуру, кращий баланс між роботою та особистим життям (work-life balance) і соціальний стиль роботи, який так подобається представникам покоління зумерів.

Актуальною проблемою в нашому суспільстві є встановлення інтелектуальних систем безпеки, які забезпечують охорону правопорядку та громадського спокою. Це передбачає створення надсучасної системи попередження надзвичайних ситуацій, можливих терористичних атак, удосконалення заходів безпеки громадян і критичної інфраструктури міст та селищ. Велика територія країни, значна кількість важливих інфраструктурних об'єктів, інтенсивний дорожній рух означає, що вирішити питання безпеки нетехнічними методами й інструментами практично неможливо.

Використання технологій (наприклад комплексні інтелектуальні системи відеоспостереження) забезпечує новий рівень координації діяльності всіх служб, відповідальних за громадську безпеку та повсякденну життєдіяльність місцевих громад, швидко

їх реагування з метою усунення наслідків правопорушень і надзвичайних ситуацій, за рахунок підвищення оперативності, якості та достовірності інформації, що використовується в цьому процесі.

У світових мегаполісах (Барселона, Лондон, Токіо, Мельбурн, Берлін, Сеул, Чикаго, Сан-Франциско, Нью-Йорк, Сінгапур) набуває практичної реалізації концепція **«розумне місто» (smart city)** — модель міста на основі масштабного використання інформаційних технологій для розв’язання поточних проблем міста, його стійкого розвитку та підвищення якості життя громадян.

Поняття «розумне місто» поєднує в собі запровадження інноваційних технологій у функціонування комунальних служб для підвищення їхньої ефективності, а також прозорі взаємини між міською владою, бізнес-структурами та громадськістю. Таке місто постійно нарощує кількість і якість надаваних населенню послуг, забезпечуючи стійке середовище, яке сприяє підвищенню комфорту життя.

Квартири в такому місті оснащені системою «розумний дім». Усі процеси в них, починаючи від відкривання замків і до регулювання освітлення, є автоматизованими. На вулицях стоїть безліч камер і датчиків, які регулюють транспортний потік, повідомляючи при цьому про необхідність ремонту та інші потреби. Логічним є відсутність шкідливого виробництва в «розумних містах». Всі системи споживають екологічно чисту енергію.

У Лондоні високорозвинений транспортний вузол забезпечує жителям і туристам вільну та зрозумілу орієнтацію в схемах підземних переходів і транспорту. Це допомагає планувати пересування по місту за допомогою спеціальних онлайн-сервісів і додатків. У Нью-Йорку впроваджено пристрої, що розпізнають вібрацію від пострілів, а отже, поліцейські оперативно реагують на загрозу. Сан-Франциско орієнтовано на захист екології і називається найзеленішим розумним містом. Переробка відходів тут досягає 80 %. Чикаго стало першим у запуску аналітичної платформи Windy Grid, яка дозволяє ознайомитися з корисною інформацією всього міста. Місто має найкращі результати у категоріях «мобільність» і «охорона здоров’я». Сеул завдяки високотехнологічним ліхтарям,

які економлять електроенергію, безкоштовному Wi-Fi називається кібермістом. Також воно має найкращі результати щодо охорони здоров'я та безпеки. У Берліні особлива увага приділяється енергозберігаючим технологіям, які зменшують викиди токсичних речовин. Завдяки застосуванню передових технологій Токіо став мегаполісом хмарочосів з чистим повітрям. Його розвинена та автоматизована транспортна інфраструктура дозволяє відстежувати та прогнозувати автомобільний трафік, що робить японську столицю містом з системою розумного транспорту.

Київ на шляху до функціоналу розумного міста. Наразі в столиці поступово реалізується Концепція «КИЇВ СМАРТ СІТІ 2020», яка визначає засади інфраструктурного, технологічного та соціального розвитку міста. Серед конкретних досягнень можна назвати такі: онлайн-оплата квитків у міському транспорті, сервіс електронних петицій, інтелектуальна система управління дорожнім рухом тощо.

Удосконалення системи державного управління. Синергетичний потенціал соціальних, мобільних, хмарних технологій, а також аналізу даних та інтернету речей у сукупності здатні привести до трансформаційних змін у державному управлінні України, тобто зробити його більш прозорим, ефективним, реактивним, ціннісним.

Найважливішим у цьому є багатоканальне інформування та залучення громадян до ефективної взаємодії. Завдяки сучасним технологіям державні установи здатні забезпечити більш якісне виявлення та розуміння потреб і бажань мешканців, використовуючи соціальні мережі для їх активної участі в політичних процесах. Це вкрай важливо саме в часи проведення євроінтеграційних реформ для активної комунікації, поширення роз'яснень, швидкої адаптації населення тощо.

Особлива увага в країнах, що розвиваються, приділяється відкритим державним даним як інструменту оцінки та контролю за роботою влади. Відповідно до цього, певні дані мають бути вільними для використання та розповсюдження будь-якою особою, за умов дотримання правил атрибуції та share-alike ліцензії (ліцензія

на поширення). Вони публікуються з визначеними налаштуваннями конфіденційності, безпеки та якості.

Оскільки державні організації та громадяни використовують усе більше інформаційних технологій, необхідним є підвищення надійності електронної ідентифікації, яка є основою операцій у цифровій економіці та створює безпечний простір, що надає людям швидкий доступ до основних ресурсів або послуг. Державні організації вимагають авторизацію та підтвердження особи, що замовляє послугу в онлайн режимі, оскільки методи особистої фізичної перевірки вже надто застарілі. Технічно це відбувається через використання ID-картки, механізмів BankID (ідентифікація через банк), MobileID (ідентифікація через мобільного оператора) або сервіс Дія.

Сучасний бізнес у швидкоплинному світі, щоб бути максимально конкурентоспроможним, потребує миттєвого прийняття кращих рішень на підставі актуальних і всеохоплюючих даних. Такого ж підходу потребує сфера урядової діяльності, тому в останні роки поширюється практика повсюдної аналітики.

Такий підхід на всіх етапах дозволяє державним установам перейти від стандартизованої аналітичної звітності із запізнілими даними до автономних бізнес-процесів і можливостей бізнес-аналітики, які дозволяють у режимі реального часу приймати рішення в інтересах країни та її громадян.

Повсюдна аналітика — неперервний і динамічний процес збору й аналізу даних з метою отримання релевантної та структурованої інформації (знань) для ситуаційної та стратегічної діяльності, розробки планів дій, програм, ініціатив

Також інформаційні технології відкривають можливості для впровадження електронної демократії. Ключовими секторами її розвитку є системи е-парламент, е-голосування, е-референдум,

е-петиції тощо. Голосування через мережу Інтернет має значні переваги. По-перше, це дозволяє полегшити доступ до процедури волевиявлення для значно більшої кількості населення та підвищити загальну оперативність отримання його результатів. По-друге, громадяни, які перебуватимуть за межами своєї країни, можуть скористатися своїм виборчим правом без необхідності пошуку найближчої територіальної дільниці. Можливість електронного голосування в Україні дозволить залучити до виборчого процесу набагато більшу кількість громадян, особливо молодь, що в цілому покращить репрезентативність і якість виборів.

Отже, технологізація сервісних функцій державних і муніципальних установ забезпечує прозорість їх діяльності, дозволяє ефективніше реалізовувати найбільш важливі, інтелектуальні управлінські функції та забезпечує конституційне право громадян на волевиявлення.

Наведені приклади розкривають роль інформаційних технологій, які займають центральне місце в процесі розвитку сучасного суспільства, знімають багато соціальних, побутових і виробничих проблем, забезпечують якісну взаємодію людей, розширюють внутрішні та міжнародні економічні зв'язки. Банки, промислові об'єкти, державні установи тощо крок за кроком стають високотехнологічними компаніями й організаціями. Бізнес, міста та навіть цілі країни стають цифровими. Через це змінюється цінність продуктів і послуг, а фізичні процеси та дані, які стають хмарними, стають зручною частиною нашого звичного життя.

Література:

1. Cvetković V. Artificial intelligence development and the future of society. *Socioloski pregled*. 2023. 57. P. 23–31. <http://dx.doi.org/10.5937/socpreg57-43014>
2. Global Technology Governance Report 2021. URL: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Global_Technology_Governance_2020.pdf (дата звернення 1.07.2025).

3. KPMG global tech report 2024. URL: <https://assets.kpmg.com/content/dam/kpmgsites/uk/pdf/2024/10/kpmg-global-tech-report-2024.pdf> (дата звернення 12.08.2025).
4. Toner-Rodgers A. Artificial Intelligence, Scientific Discovery, and Product Innovation. 2024. <http://dx.doi.org/10.48550/arXiv.2412.17866>
5. Білоусов О.С. Інформаційне суспільство в сучасній Україні: тенденції розвитку : монографія. Одеса : Гельветика, 2015. 359 с.
6. Єршова О.Л., Бажан Л.І., Розумне місто — концепція, моделі, технології, стандартизація. *Статистика України*. 2020. № 2–3. С. 68–77.
7. Іванова С.А. Криза інформації: суть і потенціал. *Communications and Communicative Technologies*. 2020. № 20. С. 42–48. <https://doi.org/10.15421/292006>
8. Кивлюк О.П. Інформатизація та інформаційна цивілізація: соціально-філософський аспект. *Гілея*. 2011. Вип. 44. С. 279–285.
9. Кондрусева В.М. Інформаційне суспільство у контексті сучасної цивілізаційної ситуації (соціально-антропологічний аспект) : монографія. Одеса : Бондаренко М. О., 2014. 163 с.
10. Політанський В. Концептуальні ідеї розвитку інформаційного суспільства. *Підприємництво, господарство і право*. 2017. № 4. С. 140–144.
11. Тоффлер Е. Третя Хвиля / Пер. з англ. А. Євса. Київ : Всесвіт, 2000. 480 с.
12. Цифрова адженда України — 2020 («Цифровий порядок денний — 2020»). Концептуальні засади. Першочергові сфери, ініціативи, проекти «цифровізації» України до 2020 р. Київ, 2016. 90 с. URL: <https://uccs.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf> (дата звернення 28.07.2025).
13. Штанько В.І., Бордюгова Т.Г. Інформаційне суспільство: соціально-філософські проблеми становлення : навч. посіб. Харків : ХНУРЕ, 2012. 172 с.

Практичне заняття 1

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ УКРАЇНСЬКОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Мета: спонукати здобувачів вищої освіти до осмислення глобальних інформаційних процесів; вдосконалювати навички аналітичної діяльності; стимулювати до професійного розвитку.

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення:

1. Поясніть відмінності між комп'ютеризацію та інформатизацію суспільства.
2. Розкрийте поетапність становлення інформаційного суспільства.
3. Схарактеризуйте особливості впливу інформаційних технологій на суспільство.
4. Розкрийте роль інформаційних технологій у розвитку суспільства.

Практична частина

Завдання 1

Проаналізуйте Цифрову адженду України [3]. Визначте ключові ініціативи (напрями діяльності) уряду України з інформатизації суспільства, визначені в документі, в розрізі параметрів «планується/

досягнуто». Дослідіть, які конкретні дії призвели до виконання запланованих результатів і які причини завадили їх досягти.

Примітка: у вигляді таблиці, наприклад

Заплановано:	Досягнуто:	Причини +	Причини –

Завдання 2

Створіть презентацію, яка ілюструє професії майбутнього [1; 2]. Деталізуйте вміння та навички, що будуть необхідні людям для цих професій. Визначте, які з них можна починати формувати в здобувачів початкової освіти та як. Обговоріть результати в групі.

Примітка: 1 слайд = 1 професія + ілюстрація + опис навичок

Завдання 3

Підготуйте коротку доповідь з прикладами на тему «Цифровізація культури».

Примітка: регламент 3 хвилини

Література:

1. The Future of Jobs Report. World Economic Forum. Geneva, 2020. 163 p. URL: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf (дата звернення 28.07.2025).
2. The Future of Jobs Report. World Economic Forum. Geneva, 2025. 290 p. URL: https://reports.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_Report_2025.pdf (дата звернення 28.07.2025).
3. Цифрова агенда України — 2020 («Цифровий порядок денний — 2020»). Концептуальні засади. Першочергові сфери, ініціативи, проекти «цифровізації» України до 2020 р. Київ, 2016. 90 с. URL: <https://ucsi.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf> (дата звернення 28.07.2025).

Самостійна робота 1

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ МОДЕЛЕЙ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Мета: ознайомити здобувачів вищої освіти з онлайн сервісами, що демонструють комп'ютерні моделі явищ і процесів; розвивати вміння використовувати означені онлайн сервіси в професійній діяльності вчителя початкової школи; стимулювати до педагогічної творчості.

Хід роботи

Теоретична частина

Ознайомтеся детальніше з наведеними нижче онлайн сервісами.

Практична частина

Завдання 1

Дослідіть можливості наступних онлайн сервісів для візуалізації уроків у початковій школі. Коротко узагальніть результати свого аналізу. Візуалізуйте їх за допомогою скріншотів.

- <https://www.zygotebody.com/>
- <https://musiclab.chromeexperiments.com/>
- <https://phet.colorado.edu/>
- <https://www.tinkercad.com/>
- <https://eyes.nasa.gov/>
- <https://earth.nullschool.net/>

Література:

1. Морзе Н.В., Вембер В.П., Барна О.В., Інформатика : підруч. для 9 кл. загальноосв. навч. закл. Київ : Орion, 2017. 208 с.
2. Топ-5 інтернет-ресурсів, які допомагають візуалізувати навчальну інформацію. URL: <https://buki.com.ua/news/top-5-internet-resursiv-yaki-dopomahayut-vizualizuvaty-navchalnu-informatsiyu/> (дата звернення 11.07.2025).

Тема 2

ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ

ЗДОБУВАЧА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ: ЗМІСТ І СТРУКТУРА

План

1. Феномен кіберсоціалізації сучасних дітей.
2. Цифрова компетентність як освітній результат:
 - 2.1. Цифрова грамотність.
 - 2.2. Цифрова культура.
 - 2.3. Цифровий інтелект.

1. Феномен кіберсоціалізації сучасних дітей

Перш ніж людина навчиться вербального спілкування, вона спілкується фізично. В дитинстві ми вказували на предмети, які хотіли б отримати, плакали, щоб висловити негативні емоції, посміхалися, виявляючи радість. Жести, зоровий контакт та інші форми мови тіла є невід’ємною частиною ранніх відносин, які дитина встановлює з членами сім’ї та іншими дітьми. Сучасні дослідники вважають, що ця тонка взаємодія віч-на-віч значною мірою відповідає за розвиток нашого емоційного інтелекту — навичок, які дозволяють нам досягати успіху в суспільстві в різних ситуаціях протягом усього нашого життя. Однак, у міру розвитку

інформаційних технологій цей важливий період взаємодії «в реальному часі» дедалі більше скорочується на користь гаджетів.

Віртуальний світ став повсюдним, повністю переплетеним із нашим повсякденним життям. У нашій жадобі до зручності, комфортного спілкування та доступу до безмежної кількості інформації ми максимально сплели цифрове з фізичним і не збираємося уповільнювати цю тенденцію. Багато в чому це значно покращило якість нашого життя. Проте наша основна фізіологія не змінилася; наш мозок, як і раніше, сильно залежить від зв'язків з іншими індивідами, щоб почуватися щасливим і задоволеним, щоб досягти оптимального стану благополуччя, а саме ці зв'язки технології змінили найглибше.

З одного боку, інтернет полегшив нам встановлення зв'язків. Згідно з пресрелізом Київського міжнародного інституту соціології, станом на травень 2022 року приблизно 82 % українців користувалися мережею хоча б раз на тиждень, з них 78 % щодня чи майже щодня. Для порівняння, за даними 2019 року ця цифра складала 71 % [14]. У 2024 році онлайн щодня було 80 % громадян нашої країни [12].

Інтернет відіграє значну роль у становленні людини як особистості. У віртуальному просторі дитина раннього віку частково засвоює зразки поведінки, соціальні норми, цінності, має можливість отримати доступ до актуальних медіафайлів та іншої інформації швидко, в режимі реального часу, не виходячи з кімнати.

Серед позитивних якостей інтернету для дітей молодшого шкільного віку виділяють такі можливості: опанувати гнучкі навички, зокрема міжособистісні (наприклад: співчуття, толерантність до точки зору інших, співпраця) та особистісні (наполегливість, самоконтроль тощо); знайомитися та спілкуватися з великою кількістю однолітків, об'єднаних спільними інтересами; розвивати своє мислення, використовуючи велику кількість інформації; самовдосконалюватися, освоювати технології комунікації тощо.

Таким чином відбувається соціалізація дитини у віртуальному просторі, або кіберсоціалізація.

Кіберсоціалізація — сприйняття норм, правил і зразків поведінки, цінностей, що діють у віртуальному середовищі з метою успішного функціонування в ньому

Фактично, це процес інтеграції користувача в соціокультурне середовище шляхом засвоєння інформаційної культури, формування навичок соціальної навігації, цифрової грамотності. Таким чином, природна соціалізація особистості за допомогою життєвого контексту поєднується з цифровою моделлю соціалізації.

Молодший шкільний вік — це новий складний період у житті дитини, який супроводжується значними особистісними змінами, а саме: нова ситуація соціального розвитку, новий тип провідної діяльності, формування «Я-концепції», розвиток мотиваційної сфери. В рамках природних, реальних стосунків з однолітками здобувачі початкової освіти часто конфліктують, не здобувають визнання та популярності, відчують труднощі з самопрезентацією та самовираженням. У соціальних мережах такі проблеми нівелюються. Замість вербальних реакцій використовуються умовні позначки («вподобайки»), а на протигагу реальним дружнім стосункам з'являються віртуальні. Соціальний простір молодшого школяра поступово звужується. Природна соціалізація життєвим контекстом виключається, замінюється цифровою моделлю соціалізації, тобто станом певної відчуженості від реального світу.

Такий сценарій може бути характерним для переважної меншості дітей, однак, у тій чи іншій мірі впливає на систему норм спілкування цілого підростаючого покоління.

Також, істотною проблемою кіберсоціалізації сучасних дітей є зниження рівня їх інтелектуального, культурного та морального розвитку. Сприймаючи лише мінімальний набір знань і правил (часто навмисно спотворених заради популярності), необхідних, щоб стати успішним членом віртуального середовища, дитина уникає засвоєння інших, системних цінностей і моделей поведінки,

які засвоюються під час безпосередньої взаємодії з родичами та друзями. Так, розвивається, переважно, неформальний стиль спілкування, комунікація фокусується на обміні інформацією, а не на учасниках, віртуальне спілкування більш поверхневе та менш гуманне, що ставить під загрозу емоційні стосунки.

Незадоволеність справжнім світом (непорозуміння з однолітками, складнощі в навчанні, специфічна зовнішність, відсутність належної уваги з боку батьків та ін.) призводить до того, що дитина надає перевагу віртуальному світу, свідомо уникає реальності, проводячи в кіберпросторі від 2 до 14 годин на добу. Так, поступово, втрачається здатність до самопрезентації в реальному житті (розвивається так званий «соціальний аутизм»). У результаті виникає загроза залежності від віртуальної реальності, в якій легше досягти умовного успіху та налагодити комунікацію з більшою кількістю друзів.

Тому, батьки та вчителі мають раціонально поєднувати зусилля для здійснення збалансованого впливу на традиційну та кіберсоціалізацію здобувачів, щоб зменшити ризики відірваності їх від реальності.

2. Цифрова компетентність як освітній результат

Освітній процес у країнах, де прогресивно розвиваються інформаційні технології, спрямований на підготовку дитини, яка вміє перетворити інформацію на знання та використати її для суспільних потреб та інтересів. Якщо точніше, то на формуванні в учнів цифрової компетентності, яка вміщує інформаційну та медіаграмотність, основи програмування, критичне мислення, уміння працювати з базами даних, навички кібербезпеки, а також розуміння етики роботи з інформацією [3]. Лексема «цифрова» вказує на те, що дані, з якими працює користувач, перебувають суто в цифровому форматі, адже він є домінуючим на даному етапі технологічного прогресу людства. Вважаємо, що поняття містке, узагальнене та сформульоване для широкого практичного вжитку.

Наприклад, у Концепції Нової української школи подібний прогнозований освітній результат випускника визначено як інформаційно-цифрова компетентність — впевнене критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією під час навчання, на роботі, в публічному та приватному просторі спілкуванні [13]. Стає зрозуміло, що утворення охоплює систему знань, умінь, навичок, досвіду роботи з цифровою інформацією, однак не обмежується нею. Крім того, в контексті вказаних видів роботи з даними помітний комунікаційний ефект, адже спілкування — це обмін інформацією у будь-якій формі безпосередньо або із використанням засобів зв'язку (цифрових або інших).

Натомість у Державному стандарті початкової освіти наголошено на формуванні в здобувачів інформаційно-комунікаційної компетентності, що передбачає опанування основ цифрової грамотності для розвитку і спілкування, здатність безпечного й етичного використання засобів інформаційних технологій у навчанні та інших життєвих ситуаціях [11]. Тобто акцент зміщується на формування навичок пошуку інформації (але не тільки цифрової), її оцінювання та використання на початковому етапі. Це цілком відповідає змісту інформатичної освітньої галузі початкової школи, в якій зі складними інформаційними процесами діти ознайомлюються на основі звичного життєвого досвіду та прикладах, які можна фактично спостерігати в навколишньому середовищі.

Це означає, що сутність понять «цифрова компетентність», «інформаційно-комунікаційна компетентність» та «інформаційно-цифрова компетентність» суттєво не відрізняються та можуть вживатися здебільшого як синоніми: інформаційно-комунікаційна компетентність — для акцентування уваги насамперед на комунікаційному аспекті; цифрова й інформаційно-цифрова компетентність — на цифровій формі інформації, з якою працює користувач. Тому використання усіх цих термінів під час дослідження проблем початкової освіти є цілком доречними з огляду на контекст.

2.1. Цифрова грамотність

Аналіз смислового поля визначення «інформаційно-комунікаційна компетентність» (або «цифрова компетентність») дозволяє виокремити різні сфери вияву цього новоутворення. В першу чергу це цифрова грамотність, системне формування якої розпочинається в початковій школі.

Цифрова грамотність — комплекс умінь користування сучасними інформаційними технологіями та програмним забезпеченням з урахуванням усіх можливостей, що надає інформаційний прогрес

Цифрова грамотність визнана однією з ключових компонентів-компетентностей, необхідних для сучасного повноцінного життя та діяльності, представлених Європейським Союзом у фреймворку Digital Competence (DigComp 2.0) (2016) [5]. Складається з двадцяти однієї компетенції різної спрямованості.

1. Інформаційна грамотність та грамотність щодо роботи з даними:

- уміння шукати, фільтрувати дані, інформацію та цифровий контент;
- уміння оцінювати дані, інформацію та цифровий контент;
- уміння використовувати та управляти даними, інформацією та цифровим контентом.

2. Комунікація та взаємодія:

- уміння спілкуватися за допомогою цифрових технологій;
- уміння ділитися інформацією за допомогою цифрових технологій;
- уміння контактувати із суспільством, користуватися державними та приватними послугами за допомогою цифрових технологій;

- уміння взаємодіяти за допомогою цифрових технологій;
 - знання «нетикету» (від англ. network та etiquette), тобто володіння правилами поведінки та етикету в цифровому середовищі;
 - управління цифровою ідентичністю, тобто вміння створювати та управляти аккаунтами.
3. Цифровий контент:
- створення цифрового контенту;
 - уміння змінювати, покращувати, використовувати цифровий контент задля створення нового контенту;
 - обізнаність щодо авторських прав та політики ліцензування даних, інформації та цифрового контенту;
 - програмування, тобто вміння писати програмний код.
4. Безпека:
- уміння захистити пристрої та контент, знання заходів безпеки, розуміння ризиків та загроз;
 - захист персональних даних та приватності;
 - охорона здоров'я, тобто знання та навички для збереження свого здоров'я та інших (екологія використання цифрових технологій, ризики та загрози безпеці громадян);
 - захист навколишнього середовища (розуміння впливу цифрових технологій на навколишнє середовище з точки зору їх використання та утилізації, що може нанести шкоду).
5. Вирішення проблем.
- уміння вирішувати технічні проблеми, що виникають із комп'ютерною технікою, програмним забезпеченням, мережами і т.ін.;
 - уміння визначати потреби та знаходити відповідні технічні рішення, або кастимізувати (адаптувати) цифрові технології до власних потреб;
 - креативне користування, або вміння завдяки цифровим технологіям створювати знання та продукти, індивідуально або колективно, з метою вирішення повсякденних життєвих, навчальних і професійних проблем;

- уміння самостійно визначати потребу в отриманні додаткових нових цифрових навичок.

Наведений перелік виступає орієнтиром, якому підпорядковують свої освітні стратегії країни Європи. Зрозуміло, що курс інформатики в початковій школі України забезпечує лише первинне формування означених компетенцій. Зокрема зміст інформатичної освітньої галузі згідно з Типовою освітньою програмою НУШ-1 забезпечує **розвиток цифрової грамотності здобувачів за наступними блоками:**

1. Набуття навичок роботи з інформацією, пошуку, оцінювання, створення й етичного використання для досягнення особистих, соціальних, навчальних і професійних цілей, тому це є основою навчання впродовж життя.

2. Розвиток алгоритмічного мислення, оскільки засвоєння здобувачами початкової освіти основ програмування забезпечує дієвість навичок усвідомлення завдання, створення алгоритму його виконання (чи розв'язання) та покрокової реалізації. Потім такі навички дитина трансформує в реальне життя й успішно розв'язує різного роду проблеми, попередньо алгоритмізуючи їх.

3. Оволодіння вміннями працювати з даними. Це не означає, що учні 6–10 років зобов'язані опанувати функціонал програм, у яких можна створити базу даних. Проте вони мають навчитися збирати та впорядковувати інформацію в просту систему, щоб потім користуватися нею. Таким чином відбувається розвиток вмінь виконувати складні мислительні операції (аналіз, синтез, групування, класифікація тощо), а також розвивається спостережливість.

4. Усвідомлення стратегії безпечного користування мережею Інтернет, від чого залежить особиста безпека здобувачів початкової освіти. Необхідно вчити їх відповідально підходити до особистої активності в соцмережах, пошукових системах тощо, а також піклуватися про пристрій, усвідомлюючи небезпеку неперевіраних гіперпосилань чи неліцензійних програм для нього. Загальновідомим є факт, що в інтернеті є небезпечний контент, так само, як і в реальному суспільстві. Наприклад, заборона дітям перебувати

в соціальних мережах не обов'язково вбереже їх від булінгу. Проте, якщо навчити здобувачів, як опублікувати допис безпечним способом, що захистить їх приватну інформацію, або яке вибрати онлайн ім'я та фотографії для завантаження, будуть зроблені дві важливі речі. По-перше, поінформованість убезпечить дітей. По-друге, це збільшить шанси на те, що їхні онлайн-профілі будуть респектабельними в майбутньому.

Виваженість змісту інформатичної освітньої галузі початкової школи забезпечує формування базового рівня цифрової грамотності, яка є основою цифрової компетентності.

2.2. Цифрова культура

Другим важливим складником цифрової компетентності є цифрова культура. Вона є базовою основою сучасної світової культури, невід'ємною частиною всіх суспільних процесів, зокрема й освітніх.

Комп'ютерна культура, віртуальна культура, кіберкультура, електронна культура, інтернет-культура, цифрова культура — все це відносно нові терміни, які сьогодні широко використовуються в науковій і популярній літературі. Вчені багаторазово змінювали свої погляди на сутність цифрової культури. Коли в центрі уваги були автономні персональні комп'ютери, говорили про культуру інтерфейсу програмних продуктів; із розвитком комунікативних можливостей Інтернету, акцент змістився на культуру взаємодії. Українські дослідники (О. Базелюк, Н. Воронова, Л. Гаврілова, К. Літвінова, О. Луговський та ін.) пояснюють означений феномен наступним чином.

Цифрова культура — система правил поведінки людини, які вона засвоює та дотримується під час користування інформаційно-цифровими технологіями

Тепер, у переважній більшості суспільства побутує думка, що цифрові технології, за умови їх правильного використання, сприяють загальному розвитку особистості, зокрема її культурної складової. Польські дослідники (H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Korciewicz) зібрали такі позитивні відгуки від жінок, які мають дітей від 0 до 16 років: «Відбувається розвиток навичок, що дозволяють бути активним у цифровому середовищі, без якого не обійтися в сучасному світі, а також образного мислення, патріотизму за рахунок перегляду відповідного контенту», «Цінні програми розвивають проникливість дитини, роблять її більш чутливою, дають відчуття свободи; соціальні мережі демонструють приклади самореалізації, стимулюють до активності», «Дитина вивчає алфавіт, цифри, кольори, форми, розвиває свої здібності, творчість, художню майстерність (на основі переглянутого), пам'ять і сприйнятливність, навчається іноземній мови просто під час гри» [1].

Результати пошуків групи американських учених (M. Castells, M. Fernandez-Ardevol, J. Linchuan Qiu, A. Sey) демонструють моделі поширення цифрової культури: кофігуративну (передача знань у стосунках з однолітками) та префігуративну (передача знання від молодшого покоління до старшого). Їх дослідження соціального контексту сучасних технологій доводить, що діти та молодь мають найсильнішу культуротворчу силу на даному етапі історії людства, яка виявляється в тісному взаємозв'язку між поширенням інтернету світом і появою нової молодіжної культури (як короткочасних трендів, так і більш тривалих тенденцій) разом із зміною лексики мов [2].

Виявляється цифрова культура в декількох важливих аспектах. Насамперед це **раціональне споживання інформації**, що є не менш важливим ніж раціональне споживання їжі. У користувачів молодшого шкільного віку низький ступінь самоконтролю під час використання гаджетів. Вони абсолютно не вміють керувати екранним часом. Багатозадачність непомітно виснажує свідомість, а мозок потрапляє в залежність від дофаміну, який виділяється від яскравої динаміки онлайн ігор і насиченості змісту соціальних медіа. Саме

тому важливо пояснювати дітям небезпеку необмеженої взаємодії з цифровими технологіями.

Критичне мислення. Якщо раціональне споживання інформації має критерій кількості, то критичне мислення забезпечує фільтрацію за ознакою якості. Цілком відмежуватись від неякісного контенту, здається, неможливо. Тому, саме критичне мислення допомагає відсіювати хибну інформацію від правдивої, хороший контент від шкідливого, а також відрізнити надійні онлайн контакти від сумнівних, а отже, є важливим компонентом цифрової культури.

«Зелене» використання інформаційних технологій. Серед екологічних проблем, спричинених інформаційним прогресом, суттєвою є нераціональна утилізація електронного сміття. В ідеалі зіпсовані, старі гаджети викидають не на смітник, а передають у спеціальні установи для переробки. На сьогодні в нашій державі ситуація не є дуже гострою: стара техніка, як правило, лежить удома або продається на запчастини. Але в деяких країнах (Швеція, Німеччина, Японія, Південна Корея) працюють ефективні фінансові інструменти регулювання процедури збору електронних відходів (зокрема розширена відповідальність виробників, які мають забезпечувати фінансування збору й утилізації гаджетів і їх комплектуючих), вживають рішучі заходи, щоб забезпечити екологічно безпечну утилізацію непотрібних електронних пристроїв.

Норми спілкування в мережі. Інтернет-спілкування прийнято розуміти як опосередкований через Всесвітню мережу комунікативний процес. Це простір з особливими соціальними та психологічними законами, породженими реальним світом, але зі своєю специфікою. Для успішної комунікації користувач має на прийнятному рівні володіти культурою письмового спілкування, оскільки адекватне сприйняття текстової інформації дуже часто ускладнюється орфографічно-друкарськими помилками та нездатністю логічно висловити власну думку.

Трансляція почуттів та емоційна взаємодія в мережі відбувається за допомогою спеціальних позначок — комбінацій розділових знаків, графічних або анімаційних зображень, що відображають

визначене переживання. Їх використання істотно впливає на розуміння повідомлень.

У дитячій і підлітковій спільноті поширеним явищем є мережевий жаргон, який виражається в специфічному скороченні існуючих слів чи використанні нових, що характеризують певні об'єкти оточуючого світу. Важливим правилом «нетикету» є також обов'язкові коментарі до персонального контенту друзів, обмін посиланнями на актуальний і популярний контент інших користувачів.

Спілкування дітей і підлітків у мережі відбувається в рамках певних моделей, які можуть свідчити про рівень їхньої цифрової культури. Представники «поступливої» моделі під час цифрової взаємодії прагнуть догодити іншим, часто просять вибачення, не беруть участі в конфліктах, висловлюють свою безпорадність, погоджуються з будь-якою критикою в свій бік. На вибір подібної стратегії поведінки істотно впливають індивідуально-типологічні особливості особистості, зокрема тип темпераменту.

«Конфліктна» модель виявляється у постійному спрямуванні на завоювання авторитету та престижу серед інших користувачів не зовсім адекватним способом. Реалізується в лайках, образах, погрозах, нецензурній лексиці, флеймі. Метою спілкування в соціальних мережах за такою моделлю є приниження опонентів для власного самоствердження чи популяризації профілю.

Флейм (від англ. flame — полум'я) — повідомлення в мережі, що містять особисті образи, спрямовані на провокування або розпалювання конфлікту

«Інтелектуальна» модель властива особистостям, схильним до спокійного осмислення всього, що відбувається навколо. Стиль їх спілкування дуже коректний, навіть монотонний, пропозиції довгі, раціонально побудовані; повідомлення інтелектуалізовані, іноді навіть відірвані від основної теми.

«Урівноважена» модель характеризується послідовною, цілісною поведінкою та потенціалом особистісного зростання. До користувачів мережі представники такої моделі ставляться відкрито та чесно, ніколи не принижуючи людську гідність опонента. Щиро виражають думки та почуття, справляють приємне враження під час спілкування.

Варто зазначити, що поділ користувачів між описаними моделями досить умовний, оскільки в різних комунікативних ситуаціях діти можуть поводити себе також по-різному, обираючи, іноді, свідомо демонстративну поведінку, можливу тільки у віртуальному просторі. З тієї ж причини, ці моделі спілкування в інтернеті виявляються значно яскравіше, ніж у реальному житті.

Отже, синергія цифрової грамотності та цифрової культури є фундаментом для прийняття людиною оптимальних рішень під час роботи з сучасними цифровими технологіями, тобто утворюють цифрову компетентність. Тому актуальним є цілеспрямований вплив на її розвиток у здобувачів початкової освіти, які є активними користувачами різноманітних гаджетів і мережі «Інтернет».

Такий вплив може спрямовуватися на формування в дітей навичок критичного мислення, етики мережевого спілкування, стійкості до негативного впливу навколишньої дійсності (навички самозахисту); розвиток самоконтролю під час комунікації з іншими людьми тощо.

2.3. Цифровий інтелект

У науковому вжитку фігурує ще декілька понять, які використовують для характеристики прояву цифрової компетентності в залежності від контексту. Наприклад, цифровий інтелект.

Характеризуючи особу, люди часто використовують таке поняття, як інтелект. У середині ХХ ст. стало популярним вимірювати інтелект, визначаючи його коефіцієнт (*IQ — quotient intelligence*) — фактично це кількісна оцінка рівня розвитку мислення людини.

Психологія не стояла на місці, і поступово вчені дійшли до висновку, що лише формальним інтелектом обмежуватися нелогічно. У 90-х рр. ХХ ст. виникла ідея вимірювання рівня розвитку емоційного інтелекту (*EI — emotional intelligence*), що визначає здатність людини усвідомлювати свої емоції, керувати ними та виявляти емпатію.

Сьогодні можна зустріти людей з достатньо високим рівнем формального й емоційного інтелекту, але нездатних ефективно працювати, оскільки їхніх знань і вмінь користуватися цифровими технологіями, соціальними мережами й іншими сучасними інструментами недостатньо, що є серйозним обмеженням у новій реальності. Отже, можна виділити ще одну категорію якостей людини — цифровий інтелект (*DI — digital intelligence*).

Цифровий інтелект — комплекс технічних, когнітивних і соціально-емоційних компетенцій, які дозволяють розв'язувати завдання й адаптуватися до вимог цифрового життя

Цифровий інтелект визначається за трьома рівнями: цифрове громадянство, цифрова творчість і цифрове підприємництво.

1. Поняття цифрового громадянства використовується для визначення того, як виявляють свою ідентичність громадяни, користуючись навичками роботи з цифровими технологіями у повсякденному житті, для взаємодії один з одним, спілкування, перегляду цифрового контенту тощо.

2. Цифрова творчість, а саме активне створення контенту, медіа для задоволення.

3. Цифрове підприємництво — застосування цифрових медіа та технологій для розв'язання глобальних завдань або створення нових можливостей у сфері бізнесу та професійної діяльності.

Цифрове громадянство — здатність позитивно, критично та грамотно брати участь у цифровому середовищі, спираючись на навички ефективного спілкування, практикувати форми соціальної участі, які поважають права та гідність людини завдяки відповідальному використанню технологій

Отже, стрімке розповсюдження цифрових технологій робить цифрову компетентність конче важливою. Відповідно до цього, трансформації в освіті необхідно проводити в усіх напрямках, від початкової школи до закладів вищої освіти та установ, що надають послуги з неформальної освіти. Зокрема, необхідно поліпшити якість і внести зміни до освітніх програм:

- зі здобувачами початкової освіти проводити навчання із відповідального використання нових технологій через обговорення їх цінностей, переваг і ризиків — від обміну даними та цифрового сліду до кіберзлочинності та шахрайства;
- забезпечити, щоб цифрові технології були інтегровані в усі предмети;
- сфокусувати школи на викладанні творчих і експериментальних аспектів науки, алгоритмічного мислення, розв’язанні проблем і застосуванні комп’ютерної логіки з прикладами програмування;
- упроваджувати та використовувати дедалі більше цифрових навчальних програм;
- запроваджувати у школах навчання підприємницьким навичкам.

Розвиток цифрової компетентності дозволяє новим поколінням бути успішними та відповідальними громадянами, які креативно використовують, контролюють і створюють технології для поліпшення індивідуального та соціального добробуту суспільства.

Література:

1. Bougsiaa H., Cackowska M., Kopciwicz L. Dzieci w kulturze cyfrowej. *Ars Educandi*. 2013. № 10. PP. 23–48. <https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.02>
2. Castells M., Fernandez-Ardevol M., Linchuan Qiu J., Sey A. *The Mobile Communication Society*. California: University of Southern California, 2004. 327 p.
3. Digital 2019: Global Digital Overview (2019). URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview> (дата звернення 28.07.2025).
4. Styehantseva V. Formation of information and digital competence of primary school pupils in the context of their cyber socialization. *Visnik Universitetu imeni Alfreda Nobelâ: Seriâ Pedagogika i Psihologîâ*. 2022. № 1. PP. 30–38. <http://dx.doi.org/10.32342/2522-4115-2022-1-23-4>
5. The European Digital Competence Framework for Citizens (2016). URL: <https://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en#:~:text=The%20EU%20has%20developed%20the,their%20knowledge%2C%20skills%20and%20attitudes> (дата звернення 28.07.2025).
6. Uzelac A., Cvjetieanin B. *Digital Culture: The Changing Dynamics*. Zagreb : Institute for International Relations, 2008. 212 p.
7. Базелюк О. Організаційно-педагогічні умови розвитку цифрової культури педагогічних працівників. *Professional Pedagogics*. 2021. № 2(21). С. 21–28. <https://doi.org/10.32835/2707-3092.2020.21.21-28>
8. Батьківський контроль у житті підлітка. *Розвиток дитини*. 2017. URL: <https://childdevelop.com.ua/articles/parents/4775/> (дата звернення 11.01.2022).
9. Гаврілова Л.Г., Топольник Я.В. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 61. Вип. 5. С. 1–14. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2017_61_5_3 (дата звернення 10.07.2025).
10. Гущина Н.І. Науково-методичний супровід розвитку цифрової компетентності вчителів початкових класів. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2018. № 5 (25). С. 57–62.
11. Державний стандарт початкової освіти. URL: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2018/03/5a8de25e1504c877583228.doc> (дата звернення 28.07.2025).
12. Думки і погляди населення України щодо державних електронних послуг : аналітичний звіт. Київ, 2024. 67 с. URL:

<https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/2024-01/undp-ua-e-services-use-omnibus-2023.pdf>

13. Концепція Нової української школи. URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/pova-ukrainska-shkola> (дата звернення 15.07.2025).
14. ТКОристування інтернетом серед українців: результати телефонного опитування, проведеного 13–18 травня 2022 року Київським міжнародним інститутом соціології. URL: <https://www.kiis.com.ua/?lang=ukr&cat=reports&id=1115&page=1> (дата звернення 28.07.2025).
15. Овчарук О.В. Сучасні підходи до розвитку цифрової компетентності людини та цифрового громадянства в європейських країнах. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Том 76. № 2. С. 1–13.
16. Овчарук О.В. Теорія і практика шкільної освіти для демократичного громадянства в країнах — членах Ради Європи : монографія. Київ : Фенікс, 2021. 400 с.
17. Шишак А.М. Інформаційно-комунікаційна та інформаційно-цифрова компетентності молодшого школяра: порівняльний аналіз змісту понять. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2022. Вип. 1 (50). С. 315–318. URL: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2022.50.315-318>

Практичне заняття 2

ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ ОСОБИСТОСТІ

Мета: навчити майбутніх учителів початкової школи визначати рівень сформованості цифрової грамотності особистості; розвивати прогностичність мислення та навички саморозвитку за допомогою онлайн ресурсів; виховувати допитливість у сфері нових інформаційних технологій.

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення

1. Розкрийте сутність феномену кіберсоціалізації дітей та причини його виникнення.
2. Поясніть відмінність між поняттями «цифрова компетентність», «інформаційно-комунікаційна компетентність» та «інформаційно-цифрова компетентність».
3. Схарактеризуйте складники цифрової грамотності.
4. Доведіть важливість розвитку цифрової культури здобувачів початкової освіти.
5. Розкрийте значення цифрового інтелекту для сучасної людини.

Практична частина

Завдання 1

Опрацюйте звіти Світового Економічного Форуму [1; 2], присвячені інноваційним технологіям, які, ймовірно, будуть популярними в найближчому майбутньому. Подискутуйте в групі щодо перспектив розвитку окремих технологій, представлених у документі.

Завдання 2

Перейдіть за посиланням <https://osvita.diia.gov.ua/digigram> та визначте рівень розвитку вашої цифрової грамотності за допомогою стандартизованого національного тесту. Збережіть отриманий персональний сертифікат, додайте його в своє професійне портфоліо. Проаналізуйте результати та визначте власні перспективи з розвитку цифрової грамотності.

Завдання 3

Ознайомтеся з підбіркою освітніх серіалів, розміщених на порталі Дія. Цифрова освіта™ (за посиланням <https://osvita.diia.gov.ua/courses>) у розділі «Для кого». Оберіть цікаву Вам категорію та освітній серіал. Пройдіть навчання, збережіть персональний сертифікат. Обговоріть у групі, що нового Ви дізналися з навчальних матеріалів курсу. Визначте, кому і який освітній серіал Ви могли б порекомендувати для перегляду.

Завдання 4 (робота над кейсом)

Проаналізуйте ситуацію, з якою до Вас може звернутися здобувач початкової освіти.

Олена та її друзі часто знімають різні відео та завантажують їх на YouTube. Нещодавно вони зняли ролик-стилізацію найпопулярнішого кліпу відомої співачки та виклали його на відеохостинг. Діти, переодягнені у різнокольорові костюми, танцювали та співали в такт музиці. Але через декілька днів на цьому відео зник звук та з'явилося таке повідомлення: «Це відео містить матеріали компанії, яка заблокувала його на підставі авторських прав».

Чому звук був вимкнений, а відео не заблокували? Яким вимогам має відповідати відеоролик, створений на основі авторської музичної композиції? Опишіть алгоритм своїх дій і пояснень для здобувачів.

Література:

1. Top 10 Emerging Technologies of 2020. Special report of World Economic Forum. URL: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Top_10_Emerging_Technologies_2020.pdf (дата звернення 10.07.2025).
2. Top 10 Emerging Technologies of 2024. Special report of World Economic Forum. URL: https://www3.weforum.org/docs/WEF_Top_10_Emerging_Technologies_of_2024.pdf (дата звернення 12.08.2025).

Самостійна робота 2

ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА УРОКАХ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Мета: ознайомити здобувачів вищої освіти з мобільними застосунками, які створюють доповнену реальність; розвивати вміння використовувати означені програми в професійній діяльності вчителя початкової школи; стимулювати педагогічну креативність.

Хід роботи

Теоретична частина

Дослідіть проблему використання технології доповненої реальності в початковій школі [1].

Практична частина

Завдання 1

Оберіть із наведеного переліку один із мобільних застосунків. Інсталюйте його на свій смартфон, випробуйте можливості. Розробіть фрагмент уроку в початковій школі з використанням означеної програми для створення доповненої реальності. Узагальніть своє дослідження в вигляді звіту (текстовий документ, або презентація, або плакат-публікація), який міститиме: короткий теоретичний огляд проблеми (0,5 сторінки або 1 слайд), характеристика технічних можливостей застосунку (0,5 сторінки або 1 слайд),

скріншоти апробації (5–10 фото), фрагмент уроку (1 сторінка або 1 слайд).

- LightSpace;
- Cromvill;
- Cromvill Science;
- Google Expeditions;
- SkyViewApp;
- ANATOMY 4D;
- Quiver;
- Barcu;
- HP Reveal;
- Assemblr EDU;
- ARLOOPA;
- JigSpace;
- інший на власний вибір.

Література:

1. Літвінова Ю., Галушкіна Л. Особливості використання технології доповненої реальності у сучасному освітньому процесі. *InterConf*. 2021. № 90. С. 119–126. <http://dx.doi.org/10.51582/interconf.7-8.12.2021.014> (дата звернення 10.07.2025).
2. Найкращі додатки доповненої реальності для учнівських досліджень. URL: <https://teach-hub.com/dodatky-dopovненоji-realnosti/> (дата звернення 10.07.2025).

ТЕМА 3

ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ І МОЛОДІ В ЦИФРОВОМУ ПРОСТОРИ

План

1. Антропологічна теорія Homo Digital.
2. Принципи виховання дітей і молоді в інформаційному суспільстві.
3. Цифровий простір у життєдіяльності учнів молодшого шкільного віку.
4. Стратегічні напрями виховання дітей і молоді.
5. Напрями медіаосвіти в початковій школі.

1. Антропологічна теорія Homo Digital

З початком нового тисячоліття набули поширення нові антропологічні теорії, які розкривають місце людини в сучасному інформаційному суспільстві. Серед таких теорій про цифрових аборигенів і цифрових імігрантів М. Пренскі (Marc Prensky, “Digital Natives, Digital Immigrants”), «Піраміда цифрового залучення» С. Віллера (Stew Willer, “The Engagement Pyramid”) та інші.

Існує також альтернативний погляд, згідно з яким у історичному плані Людина Розумна (Homo sapiens) поступово перетворювалася в Людину Продуктивну (Homo Faber), що дали

трансформувалася в Людину Творчу (Homo Creativus). Феномен креативності виступав як поєднання новизни, корисності та несподіваності. Актуалізація нинішньої антропологічної парадигми обумовлена потужним впливом інформаційно-комунікаційних технологій на суспільство. Результатом стала поява Людини Цифрової (Homo Digitalis).

Цей образ фіксує зовнішні характеристики індивідів, які володіють сенсорними вміннями об'єктної регуляції (приведення в дію планшетів чи смартфонів, оскільки “digitalis” латиною означає і «цифра», і «палець»). Homo Digitalis, швидко опановує нові інформаційні технології, всебічно застосовуючи їх у своїй діяльності. Активність Homo Digitalis у цифровому світі формує «філософію селфі», або несправжнього буття, яке покликане бути кращим за справжнє. Така людина насамперед зосереджена на собі, практикуючи власну самобутність за допомогою різних комп'ютерних програм і платформ. Комунікативний простір інтернету, який структурує життєвий світ Homo Digitalis, перенасичений порадами, квазісенсаціями, інсинуаціями, стає місцем зустрічі ділетантно орієнтованих людей, переповнених зневагою до інших. Вони є далекими від ідеалів освіченості минулого з достатньою ерудицією.

Цифрова людина, перебуваючи у віртуальному просторі, не помічає проблем, породжених зростаючим соціальним розшаруванням, не вміє прораховувати ризики непередбачуваних майбутніх життєвих ситуацій. Тим самим, втрачає здатність до активної, продуктивної, перетворювальної діяльності, що обумовлено, по-перше, впливом інформаційних технологій на мозок людини, по-друге, зміною її когнітивних здібностей, зокрема сенсорики.

Проте, попри існуючі реальні особисті загрози в подальшій динаміці інформаційно-цифрового світу, Людина все ж таки повинна зберегти себе та власний інтелектуально-культурний потенціал. Умовою цього є повсюдне ствердження принципів духовності на всіх рівнях освіти.

2. Принципи виховання дітей і молоді в інформаційному суспільстві

В Україні триває обговорення важливого документу, який визначатиме провідні ідеї та принципи виховання дітей і молоді в інформаційному просторі.

Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі — система науково обґрунтованих положень, що визначають суспільні виклики та стратегічні напрями виховання молодого покоління в умовах цифрової реальності

Соціальна значущість цього документу [4] полягає в узгодженості ідей і плану дій для здійснення виховних впливів на дітей і молодь у контексті використання ними цифрових технологій; консолідації зусиль держави, освіти та сім'ї, відповідних секторів економіки для створення безпечних і сприятливих умов для особистісного розвитку дитини в інформаційному просторі.

Необхідність такої взаємопов'язаної, цілеспрямованої спільної діяльності обумовлена інтенсивністю світових викликів, які невідворотно диктують суспільству свої нормативи діяльності, поведінки, спілкування, культури тощо.

Виховання в цифрову добу потребує створення в сімейному середовищі умов для засвоєння дитиною настанов щодо важливих сторін життя: економічного, особистісного, міжособистісного тощо. Виховання в цифровому просторі вимагає раннього формування в дитини психічних новоутворень, необхідних для здорової взаємодії з кіберсередовищем — розуміння різниці між реальністю та штучно створеним середовищем — доповненою чи віртуальною реальностями, за якими стоять цифрові коди та технології обробки даних.

До таких базових філософських цінностей, які потребують уваги та впливу для протидії всепоглинаючому цифровому світу, можна віднести:

- цінність тіла (тілесності, реального фізичного руху);
- цінність тиші й усамітнення (пауз у медійному шумі, щоб причутися до важливого, для розмови із собою);
- цінність близькості та повноформатної присутності в спілкуванні;
- цінність стосунків з іншими (цінність іншої людини і встановлених нею меж);
- цінність живого середовища (складності і саморегульованості природного оточення).

Зараз у суспільстві прослідковується тенденція до знецінення цих важливих моментів людського життя, їхнього надмірного спрощення та підпорядкування більш легким звабам. Тому система освіти має забезпечувати свідоме відновлення цих цінностей.

Особливість виховання в епоху інформаційного суспільства полягає в тому, щоб забезпечити для дитини позитивну перспективу майбутнього. З масою негативних прогнозів, описами загроз і викликів діти знайомляться у відкритому медіапросторі. Їм слід обов'язково пояснювати позитивні сторони та можливі перспективи поступу технологічного прогресу.

Аналіз сучасних тенденцій дозволив сформулювати принципи розвитку дітей і молоді в інформаційному суспільстві, які утворюють фундамент для вдосконалення сфери освіти:

- **принцип конфіденційності та безпеки**, що полягає в захисті персональних даних, контролі операцій, попередженні зламів акаунтів, можливості надавати дозвіл, обмежувати та забороняти поширення особистої інформації, а контролювати її з боку батьків неповнолітньої особи;
- **принцип індивідуалізації** передбачає застосування умінь і навичок індивіда для отримання необхідної інформації, вибудовування індивідуальної стратегії освіти, самовиховання, саморозвитку, а також різного роду індивідуальних форм презентації та спілкування в соціальних мережах;

- **принцип доступності**, згідно з яким інформаційний простір є відкритим, простим у використанні, а також актуальним і таким, що постійно оновлюється;
- **принцип доцільності** — застосування лише необхідних цифрових технологій для виконання поставлених завдань, досягнення виховних цілей;
- **принцип розвитку**, що забезпечує реалізацію моральних особистісних якостей, бажання удосконалюватися, розвивати творчі здібності, адаптуватися до сучасних умов життя та використовувати переваги цифрового середовища у розв’язанні навчальних і життєвих задач;
- **принцип гнучкості** дозволяє працювати з цифровим контентом відповідно до індивідуальних, вікових, спеціальних потреб, інтересів кожної дитини з урахуванням її вподобань, задач, зручного часу, місця тощо;
- **принцип інноваційності** передбачає можливість використання сучасних інноваційних, у тому числі інтерактивних, дистанційних форм і методів роботи з дітьми, новітніх технологій і переваг інформаційного простору;
- **принцип інтегрованості** забезпечує вивчення різних явищ життя на перетині різних наук через залучення відмінних суб’єктів освітнього процесу.

Запропоновані принципи мають забезпечити не лише захист дитини від ризиків кіберпростору, а й розвиток її особистісних, моральних і творчих якостей, формуючи позитивне бачення майбутнього та вміння конструктивно використовувати переваги технологічного прогресу.

3. Цифровий простір у життєдіяльності учнів молодшого шкільного віку

Молодший шкільний вік є перехідним у процесі опанування можливостей цифрового простору. Це обумовлено віковими психологічними закономірностями його розвитку. Зокрема, у здобувачів

початкової освіти зберігається істотна потреба в руховій активності, грі й актуалізується потреба в зовнішніх враженнях. Останні й зумовлюють виникнення певних інтересів — пізнавальних, комунікативних, культурних, розважальних тощо.

Саме тому першочергове значення для дітей цього віку має відеоконтент розважального та пізнавального (на основі особистих інтересів) характеру, що розміщується у вільному доступі на відеохостингу YouTube. У першу чергу це мультиплікаційні й анімаційні фільми різного ґатунку. Природно, що дітям цікавий казковий світ пригод. Достатньої значущості набуває такий продукт соціальних медіа як відеоблоги ровесників, де однолітки презентують дитячі іграшки та іншу атрибутику, пропоновану світовою індустрією, грають у ефірі, розігрують сцени за мотивами популярних мультфільмів з використанням відповідних героїв або перевтілюються в певний образ.

Фактично це фактор потужного впливу на особистість учня молодшого шкільного віку, яка може бути контрольованою з боку батьків. Вони можуть вирішувати, які анімаційні фільми чи відеоблоги переглядатиме їхня дитина. Попри можливість контролю з боку батьків і редакційну політику цифрових платформ і стрімінгових сервісів сам зміст відеоряду та репрезентовані в ньому моделі поведінки безпосередньо впливають на формування цінностей та інтересів особистості.

Окремим аспектом цифрової взаємодії здобувачів початкової освіти є онлайн ігри та мобільні розважальні додатки. Ігровий контент цього сегменту споживачів поступово урізноманітнюється та в цілому має не зовсім пізнавальний характер. Зокрема, ігри та додатки пригодницького спрямування. Поступово, із дорослішанням, більш привабливими для учнів стають сюжетні складноструктуровані ігри.

Великого значення набувають соціальні мережі як невід’ємний елемент цифрового простору. Саме вони здійснюють потужний виховний вплив на дитину. Орієнтовно в молодшому шкільному віці під впливом старших друзів починається активне дослідження

та використання таких соціальних мереж, як Instagram, TikTok, Like та інших. Вони надають доступ до миттєвого спілкування попри фізичну віддаленість співрозмовників, створюють умови для саморепрезентації, уможливають віртуалізацію дружби, розширення дружнього кола та формування релевантних віртуальних спільнот, не обмежених фізичним простором, дозволяють дітям отримати зовнішнє схвалення та підтримку від однолітків, візуалізувавши власну унікальність. Такі соціокультурні феномени зумовлюють популярність соціальних мереж серед дітей і підлітків.

Формально, відповідно до правил соціальних мереж, діти, які не досягли віку тринадцяти років, не можуть створити самостійний акаунт, а лише під наглядом і контролем батьків. Однак це обмеження досить просто обійти, вказавши несправжню дату народження (чим вдало і користуються). За приблизними оцінками, лише в мережі Facebook зареєстровано близько 20 млн дітей, молодших 13 років. 40 % користувачів TikTok є діти, а компанія не надає достовірних і точних даних вікової структури користувачів, хоча, за інформацією сервісу батьківського контролю Jіmіny, у США 70 % відсотків дівчат віком десяти років користуються TikTok [1].

Саме в соціальних мережах виникають і розвиваються тренди за участю дітей, які надалі набувають значного суспільного резонансу. Це створення провокаційного контенту, челенджів і деструктивних флешмобів, які виходять із віртуального простору та продовжуються в реальному повсякденні. Передумовою їхнього виникнення є специфіка популярності в соціальних мережах, яка залежить від кількості підписників, динаміки її збільшення та можливості монетизації переглядів змісту сторінки. Це активізує здобувачів початкової освіти до створення контенту, подібного за ступенем провокативності до того, який є популярним у дорослої аудиторії та веде до збільшення кількості підписників.

Характерним є те, що в більшості випадків виготовлення, розповсюдження та просування контенту популярних

відео-блогерів молодшого шкільного віку здійснюється за допомогою батьків. Це впливає на формування дитячої моди, зміну споживчих інтересів, образу життя, відповідно їхніх цінностей.

Взаємодія та спілкування дітей віртуалізуються та надміру візуалізуються. З одного боку, це розширює можливості для успішної соціалізації дитини, розвитку її інтересів, потреб і вподобань, надає можливості для спілкування в масштабах світу. А з іншого, інформаційний простір і його особливості підвищують певні ризики для дитини. Убезпечити від них можливо за умов об'єднання зусиль держави, батьків і системи освіти. При цьому компанії-власники соціальних мереж повинні впроваджувати більш ефективні механізми модерації контенту для дітей, його сортування. Батькам же доцільно використовувати цифрові продукти та сервіси, що дозволяють відстежувати активність дитини в інформаційному просторі. Водночас налагодження нормального спілкування в сім'ї, змістовне дозвілля, активна участь батьків у житті дитини, підтримка її позитивних інтересів і потреб набувають ще важливішого значення.

Урахування зазначених особливостей дозволяє скоординувати діяльність зацікавлених сторін з забезпечення здобувачів початкової освіти від загроз віртуального світу.

4. Стратегічні напрями виховання дітей і молоді

Потужною робочою групою, до складу якої входять провідні вчені України в галузі філософії освіти, педагогіки, психології (І. Бех, О. Вознесенська, Л. Канішевська, В. Кремень, С. Курбатов, С. Сисоєва та ін.), розроблено концептуальні напрями виховання дітей і молоді в цифровому просторі. Розглянемо їх детальніше.

Створення цифрового освітньо-виховного середовища закладу освіти, яке утворюють матеріально-технічне, психолого-педагогічне, дидактичне, комунікативне забезпечення освітнього процесу, що включає засоби навчання та виховання, які базуються на нових цифрових та інформаційних-комунікаційних технологіях,

навчальній і виховній інформації, яка сприяє формуванню соціально важливих якостей усіх суб'єктів освітньої діяльності (адміністрації, педагогічних працівників, здобувачів, їхніх батьків тощо).

Метою створення цифрового освітньо-виховного середовища закладу освіти є формування духовно розвиненої особистості (керівника, педагога, вихованця), яка володіє високим рівнем розвитку цифрової (інформаційно-комунікаційної) компетентності та функціонально готова до використання інноваційних технологій в управлінській, методичній, навчально-пізнавальній, виховній, дозвіллевій, самоосвітній діяльності.

Єдине цифрове освітньо-виховне середовище закладу освіти — це відкрита система, у якій задіяні на інформаційному рівні та пов'язані між собою всі суб'єкти освітньої діяльності: адміністрація, методична служба, педагогічні працівники, вихованці та їхні батьки, педагогічна громадськість, органи управління освітою.

Частково ця умова вже виконана, про що свідчить значна кількість закладів загальної середньої освіти в яких на високому рівні налагоджена внутрішня та зовнішня комунікація, розвинена філософія взаємодопомоги та співпраці в контексті розвитку цифрової (інформаційно-комунікаційної) компетентності педагогів, проводяться заходи з медіаграмотності здобувачів і їхніх батьків, адміністрація робить активні кроки в різних напрямках щодо покращення матеріально-технічного стану шкіл (грантові заявки, фінансування з місцевих бюджетів, залучення меценатів тощо).

Розвиток цифрової (інформаційно-комунікаційної) компетентності освітян. Це здатність орієнтуватися в віртуальному просторі, отримувати дані й оперувати ними відповідно до власних потреб і вимог сучасного інформаційного суспільства. Успішна професійна діяльність сучасного вчителя неможлива без здатності бути ефективним у бурхливому інформаційному потоці, без активності у використанні цифрових технологій.

Означена проблема вирішується як на всеукраїнському рівні (серія безкоштовних курсів і вебінарів на порталах «Дія. Цифрова освіта», «НаУрок», «Prometeus», «Всеосвіта» та ін.),

так і на місцевому (засідання методичних об'єднань у закладах освіти, майстер-класи тощо). За таких умов учителі мають широкі можливості для вдосконалення своїх навичок використання трендових технологій у освітньому процесі. Поступово омолоджуються педагогічні колективи, що також збільшує відсоток компетентних у цифрових технологіях освітян.

Збереження фізичного, психічного, соціального та духовного здоров'я дітей і молоді. Діти та підлітки, які переживають період активного росту, становлення ендокринної, нервової, серцево-судинної та інших систем організму, мають підвищений ризик розвитку захворювань, пов'язаних із впливом цифрових технологій. Унаслідок нервово-емоційної напруги швидко розвивається перевтома, що провокує головний біль, суттєве погіршення зору. Небезпечними є рольові комп'ютерні ігри, які здатні сформувати психологічну залежність.

Суттєве значення для погіршення фізичного здоров'я дітей і молоді має статичне положення тіла за комп'ютером з нахилом уперед, яка вносить зміни в конфігурацію хребетного стовпа і призводить до звуження грудної клітки, що відбивається на заповненні шлуночків серця кров'ю та серцевому ритмі.

Тривале перебування за комп'ютером є причиною нерегулярного, незбалансованого харчування молодого організму, наслідками якого є порушення роботи травного тракту, вітамінна та мінеральна недостатність або зловживання продуктами швидкого приготування, фаст-фудом на тлі гіподинамії. Не менш шкідливими є такі захворювання, як-от: ожиріння, викривлення постави, порушення чи навіть позбавлення сну; затримки в розвитку мовлення, уваги, пам'яті та мислення дітей; часті й різкі перепади настрою, нервові розлади й навіть суїцидальні наміри.

Сучасні діти опинилися на межі кризи психічного здоров'я. Це спричиняється довготривалим перебуванням за екранами гаджетів і надмірним використанням девайсів. Електронні пристрої заважають дитині розвивати фантазію й уяву, концентрація уваги йде на спад, а відтак скорочується кількість інноваційних ідей

і самостійних розумових пошуків, учні стають пасивними споживачами інформації. В результаті настає так званий інформаційний невроз або інші розлади нервової системи.

Педагогічним працівникам і батькам слід сприяти збереженню фізичного, психічного, соціального та духовного здоров'я в цифровому світі через систематичну просвітницьку діяльність.

Виховання культури поведінки дітей в цифровому освітньому просторі. В основі такої культури — соціально відповідальне ставлення школярів до своєї активності в мережі, що є важливим завданням сучасного закладу загальної середньої освіти. Включає компетенції з онлайн безпеки, правила нетикету, зокрема під час комунікації та використання інформації з інтернету та ін.

Незважаючи на активне спілкування (багато підлітків отримують понад 200 повідомлень у день), реальне спілкування скорочується за часом і примітивізується за змістом. Сам феномен спілкування багато в чому перетворюється на обмін візуальною інформацією (фото, відео, меми). Для багатьох представників «цифрового покоління» характерними є егоцентричність, невміння дружити, відсутність альтруїзму й емпатії навіть до близьких людей. Необхідно залучати дітей до реальних справ, спільної діяльності, які вчать їх відповідальності, правилам людського співжиття, а батькам наголошувати на важливості формування в сім'ї правильної системи цінностей.

Інтернет дозволяє своїм користувачам зберігати анонімність, що в результаті надає можливість жити в ніби чужим життям. Виникає небезпека роздвоєння особистості, яка часто не може відрізнити реальність і віртуальність. Це призводить до негативних наслідків у комунікації дитини з соціумом, нездатності до адекватної самооцінки власних учинків. Крім того доступність інформації про приватне життя публічних персон є чинником, що провокує моральну стагнацію дітей. Чужа успішність породжує депресивне незадоволення своїм життям, латентну заздрість, бажання наслідувати тощо. Тривале перебування в подібному стані призводить до фрустрації та неврозів, появи завищених вимог до оточуючих,

орієнтації на досягнення короткотермінових меркантильних цілей. Варто пояснювати дітям, що передує популярності (а це роки кропіткої роботи над собою без відпочинку, залучення значних фінансових коштів) та які негативні прояви з'являються внаслідок неї. Також важливо створювати ситуації успіху для кожної дитини, щоб утвердити в неї віру в себе, свої сили та можливості.

Сімейна медіаосвіта як умова підтримки дитини в цифровому середовищі. На фоні кіберсоціалізації спотворено формується емоційна сфера дитини: наявна підвищена чутливість до емоційного забарвлення медіаповідомлень і байдужість до нормальних емоцій людей у реальному житті. Спілкування в родині усе більше набуває рис обміну інформацією, члени віддаляються один від одного, зменшується їхня емоційна близькість. Це дає підстави для прогнозування змін у нормах життя сім'ї у бік зменшення згуртованості. Те, що раніше вважалося дисфункцією родини, усе частіше стає нормою внаслідок розвитку унікального феномену інформаційної занедбаності та недоглянутості дитини, коли батьки зловживають зручними для них і небезпечними для розвитку дитини екранними практиками. Коли сім'я втрачає домінуючу роль у вихованні, полегшені форми цифрової взаємодії заміщують дитині повноцінне живе спілкування. Утрата батьківського авторитету виявляється у вадах ціннісно-морального розвитку дитини.

Головним напрямом протидії негативним і непередбачуваним наслідкам технологічних змін життя людства, надмірної віртуалізації спілкування стає медіаосвіта як специфічний напрям освітньої діяльності, що прищеплює дитині норми здорової взаємодії із сучасним інформаційним простором.

Основними принципами сімейної здоров'язберезувальної медіаосвіти мають бути цифрова дієта та позитивний розвиток у найкращих інтересах дитини, який може відбуватися в спільних родинних справах, реальній співприсутності й повноцінному спілкуванні.

На батьках лежить місія забезпечити доглянутість дитини: навчити своїх дітей основам поведінки та безпеки в інформаційному суспільстві, призвичаїти до культури відбору й сприймання

медіапродукції, щоб взаємодія в мережі була розвивальною в найкращих інтересах дитини, сприяла соціальному добробуту особистості та наступних поколінь.

Цифрова дієта — використання електронних пристроїв і технологій у розумних і комфортних межах

Батьки мають усвідомити, що в ранньому віці слід забезпечити право дитини на безекранний простір існування, запроваджувати чіткий контроль цього питання, адже будь-які екранні практики, які супроводжуються знерухомленням, знижують потенціал здоров'я дитини, гальмують розвиток сенсорної та мовної систем, унеможливають прояв індивідуальних і творчих здібностей.

Цифрова дієта має стати частиною сімейних традицій, запроваджуватися за допомогою родинних правил регуляції часу користування гаджетами, що дозує кіберсоціалізаційні впливи на дитину.

Потрібно інтегрувати зусилля всіх сил для створення на національному та локальному (місцеві громади, заклади освіти) рівнях проєктів сімейної медіаосвіти, які сформували б потужний громадський рух обізнаного цифрового батьківства.

5. Напрями медіаосвіти в початковій школі

Формування медіаграмотності здобувачів початкової освіти тісно пов'язане з розвитком їхньої інформаційно-комунікаційної компетентності, оскільки одне новоутворення підсилює інше. Інформаційно-комунікаційна компетентність передбачає здатність ефективно використовувати інформаційні технології для пошуку, обробки, збереження та передачі даних, тоді як медіаграмотність забезпечує усвідомлене й безпечне опрацювання змісту цієї інформації: її перевірку, інтерпретацію, аналіз етичних аспектів застосування та поширення.

На практиці цей зв'язок проявляється в тому, що пошук інформації вимагає не лише технічних навичок роботи з пошуковими системами, а й уміння відрізнити надійне джерело від сумнівного; обробка інформації, окрім, власне, використання цифрових сервісів, потребує здатності виявляти можливі маніпуляції; онлайн-комунікація обов'язково передбачає дотримання правил нетикету та безпеки. Отже, без медіаграмотності учень, навіть володіючи досконалими технічними навичками, ризикує стати жертвою фейків чи інших кіберзагроз, а без певного рівня сформованості інформаційно-комунікаційної компетентності він не зможе застосувати на практиці свої знання про медіа.

У сучасній освіті існують два підходи до навчання медіаграмотності молодших школярів: вивчення окремої дисципліни й інтегрування відповідного матеріалу в звичайні шкільні початкові предмети. В будь-якому разі, це передбачає діяльність учителя з прямого чи опосередкованого впливу на формування в учнів навичок раціонального використання цифрової інформації, готовності до відповідальної комунікації у віртуальному просторі, інформаційно-комунікаційної та соціальної компетентності, розвиток критичного мислення тощо.

Раціональне використання інформації — це вміння свідомо відбирати, аналізувати, застосовувати та поширювати інформацію таким чином, щоб вона була достовірною, корисною та безпечною для себе й інших користувачів.

Готовність до відповідальної комунікації у віртуальному просторі передбачає уміння й навички обміну електронними повідомленнями, участі в обговореннях у соцмережах, чатах месенджерів, блогах з метою забезпечення ділового та приватного спілкування з урахуванням етичних вимог до користувачів.

Інформаційно-комунікаційна компетентність дозволяє безпечно та продуктивно користуватися різноманітними програмами, хмарними сервісами для розв'язання особистих, навчальних і професійних проблем, а також швидко опановувати нові технології. Соціальна ж компетентність полягає у здатності використовувати

інформаційний простір для задоволення своїх соціальних потреб і запитів.

Критичне мислення — це здатність свідомо й обґрунтовано оцінювати медіаінформацію, відокремлювати факти від думок, розпізнавати маніпуляції, приховані меседжі, упередження та пропаганду, тобто користуватися ресурсами інформаційного суспільства безпечно.

Такий вплив забезпечує комплексну підготовку здобувачів початкової освіти до життя та навчання в умовах інформаційного суспільства.

Література:

1. O'Neill B. The influence of social media on the development of children and young people: Research for CULT Committee. European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels, 2023. URL: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/733109/IPOL_STU\(2023\)733109_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/733109/IPOL_STU(2023)733109_EN.pdf) (дата звернення 11.08.2025).
2. Биков В., Лещенко М., Тимчук Л. Цифрова гуманістична педагогіка : посібник. Київ : НАПН України, 2017. 181 с.
3. Майнер Дж. Діти екранів. Як узяти найкорисніше і мінімізувати шкоду в цифрову епоху. Київ : Наш Формат, 2021. 272 с.
4. Проект Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Київ : Національна академія педагогічних наук України, 2021. 52 с. URL: <https://ipv.org.ua/wp-content/uploads/2021/08/Kontseptsiia-vykhovannia-ditey-ta-molodi-v-tsyfrovomu-prostori.pdf> (дата звернення 11.07.2025).
5. Соціальний відеоролик «Не будь рабом гаджета». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=oxIBVJXtJWQ>. (дата звернення 12.08.2025).
6. Старагіна І.П., Волошенюк О.В., Мокрогуз О.П., Ганик О.В. Нова українська школа: організація медіаосвіти в початковій школі : навч.-метод. посіб. Київ : ПРОПАПІР, 2021. 160 с.
7. Цифрові трансформації в Україні: чи відповідають вітчизняні інституційні умови зовнішнім викликам та європейському порядку денному? Поліський фонд міжнародних та регіональних досліджень, 2020. 76 с. URL: http://eap-csf.org.ua/wp-content/uploads/2021/04/Research_DT_PF_WG2_ua-1.pdf (дата звернення 19.07.2025).

Практичне заняття 3

СТРАТЕГІЧНЕ ПЛАНУВАННЯ ВИХОВНОГО ВПЛИВУ НА ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Мета: ознайомити майбутніх учителів початкової школи з логікою системного реформування початкової школи на всіх можливих рівнях впливу; розвивати вміння стратегічного планування професійної діяльності; виховувати почуття відповідальності та приналежності до якісних змін у системі освіти.

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення:

1. Розкрийте основні положення антропологічної теорії Номо Digital.
2. Схарактеризуйте принципи виховання дітей і молоді в інформаційному суспільстві.
3. Визначте значення цифрового простору в життєдіяльності учнів молодшого шкільного віку.
4. Проаналізуйте стратегічні напрями виховання дітей і молоді.
5. Виокремте напрями медіаосвіти в початковій школі.

Практична частина

Завдання 1

Встановіть ланцюг учасників, через яких може здійснюватися виховний вплив на формування цифрової культури здобувачів

початкової освіти [1]. Розробіть (у вигляді таблиці або презентації) план реалізації Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі для кожного з них (з урахуванням прямих функцій). Результати презентуйте в групі.

Завдання 2

Опрацюйте теоретико-методичні матеріали [5] та розробіть план шкільного заходу, присвяченого проблемам виховання дітей у інформаційному суспільстві з залученням батьків здобувачів початкової освіти.

Література:

1. Лебідь О.В. Управління початковою школою : навч. посіб. Вінниця : ТОВ Нілан-ЛТД, 2015. 311 с.
2. Немченко С.Г., Крижко В.В., Боднар О.С., Радул В.В., Старокожко О.М., Кондратенко Ю.І. Управління закладом освіти : підручник для здобувачів другого рівня вищої освіти педагогічних університетів. 2-е вид. перероб. і допов. Бердянськ : БДПУ, 2022. 506 с.
3. Нова українська школа : poradnik dla vchytelja / za zag. red. H.M. Bibik. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.
4. Проект Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Київ : Національна академія педагогічних наук України, 2021. 52 с. URL: <https://ipv.org.ua/wp-content/uploads/2021/08/Kontseptsiia-vykhovannia-ditey-ta-molodi-v-tsyfrovomu-prostori.pdf> (дата звернення 18.07.2025).
5. Три стратегії залучення батьків до виховання дітей. *НУШ*. URL: <https://nus.org.ua/articles/try-strategiyi-zaluchennya-batkiv-do-vykhovannya-ditej/> (дата звернення 18.07.2025).

Самостійна робота 3

ПРОГРАМНІ ІНСТРУМЕНТИ БАТЬКІВСЬКОГО КОНТРОЛЮ ЗА ЦИФРОВОЮ АКТИВНІСТЮ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Мета: ознайомити студентів з сучасними програмними інструментами для забезпечення батьківського контролю над цифровою активністю здобувачів початкової освіти; розвивати вміння використовувати означені засоби в своїй професійній діяльності; виховувати саморегуляцію інформаційної активності.

Хід роботи

Теоретична частина

Ознайомтеся детальніше з програмними засобами, які розроблено для забезпечення батьківського контролю над змістом цифрового контенту, який споживає дитина: Qustodio, Mobicip, Bark, Norton Family, mSpy, Net Nanny, WebWatcher, MMGuardian, SecureTeen, FamiSafe, Adult Blocker, Glubble for Families, ChildWebGuardian Pro, Mipko Personal Monitor, Teentor, KidsControl, TimeBoss, Kids360, КіберМама, Kiddle, Safe Search Kids, Google Family Link, Kids Place, KuuKla, FamilyTime.

Практична частина

Завдання 1

Перевірте практично та проаналізуйте будь-які три з запропонованих застосунків за такими критеріями: доступність програми (вільно поширювана або платна), інтерфейс, зручність

у використанні, дієвість під час фільтрування контенту, програмні можливості. Узагальніть своє дослідження в вигляді звіту в довільній формі зі скріншотами. Результати своєї роботи презентуйте колегам.

Література:

1. Методичні рекомендації щодо формування безпечної поведінки дітей у соціальних мережах / авт. кол.: В.В. Сокурєнко, Д.В. Швець, О.І. Федорєнко та ін. Харків : ХНУВС, 2021. 60 с. С. 47–49.
2. Поліщук Н. 10 найкращих додатків для батьківського контролю для iPhone та Android в 2022. URL: <https://uk.wizcase.com/parental-control/> (дата звернення 15.08.2025).

Тема 4

КІБЕРБЕЗПЕКА ТА ГЛОБАЛЬНІ РИЗИКИ ДЛЯ ДИТИНИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ

План

1. Завдання Національної системи кібербезпеки України.
2. Стан проблеми сексуальної експлуатації та насильства над дітьми в інтернеті.
3. Явище кібергрумінгу в мережі та способи його попередження.
4. Заклики до насильства та нанесення собі ушкоджень (самогубств).
5. Кібербулінг і розповсюдження контенту, що принижує гідність дитини.

1. Завдання Національної системи кібербезпеки України

Масштабна цифровізація сфер життя призводить до того, що громадяни України усе більше потерпають від зростання кіберзлочинності, наприклад, під час покупок або здійснення банківських операцій у мережі Інтернет. Набагато більш небезпечними для економіки цілої країни є кібератаки на критичну інфраструктуру (енергозабезпечення, транспортне управління, банківський і телекомунікаційний сектори, медичне обслуговування тощо).

Кібербезпека — застосування технологій і методів захисту комп'ютерних систем, мереж, програм і даних в інформаційному просторі від несанкціонованого доступу, зміни, знищення й інших кіберзагроз

Приклади таких руйнівних кіберзлочинних атак наведено в дослідженні компанії Cisco за 2018 рік [7] і звіті Всесвітнього економічного форуму за 2024 рік [2]. Експерти з кібербезпеки відзначають, що шкідливе програмне забезпечення стабільно вдосконалюється. Тепер зловмисники користуються хмарними сервісами, маскують свою активність за допомогою шифрування та дедалі винахідливіше долають системи захисту корпоративних даних.

У 2017 році в Лас-Вегасі зафіксовано проникнення в локальну мережу грального закладу через бездротовий термостат, встановлений у акваріумі. Таким чином хакери знайшли та привласнили базу даних VIP-гравців, які зазвичай роблять великі ставки.

Ще один значний інцидент трапився в Алабамі, де через дії хакерів припинили роботу електронні бази даних і функціонал одразу трьох лікарень. Через атаку медичні заклади фактично не працювали кілька днів, надаючи допомогу лише в екстрених випадках і були вимушені заплатити зловмисникам викуп за ключ розшифрування, щоб якнайскоріше відновити повноцінний прийом пацієнтів.

Норвезький алюмінієвий холдинг Norsk Hydro втратив майже \$35 млн через вірусну атаку на систему безпеки. В наслідок цього, обсяги виробництва зменшились на 20–30 %, а комп'ютеризоване обладнання на кількох заводах довелося перевести на ручне управління.

У Великій Британії в 2014 році одну з найбільших готельних мереж світу Marriott оштрафували на \$123 млн за витік клієнтських даних через атаку кіберзлочинців на систему бронювання. В результаті, до рук зловмисників потрапили дані паспортів і кредитних карт клієнтів, що зупинялися в готелях мережі.

В один з найгучніших кіберскандалів за останній час потрапила американська банківська корпорація Capital One. Вона втратила мільйони доларів знову ж таки через витік даних понад 100 млн клієнтів. Через що отримала збитки в \$100–150 млн у результаті видатків на юридичні послуги постраждалих клієнтів і ліквідацію наслідків.

За підсумками 2018 року лише в США збитки внаслідок кібератак досягли \$45 млрд. Соціальна мережа Facebook була вимушена виплатити рекордний штраф у \$5 млрд за витік даних 87 млн користувачів, підтвердивши проблеми з кібербезпекою. Але, як стверджують в організації Online Trust Alliance, 95 % цих інцидентів можна було уникнути, в тому числі й за допомогою елементарних заходів безпеки щодо захисту конфіденційних даних.

Найпоказовішою для українського ринку стала атака вірусу Petya в 2017 році, що паралізувала роботу державних установ і приватних компаній. Зокрема, лише державна «Укрпошта» відзвітувала, що через вірус мала серйозні збитки, недоотримавши 100 млн грн.

На думку аналітиків, разом із кількістю та якістю загроз мають зростати й інвестиції в захист від них. Так, існує потреба у збільшенні на 12–15 % щороку глобальних витрат на продукти та сервіси з кіберзахисту. На цьому тлі прогнозується й збільшення кількості вакансій у цьому напрямку.

Кіберзахисту **Національної системи кібербезпеки України** підлягають об'єкти та комунікаційні системи всіх форм власності, в яких обробляються національні інформаційні ресурси та які використовуються в інтересах органів державної влади і місцевого самоврядування, правоохоронних органів і військових формувань, у сферах електронного врядування, державних послуг, комерції, документообігу, а також об'єкти критичної інформаційної інфраструктури.

Завдання Національної системи кібербезпеки України:

- забезпечити першу лінію оборони проти кіберзагроз шляхом посилення загальної ситуаційної обізнаності щодо інцидентів, вразливостей і загроз у середовищі державних установ, на об'єктах критичної інфраструктури, в громадському сегменті;

- запобігти вторгненням завдяки обміну інформацією та впровадженню контрзаходів, здатних зменшити поточні вразливості;
- захистити від повного спектру загроз шляхом підвищення контррозвідувальних і розвідувальних можливостей;
- зміцнити середовище кібербезпеки через освітянські, медійні та громадські ініціативи;
- стимулювати та забезпечити проведення кібернавчань, досліджень і розробок у сфері кібербезпеки.

Як бачимо, функціонує ціла система, спрямована на попередження глобальних злочинних впливів. Однак, набагато поширенішими є локальні кібератаки різної спрямованості. Система освіти — не виключення, зазначає М. Швардак [10]. Заклади освіти також можуть стати об'єктами кібератак через вразливість захисту цифрових платформ, якими користуються, та через недостатній рівень цифрової грамотності учасників освітнього процесу. Зловмисники можуть отримати доступ до персональних даних здобувачів освіти, викладачів, батьків, викрасти конфіденційну інформацію школи чи навіть порушити роботу освітніх платформ.

Особливу загрозу становить недостатня обізнаність окремих користувачів, що часто призводить до витоків даних, поширення шкідливого програмного забезпечення, спотворення об'єктивної інформації тощо.

Утім, роботу освітніх закладів це навряд паралізує, а от реальні ризики для фізичної безпеки здобувачів освіти несуть інші інформаційні канали. Тому, варто підвищувати їхню індивідуальну обізнаність щодо небезпек, з якими можна стикнутися в мережі Інтернет.

2. Стан проблеми сексуальної експлуатації та насильства над дітьми в мережі «Інтернет»

У контексті вивчення означеного питання змістовними є результати масштабного дослідження [8], проведеного Міжнародною благодійною організацією «Служба порятунку дітей»

у партнерстві із Уповноваженим Президента України з прав дитини у грудні 2020 р. — січні 2021 р. Виконавцем роботи була агенція ProinsightLab.

Завданнями дослідження було розкриття особливостей користування інтернетом дітьми шкільного віку, визначення поширеності епізодів сексуального насильства та сексуальної експлуатації, їх характерних рис серед означеної категорії населення України, а також виділення факторів ризику таких випадків.

Висновки свідчать, що діти починають користуватись інтернетом у віці 6–8 років, проте є й такі, хто досліджує мережу з 3-х років. Більшість із них користуються інтернетом майже щодня, переважно, маючи доступ з дому, в школі, громадських місцях або через оператора мобільного зв'язку. Найвна статистично підтверджена тенденція до «омолодження» початку користування інтернетом — чим молодші діти, тим раніше вони починають його експлуатувати. Така ж ситуація щодо реєстрації в соціальних мережах.

Близько 40 % опитаних дітей уже мають досвід зустрічі з сексуальним контентом, з них 7 % бачать його майже щодня. Проте він є третім за частотою споглядання серед опитаних дітей, його бачать менше, ніж матеріали з алкоголем / наркотиками або насильством. Діти молодшого шкільного віку значно рідше зустрічали подібну інформацію.

Більшість респондентів вперше побачили сексуальний контент у віці 7–13 років, хоча є такі, хто здобув цей досвід ще в дошкільному періоді. Зберігається тенденція (як щодо початку користування інтернетом та реєстрацією в соціальних мережах) до поступового зменшення віку первинного знайомства із матеріалами такого характеру.

Майже чверть дітей, які взяли участь у дослідженні (загалом опитано 4745 осіб!) потрапляли хоча б в одну із ситуацій сексуального насильства чи експлуатації за останній рік з частотою від 1 % до 14 % в залежності від її типу (рис. 2). Найчастіше траплялися випадки з запитаннями щодо інтимних частин тіла, прохання

надіслати оголені фото та несанкціоноване надсилання дітям порнографічного контенту. Такі прояви сексуального насильства / експлуатації, як оголення на камеру, зустріч наживо з метою здійснення статевого акту, мали місце частіше із хлопцями. Більшість інцидентів зафіксовано з дітьми підліткового віку.



Рисунок 2 — Результати опитування дітей віком 6–17 років щодо досвіду жертви сексуального насильства чи експлуатації в мережі «Інтернет» (за матеріалами ProinsightLab)

Такі неприємні ситуації, що траплялись із неповнолітніми особами, були частіше ініційовані незнайомцями, але також велика кількість зловмисників виявилися людьми, яких діти знають особисто. Примітним є той факт, що хлопці більш схильні до подібних зв'язків із людиною, яку вони знають в житті, тоді як у дівчат навпаки.

Половина респондентів, які мали досвід жертви сексуального насильства чи експлуатації в мережі «Інтернет», не розповіли нікому про те, що з ними трапилось (рис. 3).

Це оголює проблему довірчих відносин у сучасних українських сім'ях і закладах освіти. В двох третин дітей батьки контролюють їхню активність у інтернеті, запитуючи, що вони роблять, як користуються ресурсами мережі тощо. Лише в третини опитуваних дорослі переглядають, що саме роблять школярі та з ким конкретно вони спілкуються.



Рисунок 3 — Результати опитування дітей віком 6–17 років щодо готовності ділитися ситуацію сексуального насильства чи експлуатації в мережі «Інтернет» (за матеріалами ProinsightLab)

Наявна невелика частина учнів (25%), яким забороняють користуватися певними сайтами чи додатками; 16% — моніторять за допомогою програмних інструментів батьківського контролю, а у 11% дітей батьки відбирають пристрої. Близько 20% опитуваних зазначили, що їхня діяльність в інтернеті не контролюється жодним чином.

Отримані результати дослідження засвідчують необхідність активізації діяльності, спрямованої на попередження випадків

сексуального насильства чи експлуатації над дітьми в інтернеті. Це потребує об'єднання зусиль сім'ї, закладів освіти та громадськості з метою вирішення наступних завдань:

- ознайомлення здобувачів, починаючи з молодшого шкільного віку, щодо особливостей безпечного користування мережею, алгоритмами реагування на певні ситуації;
- формування навичок захисту власних даних: блокування акаунтів, подання скарги в службу підтримки, налаштування приватності власного облікового запису та використання захисних функцій соціальних мереж для забезпечення готовності діяти активно та правильно в небезпечних ситуаціях;
- інформування дітей молодшого шкільного віку про наявність сексуального контенту, про можливі варіанти ситуацій сексуального насильства й експлуатації з метою зменшення випадків непередбаченого знайомства з цим та зниження ризику ранньої травматизації;
- просвітницька робота серед батьків про можливості програм контролю, про важливість конфіденційності та права на приватність для дітей, оскільки надмірні обмеження або відбирання гаджетів може мати зворотній ефект, про необхідність встановлення довірчих відносин у сім'ї;
- підвищення обізнаності освітян (вчителів, шкільних психологів, соціальних педагогів та ін.) щодо цифрових трендів серед учнів, специфічних небезпек у мережі Інтернет і ознак для їх ідентифікації;
- розвиток навичок роботи педагогів над означеною темою з дітьми молодшого шкільного віку та підлітками, підготовка до дій за визначеним алгоритмом у разі виявлення випадків сексуального насильства чи експлуатації над учнями.

Тільки пропедевтична робота може знизити ризик травматизації психіки дитини через вплив контенту порнографічного змісту та, відповідно, кількість жертв, постраждалих від сексуальних кіберзлочинців.

3. Явище кібергрумінгу в мережі та способи його попередження

Онлайн-грумінг, або кібергрумінг — це новий вид сексуального насильства проти дітей в інтернеті. Сутність його полягає в тому, що шахраї реєструються в соціальних мережах під виглядом підлітків, входять у довіру до їхніх однолітків з метою отримання від них інтимних фото або відео, а потім шантажують, щоб отримати ще більш відверті матеріали, гроші або змусити до особистих зустрічей у реальному житті.

Кібергрумінг — вид сексуального насильства проти дітей в мережі Інтернет, який полягає в злочинному виманюванні інтимних фото з метою подальшого шантажування

Від кібергрумінгу страждають тисячі дітей у всьому світі. При цьому, більшість з них погоджувалися на вимоги злочинців, але ті після цього не вичерпувалися, а, навпаки, лише зростали.

Зловмисник і жертва можуть знаходитися на різних континентах, належати до різних національностей. Часто над такими злочинами працюють цілі угруповання, до яких входять і чоловіки, і жінки. Зазвичай вони заводять фейкові акаунти в соціальних мережах, але можуть діяти через популярні месенджери, а також чати онлайн ігор та інші програми.

Часто злочинці роблять розсилку листів або запитів на дружбу сотням дітей і чекають, поки хтось із них відповість, проте іноді їхні жертви не випадкові. Їх можуть цілеспрямовано вибирати за дописами та профілем, з яких ясно, що особа самотня, їй не вистачає уваги або ж вона є надто довірливою.

При цьому, сторінки кібергрумерів важко відрізнити від інших сторінок реальних дітей і підлітків. Вони намагаються адаптувати

свій профіль під жертву — вказують схожі інтереси, вік, наповнюють сторінку максимально правдоподібною інформацією.

Спілкування може тривати від одного вечора до декількох тижнів, перш ніж буде отримано перше фото, а далі починаються вимоги грошей або більш приватних матеріалів.

Фахівці виділяють низку характеристик, за якими діти можуть розпізнати, пише їм новий друг чи вимагач:

Ознаки кібергрумінгу для дітей:

1. Він(вона) багато пише. Це відбувається дуже часто, різними способами — в Facebook, Instagram, Whatsapp та інших месенджерах.

2. Він(вона) просить тримати спілкування в секреті. Просить нікому не розповідати про розмови, щоб це було їхнім «особливим секретом», говорить про довіру.

3. Він(вона) намагається довідатися побільше. Розпитує, чи може взяти твій комп'ютер або телефон хтось із сторонніх людей, у якій кімнаті ти перебуваєш під час користування гаджетом. Загалом, про все, що дасть зрозуміти, чи можуть їх спілкування викрити дорослі.

4. Він(вона) починає надсилати свої сексуальні зображення. Це завжди починається дуже непомітно. Наприклад, може кинути фото та запитати: «Тебе коли-небудь так цілували?» чи «Моя нова фотосесія. Не занадто?».

6. Він(вона) намагається шантажувати. Дуже наполегливо просить відправити твої відверті знімки або відео у відповідь. Якщо отримує відмову, сильно засмучується, ображається, погрожує нашкодити собі.

7. Якщо ти піддаєшся на провокацію та надішлеш відверті фото, він(вона) може пригрозити, що розмістить їх в інтернеті, покаже всій школі, батькам тощо, якщо ти не зробиш ще більш інтимні фото та відео або не заплатиш гроші.

Коротку бесіду, яка розкриває сутність такого явища як кібергрумінг і тривожні ознаки небезпечного спілкування, може провести вчитель, практичний психолог або запрошений на годину спілкування представник поліції. Незначні зусилля з боку закладу освіти допоможуть вберегти дітей від ризику стати жертвою злочину.

Ознаки для дорослих, що дитина, можливо, страждає від кібергрумінгу:

1. Різно стає замкнутою, сумною, напруженою, цей стан тривалий.
2. Починає по-іншому поводитися з учителями, однолітками, батьками.
3. Втрачає інтерес до навчання, рівень освітніх досягнень стрімко знижується.
4. Розосереджена, часто сидить за комп'ютером або в телефоні, після чого ще більше засмучується.
5. Швидко витрачає кишенькові гроші, за будь-яких умов намагається збільшити свій капітал (залучає родичів, вигадує неіснуючі причини збору грошей у школі тощо).

Як бачимо, кібергрумінг позначається на дітях, як і будь-яке домашнє насильство або булінг у школі. З наведеними вище ознаками варто ознайомити батьків і вчителів, щоб в жодному разі не пропустити факт виникнення тривожного стану в дитини та вчасно надати підтримку і допомогу.

Що робити, якщо дитина стала жертвою кібергрумінгу?

Якщо попередити кібергрумінг не вдалося й інтимні фото або відео потрапили до зловмисників, головне пам'ятати, що домагання або вимагання — злочин, у якому немає вини жертви.

Насамперед, дитині потрібно припинити будь-яке спілкування зі злочинцями та більше не відгукуватися на жодні вимоги. Потім обов'язково зробити скрін екрану всього листування та звернутися до довіреного дорослого. Це можуть бути батьки, вчитель, шкільний психолог, страший брат або сестра — той, у довірі якого постраждала особа впевнена (хто захистить, підтримає, допоможе, не розкаже стороннім). Після цього, разом із дорослими необхідно звернутися в поліцію (кіберполіцію або ювенальну превенцію).

У випадку, якщо дорослий сам помітив, що дитина страждає від кібергрумінгу, потрібно пояснити їй, що те, що відбувається, — злочин і вона не винна в цьому, запевнити, що ви на її боці, навіть

якщо конфіденційна інформація потрапить у мережу, завжди підтримаєте. Після цього, слід допомогти дитині виконати описаний вище перелік дій.

Правила профілактики кібергрумінгу досить прості. Батьки та вчителі мають пояснити, а діти пам'ятати, що в мережі в жодному разі **НЕ МОЖНА**:

1. Ділитися відвертими фотографіями або відео, тому що після цього ви не контролюєте електронні файли та те, що може з ними трапитися в майбутньому.

2. Довіряти «близьким» віртуальним друзям без особистого реального спілкування та знайомства.

3. Просити подібні матеріали самому, адже це також можуть використати.

Дієвим є обговорення з дітьми відомих прикладів, коли подібні фото політиків або знаменитостей потрапляли в мережу без їхнього відома, та як це вплинуло на їхню кар'єру, або ознайомити з правилом «білборду».

«Тест білборду» або **«правило білборду»** — принцип спілкування в інтернеті, який перед висвітленням будь-якої інформації передбачає самоаналіз за простим запитанням: «Чи готовий(-а) я побачити цю інформацію / фото на білборді біля входу в мою школу?»

У будь-якому разі, найважливішим є контакт і довірливі стосунки з дитиною, які слід побудувати ще до того, як ви почнете говорити з нею про секс та пов'язані з ним ризики в інтернеті. Тему кібергрумінгу потрібно порушувати не залякуючи або забороняючи користуватися соціальними мережами, а пояснюючи та розмірковуючи разом. Також буде не зайвим навчити дитину, якщо вона цього ще не вміє, блокувати користувачів у соцмережах і налаштувати конфіденційність своїх сторінок.

4. Заклики до насильства та нанесення собі ушкоджень (самогубств)

Раніше діти та підлітки гуртувалися відповідно до субкультури. Вона потрібна була тим, кому бракувало сили власного «Я». Як маленькі рибки збиваються в зграйки, щоб велика рибина, яка пропливає поруч, їх по одній не з'їла, а сприймала всю зграю як велику рибу, так і діти гуртувалися за субкультурами залежно від своїх інтересів.

Спілкування між представниками було живим і безпосереднім — офлайн. Сучасні ж субкультури пішли в мережу. За таких умов послаблюються критичність і реалістичність, віртуальний світ стає більш привабливим і яскравим, бо там все відбувається швидше, енергійніше, зручніше. Втрата друзів і відсутність «референтної» групи, непорозуміння з батьками, вчителями й оточенням штовхає дітей на пошук тих, хто зрозуміє, вислухає та підтримає, чим і користуються зловмисники.

Декілька останніх років у соціальних мережах діють спільноти, які закликають дітей і підлітків взяти участь у небезпечній грі, результатом якої має стати самогубство. Їх назви можуть бути різними: «Синій кит», «Море китів», «Тихий дім», «Розбуди мене о 4:20», «Червона сова», «Момо» та інші.

Головною умовою самогубства, як фінального раунду гри, є його фіксування на відео в режимі онлайн. Організатори таких «груп смерті» зацікавлені в кривавому результаті через великий прибуток від продажу цього відеозапису.

Для цього зловмисники поетапно застосовують різні способи психологічного впливу на дітей в мережі Інтернет. Спочатку здійснюють цілеспрямований пошук потенційних жертв шляхом аналізу особистого профілю, фотографій, записів неповнолітньої особи, а потім вербують (відбираючи, наприклад, соціально занедбаних кандидатів). Наступним кроком куратори дають зрозуміти дитині, що вона є особливою, оскільки учасником такої спільноти можуть стати лише обрані. При цьому, згідно з правилами, про участь

у таємній грі не можна розповідати дорослим, що створює сильний спосіб контролю над неповнолітньою особою (спільна таємниця). Поступово, зловмисники, які керують гравцем індивідуально через онлайн листування, критикують та висміюють фундаментальні людські цінності (сім'я, друзі, освіта, хобі тощо), культивують депресивні психологічні стани в дитини, спонукають до застосування насильства стосовно себе та свого оточення, а згодом пропагують смерть як єдиний правильний і гідний спосіб виходу зі складних життєвих ситуацій. Тотальний контроль куратора доводить неповнолітню особу до вчинення суїциду. Якщо вона відмовляється від виконання завдань, результатом яких є парасуїцид або суїцид, застосовуються погрози щодо безальтернативного виключення з групи. А оскільки діти знаходяться під потужним психологічним впливом тривалий час (при цьому коло реальних знайомих майже повністю відсутнє), то для них це є суттєвим шантажем.

Оскільки такий вид злочинів замасковано під «гру», то спілкування починається з того, що куратор дає прості завдання (їх може бути від 15 до 50): розказати про себе, позбутися улюбленої речі, запросити у групу 50 друзів тощо. Потім пропонуються складніші випробування, які передбачають нанесення собі тілесних ушкоджень. Фіналом є самогубство.

Адміністратори таких «груп смерті» активно моніторять сторінки нових учасників, орієнтуючись, переважно, на дітей, які мають проблеми в сім'ї, зазнають булінгу в школі, мають депресивні стани, відчувають складнощі в соціалізації та самореалізації. Виконуючи завдання кураторів, жертви відчувають підтримку, приналежність до «важливого» кола спілкування, захоплення тощо.

Найбільш поширеними причинами, які є підґрунтям для вступу дітей до «груп смерті» можуть бути:

- відчуття самотності;
- реальна або уявна втрата батьківської любові;
- переживання, пов'язані з розлученням батьків або смертю одного з них;
- почуття провини, образи, сорому, незадоволення собою;

- страх перед ганьбою, глузуванням, приниженням, покаранням;
- нерозділене кохання, ревності;
- почуття помсти, шантаж;
- бажання привернути до себе увагу, викликати жаль, співчуття;
- наслідування поведінки друзів, героїв книжок, фільмів;
- хімічна залежність (алкоголізм, уживання наркотиків, токсичних препаратів);
- страждання від невиліковних хвороб;
- часті депресивні стани;
- надміру критичне ставлення до себе.

Як бачимо, спектр причин є дуже широкий, тому вчителям у школі варто бути дуже уважними зі здобувачами, які демонструють подібні нестабільні психоемоційні стани. Також необхідно вести профілактичну інформаційно-просвітницьку діяльність щодо небезпеки подібних інтернет-спільнот, організатори яких зацікавлені зовсім не в підтримці своїх учасників, а у великих прибутках, пов'язаних з ризиком для життя та здоров'я людей.

Батькам, щоб не допустити потрапляння дітей у «групи смерті», рекомендується [5]:

1. Приділяти більшу увагу дитині, знаходити час на відверті розмови (часом достатньо навіть декількох хвилин щодня). Слухати уважно, не знецінювати переживання та значущість проблем.

2. Перевіряти її шкіряні покриви на наявність пошкоджень. У разі виявлення — з'ясувати обставини, за яких вони з'явилися. Особливу увагу звертати на пошкодження (порізи, опіки) специфічної форми (тварини, символи тощо).

3. Непомітно переглядати облікові записи (акаунти) дитини в соціальних мережах і групи, до яких вона належить, вміст спілкування в приватних чатах.

4. Вивчати коло найближчого спілкування дитини (слід переконатися, що воно взагалі є в реальності, а не у віртуальному світі, не перешкоджати гостюванню друзів).

5. Організувати її культурний або спортивний розвиток через відвідування секцій і позашкільних закладів освіти, що скорочує вільний час дитини.

6. Контролювати те, які фото- та відеофайли зберігаються в гаджетах дитини.

7. Користуватися необхідними програмами для автоматичного батьківського контролю.

8. Забезпечити цілковиту підтримку та чітке розуміння: «Ми твої мама і тато, ми завжди підтримаємо. Що б ти не зробив(ла). Навіть коли весь світ буде проти тебе».

9. Прищеплювати дитині відчуття відповідальності — за себе та своє здоров'я, за близьких і друзів.

10. Розвивати емпатію (усвідомлене співпереживання емоційному стану) в сім'ї.

Інформування — це найбільш звичний і результативний напрямок профілактичної виховної роботи зі здобувачами та їх батьками в формі лекцій, бесід, розповсюдження спеціальної літератури або демонстрації відеороликів з їх подальшим обговоренням. Сутність підходу полягає у спробі впливу на пізнавальні (когнітивні) процеси особистості з метою підвищення її здатності до ухвалення конструктивних рішень.

При роботі з дітьми молодшого шкільного віку донесення необхідної інформації має бути дозованим, щоб не спричинити протилежний ефект зацікавленості. Тому, варто залучати до підготовки та проведення заходів, присвячених означеній темі, представників ювенальної поліції та інших спеціалістів.

5. Кібербулінг і розповсюдження контенту, що принижує гідність дитини

Кібербулінг — булінг із застосуванням інформаційних технологій

Це систематична поведінка, спрямована на залякування, провокування гніву чи ображення особи. Кіберагресори роблять публікації, що принижують гідність жертв, відправляють

їм повідомлення з погрозами, викладають фотографії та відео зі знуцаннями.

Кібербулінг може здійснюватися в соціальних мережах, месенджерах, на ігрових платформах і за допомогою мобільних телефонів, через що інформація поширюється блискавично.

Кіберагресори цілодобово залякують своїх жертв, створюючи ілюзію повного контролю над їхнім життям і поведінкою. Багато в чому цьому сприяють особливості інтернет-булінгу, а саме: можливість цілодобового втручання в особисте життя, цькування не має тимчасового або географічного обмеження (не припиняється після школи), необмеженість аудиторії спостерігачів, швидкість поширення інформації, можливість анонімного переслідування тощо.

Найчастіше проявами кібербулінгу серед школярів є:

- поширення брехні про когось або розміщення компрометуючих фотографій у соціальних мережах;
- надсилання повідомлень або погроз, які ображають особу або можуть завдати їй шкоди;
- навмисне бойкотування, коли дитину не приймають у чати, не додають до списків друзів або ігнорують у мережевих іграх;
- видання себе за когось іншого/іншої та надсилання повідомлень іншим людям від чужого імені.

Традиційний булінг і кібербулінг часто пов'язані між собою. Але кібербулінг залишає цифровий слід — записи, що є доказами, які дозволяють зупинити цькування.

В обох видах кривдник чи кривдниця має намір завдати шкоду жертві, її психологічному благополуччю, репутації, стосункам чи іншим сферам життєдіяльності. Також характерними є повторюваність (систематичність), тривалість цькування. Може виражатись або в публікуванні неприємного контенту послідовно через певний час, або через те, що опубліковані повідомлення можуть бути поширені, вподобані, опубліковані повторно чи залишатимуться онлайн невизначений час.

Якщо для традиційного булінгу властива нерівність сил, тобто кривдник фізично або ментально сильніший за жертву, то в кібербулінгу це не обов'язкова умова. Тобто інтернет дозволяє людям, зокрема, знайомим безпосередньо, сказати або зробити те, що вони не можуть реалізувати фізично. Через це є випадки, коли особа, що страждає від традиційного булінгу, може бути кривдником у мережі або навпаки.

У травні — червні 2018 року Лабораторією психології масової комунікації та медіаосвіти Інституту соціальної та політичної психології НАПН України було проведено опитування старшокласників (1439 учнів з 18 областей України) [12]. Дослідження показало, що найчастіше кібербулінг виявляється через розповсюдження неправдивої інформації, з чим стикався кожен п'ятий підліток (21,4 %). З викраданням персональних даних і використанням сторонніми особами акаунтів від імені опитаних (самозванство) зіштовхувалось 19,8 %. Залякувань і погроз завдати шкоди зазнавали 15,6 % респондентів, а знущань, образ, приниження та психологічного терору — 14 %.

Що ж до кількості осіб, хто вважав себе постраждалим, то найбільшою групою є діти 10–14 років. У звіті зазначено, що значна частка опитуваних (72,26 %) зазнали традиційного булінгу, тоді як 53,33 % потерпали від цькування із застосуванням засобів електронних комунікацій. З фокус-групових опитувань випливає, що найбільшою групою постраждалих є учениці 7–8-х класів.

Зважаючи на поширеність проблеми кібербулінгу, до її розв'язання залучено провідні міжнародні організації, дії яких впливають на громадський сектор, систему освіти, юридичні структури, ЗМІ тощо. Одна з них — UNICEF (спеціалізована структура ООН, яка є світовим лідером із захисту прав та інтересів дітей) розробила спеціальні методичні рекомендації, за допомогою яких учителі можуть навчати дітей розпізнавати кібербулінг і успішно протидіяти йому.

Як пояснити проблему кібербулінгу здобувачам початкової освіти?

У початковій школі найперше, що потрібно зробити під час обговорення цієї теми, — це пояснити дітям принципову різницю між простим жартом у соціальних мережах і початком кібербулінгу. Зрозуміло, що всі друзі жартують між собою, але іноді важко сказати, чи хтось просто розважається, чи намагається нашкодити вам, особливо в інтернеті. Часом «друзі» насміхаються, але говорять, що це «просто жарти» і пропонують «не сприймати це так серйозно». Але якщо дитина відчуває образу та розуміє, що інші сміються з неї, а не веселяться разом з нею, то жарт зайшов занадто далеко. Особливо, якщо це продовжується навіть після того, як жартівника попросили зупинитися.

Коли такі знущання відбуваються в мережі, це може призвести до небажаної уваги з боку широкого кола інших осіб, включно з незнайомими людьми. Важливо те, що якщо дитині це неприємно, вона не має цього терпіти! Будь-яка особа заслуговує на повагу: як в інтернеті, так і в реальному житті.

Якщо така неприємна поведінка кривдника не припиняється, тоді слід звернутися за допомогою дорослих. Наразі добре відпрацьовані правові механізми, які передбачають юридичну відповідальність як дітей, так і їхніх батьків за прояви кібербулінгу. Бо Конституція України у ст. 28 закріплює неперушне «право на повагу до гідності особи» [3] та забороняє будь-які протиправні дії, які безпосередньо порушують його.

Важливо навчити здобувачів правильно розбиратися у власних відчуттях, щоб зрозуміти серйозність ситуації. Адже невдале фото з друзями в соціальних мережах, яке зібрало кількадесят глузливих коментарів однокласників, від чого дитина може відчувати сором і смуток — це ще не є кібербулінгом. А ось систематичний інформаційний вплив, від якого в житті жертви домінують пригніченість, відчуття безглузкого становища, безвихідної ситуації — це вже проблема, яка потребує розв'язання. Бо коли булінг трапляється

в інтернеті, то дитині може здаватися, що на неї нападають усюди, навіть у власному домі.

Знання чіткого алгоритму дій допоможе зупинити негатив на початкових стадіях. Часто жертви соромляться говорити з дорослими про булінг, бо залякані агресором. Тож варто змодельювати зі здобувачами під час виховних бесід подібну ситуацію та разом оцінити переваги відвертої бесіди з дорослим (це може бути будь-хто, кому вони довіряють: батьки, близькі члени сім'ї, психолог, спортивний тренер чи улюблений вчитель). А якщо їм не зручно спілкуватися з кимось із знайомих — функціонує гаряча лінія з професійними консультантами.

Потрібно розуміти, що не всім дітям просто розмовляти зі своїми батьками, які, можливо, багато працюють, втомлюються, стають дратівливими. Але є речі, які можна зробити, щоб полегшити діалог: обрати такий час для розмови, коли вони можуть приділити всю свою увагу, щоб оцінити наскільки серйозною є ця проблема. Батьки можуть не дати моментальних відповідей, але однозначно матимуть бажання допомогти.

За допомогою дорослих необхідно заблокувати профіль кривдника, залишити скаргу та зібрати докази: скріншоти повідомлень і публікацій у соціальних мережах. Скарги про випадки кібербулінгу в Instagram та Facebook завжди надсилаються анонімно, ніхто ніколи не дізнається, хто саме повідомив про таку поведінку. Можна повідомити про когось, від кого постраждала дитина особисто, або про кривдника, який цькує когось із ваших друзів. Для цього слід скористатися інструментами, доступними безпосередньо в додатку. Щоб кібербулінг припинився, найважливіше — слід повідомити про нього.

Так само активних дій потребують ситуації, коли дитина стає свідком кібербулінгу. Необхідно пояснити, що варто спробувати запропонувати підтримку жертві (особливо, якщо це хтось із друзів), наполягти на важливості бесіди з дорослим, який може допомогти. Слід пам'ятати, що в певних ситуаціях наслідки

кібербулінгу можуть бути небезпечними для життя, тому, якщо нічого не робити, людині може здаватися, що всі налаштовані проти неї або, що всім байдуже. Отже, слова підтримки можуть мати вирішальне значення.

Більшість шкіл ставляться до булінгу серйозно та вживатимуть заходів проти цього. Особи, які стали жертвами будь-якої форми насильства, включно з булінгом і кібербулінгом, мають право на справедливість і притягнення кривдника до відповідальності. В країнах, які мають спеціальні закони проти кібербулінгу, поведінка в інтернеті, яка навмисно викликає серйозні емоційні негаразди, розглядається як злочинна діяльність. У деяких із цих країн агресорам забороняють спілкування із визначеною особою та обмежують використання кривдником електронних пристроїв, за допомогою яких він / вона може скоювати кібербулінг.

Слід пам'ятати, що зазвичай кібербулінг є доповненням до фізичного булінгу, але знизити ризик стати жертвою цькування в мережі можна, якщо дотримуватися загальних правил інформаційної безпеки:

1. Добре думати, перш ніж публікувати або ділитися будь-чим в інтернеті — це залишається в мережі назавжди та може бути пізніше використане на шкоду.

2. В жодному разі не вказувати на сторінці в соціальних мережах особисті дані (адреса, номер телефону та ін.).

3. Налаштувати конфіденційність облікового запису (хто може бачити профіль, надсилати повідомлення або коментувати публікації, блокування окремих користувачів).

4. Повідомляти про образливі коментарі, повідомлення та фотографії, а також вимагати їх видалення.

Буває так, що батьки недооцінюють проблему кібербулінгу. Тому одним із важливих напрямків роботи освітян є робота з дорослими, яка має на меті ознайомлення з прикладами прояву такого явища, алгоритмом дій у разі виявлення факту кібербулінгу та ступенем відповідальності самих батьків у цій проблемі.

Дії батьків, якщо їхня дитина стала жертвою кібербулінгу (побачили фото, відео, коментарі, які принижують її гідність):

1. Поговоріть з дитиною. Скажіть, що ви не звинувачуєте її в тому, що інформація потрапила до мережі. Інформаційній безпеці слід приділяти належну увагу, але не в кризовій ситуації.

2. Запевніть дитину, що вона може вам довіритися та показати всі образливі матеріали, як би соромно їй не було (це може бути щось інтимного характеру, тому дитині важко про це говорити). Підкресліть, що вас цікавить не зміст образ, а те, як видалити ці матеріали з мережі.

3. Зверніться разом до технічної підтримки соціальної мережі зі скаргою на непристойний контент з вимогою його видалення.

4. Демонструйте цілковиту підтримку дитині в цій ситуації.

5. У разі необхідності, зверніться до закладу освіти або правоохоронних органів.

Зрозуміло, що протидія кібербулінгу — не основне завдання початкової школи, але імплементація міжнародних зобов'язань, спрямованих на забезпечення прав дітей, що знайшло своє відображення у стратегічних пріоритетах держави в сфері прав людини, в Концепції Нової української школи, не дозволяє вчителям залишатися осторонь. Тому кожен заклад освіти має проводити відносно систематичні, якісні заходи й інформаційну роботу з батьками, здобувачами та іншими дотичними особами для попередження виникнення явища кібербулінгу.

Література:

1. All That We Share. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jD8tjhVO1Tc> (дата звернення 01.08.2025).
2. Global Cybersecurity Outlook 2024: Insight Report 2024. URL: https://www3.weforum.org/docs/WEF_Global_Cybersecurity_Outlook_2024.pdf (дата звернення 07.08.2025).
3. Конституція України URL: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/254%D0%BA/96-%D0%B2%D1%80> (дата звернення 10.08.2025).

4. Методичні рекомендації щодо формування безпечної поведінки дітей у соціальних мережах / авт. кол.: В.В. Сокурєнко, Д.В. Швець, О.І. Федорєнко та ін. Харків : ХНУВС, 2021. 60 с.
5. Небезпечні квести для дітей: профілактика залучення : метод. рекомендації. / упор.: В.Л. Андрєєнкова, Л.Г. Ковальчук, Ю.А. Луценко. Київ : Агентство «Україна», 2017. 76 с.
6. Попередження та протидія кібербулінгу в дитячому середовищі: аналітичний огляд. 2020. URL: https://cyber.bullyingstop.org.ua/storage/media-archives/cyberbuling_%D0%B2%D0%B8%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB15-10_compressed.pdf (дата звернення 11.09.2025).
7. Річний звіт Cisco з кібербезпеки за 2018 рік. URL: https://softline.ua/media/attachments/2020/06/19/final_files_cisco_2018_acr_web.pdf (дата звернення 13.07.2025).
8. Сексуальне насильство над дітьми та сексуальна експлуатація дітей в Інтернеті в Україні : аналітичний звіт по результатам кількісного дослідження. 2021. URL: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2021/03/Zvit-Seksualne-nasylstvo-nad-ditmy-ta-seksualna-eksploatatsiya-ditej-v-Interneti-v-Ukrayini.pdf> (дата звернення 17.07.2025).
9. Соколов В.Ю., Курбанмуратов Д.М. Методика протидії соціальному інжинірингу на об'єктах інформаційної діяльності. *Кібербезпека: освіта, наука, техніка*. 2018. № 1(1). С. 6–16.
10. Швардак М.В. Кібербезпека у цифровому освітньому просторі. *Науковий журнал Хортицької національної академії*. 2025. № 1(12). С. 20–26. URL: <https://journal.khnnra.edu.ua/index.php/files/article/view/233/232>
11. Що таке кібергрумінг і як від нього уберегти дитину. URL: <https://steblivska-gromada.gov.ua/news/1603878517/> (дата звернення 11.07.2025).
12. Янішевська К.Д., Зінченко Г.С. Запобігання кібербулінгу, кібермобінгу, кібергрумінгу в Україні. *Юридичний науковий електронний журнал*. 2022. № 2. С. 132–135. DOI <https://doi.org/10.32782/2524-0374/2022-2/29> (дата звернення 28.07.2025).

Практичне заняття 4

МЕТОДИКА ОЗНАЙОМЛЕННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ З РИЗИКАМИ В ІНТЕРНЕТІ ТА СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ

Мета: дослідити особливості роботи вчителя початкової школи над темою «Безпека в інтереті»; сформувати професійні вміння щодо ознайомлення здобувачів початкової освіти з ризиками в інтернеті та соціальних мережах; розвивати педагогічну творчість.

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення:

1. Розкрийте завдання Національної системи кібербезпеки України.
2. Поясніть небезпеку сексуальної експлуатації та насильства над дітьми в інтернеті.
3. Схарактеризуйте сутність і способи попередження кібергрумінгу.
4. Проаналізуйте причини вступу дітей і підлітків до «груп смерті».
5. Визначте алгоритм дій вчителя початкової школи в разі виявлення факту кібербулінгу по відношенню до дитини.

Практична частина

Завдання 1

Розробіть фрагмент роботи вчителя з батьками здобувачів

початкової освіти над рекомендаціями для попередження вступу дітей в «групи смерті» в соціальних мережах (в формі інтерактивної вправи) [2; 3].

Завдання 2

Дослідіть досвід інших країн з протидії кібербулінгу. Підготуйте окремі кейси з прикладами законодавчих рішень, статистичних даних, стратегій попередження, розглядом конкретних випадків (один студент — одна країна). Для якісного виконання завдання скористайтеся самостійним пошуком достовірних джерел (звіти, статті, офіційні дані) англійською мовою.

Завдання 3 (робота над кейсом)

Проаналізуйте ситуацію, в якій Ви можете опинитися.

Після першого семестру до класного керівника звернулася мати нової учениці. Вона повідомила, що в соціальній мережі з'явилася група під назвою «Ненавиджу новеньку», до якої приєдналася більшість учнів класу. В групі публікуються відомості, що ганьблять дівчину, на її телефон надходять повідомлення з загрозами та вимогами покинути клас. Емоційний стан дівчинки погіршився.

Як Вам потрібно діяти в цьому випадку? Щоб ви порадили робити дівчинці та її батькам? Опишіть алгоритм своїх дій і зміст реплік для всіх суб'єктів освітнього процесу.

Завдання 4 (робота над кейсом)

Проаналізуйте ситуацію, в якій Ви можете опинитися.

Тиждень тому на акаунт Надії підписався незнайомий хлопець Сашко. Надія побачила, що на нього підписано декілька її знайомих, тому також почала стежити за ним. Сашко написав, що вона йому дуже сподобалася на одній зі світлин у профілі спільного друга, тому він хотів би познайомитися з нею ближче. Вони почали активно листуватися. Надія розповіла йому про свої захоплення, улюблений відпочинок, навчання та родину, повідомила домашню адресу та номер телефону. Сашко здався їй дуже уважним

і дбайливим хлопцем, їй дуже сподобалось, що він у неї закоханий. І ось учора Сашко запропонував дівчині сходити до кінотеатру на вечірній сеанс...

Чи варто Надії погодитись на зустріч? Якими можуть бути наслідки? Яких заходів безпеки слід вжити в подібній ситуації?

Література:

1. Henares-Montiel J., Benítez-Hidalgo V., Ruiz-Pérez I., Pastor-Moreno G., Rodríguez-Barranco M. Cyberbullying and Associated Factors in Member Countries of the European Union: A Systematic Review and Meta-Analysis of Studies with Representative Population Samples. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2022. № 19(12), 7364. <https://doi.org/10.3390/ijerph19127364>
2. Батьківські збори: шляхи до партнерства та співпраці : метод. посіб. для вчителів початкових класів / уклад.: О.В. Пагава, Я.О. Чернишова. Харків : Друкарня Мадрид, 2018. 96 с.
3. Небезпечні квести для дітей: профілактика залучення : методичні рекомендації / упор.: В.Л. Андрєєнкова, Л.Г. Ковальчук, Ю.А. Луценко. Київ : Агентство «Україна», 2017. 76 с.
4. Попередження та протидія кібербулінгу в дитячому середовищі: аналітичний огляд. 2020. URL: https://cyber.bullyingstop.org.ua/storage/media-archives/cyberbuling_%D0%B2%D0%B8%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB15-10_compressed.pdf (дата звернення 11.09.2025).

Самостійна робота 4

ПЕРЕВІРКА РІВНЯ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ ТА ЗНАНЬ З ОСНОВ МЕДІАГРАМОТНОСТІ

Мета: перевірити рівень розвитку критичного мислення та знань з основ медіаграмотності здобувачів вищої освіти; розвивати відповідні навички за допомогою інтерактивних цифрових засобів; виховувати потребу в самовдосконаленні.

Хід роботи

Теоретична частина

Ознайомтеся з проблемою медіаграмотності в сучасному інформаційному суспільстві.

Практична частина

Завдання 1

Перейдіть за посиланням https://behindthenews.ua/quiz/10?fbclid=IwAR3A1xngkWveuLC-AoSEnm8LmuVvZKbcEjQKMSPGN99fwNW-t_-YAsZxAug та пройдіть тест, який дозволить Вам перевірити та покращити свої знання та навички з медіаграмотності й критичного мислення. Продемонструйте в групі результати у вигляді скріншоту фінальної сторінки. Обговоріть, що нового дізналися під час виконання завдання, які враження справили завдання.

Література:

1. Тулодзєцький І., Герціг Б., Графе С. Медіаосвіта в школі та на уроці: основи і приклади / за загал. ред. В.Ф. Іванова ; пер. з нім. В. Климченка. Київ : Академія української преси, Центр вільної преси, 2020. 405 с.

Тема 5

ІНТЕРНЕТ-МАНІПУЛЯЦІЇ ТА ЇХ ВПЛИВ НА ОСОБИСТІСТЬ

План

1. Профілактика прояву мови ворожнечі під час онлайн спілкування.
2. Маніпулятивний вплив реклами на особистість здобувача початкової освіти.

1. Профілактика прояву мови ворожнечі під час онлайн спілкування

Мова ворожнечі (hate speech) — це будь-яка комунікація у вигляді зображень, відео, в мові, письмі чи поведінці, яка є агресивною або такою, що використовує принизливі чи дискримінаційні висловлювання стосовно конкретної особи чи певної групи осіб

Цей феномен має таку саму природу, що й дискримінація. Ідеться про приниження людей за ознаками, яких вони змінити не можуть — колір шкіри, інвалідність, етнічна приналежність, сексуальна орієнтація чи, приміром, зріст, або за ознаками, яких люди змінювати

не мусять, скажімо, віросповідання, політичні переконання, стиль одягу чи колір волосся. Тобто, мовою ворожнечі вважаються всі форми самовираження, які включають поширення, підбурення, сприяння або виправдання расової ненависті, ксенофобії, антисемітизму чи інших видів ненависті на ґрунті нетерпимості.

Відбувається знелюднення особистості, коли ми акцентуємо увагу в негативному ключі на одній-єдиній рисі, ваді чи особливості, тим самим відкидаючи позитивні вчинки, досягнення, позитивні риси характеру, цінності, успіхи. Тому, в толерантному суспільстві прийнято вживати замість знецінюючої лексеми «інвалід» словосполучення «людина з інвалідністю».

Приміром, якщо одна дитина грубо відповіла іншій, бо її штовхнули, це є образою. Але якщо в тій же ситуації дитина вживає дискримінаційні вислови стосовно ідентичності цієї людини чи групи, до якої вона належить, або підбурює інших до дискримінації цієї людини або її групи, то це вже є мовою ворожнечі.

На жаль, у початковій школі непоодинокими є подібні випадки, коли від неприємних слів страждають діти, які носять окуляри, вирізняються надто високим зростом, мають особливості зовнішності (великі вуха, ластовиння) тощо. Здебільшого, кривдники не усвідомлюють, що їхні дії є мовою ворожнечі, та не здійснюють системного впливу на жертву, але чим раніше пояснити дитячій спільноті ризики цього явища для суспільства, тим краще.

Проблема в тому, що коли у світі менше толерантності до відмінностей серед людей, і якщо не існує ніяких обмежень щодо нетолерантності, то спочатку нетолерантність, а потім і ненависть знайдуть своє вираження як у речах, які люди роблять, так і в тому, що вони говорять. Інтернет відкрив нові способи говорити, нові можливості казати щось більшій кількості людей. Однак обмежень того, що ми можемо говорити, в інтернеті набагато менше, ніж поза ним: ми можемо висловлювати в інтернеті ті речі, що ми не наважилися б сказати публічно в реальному світі.

Небезпека полягає в наступному. Мова ворожнечі ґрунтується на упереджених стереотипах. Вони можуть бути досить шкідливі,

наприклад: «дівчата вчаться краще за хлопців», «діти-спортсмени мають слабкий інтелект», «роми — злодюжки». Інтеріоризація такої логіки підпорядковує наші думки та дії тому, що не варто очікувати високих результатів від здобувачів, які професійно займаються спортом, або слід стерегтися дітей ромської меншини. Але ж це не є доведеними фактами, а лише стереотипи, нав'язані суспільством! І в неконтрольованих ситуаціях вони можуть еволюціонувати в більш страшні дії, коли вже групи дітей почнуть дискримінувати таку особу (обмежувати в правах) або взагалі вдадуться до насилля. Таким чином стереотипи є першим кроком до геноциду (рис. 4).



Рисунок 4 — «Піраміда ненависті» І. Олпорта
(зображення взято з порталу <https://osvitanova.com.ua/>)

Для ілюстрації дієвості піраміди можна уявити клас, у якому, наприклад, є рудий хлопчик-відмінник. Спочатку однокласники називали його «рижий, рижий, конопатий ботан» (перший щабель) — піраміда завжди спирається на стереотипи й упередження. Потім почали ігнорувати і дискримінувати (обмежувати в правах, бо він не такий, як усі). Коли хлопчика поб'ють і клас,

Вертикальні червоні лінії на малюнку несуть якусь інформацію? Чи можна їх прибрати?

як модель суспільства, це буде сприймати за норму, то спілкування вже вийшло на рівень жорстокості та насильства.

Молодші школярі є активними глядачами YouTube, користувачами онлайн ігор і соціальних мереж, учасниками чатів у месенджерах, де взаємодіють зі спільнотою однолітків (часто зовсім нефільтрованою) без жодного контролю з боку батьків. Такі умови є ідеальними для процвітання мови ворожнечі: в коментарях дописів, стримах блогерів, ігрових чатах. І якщо YouTube та соціальні мережі мають певний механізм блокування джерел мови ворожнечі за допомогою скарг, то в онлайн іграх вони відсутні, що збільшує шанси отримати неприємний досвід. І, навіть якщо пощастить не стати жертвою, то є загроза того, що дитина в подальшому копіюватиме чиюсь негативну поведінку. Саме тому, виховні бесіди щодо мовної гігієни (тобто профілактика мови ворожнечі) варто проводити вже в початковій школі. Завжди слід думати, як зміниться життя людини внаслідок того, що ми про неї говоримо.

Важливо розуміти, що караються не всі прояви мови ворожнечі. Втім, будь-який випадок є шкідливим, і з кожним із них потрібно боротися. Якщо мова ворожнечі навіть не підбурює до насильства, її слід критикувати та знеохочувати, оскільки вона шкодить жертвам і суспільству.

Тому, варто ознайомити дітей з певними **правилами запобігання мові ворожнечі** під час спілкування, зокрема в мережі Інтернет:

1. Правило “people first language”. Тобто з початку слід казати «людина», а потім ознаку, якщо вже її так потрібно назвати. Тобто говоримо не «негр» (бо це синонім слова «раб»), а «людина з темною шкірою»; не «інвалід», а «людина з інвалідністю»; не «біженець», а «тимчасово переміщена особа». Як бачимо, такі мовні конструкції значно пом'якшують наші висловлювання.

2. По-друге, про ознаки людини слід говорити лише тоді, коли про це заходить мова в бесіді з певної причини: «Марійка, допоможеш Дмитрикові дійти до їдальні, бо в нього поганий зір?», «Це пандус. Він в нашій школі зроблений для маломобільних людей, які пересуваються на візку».

3. Слід уникати вживання стереотипів на кшталт «всі діти, які гуляють без нагляду...», «всі, хто вдягнений у старі речі...». Саме вони лежать в основі мови ворожнечі. Не існує всіх людей однакових, кожний вирізняється виключно своїми вчинками, а не зовнішнім виглядом чи приналежністю до певної групи.

Перш за все, варто ознайомити дітей з поняттям і прикладами проявів онлайн-мови ворожнечі. Дієвими для цього можуть бути адаптовані інтерактивні вправи з посібника «Закладинки» від Ради Європи [3]. Наприклад, під час ранкового кола можна запропонувати молодшим школярам дискусію. Розмістити під заголовком «Реальні факти» на фліп-чарті або слайді презентації наступні стереотипні твердження: «Дівчата гірше грають в онлайн ігри, ніж хлопці», «Чоловіки, щоб бути успішними, мають бути високими та кремезними», «Плачуть тільки дівчатка», «Футбол — це гра тільки для хлопців» та ін.

Поспостерігайте за реакцією дітей. Якщо їм важко одразу прокоментувати свою позицію, задайте додаткові питання, згадайте реальних людей, які спростовують такі висловлювання. Вислухавши відгуки, підтвердіть, що всі ці тези вигадані. Запитайте, чи стикалися діти з подібною інформацією в інтернеті, усвідомлюючи, що вона неправдива? Що вони робили в цьому випадку? Роз'ясніть, що мова ворожнечі в основному впливає з необізнаності. Люди вірять або змушені повірити стереотипам про групи зовсім незнайомих осіб, яких вони навіть не бачили. Коли подібні переконання побутують у суспільстві та не оскаржуються, всі починають сприймати їх як «факти». Ми можемо випустити з уваги, що інформація неперевірена або вигадана, та повірити в неї самі. Але це неправильно! Розкажіть, що кожен користувач інтернету може оскаржити подібні твердження. Все, що для цього потрібно — запитати чому або попросити аргументувати підозрілу тезу — це одна з найважливіших дій, яку ми можемо вчинити, щоб зупинити поширення неправдивих або жорстоких переконань у мережі. Добре, якщо діти зможуть додати власні приклади таких стереотипних тверджень, які можуть образити певну категорію людей.

Для 9–10 річних дітей можна змодельовати іншу, більш складну проблемну ситуацію з її подальшим обговоренням: «Десятирічна Елла опублікувала на своїй сторінці в соціальній мережі відео, яке висміює людей з обмеженими фізичними можливостями, зображуючи їх незграбними невдахами. Статистика сайту показувала, що майже ніхто не подивився це відео та не залишив коментарів. Її однокласниця Олександра, побачивши цю публікацію, обурилася та розіслала своїм друзям посилання на відео, щоб всі побачили, який жахливий контент схвалює Елла. В результаті, статистика його переглядів збільшилася в десятки разів, дехто навіть залишив коментар «Це правда так», однак зауваження Еллі так ніхто і не зробив» [3].

Проаналізуйте з дітьми ситуацію, нехай вони прокоментують дії кожного з героїв. Чи можна було уникнути збільшення переглядів відео? Якщо так, то навіщо та як? Важливо, якщо здобувачі початкової освіти запропонують що саме вони зробили б на місці Олександри, яка однією з перших відреагувала на зміст відео. Це необхідно не тільки для розуміння різних варіантів прояву мови ворожнечі в інтернеті та їх засудження, а й для ознайомлення з алгоритмом дій на випадок, якщо хтось стане жертвою мови ворожнечі в соціальних мережах.

По-перше, важливо повідомити адміністраторів про неприйнятний зміст (наприклад скарга на публікацію). Крім того, якщо контент містить прямі погрози або заклики до насильства, слід зробити скріншот і звернутися до поліції. Якщо реакція адміністраторів і поліції є недостатньою для захисту прав, можна повідомити про це правозахисників/-ць, активістів/-ок або організацію, яка опікується цим питанням.

Мова ворожнечі є нападом на тих, хто часто вже вразливий. Вона посилює напругу, нерівність і часто веде до насильства. Рада Європи вважає мову ненависті загрозою демократії та правам людини. Тому, зусилля, спрямовані на розв'язання цієї проблеми, мають включати в себе роботу на кількох рівнях, зокрема в системі освіти. Наші дії мають спрямовуватися

на розвиток розуміння, навичок і мотивації, які знадобляться дітям і молоді для того, щоб активно протидіяти феномену мови ворожнечі. Головною метою виховної роботи педагогів у цьому напрямі є культивування толерантності в здобувачів початкової освіти, що є запорукою зрілості нашого суспільства; вироблення стратегій реагування на некоректну (а подекуди й небезпечну) поведінку інших користувачів інтернету; формування активної громадянської позиції.

2. Маніпулятивний вплив реклами на особистість здобувача початкової освіти

Трансформація технологій реклами робить її все більш нав'язливою в сучасному інформаційному просторі. Зокрема, автоматичне фільтрування контенту (контекстна та таргетована реклама в соціальних мережах) також може здійснювати значний маніпулятивний вплив на споживача.

Таргетована реклама демонструється користувачам соціальних мереж, які відповідають зазначеним при налаштуванні параметрам (вік, географія розташування, рід занять тощо)

Контекстна реклама працює, коли користувач вводить конкретний пошуковий запит, а пошукова система видає відповідні релевантні пропозиції

Зазвичай людина усвідомлює специфічну дію по відношенню реклами до себе, але не готова відмовитися від неї, що є своєрідним уособленням достатку та свободи. Однак, якщо для дорослої особистості реклама в інформаційному просторі виступає фоном,

який легко можна проігнорувати, то на дитину вона спричиняє зовсім інший ефект.

Залежно від віку, реклама може чинити позитивний вплив: формувати відповідальне ставлення до себе та світу (реклама продуктів гігієни, натуральних продуктів, соціальна, екологічна реклама тощо), інформувати про інновації, мотивувати на досягнення, допомагає адаптуватися в соціумі, орієнтуватися в товарно-грошових відносинах з дитинства, розвиває пам'ять, мовлення тощо.

Останнім часом у дитячій рекламі поширюється контент, що пропагує дружбу, доброту, чесність, а також підтримку та збереження сімейних цінностей. Однак, досі деякі рекламодавці експлуатують дитячу довіру для власного збагачення. Отже, реклама може поширювати неправдиву інформацію з комерційною чи іншою метою та формувати в глядачів перевагу на користь конкретних брендів чи продуктів.

Технології штучного інтелекту, використання в маркетингових кампаніях соціально-економічних можливостей Big Data (великі масиви даних), тісна співпраця із сучасними лідерами суспільної думки (блогери, артисти, спортсмени) дозволяють орієнтувати рекламний контент на конкретного споживача, цілеспрямовано працювати із цільовими аудиторіями шляхом інтеграції реклами в аудіовізуальний контент.

Такі дії цілком виправдані з позиції стратегії маркетингового просування будь-якого продукту, оскільки основна мета маркетингу — підвищення обсягів продажу товару. Але алгоритмічно індивідуалізоване середовище може мати серйозний вплив на нормальний розвиток думки, уподобань, цінностей і звичок дітей внаслідок їх ізоляції у створених рекламними фільтрами «бульбашках», перешкоджати вільному доступу до широкого розмаїття думок і контенту з їх критичним аналізом. У цьому і полягає небезпека.

Багато рекламодавців використовують різні маніпуляції та заборонені прийоми в своїх роликах, які можуть бути небезпечними

для нестійкої дитячої психіки. Часто в дітей складається оманливе враження, що по-справжньому щасливий лише той, хто зумів купити певну брендову річ.

Коли діти починають запам'ятовувати назви конкретних брендів, вони відмовляються купувати товари менш відомих виробників. Так відбувається формування споживчих уподобань, тобто визнання одних товарних марок кращими порівняно з іншими. Також реклама впливає не лише на споживчу поведінку, але й створює хибні життєві орієнтири — вона показує, що щасливим є той, у кого остання модель телефону або автомобіля, здоровим є той, хто споживає продукти, що рекламуються. Більшість психологів вважають, що такі діти, коли подорослішають, будуть оцінювати себе й оточуючих їх людей з позиції наявності в них матеріальних цінностей, а не особистих якостей. А потужна пропаганда розкоші та дорогих товарів у рекламі може сприяти формуванню комплексів у дітей, батьки яких мають невисокі доходи. Таким чином формується «споживча залежність».

Проте, найбільш згубний вплив на дітей має реклама шкідливих продуктів: фаст-фудів, газованих напоїв, їжі швидкого приготування тощо, формуючи неправильне уявлення про здорове харчування. Тому з 2007 року в США було введено заборону на рекламу висококалорійної продукції.

Питання правових обмежень в індустрії реклами стосовно дітей є досить важливим і актуальним. Для регулювання рекламної діяльності використовують термін «Advertising Law», який охоплює правові норми даної сфери. Окремим пунктом в правовому регулюванні реклами є захист дитячої аудиторії. Країни Європи та США активно борються з її негативним впливом, хоча єдиної міжнародної думки щодо естетичних вимог стосовно реклами для дітей не існує. Так, у Швеції та Норвегії реклама для дітей, або «дитяча реклама», вважається неприпустимою та забороняється для осіб віком до 12 років. У Греції діє заборона реклами іграшок із 7-ї години ранку до 22-ї години вечора, причому повністю

заборонена реклама дитячих військових іграшок. У Великобританії обмеження стосуються реклами, яка може шкідливо впливати на фізичне, психологічне здоров'я та моральність, або яка використовує властиву дітям довірливість.

Що стосується України, то законом забороняється реклама: з використанням зображень дітей, які споживають або використовують продукцію, призначену тільки для дорослих; з інформацією, яка може підірвати авторитет батьків і педагогів; з прямими закликами до придбання; з використанням зображень справжньої або іграшкової зброї. До того ж, реклама не повинна містити зображення дітей у небезпечних ситуаціях чи за обставин, що в разі їх імітації можуть завдавати комусь шкоди; не повинна викликати в них відчуття неповноцінності, створювати враження, що володіння цією продукцією дає перевагу над іншими.

Протидія негативному впливові реклами на дітей потребує єдності зусиль закладів освіти та сім'ї, яким можна рекомендувати:

- культивувати високі особистісні цінності, конструктивні інтереси та духовні потреби дитини;
- обмежувати час, який дитина проводить з гаджетами;
- обговорювати разом рекламу, яка найбільш зацікавила дитину;
- розвивати критичне мислення здобувачів, яке дозволить вибудовувати причинно-наслідкові зв'язки між рекламною інформацією та реальною дійсністю, а отже, сприятимуть нівелюванню маніпулятивного впливу маркетингу;
- пояснювати, що красива реклама зовсім не означає, що потрібно купити саме цей товар. Розказувати, навіщо потрібна реклама та як вона працює. Показувати на прикладі, що товари, які не рекламують, можуть бути зовсім не гіршими рекламованих (наприклад, можна купити два види йогурту або цукерок і проаналізувати, наскільки вони відрізняються за смаком та іншими якостями). Перевіряти на практиці, що гарний рекламний ролик — це не запорука того, що продукт виявиться кращим;

- вчити бачити різницю між своїми бажаннями та потребами;
- мотивувати дитину на освітні, спортивні, творчі досягнення, що сприятиме змістовному наповненню повсякденного життя.

Маніпулятивний вплив реклами на особистість дитини не виступає серйозною загрозою в інформаційному просторі (якщо порівнювати з кібергрумінгом, кібербулінгом або «групами смерті»). Але ця проблема однозначно потребує розгляду в рамках виховної роботи в початковій школі для розвитку критичного мислення здобувачів і розуміння ними можливостей цілеспрямованого психологічного впливу.

Література:

1. All That We Share. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jD8tjhVO1Tc> (дата звернення 21.07.2025).
2. Золотухін Д. 15 кращих українських проєктів з медіаграмотності. URL: <https://is.gd/CCagzX> (дата звернення 22.07.2025).
3. Кін Е., Георгеску М., Гомес Р. Закладинки : посібник з протидії мові ненависті онлайн через освіту з прав людини. Київ : Council of Europe, 2016. 212 с. URL: <https://osvita-omr.gov.ua/wp-content/uploads/2019/01/%D0%97%D0%B0%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B8.pdf> (дата звернення 07.08.2025).
4. Кислова О., Кузіна І., Дирда І. Дослідження онлайн мови ворожнечі щодо ромської меншини в українському інтернет-просторі. *IDEOLOGY AND POLITICS*. 2020. № 2(16). С. 252–278. <http://dx.doi.org/10.36169/2227-6068.2020.01.00021>
5. Методичні рекомендації щодо формування безпечної поведінки дітей у соціальних мережах / авт. кол.: В.В. Сокурєнко, Д.В. Швець, О.І. Федорєнко та ін. Харків : ХНУВС, 2021. 60 с.
6. Нєстерєнко М. Мова ворожнєчї та кїбербулінг: як попередити молодших школярїв про небезпєку. *Acta paedagogica volynienses*. 2023. № 1. С. 81–88. <http://dx.doi.org/10.32782/apv/2023.1.12>
7. Соколов В.Ю., Курбанмуратов Д.М. Методика протидїї соцїальному їнжинїрингу на об'єктах їнформацїної дїяльностї.

- Кібербезпека: освіта, наука, техніка*. 2018. № 1(1). С. 6–16.
<https://doi.org/10.28925/2663-4023.2018.1.616>
8. Суворова С.Г. Особливості впливу реклами на дітей. *Ефективна економіка*. 2019. № 12. <https://doi.org/10.32702/2307-2105-2019.12.56>
 9. Що треба знати про мову ворожнечі вчителям, батькам і дітям. URL: <https://osvitanova.com.ua/posts/4475-shcho-treba-znaty-pro-movu-vorozhnechi-vchyteliam-batkam-i-ditiam> (дата звернення 18.07.2025).

Практичне заняття 5

РОЗРОБКА СТРАТЕГІЙ ЗАПОБІГАННЯ МЕДІАМАНІПУЛЯЦІЯМ У МЕРЕЖІ «ІНТЕРНЕТ»

Мета: опанувати логіку медіаманіпуляцій, поширених у сучасному інформаційному просторі; сформувати досвід організації та проведення досліджень здобувачів початкової освіти з тематичним контентом; стимулювати до педагогічної творчості.

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення:

1. Розкрийте сутність профілактичної роботи з дітьми на тему мови ворожнечі під час онлайн спілкування.
2. Поясніть механізми маніпулятивного впливу реклами на особистість здобувача початкової освіти.

Практична частина

Завдання 1

Змодельуйте фрагмент виховної бесіди зі здобувачами початкової освіти щодо маніпулятивного впливу реклами. Доберіть до заходу відеоматеріали для демонстрації секретів навмисного маркетингового впливу на людей. Запропонуйте експеримент з порівняння якості рекламованих і нерекламованих актуальних дитячих товарів. Продемонструйте свої розробки в групі.

Завдання 2

Опрацюйте навчальні матеріали [4]. Оберіть дві тренінгові вправи, запропоновані в посібнику. Адаптуйте їх до проведення зі здобувачами початкової освіти в дистанційному режимі навчання. Розробіть і підготуйте необхідні для заняття електронні дидактичні матеріали (титульна заставка, інтерактивні дошки, відео фрагменти, ілюстрації тощо). Проведіть вправи з колегами-студентами. Обговоріть результати.

Завдання 3 (аудиторна робота)

Подискутуйте в групі на тему:

Що гірше...?	
Говорити на відкритих зборах: <i>«Якщо ти гей, то спершу вилікуйся, а потім приєднуйся до людської раси.»</i>	Написати на Інтернет-форумі: <i>«Якщо ти гей, то спершу вилікуйся, а потім приєднуйся до людської раси.»</i>

Завдання 4 (за бажанням)

Прочитайте книги «Ефект Люцифера. Чому хороші люди чинять зло» Ф. Зімбардо та «Каста. Витоки наших невдоволь» І. Вілкерсон. Підготуйте доповідь, як пов'язуються явища, описані в літературі, з проблемою мови ворожнечі в інтернеті.

Література:

1. Батьківські збори: шляхи до партнерства та співпраці : метод. посіб. для вчителів початкових класів / уклад.: О.В. Пагава, Я.О. Чернишова. Харків : Друкарня Мадрид, 2018. 96 с.
2. Вілкерсон І. Каста. Витоки наших невдоволь / пер. з англ. Н. Яцюк. 2-ге вид. Київ : Лабораторія, 2022. 416 с.
3. Зімбардо Ф. Ефект Люцифера. Чому хороші люди чинять зло / пер. з англ. Л. Шерстюк. Київ : Yakaboo Publishing, 2017. 584 с.

4. Кін Е., Георгеску М., Гомес Р. Закладинки : посібник з протидії мові ненависті онлайн через освіту з прав людини. Київ : Council of Europe, 2016. 212 с. URL: <https://osvita-omr.gov.ua/wp-content/uploads/2019/01/%D0%97%D0%B0%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B8.pdf> (дата звернення 07.08.2025).

Самостійна робота 5 ІНТЕРАКТИВНІ ІГРИ З МЕДІАГРАМОТНОСТІ

Мета: поглибити знання майбутніх учителів початкової школи з основ медіаграмотності; удосконалювати аналітичні навички; стимулювати до саморозвитку.

Хід роботи

Теоретична частина

Дослідіть матеріали запропонованих ресурсів.

Практична частина

Завдання 1

Перейдіть за посиланням і випробуйте одну гру з медіаграмотності для школярів (<https://www.aup.com.ua/Game/index.html>). По завершенню напишіть звіт щодо ефективності використання означеної гри для здобувачів початкової освіти в довільній формі.

Завдання 2

Проаналізуйте можливості проєкту «Медіадрайвер» (<http://mediadriver.online/>) для підвищення рівня медіаграмотності суспільства.

Література:

1. Волошенко О.В., Ганик О.В., Голощапова В.В., Дегтярьова Г.А., Іванова І.Б., Кожанова А.Ю., Пиза Г.Ю., Шкрєбець О.О., Янкович О.І. Медіаграмотність у початковій школі : посібник для вчителя / за ред. Волошенко О.В., Іванова В.Ф. Київ : ЦВП, АУП, 2018. 234 с.

ТЕМА 6

ЗАХИСТ РЕПУТАЦІЇ ДИТИНИ В МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

План

1. Цифровий слід і конфіденційність як ключові фактори захисту репутації в мережі.
2. Правила ведення дитячого профілю в соціальних мережах.

1. Цифровий слід і конфіденційність як ключові фактори захисту репутації в мережі

Учителі та батьки знають, як необачне поведження дитини в мережі може вплинути на її репутацію в майбутньому. Однак, здобувачам початкової освіти важко пояснити, що нібито цілком невинний пост колись можуть побачити та неправильно зрозуміти люди, для яких він не призначався. Тому, необхідно на конкретних прикладах навчити учнів дбати про свою особисту інформацію та конфіденційність даних, щоб підтримувати позитивну репутацію в мережі.

Така діяльність переслідує декілька цілей:

- навчити створювати та підтримувати позитивну репутацію в мережі інтернет;

- пояснити, чому потрібно поважати конфіденційність і межі приватного життя інших користувачів;
- розповісти про можливі наслідки необачних дій у мережі;
- переконати, що в делікатних ситуаціях завжди слід звертатися по допомогу до дорослих.

Цифровий слід — це всі дії людини в Інтернеті, з яких складається її електронний портрет. Він залишається, коли користувач публікує фотографії, аудіозаписи, відео, текстові повідомлення чи пише на сторінках друзів.

Цифровий слід — це унікальний слід даних про діяльність, дії, повідомлення або транзакції користувача в цифрових носіях інформації

Класифікується два види цифрових слідів: пасивні та активні. **Пасивний цифровий слід** — це відомості, зібрані автоматично без відома особи. Зокрема це cookies, записи IP-адрес та історія відвідувань веб-сайтів, покупок в інтернеті тощо. Ці дані використовуються для відстеження діяльності користувачів, розуміння їхніх запитів, прогнозування тенденцій маркетингу чи аналітики.

Активний цифровий слід з'являється, коли людина усвідомлено публікує свої персональні дані на сайтах і в соціальних мережах. Це можуть бути надіслані електронні листи, дописи у Facebook, зображення в Instagram, коментарі та ін. Їхнє поширення залежить не тільки від автора, а й від людей, які реагують, роблячи вподобання, репости, чи просто згадуючи особу в своїх матеріалах. Переважно, цифрові сліди відслідковуються задля моніторингу, в комерційних цілях і з метою шпигунства.

Дітям в інтернеті зручно спілкуватися з друзями, рідними, однодумцями, надсилати повідомлення та зображення, брати участь в обговореннях у соціальних мережах — і часом вони навіть не замислюються, перш ніж опублікувати щось онлайн.

Але принада й небезпека Всесвітньої мережі в тому, що з неї ніщо не зникає безслідно. Сьогодні дитина може поділитися смішним дописом або картинкою, які видаються їй цілковито невинною, а завтра (або через декілька років) їх можуть побачити сторонні люди (нові друзі, потенційні роботодавці) та зробити неправильні висновки.

Траплялися доволі гучні скандали світового масштабу через неприйнятні цифрові сліди. Наприклад, шведський бренд одягу H&M звинуватили в расизмі після реклами дитячої колекції, де компанія опублікувала зображення темношкірого хлопчика в худі з написом «Найкрутіша мавпочка в джунглях». Представник компанії вибачився за образу, з сайту H&M прибрали фотографію хлопчика-моделі, однак зображення, яке викликало такий резонанс досі можна знайти за запитом в інтернеті.

Неабиякого розголосу викликав допис Дональда Трампа в Твіттері, в якому тодішній президент США виявив мову ворожнечі необережно назвавши вірус COVID-19 «китайським». Багато людей тоді обурилося, дипломатичні відносини між країнами напружилися, а тепер скріншот публікації неможливо видалити з мережі остаточно.

Не менш цікавою є ситуація з Джоан Роулінг, авторкою всесвітньо відомого циклу книг про Гаррі Поттера. Одного разу вона дозволила собі необережне висловлювання в соціальній мережі X (Twitter) щодо трансгендерних людей. Після цього письменницю звинуватили в трансфобії, почали бойкотувати та навіть намагалися позбавити авторських прав на її ж твори. А кінокомпанія Warner Brosers Entertainment, яка екранізувала історії Роулінг, і зовсім обірвала зв'язки з авторкою.

Отже, будь-яка інформація в соціальних мережах чи на інших цифрових платформах може суттєво зашкодити чийсь репутації, поставити під загрозу перспективи навчання дитини, її майбутню роботу й особисте життя. Ось чому так важливо піклуватися про свою конфіденційність. Щоб захистити її, слід публікувати лише той вміст, який є цілковито безпечним для особи та її репутації.

Обов'язково слід пояснити здобувачам початкової освіти, що:

- цифровий слід (як і будь-який інший вміст у мережі) може побачити хто завгодно;
- інформацію, опубліковану в інтернеті, важко або навіть неможливо видалити назавжди;
- навіть якщо хтось двічі замислюється над тим, що публікує, і врешті-решт видаляє це, шкода вже зроблена. Інші користувачі можуть зробити скріншоти, які потім поширюватимуться вже без згоди автора.

Для виховання в учнів відчуття відповідальності за цифрові сліди можна запропонувати їм гру «Врятувати Гуглика» [3]. Вчитель зачитує дітям проблему, з якою зіткнувся уявний герой Гуглик і рішення, яке він прийняв для розв'язання цієї проблеми. Якщо згодні — то слід показати лайк (великий палець вгору), якщо ні — то дизлайк (великий палець донизу). Поступово переходьте до кожної ситуації по черзі, даючи 20-30 секунд подумати.

Ситуація 1. Гуглик спілкується в чаті та його онлайн-знайомий просить поділитися з ним домашньою адресою. Гуглик довго вагався, але все ж написав йому точну адресу, де проживає. Як вважаєш, чи правильно вчинив Гуглик?

Правильна відповідь: дизлайк. Домашня адреса входить до категорії приватної інформації, якою не варто ділитися, а особливо в чатах з людьми, яких ми не знаємо в реальному житті.

Ситуація 2. Під час перегляду мультфільму, відео раптово перервалось і на екрані з'явилося зображення частково оголених людей. Гуглик перелякався і розповів про це батькам. Як вважаєш, чи правильно він вчинив?

Правильна відповідь: лайк. В інтернеті, як і в реальному житті, слід повідомляти батьків або інших дорослих про те, що з нами трапляється, особливо якщо нас щось налякало/засмутило, тощо.

Ситуація 3. Онлайн-друг просить Гуглика скинути фото з ванної. Наш герой довго вагався, але вирішив не надсилати таку фотографію. Чи правильно він вчинив?

Правильна відповідь: лайк. Надсилати фотографії з ванної або частково оголені — небезпечно, адже їх неможливо буде видалити в іншої людини та ніколи не знаєш, куди вони можуть потрапити далі, — твоїм знайомим чи однокласникам, а може взагалі стороннім людям. Також сторінку онлайн-друга може бути зламано, а від його імені може писати злочинець.

Ситуація 4. До Гуглика в друзі додається новий користувач. Зайшовши на його сторінку, наш герой помітив, що в цього користувача немає жодних фотографій, а в описі профілю написано декілька слів незнайомою мовою. Гуглик відхилив запит, але після цього відчував себе кепсько, адже думав, що ця людина просто хотіла дружити. Чи правильно зробив Гуглик, що не прийняв запит у друзі?

Правильна відповідь: лайк. Перед тим, як додавати в друзі людину, слід ознайомитися з її профілем. Якщо там є щось таке, що вам не подобається або здається підозрілим — додавати цю людину в друзі не варто. Це нормально — відхиляти заявки тих людей, з якими ви не маєте бажання спілкуватися, або які здаються підозрілими.

Ситуація 5. Інтернет-знайомий Гуглика, з яким вони познайомились в онлайн-грі, пропонує йому зустрітися в реальному житті, при цьому він наполягає, щоб Гуглик не розповідав про цю зустріч батькам. Гуглик послухався друга і пішов на цю зустріч таємно. Чи правильно він вчинив?

Правильна відповідь: дизлайк. Віртуальні друзі повинні залишатися віртуальними друзями, а гуляти варто тільки з тими, яких ми знаємо в реальному житті.

У такій ігровій формі дуже легко закріпити зі здобувачами початкової освіти алгоритм дій у небезпечних ситуаціях.

Більшість існуючих соціальних мереж заохочують користувачів надавати якомога більше особистої та конфіденційної інформації (прізвище та ім'я, домашня адреса, номери телефонів, місце роботи, інтереси та нахили). Шахраю неважко обрати потенційну

жертву та вивчити її за наданими в профілі даними. До речі, люди в більшості випадків публікують це добровільно, не усвідомлюючи можливих наслідків такої необережності. Діти охоче розміщують занадто детальний опис приватних даних, які можуть також бути використані зловмисниками в своїх цілях. Тому, важливо пояснювати, що слід захищати свою конфіденційність шляхом контрольованого розкриття особистої інформації за допомогою розділу «Налаштування» на сайті (або в додатку), де можна вказати, яку інформацію про себе користувач хоче показувати іншим і як служба оброблятиме дані його облікового запису.

2. Правила ведення дитячого профілю в соціальних мережах

Тепер соціальні мережі стали частиною повсякденного життя не тільки дорослих, а й дітей. Для останніх такий вид інтернет-активності за своєю суттю не є чимось негативним чи принижуючим, соціальні мережі можуть допомогти відчувати, що їхні думки й ідеї важливі та цінні. Таким чином здобувачі підтримують зв'язок одне з одним, розвивають свої технічні та комунікативні навички, можуть брати участь у розв'язанні актуальних соціальних питань і виявляти активну життєву позицію, підтримувати соціально важливі проекти тощо.

Водночас, розглянуті в попередньому розділі небезпеки, які загрожують психічному та фізичному здоров'ю здобувачів початкової освіти, можуть перекреслити всі переваги. В будь-якому разі, для сучасних дітей інтернет і все, що з ним пов'язане, — норма. Тож їхня присутність у соціальних мережах — лише питання часу.

Результати опитування дітей 10-17 років свідчать, що 52 % користуються інтернетом передусім саме для спілкування в соціальних мережах, де залишають свій номер мобільного телефону (46 %), домашню адресу (36 %), особисті фото (51 %). 44 % осіб знаходяться у потенційній зоні ризику (розміщують особисту інформацію), а 24,3 % вже були в ризикованих ситуаціях (ходили на зустріч з віртуальними знайомими).

Саме тому, дорослі мають допомогти дітям молодшого шкільного віку зорієнтуватися в межах і розвинути цифрову грамотність відповідно до віку для безпечного та компетентного входження в світ соціальних мереж. Отже, тема безпечного користування ними — актуальна для виховної бесіди або тренінгового заняття вчителя (психолога, соціального педагога) зі здобувачами початкової освіти.

З чого варто розпочати та що слід зробити до того, як дитина зареєструється в соціальній мережі?

З'ясуйте, які додатки та соціальні мережі є популярними. Подивіться огляди програм, чому ними користуються, які вікові обмеження для реєстрації профілю існують, які правила безпеки та конфіденційності надає розробник. Ефективною ця робота з дітьми буде в формі тренінгового заняття, коли учні можуть поділитися можливим активним досвідом, а вчитель оцінити ступінь їх поінформованості й ознайомити зі стратегіями безпеки.

Зверніть увагу на вік. Кожна соціальна мережа визначає мінімальний вік, необхідний для створення облікового запису без дозволу батьків (найчастіше — 13 років). Але бувають випадки, коли дітям це легко обійти, вказавши неправдиву інформацію про себе (наприклад, інший рік народження). Поясніть, для чого встановлена така вікова межа, які ризики та небезпеки можуть очікувати на користувачів і чому добре було б відтермінувати приєднання. Це питання, з огляду на його дискусійність, доцільно розглянути зі здобувачами у відповідному форматі.

Розкажіть про приватність інформації. Допоможіть дітям зрозуміти, що це означає, щоб вони могли усвідомити, чому її важливо захищати, і чому слід бути обережним, обмінюючись своїми фотографіями в соціальних мережах (бо все, що там викладається — це назавжди). Виходячи зі змістовності проблеми, дослідженню небезпек у цифровому просторі варто приділити окремий час і запропонувати дітям, наприклад, роботу над проектами в групах.

Визначте кордони (правила та межі) користування соціальними мережами. Наприклад, можна встановити таймери на обмеження

часу, налаштувати контроль контенту, щоб унеможливити доступ до шкідливого та невідповідного вмісту. Продемонструйте дітям приклади такого регулювання. Тим, у кого вже є акаунт, запропонуйте практичну роботу на своїх гаджетах.

Навчїть дитину створювати надійні та чїткі паролї під час кожної реєстрації, використовуючи букви, цифри й інші символи. Такі паролї є найбільш надійними. Крім того, нагадуйте, що паролї призначені для їхнього захисту. Для кожного сайту чи застосунку вони мають бути різними, ними не можна ділитися з іншими користувачами. В цьому контексті здобувачам початкової освіти варто запропонувати практичне завдання-гру. Дїти створюють надійний пароль, записують на стїкерї, вчитель слїдкує, щоб учасники гри його не записали собі деїнде, а тїльки запам'ятали, наприкінці заняття оголошуються переможцями тї, хто може відтворити на новому стїкерї правильну комбїнацію символів. При цьому важливо, щоб це було максимально таємничо (бо дїти можуть у подальшому використати створені під час гри паролї, а хтось — користатися цим).

Ознайомте здобувачів з налаштуваннями приватності. Без встановлених рївнїв конфїденційності мїльйони людей мають доступ до будь-яких фотографїй та інформації, яку публікує дитина. Дописи мають бачити лише знайомі люди, яким можна довіряти. Сайти соціальних мереж постїйно додають нові функції, щоб забезпечити максимальний захист, але часто їх необхідно оновлювати та регулювати вручну, тому слїд добре розумїти кожен параметр.

Повторїть «правило бїлборду». Кожному користувачевї важливо пїклуватися не лише про конфїденційність власних особистих даних (зокрема номери телефонів, дата народження, адреса проживання, мїсце навчання та роботи батьків тощо), а й про приватність інформації інших осїб, яку дїти можуть без дозволу публікувати на своїй сторїнці (спїльні фото, коментарї, геопозначки та їн.). Зї здобувачами початкової освіти краще вїдпрацювати цей момент практично. В архїві вчителя обов'язково є груповї фото дїтей класу. Їх демонстрація та колективне обговорення, коли учнї активно

висловлюють свою позицію з приводу дозволяю/не дозволяю публікувати таке фото в мережі (найчастіше головним критерієм при цьому виступає «подобаюсь чи не подобаюсь я собі на світліні»), дозволить кожному відчуті межі однолітків і відповідальність за їх порушення.

Продемонструйте алгоритм блокування контенту та дій інших користувачів, які є неприємними або неприйнятними. Така функція є в усіх соціальних мережах.

Закріпіть серед дітей важливість умови приймати до «друзів» осіб, яких вони знають у реальності. Важливо розуміти що люди в інтернеті не завжди є такими насправді, не слід соромитися блокувати тих, чий профіль чи дії викликають занепокоєння. Якщо дитина почала спілкуватися з новими людьми в соціальній мережі, вона ніколи не повинна погоджуватися на зустрічі в режимі офлайн.

Запити на дружбу від незнайомих насправді можуть містити чимало небезпек: це можуть робити, щоб заподіяти шкоду (наприклад, для надсилання спам-повідомлень, кіберзалякування, інші злочинні наміри). Запропонуйте дітям проаналізувати спеціально підібрані профілі з метою критичного оцінювання їх достовірності.

Зауважте на доцільності користування соціальними мережами з вимкненими позначками геолокації під час розміщення коментарів або медіафайлів. Хоча інформування інших, де ми зараз перебуваємо та отримуємо позитивні емоції, може здаватися крутим, але ризик перевищує винагороду. Зловмисники можуть скористатися цими даними для досягнення своїх цілей.

Розкажіть про необхідність дбати про свою репутацію онлайн. Від того, як дитина себе поводить і що пише в соціальній мережі, залежатиме те, як її сприйматимуть у реальному, а не віртуальному суспільстві. Наприклад, негативні коментарі викликають лише негатив у відповідь, тим самим створюючи замкнене коло, тому краще нести позитив і бути чемними.

Найголовніше, наведені вище рекомендації не можна презентувати дітям як систему заборон. Важливо пояснювати на конкретних

прикладом переваги безпечного користування соціальними мережами для того, щоб прищепити позитивні звички дітям. Занадто жорсткі обмеження можуть призвести до того, що здобувачі активно та таємно намагатимуться їх порушити. А усвідомлення відповідальності за свої дії та можливі наслідки, обґрунтоване фактами, сприятиме ухваленню правильних рішень.

Література:

1. Обачність. Пильність. Захист. Ввічливість. Сміливість : посібник із цифрового громадянства й безпеки. Київ : Google Ukraine, 2018. 42 с.
2. Дитина і соціальні мережі: що варто знати батькам, щоб захистити дитину. Київ : ВГЦ «Волонтер», 2021. 20 с. URL: <https://www.unicef.org/ukraine/media/15336/file/%D0%94%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0%20%D1%96%20%D1%81%D0%BE%D1%86%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%20%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B6%D1%96.pdf> (дата звернення 15.07.2025).
3. Дьякова А., Касілова А., Кликова П. Створюємо онлайн-простір разом з дітьми : довідник щодо безпечного інтернету. 2020. URL: <https://stop-sexting.in.ua/wp-content/uploads/2020/06/dovidnyk-dlyabatkiv.pdf> (дата звернення 15.07.2025).

Практичне заняття 6

ФОРМУВАННЯ В ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ ДОСВІДУ БЕЗПЕЧНОГО КОРИСТУВАННЯ СОЦІАЛЬНИМИ МЕРЕЖАМИ

Мета: сформувати вміння організації дослідницької роботи здобувачів початкової освіти над інформацією, яка міститься в соціальних мережах; розвивати аналітичні здібності студентів; виховувати відповідальне ставлення до цифрової безпеки.

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення:

1. Розкрийте сутність поняття «цифровий слід» і поясніть його значення для репутації людини.
2. Наведіть приклади різних видів цифрових слідів.
3. Поясніть значення соціальних мереж у житті сучасних дітей.
4. Схарактеризуйте правила користування соціальними мережами для здобувачів початкової освіти.

Практична частина

Завдання 1

Проаналізуйте рандомно відкриті профілі дітей віком 7–11 років у соціальних мережах. Підготуйте до заняття 3-5 кейсів (скріншоти сторінок) з необачним цифровим слідом, який у перспективі може

негативно вплинути на репутацію особистості. Підготуйте орієнтовний перелік питань до кейсів, за допомогою яких Ви зможете обговорити наявні матеріали зі здобувачами початкової освіти.

Примітка: знайти сторінки для виконання завдання можна через ігрові спільноти.

Завдання 2

Розробіть план групової роботи здобувачів початкової освіти над проєктами, присвяченими небезпекам у соціальних мережах. Визначте детально вимоги до проєкту, доберіть доступні джерела, змодельуйте методику проведення заняття.

Завдання 3

Розробіть інфографіку (пам'ятку) для здобувачів початкової освіти, яка демонструє правила безпечного користування соціальними мережами або алгоритм налаштування параметрів конфіденційності в соціальних мережах. Створений дидактичний матеріал можна роздрукувати та розмістити в соціальних мережах школи або в класній кімнаті.

Завдання 4 (робота над кейсом)

Проаналізуйте ситуацію, з якою до Вас може звернутися здобувач початкової освіти.

Якось увечері Оксана виявила, що хтось злавав її обліковий запис у соціальній мережі, розмістив на сторінці непристойні зображення та став розсилати образливі листи її друзям. Оксана відновила доступ до облікового запису та змінила пароль, але було вже пізно. Багато хто видалив її з друзів або додав до чорного списку, а хтось навіть перестав розмовляти з нею в школі.

Що слід зробити Оксані, аби відновити свою репутацію? Як запобігти цій ситуації в майбутньому? Опишіть алгоритм своїх дій і зміст пояснень для здобувачів щодо наведеної ситуації.

Література:

1. Henares-Montiel J., Benítez-Hidalgo V., Ruiz-Pérez I., Pastor-Moreno G., Rodríguez-Barranco M. Cyberbullying and Associated Factors in Member Countries of the European Union: A Systematic Review and Meta-Analysis of Studies with Representative Population Samples. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2022. № 19(12), 7364. <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph19127364>
2. Алексеев В. Проекти в початковій школі. *Початкова освіта*. 2018. № 17. С. 39–43.
3. Фейковий акаунт у соціальних мережах: як виявити і захиститися. URL: <https://vikna.if.ua/cikavo/96660/view> (дата звернення 01.08.2025).

Самостійна робота 6

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ЗАСОБАМИ СЕРВІСУ JEOPARDYLABS

Мета: поглибити знання студентів щодо гейміфікації освітнього процесу в початковій школі; сформувати вміння використовувати сервіс Jeopardylabs у професійній діяльності; стимулювати до творчого саморозвитку.

Хід роботи

Теоретична частина

Ознайомтеся з функціоналом сервісу Jeopardylabs.

Практична частина

Завдання 1

Розробіть інтерактивну гру в означеному сервісі для здобувачів початкової освіти з проблеми безпеки користування мережею Інтернет. Тему та клас оберіть самостійно. Продемонструйте фрагмент уроку з використанням своєї розробки колегам.

Література:

1. How to Use Jeopardylabs.com. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fPXqVLyyZgM> (дата звернення 17.08.2025).

ТЕМА 7

ПОПЕРЕДЖЕННЯ ВИПАДКІВ ФІШИНГУ Й ІНТЕРНЕТ-ШАХРАЙСТВА З ДІТЬМИ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

План

1. Поняття фішингу в системі кібербезпеки особистості.
2. Сюжети фішингу для дорослих і неповнолітніх користувачів інтернету.
3. Стратегії поведінки для попередження випадків інтернет-шахрайства.

1. Поняття фішингу в системі кібербезпеки особистості

Світ інформаційних технологій дає безмежні можливості для навчання та спілкування, але в той же час створює по-справжньому тривожні проблеми, пов'язані з недотриманням прав дітей в інформаційному середовищі. Адже дитина, зважаючи на свою фізичну та психологічну незрілість, потребує спеціальної охорони та турботи, включно з належним правовим захистом. Тому,

пріоритетним завданням кожної держави є максимальне сприяння реалізації прав дітей, не позбавляючи їх при цьому вільного доступу до всесвітньої мережі Інтернет.

Важливо, щоб діти розуміли, що контенту в мережі не завжди можна довіряти та що часом його публікують зловмисники з метою викрадення чужої інформації. Зокрема, фішинг та інші види інтернет-шахрайства націлені на те, щоб змусити користувачів (незалежно від їхнього віку) відреагувати на пропозицію від невідомої людини чи переконати їх, що вони спілкуються зі знайомими.

Оскільки останнім часом подібні схеми частішають, варто вже в початковій школі пояснити дітям, що не можна довіряти будь-якій інформації в мережі, розповісти, як працює фішинг і чим він небезпечний, навчити дітей розпізнавати оманливі акції, призи й інші шахрайські пропозиції.

Фішинг — виманювання конфіденційних даних — логінів і паролів, номерів банківських карток, PIN-кодів

Вішинг — телефоне шахрайство з виманюванням реквізитів банківських карток і переказом коштів на карту злодіїв з рахунків жертв

Фішинг (англ. phishing — рибний лов, вивужування) — один з методів шахрайства з використанням соціальної інженерії, який полягає в тому, що зловмисники, імітуючи діяльність реально існуючих компаній або банків, використовуючи негослові засоби комунікації, під різними приводами виманюють у власників платіжних карток реквізити й іншу конфіденційну інформацію.

Для дітей адаптованим поясненням буде таке: фішинг — це спроба викрасти ім'я користувача та його облікові дані, переконавши, що він спілкується з кимось, кому довіряє.

Найчастіше, це є крадіжкою персональних даних користувача кредитної картки та даних про саму кредитну картку. Метою злочинців у даному випадку є особисті дані, такі як ім'я, адреса електронної пошти користувача, а також дані кредитної картки, додаткова інформація про акаунт, до якого прив'язано банківський рахунок. У подальшому це дозволяє злочинцям, наприклад, здійснювати замовлення товарів в інтернеті під чужим ім'ям і оплачувати їх, використовуючи чужу кредитну карту або списуючи кошти з чужого рахунку.

Різновидами фішингу є:

- 1) фішингові сайти;
- 2) фішингові електронні листи;
- 3) фішингові повідомлення.

Зазвичай для фішингу застосовуються текстові повідомлення, електронні листи й інші види онлайн-комунікації.

Фішингові листи та вкладені в них файли (а також сайти й завантажені файли, посилання на які містять такі листи) можуть заражати комп'ютери користувачів вірусами, які отримують доступ до списку контактів і розсилають людям з нього нові фішингові повідомлення.

Інші шахрайські повідомлення можуть містити сповіщення про те, що пристрій заражено вірусами й користувач повинен негайно завантажити «антивірусне» програмне забезпечення (насправді воно, звісно ж, зловмисне).

Тож слід пам'ятати: жоден сайт або оголошення не здатні визначити, чи правильно працює ваш комп'ютер!

Часом фішингові атаки легко розпізнати, але часто вони бувають складними й дуже переконливими. Наприклад, деякі зловмисники використовують у листах особисту інформацію користувачів. Це так званий цільовий фішинг, персоналізований для одного адресата, і він буває дуже дієвим.

Тому, важливо вміти помічати в листах і повідомленнях дивні та незвичні риси: це вбереже вас від того, щоб ввести свій пароль на небезпечному сайті чи перейти за сумнівним посиланням.

2. Сюжети фішингу для дорослих і неповнолітніх користувачів інтернету

Весь фішинговий трафік, який щодня передається каналами електронної пошти, можна умовно розділити на три основні категорії: звичайний **спам** — нав'язлива реклама послуг, товарів чи певних сайтів; серйозної загрози не становить, просто відволікає та забирає ваш час.

Друга категорія — це **фішинг задля крадіжки облікових даних** — листи, які надходять вам нібито від банків, операторів послуг або інших компаній. Ці повідомлення містять посилання на сайти, що дуже схожі на справжні, але їхня основна мета — видурити у вас ваш логін і пароль від того ресурсу, під який маскується фішингова сторінка. Зазвичай у таких листах мова йде про отримання доступу до певного документа чи важливої для жертви інформації. Користувача наполегливо підштовхують ввести свій логін і пароль у форму на сайті. Такий емоційний тиск є однією з ключових ознак фішингового листа: створення штучного відчуття терміновості чи прихованої загрози (наприклад, повідомлення про блокування акаунта або штраф у разі бездіяльності). Розрахунок зловмисників — спонукають адресата до поспішних дій без перевірки достовірності інформації через що вони щодня збирають тисячі облікових записів неуважних і довірливих користувачів.

Здається, що діти не користуються онлайн-банкінгом і електронною поштою для ділового листування. Чому вони є привабливими для фішерів-зловмисників? Мішенню є їхній цифровий слід для отримання доступу до батьківської пошти або акаунтів у соціальних мережах друзів. Фішингове повідомлення, надіслане від знайомого контакту більш ймовірно буде відкрито.

Щоб зменшити ризик первинної віктимізації (перетворення на жертву злочинного посягання), необхідне профілактичне навчання. Дітям і дорослим слід розвивати вміння виявляти шахрайські дії.

Для цього, відкривши сайт, завжди необхідно перевіряти, чи він справжній. Зокрема:

- Чи відповідає URL-адреса сайту його назві та заголовку?
- Чи є на сайті спливаючі вікна? (Такий спам поширений саме на шахрайських ресурсах).
- Чи починається URL-адреса сторінки з префікса `https://`, перед яким відображається значок зеленого замка? (Це вказує, що з'єднання безпечне та зашифроване. Серйозні організації зжди дбають про цей аспект).
- Що написано дрібним шрифтом? (Усілякі хитрі нюанси та невигідні умови часто пишуть саме так).

Надійність сайту, який запитує особисті дані, можна оцінити також за наступними критеріями.

Зручність використання. Сайт має бути простий у навігації. На якісних сайтах, користувач, рухаючись за гіперпосиланнями, має легко знаходити потрібну інформацію відповідно до структури розділів (карта сайту, меню та гіперпосилання як всередині сайту, так і на інші ресурси). Зміст придатний для широкого кола людей за мовою та способом розміщення інформації.

Авторство. Ознакою відповідального функціонування сайту є наявність на ньому відомостей як про власників (тих, хто створив і розмістив сайт в інтернеті), так і про авторів представлених на ньому матеріалів: повне ім'я, освіта, рід занять, підтвердження того, чи має він/вона право та достатню кваліфікацію, щоб публікувати інформацію на цю тему, а також канали для зворотнього зв'язку відвідувачів з розробниками.

Надійність змісту. Найважливішим показником якості при аналізі сайту з позиції використання його в освітньому процесі, є зміст. Чи може насправді він бути об'єктивним джерелом інформації для навчання? З якою метою надається інформація та кому вона корисна? Дуже важливо, щоб здобувачі усвідомлювали, чи підходить їм цей сайт для розв'язання певного завдання. По можливості вони мають перевірити достовірність наведених даних.

Третій вид фішингу — **цілеспрямоване інфікування комп'ютера вірусом**. Це ті ж самі несправжні, підроблені листи від імені державних органів, фінансових установ та інших «важливих» адресатів, але вже з приєднаним файлом або посиланням, після активації якого відбувається вірусна атака.

Найчастіше розсилають дві категорії вірусів: Ransomware та Trojan. Віруси першого типу після запуску непомітно для користувача шифрують його файли та документи, щоб потім зловмисники могли вимагати кругленьку суму за розшифровку. Віруси другого типу призначені для прихованого стеження за діями користувача. Вони закріплюються в системі жертви на період від кількох годин до кількох тижнів. За цей час зловмисники отримують повну інформацію про характеристики інфікованого комп'ютера, включаючи перелік установлених програм, перехоплені чи збережені паролі та навіть знімки екрана або ж ті документи, над якими працює жертва.

Зважаючи на дорогу собівартість останнього виду впливу, подібний ризик існує, переважно, для людей, які працюють з важливими фінансовими даними, державними та корпоративними таємницями тощо. Це означає, що діти молодшого шкільного віку — малоймовірні жертви. Однак фішингові повідомлення необхідно вміти розрізняти з того моменту, коли особа починає користуватися інтернетом, щоб убезпечити себе в майбутньому.

Фішингові листи — це різновид соціальної інженерії, тобто спосіб прихованої маніпуляції діями обраної людини. Щоб примусити жертву відреагувати на фішинговий лист, а не видалити його одразу, зловмисники підбирають відповідного адресанта — лист може прийти начебто від державних органів або від організації-партнера, з якою співпрацює компанія жертви. Текст фішингового листа, як правило, пропонує терміново ознайомитися з важливими документами.

Під час створення листа зловмисники можуть використувати інформацію, яку вони знаходять у відкритих джерелах (Google, LinkedIn, Facebook). Припустимо, жертва на своїй сторінці

в соціальній мережі показує всім, як вона дуже захоплюється авіа-моделюванням або є палким фанатом певного музичного гурту — в такому разі їй можуть надіслати листа із пропозицією переглянути свіжий каталог моделей чи придбати квитки на найближчий концерт із суттєвою знижкою. Ймовірність того, що, зацікавлена такою приманкою, жертва перейде за посиланням або відкриє документ, значно вища, ніж у випадку типових масових сповіщень від банків.

Існують інші сценарії фішингу, орієнтовані на малолітніх користувачів. Наприклад:

1. Телефонний фішинг — це класичний обманний дзвінок з «поліції», «податкової», «лікарні» проблемного характеру з залякуванням. Під час інтенсивного емоційного впливу дитина може вчинити необдумано та поділитися своїми (або батьківськими) даними зі сторонніми.

2. Електронне повідомлення, в якому йдеться про благодійну організацію порятунку єнотів, допомоги дітям і т. ін. Текст обов'язково розчулює та віддає серйозністю проблеми. Містить прохання щось заповнити, підписати петицію, здійснити благодійний внесок, зареєструватися, зайти на сайт за посиланням тощо. Виконання такої вимоги призводить до зчитування облікових даних (логін, пароль, банківські реквізити) зловмисниками.

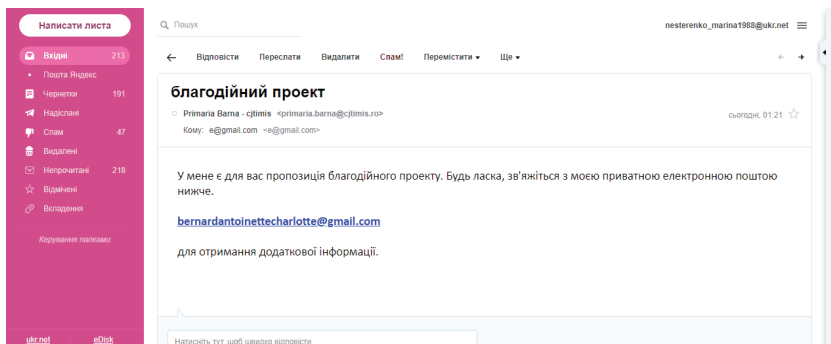


Рисунок 5 — Приклад фішингового листа

3. «Лист щастя». Відомий спосіб шахрайства, що передбачає отримання спадку від далекого американського родича, виграш у лотереї тощо. Зміст такого повідомлення багатообіцяючий і мотивуючий (адже мова йде про отримання значної суми грошей задарма), але зводиться до традиційного виманювання даних банківської карти або паролей.

4. SMS-фішинг. Починається все також з дуже вигідної пропозиції, наприклад, «Вітаю, твій новенький автомобіль уже чекає на тебе! Надішли гроші для його транспортування на цей рахунок». Подібний текст зачіпає настільки, що вимога, яку в жодному разі не потрібно виконувати, не виглядає проблемою.

Отже, фішингові атаки різняться за сюжетами та цільовою аудиторією, проте об'єднує їх головна мета — заволодіти особистими даними користувача шляхом маніпуляції емоціями та довірою. Саме тому важливим завданням є формування навичок критичного сприйняття інформації та перевірки джерел. Профілактичне навчання з молодшого шкільного віку стає основою захисту даних у цифровому середовищі.

3. Стратегії поведінки для попередження випадків інтернет-шахрайства

Алгоритм фільтрації фішингових повідомлень, з яким слід ознайомити дітей передбачає низку аналітичних питань:

- Чи не виглядає це повідомлення сумнівно? Чи немає чогось підозрілого?
- Чи пропонується в листі щось безкоштовне? (Безкоштовний сир буває лише в мишоловці).
- Чи просять вказати особисту інформацію? Деякі сайти вимагають надати її, щоб надсилати вам нові шахрайські повідомлення. Наприклад, різноманітні тести можуть насправді збирати певні факти, які допоможуть вгадати ваш пароль тощо. А от відповідальні компанії зазвичай не просять особистої інформації, окрім електронної пошти.

- Це не схоже на ланцюговий лист або беззмістовну публікацію в соціальній мережі? Якщо вимагається переслати повідомлення, наприклад, «10 друзям», реагувати на нього ризиковано.

- Чи є в листі або повідомленні текст дрібним шрифтом? У непримітному місці часто вказується додаткова інформація дуже дрібним шрифтом. Зазвичай її ніхто не читає — на те вона й розрахована. Наприклад, у заголовку листа може бути вказано, що ви виграли телефон, а дрібним шрифтом унизу уточнюватиметься, наприклад, що за приз доведеться щомісячно виплачувати по 500 грн.

Отже, необхідно пам'ятати, що відкривати листи та реагувати на їхній зміст, слід лише від перевірених і знайомих адресантів. Не можна спішити та завантажувати приєднані файли чи переходити за посиланнями, навіть якщо це «життєво важливо». Ну і обов'язково варто перевіряти посилання та файли, перш ніж відкрити їх.

При цьому, необхідно чітко усвідомлювати — все, що користувачі інтернету публікують про себе, або про інших у мережі, можуть одного дня використати зловмисники. Будь-які деталі: друзі, стиль життя, захоплення, події, локації тощо. Тому, першочерговою профілактикою є відповідальне ведення соціальних мереж. Слід стежити за змістом своїх публікацій, обмежувати доступ до свого профілю лише для реальних друзів і знайомих, із якими хоча б раз зустрічалися в реальності, оскільки це суттєве джерело інформації для фішингу та інших видів інтернет-шахрайств.

Окремо, для закріплення правильної стратегії поведінки з повідомленнями від незнайомих адресантів, доцільно змоделювати та опрацювати зі здобувачами початкової освіти наступні ситуації.

Сценарій 1. Якийсь незнайомець надсилає вам таке повідомлення в соціальній мережі: «Привіт! Ти прикольний хлопець/дівчина! Додаси мене до друзів? Микола»

Діти мають запропонувати та обговорити різні варіанти своїх подальших дій:

- Проігнорувати Миколу. Якщо ви не знаєте цю людину, то можете просто нічого не відповідати.

- Продовжити діалог фразою «Привіт, Миколо. Ми знайомі?» Якщо ви не впевнені, що знаєте цю людину, можна уточнити.
- Заблокувати Миколу. Якщо ви впевнені, що не знаєте цю людину, можна її заблокувати. Тоді ви більше не отримуватимете від неї повідомлень.
- Додати Миколу до друзів. Якщо ви не впевнені, хто він такий, краще цього не робити.
- Переглянути профіль Миколи. Якщо ви не бачите нічого підозрілого, то можна додати цю людину до друзів. Але будьте обережні, адже профіль можна легко підробити! Також зверніть увагу на список друзів цієї людини — він теж може вказувати, фіктивний профіль чи ні.
- Написати Миколі щось про себе. Чи варто відповісти йому щось на кшталт: «Авжеж, я тут новенький і ще мало кого знаю! Зустріньмося якось після школи (я вчусь у ліцеї на Шевченка)»? У жодному разі! Ніколи не варто надавати свою особисту інформацію людям, яких ви не знаєте, особливо в інтернеті.

Сценарій 2. Ви отримуєте повідомлення в месенджері з незнайомого номера: «Привіт, це Аня, ми познайомились улітку. Пам'ятаєш мене?»

Варіанти подальших дій:

- Заблокувати Аню. Якщо ви дійсно знайомі, то це, звісно, може її образити. Проте безпека — понад усе! Блокуйте цю людину, тільки якщо цього літа ви точно не знайомилися ні з ким на ім'я Аня (або ж пам'ятаєте цю дівчинку, але просто не хочете з нею спілкуватися).
- Проігнорувати Аню. Це абсолютно нормальна практика, якщо ви не знаєте цю людину.
- Відповісти: «Привіт, Аню. Нагадай, будь ласка, як ми зустрілися?». Це коректний і безпечний варіант продовження діалогу, якщо ви не впевнені, що робити.
- Підтвердити пропозицію: «Привіт! Як справи? Я дуже рада, що ти мені написала!» Так можна відповідати, тільки якщо ви дійсно пам'ятаєте цю людину.

- Уточнити: «Ти ж та дівчинка з рудою косою?» Якщо ви не впевнені, що знаєте цю людину, можна спробувати розпитати її — можливо, тоді ви її дійсно пригадаєте.

- Домовитися про зустріч «Я тебе не пам'ятаю, але можемо зустрітися». Це дуже погана ідея. Ніколи не варто пропонувати незнайомій людині зустрітися.

Сценарій 3. Після уроків на ваш телефон надходить повідомлення з незнайомого номеру: «Привіт. Що робити з цим завданням?»

Що робити:

- Проігнорувати. Ви не зобов'язані відповідати незнайомцям. Вихована людина спершу представляється.

- Уточнити: «Привіт. Ти ж той новенький із задньої парти?» Якщо ви не впевнені, що знаєте цю людину, можна розпитати її детальніше.

- Звести розмову нанівець: «Я не в курсі, мене не було сьогодні в школі». Якщо повідомлення та його автор виглядають для вас підозріло, краще не продовжувати конструктивну розмову. І в жодному разі не слід згадувати деталі особистої інформації.

- Погодитися: «Звісно. Після уроків зателефоную та поясню». Так можна відповісти, тільки якщо ви впевнені, що знаєте співрозмовника та номер, з якого найшло повідомлення, вам знайомий.

Сценарій 4. Незнайомий користувач пише вам у чаті: «Я бачив/бачила тебе сьогодні на шкільному флешмобі. Ти так класно танцювала/танцював! Де ти живеш? Я можу прийти до тебе в гості на майстер-клас?».

Варіанти дій:

- Не варто спілкуватися з особою, яка нав'язливо напрошується до вас додому. Краще заблокувати співрозмовника без вагань, якщо він/вона підозріла.

- Запитати: «Ти хто?». Так робити не варто. Якщо це зловмисник і ви продовжите діалог, то можете потрапити під небезпечний психологічний вплив.

- Запросити: «Авжеж! Приходь до мене після школи. Я живу на Шевченка, буд. 2». Це дуже погана ідея, навіть якщо ви вважаєте,

що впізнали відправника. Перш ніж давати комусь свою адресу або іншу особисту інформацію, обов'язково ретельно перевірте, хто ця людина.

Сценарій 5. Хтось пише вам у соціальній мережі: «Привіт, я нещодавно бачилася з твоєю подругою Наталкою, і вона мені багато про тебе розповідала. Я хочу з тобою дружити! Де ти живеш?». У такому випадку можна:

- Уточнити інформацію. Якщо ви не знаєте людину, яка вам пише, але у вас дійсно є така подруга, найкраще спершу написати Наталці, а вже потім відповідати на це повідомлення.

- Заблокувати цю людину. Якщо ви абсолютно не розумієте про кого йде мова, варто заблокувати відправника, щоб він більше нічого вам не писав.

Таким чином, ми на конкретних прикладах розглянемо можливі варіанти поведінки з повідомленнями від незнайомих адресантів, навчимо дітей коректно та безпечно формулювати відповідь у таких ситуаціях, в результаті чого здобувачі матимуть певний досвід адекватної реакції на підозрілі звернення. Критичне оцінювання змісту й емоційного забарвлення будь-якого листа збільшить шанси на успішне протистояння фішинговим атакам.

Правильна поведінка в екстремній ситуації. Але що робити дитині, якщо вона вже запізно зрозуміла, що попалася на гачок шахраїв і її дії призвели до витоку конфіденційних даних?

- Перш за все не слід панікувати!
- Необхідно негайно повідомити батьків, учителя чи іншого дорослого, якому довіряєте. Чим довше зволікання, то гіршими будуть наслідки.
- Наступний крок — зміна паролів облікових записів.
- Якщо можливо, варто позначити фішингове повідомлення як спам.
- Обов'язково треба повідомити друзів і знайомих, яким така необачність могла зашкодити.

Не варто сподіватися, що зловмисників цікавлять виключно платоспроможні користувачі. На емоціях незрілої дитячої психіки

легше зіграти та виманити дані, або змусити скористатися батьківською банківською карткою. Саме тому, навіть профілактична бесіда зі здобувачами початкової освіти про загрозу фішингу може вберегти їх від небезпечних дій.

Література:

1. Обачність. Пильність. Захист. Ввічливість. Сміливість : посібник із цифрового громадянства й безпеки. Київ : Google Ukraine, 2018. 42 с.
2. Коршикова Т.В. Розслідування шахрайств, учинених з використанням електронно-обчислювальної техніки : дис. ... докт. філософ. : 018 Право. Київ, 2021. 255 с.
3. Alwanain M. How Do Children Interact with Phishing Attacks? *International Journal of Computer Science and Network Security*. 2021. Vol. 21 No. 3. P. 127–133.

Практичне заняття 7

ВИДИ ІНТЕРНЕТ-ШАХРАЙСТВ

Мета: дослідити сутність різних видів інтернет-шахрайств; розвивати навички протидії ним; сформувати досвід роботи зі здобувачами початкової освіти над темою «Фішинг».

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення:

1. Розкрийте поняття фішингу в системі кібербезпеки особистості.
2. Схарактеризуйте найбільш поширені сюжети фішингу для дорослих і неповнолітніх користувачів інтернету.
3. Сформулюйте стратегії правильної поведінки для попередження випадків інтернет-шахрайства.

Практична частина

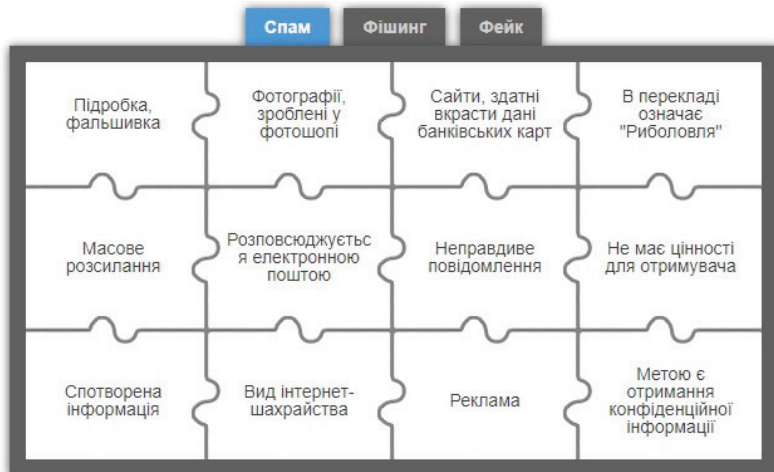
Завдання 1

Розкрийте сутність різних видів шахрайства з використанням інтернету та соціальних мереж: жебрацтво, фейкові банки, біржі праці, електронні віртуальні гаманці, інтернет-аукціони, інтернет-лотереї, віртуальні казино й тоталізатори, кредитне шахрайство, кіберсквоттинг, рерайтинг, серфінг, креммінг, банкоматне шахрайство, фішинг, скіммінг, використання «білого пластику», шпигунських програм (spyware, keyloggers), SMS-шахрайство тощо.

Зробіть презентацію за формулою 1 слайд = 1 вид шахрайства з коротким описом і фото або відеогляд.

Завдання 2 (аудиторна робота)

Виконайте інтерактивну вправу за посиланням
<https://learningapps.org/22231746>



Завдання 3 (робота над кейсом)

Проаналізуйте ситуацію, з якою до Вас може звернутися здобувач початкової освіти.

Близько двох тижнів тому Андрій отримав повідомлення від свого друга з запрошенням пограти в нову онлайн-гру. Хлопець погодився, перейшов за прикріпленим посиланням та зареєструвався. Гра йому дуже сподобалась, але наступного дня він отримав електронного листа з незнайомої адреси з вимогою сплатити певну суму за користування цим ресурсом. Школяр його проігнорував, але тепер листи з загрозами благополуччя його сім'ї, стали надходити щодня.

Як ви думаєте, чого йому не слід було робити? Що робити тепер? Опишіть алгоритм своїх дій і продумайте репліки до здобувача, його батьків.

Завдання 4 (робота над кейсом)

Проаналізуйте ситуацію, з якою до Вас може звернутися здобувач початкової освіти.

Владислав захотів зробити подарунок своєму батькові — новий смартфон. Серед безлічі інтернет-магазинів, він обрав той, що пропонував сучасні пристрої за найнижчою ціною. На сайті магазину була розміщена така інформація:

- *Про магазин. Ми успішно працюємо з 2021 року! Гаджети були вилучені в різних підприємців при спробі їх контрабандного ввезення до України, без сплати мита та відповідних податків. Наша мета — максимально швидко реалізувати продукцію, тому ми встановили такі низькі ціни. На весь товар надається гарантія 1 рік.*

- *Доставка здійснюється Новою Поштою (потрібна оплата гарантійного внеску) або кур'єром служби експрес-доставки (лише за умови повної передоплати замовлення). Самовивозу немає.*

- *Оплата тільки через карту VISA.*

Яка інформація на сайті не викликає вашої довіри? Яким чином можна перевірити чесність інтернет-магазину? Продумайте зміст свого пояснення небезпеки такої ініціативи для здобувача.

Література:

1. Шапочка С.В. До питання запобігання окремим видам шахрайства, яке вчиняється з використанням можливостей мережі Інтернет. *Боротьба з організованою злочинністю і корупцією (теорія і практика)*. 2014. № 1. С. 145–149.

Самостійна робота 7

ПРОДУКТ INTERLAND

ВІД GOOGLE ДЛЯ ОЗНАЙОМЛЕННЯ

ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

З ВІДПОВІДАЛЬНОЮ ПОВЕДІНКОЮ

КОРИСТУВАЧІВ МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

Мета: розширити знання студентів щодо можливостей освітніх продуктів Google; сформувати навички інтеграції сервісу InterLand в освітній процес початкової школи; розкрити роль творчого підходу в роботі вчителя.

Хід роботи

Теоретична частина

Ознайомтеся з функціоналом сервісу InterLand за посиланням https://beinternetlegends.withgoogle.com/en_uk/interland.

Практична частина

Завдання 1

Дослідіть можливості сервісу — пройдіть гру. Збережіть і продемонструйте отриманий сертифікат. Проаналізуйте тематику та запропонуйте варіанти використання означеного продукту від Google в початковій школі.

Література:

1. Interland: avventure digitali In viaggio col nonno alla scoperta del Web. Milano : Gribaudo, 2021. 108 p. URL: https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf (дата звернення 18.07.2025).
2. How to claim your certificate (PDF) in Interland. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YfVgYGjGnX8> (дата звернення 18.07.2025).

Тема 8

ФЕНОМЕН ФЕЙКІВ У ІНФОПРОСТОРИ ТА ЇХНІЙ ВПЛИВ НА РОЗВИТОК ДИТИНИ

План

1. Фейкова інформація в сучасному суспільстві.
2. Вплив фейків на світосприйняття дитини молодшого шкільного віку.
3. Методика розвитку навичок фактчекінгу в здобувачів початкової освіти.

1. Фейкова інформація в сучасному суспільстві

Мабуть, найактуальнішою темою в медіасвіті сьогодні є проблема фейкової інформації. Фейки створюються спеціально для того, щоб поступово, крок за кроком, досягати бажаного ефекту — формувати в людей відповідне ставлення, реакції до певних явищ, подій, людей тощо.

Незважаючи на те, що більшість дорослих визнають, що багато новин в інтернеті не відповідає дійсності, діти ставляться до цього питання набагато легковажніше. Вони з більшою ймовірністю повірять у «фальшиві новини».

Фейкова інформація — (від англ. fake news — підроблені новини) — маніпулятивне спотворення фактів, дезінформація в новинах, що робиться з ігноруванням редакційних норм і правил, прийнятих у ЗМІ. Не витримує жодних, навіть поверхневих, перевірок на відповідність реальності, але має потужний вплив на свідомість великої кількості людей

У дослідженні Стенфордського університету було встановлено, що 82 % учнів середньої школи не можуть ідентифікувати спонсорські матеріали від справжніх новин, навіть якщо такий матеріал має спеціальну позначку. Більшість із 7800 осіб, які брали участь в опитуванні, не змогли вказати, яка інформація є неправдивою. Крім того, більшість респондентів визнали надані факти правдивими, не перевіряючи надійність джерел [4].

Для того, щоб усвідомити поширеність феномену фейків у суспільстві, варто розглянути їх масштабну класифікацію. Наприклад, М. Кица пропонує за критерієм змісту розрізнати фейки-пропаганду, фейки-маніпуляцію, фейки-агітацію. Крім того, можна класифікувати фейкові матеріали за формою їх презентації в ЗМІ та соціальних мережах: фото, відео, аудіо та текстові фейки. За тематикою, дослідник виділяє політичні, соціальні, світські фейки та ін. Навіть можна розрізнити фейки, призначені для різних вікових категорій реципієнтів — для дітей, молоді, зрілих людей, пенсіонерів тощо [7].

Більш глибокою, на наш погляд, є класифікація фейків бразильських учених, систематизована за критерієм мети продукування фальшивих матеріалів [5]. У ній виділено чотири основні мотиви:

1. Випадкові фейки. Вони створюються або в наслідок поспіху редакції випустити номер, матеріал, або внаслідок одруківки, некомпетентності журналіста (наприклад, помилка Офісу президента, внаслідок чого візит Володимира Зеленського до Литви на сайті ОП описувався, як візит до Латвії) та помилки

автоматичних перекладачів. Причиною цьому є гонитва за оперативною інформацією.

2. Фейкові новини, що виникли в рамках інформаційної війни. Приклад цьому російсько-українська війна, під час якої в мережі кожного дня з'являється недостовірні інформація з метою дискредитації обох сторін.

3. Комерційні фейки. До цієї групи відносять псевдонаукові «дослідження» ефективності продукції певних торгових марок. Задля ефектних слоганів бренди часто вдаються до поширення не зовсім правдивої інформації, яка «свідчить» про перевагу даного продукту над іншими, його унікальність і неперевершені властивості. В цю групу можна віднести також і PR, зокрема політичний.

4. Фейки, створені з метою підвищення трафіку. Це неточні, перекручені або недостовірні новини, матеріали з неправдивими, але резонансними заголовками, часто зі злим та їдким гумором але повною відсутністю конкретики й об'єктивності. Продукуються з метою залучення аудиторії, збільшення відвідуваності сайтів.

Проаналізувавши розмаїття фейкових новин в українському інформаційному просторі, можна також класифікувати їх за масштабом описаних подій. Так, фейки можна поділити на локальні (які стосуються певного міста, району, області), регіональні (пов'язані з регіоном країни — Донбас, захід України тощо), всеукраїнські (або ж такі, які створюються в масштабах будь-якої іншої країни) та світові (стосуються двох або більше країн, континентів тощо).

Сьогодні, більш ніж будь-коли в історії людства, процес отримання інформації став простіше завдяки інтернету. Поширення даних у соціальних мережах відбувається майже миттєво, легко та швидко, допомагаючи фейковим новинам охоплювати значну кількість людей. Але, щоб бути впевненими в точності фактів, не поширювати інформаційне «сміття», дуже важливо, щоб користувачі критично оцінювали онлайн-новини, які їм зустрічаються. Отже, виникає питання про цілеспрямоване формування здатності

відрізнати фальшиві повідомлення від правдивої інформації (так званий фактчекінг), особливо в дітей, оскільки ця вікова група надзвичайно схильна до емоційного впливу.

Фактчекінг — (з англ. fact checking — перевірка фактів) — акт перевірки тверджень у вербальному або невербальному матеріалі для встановлення їх достовірності та правильності відтворення

2. Вплив фейків на світосприйняття дитини молодшого шкільного віку

Діти та молодь сьогодні знаходяться в глобалізованому світі й обробляють інформацію з різноманітних джерел у обсягах, неможливих раніше. Багато з них вирости з постійним доступом до інтернету, але, як не дивно, не завжди володіють спеціальними знаннями та навичками, необхідними для оцінки надійності того, що вони там знаходять. Крім того, тенденції розвитку екосистеми новин онлайн, наприклад підвищення ролі реклами та нові алгоритми агрегації стрічки в соціальних мережах, можуть бути важкими для розуміння навіть для дорослих користувачів.

Чому важливо говорити про фейкові новини з дітьми? Тому, що вони можуть вплинути на самопочуття дітей і рівень їхньої тривоги, а також викликати плутанину та недовіру. Деякі повідомлення в мережі посилюють занепокоєння та страхи учнів. Це сприяє подальшому поширенню спотворених або перебільшених поглядів у дитячій спільноті.

Комісія з фейкових новин і критичної грамотності Великобританії виявила, що лише 2 % дітей володіють важливими навичками, щоб визначити, правдива новина чи фальшива. Новини поширюють культуру страху та невпевненості серед молоді. Половина дітей (49,9 %) хвилюються через нездатність розпізнати фейкові новини, і майже дві третини вчителів (60,9 %)

вважають їх основною причиною шкідливого впливу на добробут дітей, підвищуючи рівень їхньої тривоги, руйнуючи самооцінку та спотворюючи світогляд. Вивлено, що поширення шейків у мережі змушує дітей менше довіряти новинам (60,6 %).

Чверть учнів (26 % віком 8–11 років і 24 % віком 12–15 років) вважають, що «якщо пошукова система показує веб-сайт, то йому вже можна довіряти». Діти частіше обговорюють фейкові новини зі своєю родиною (29,9 %) та друзями (23,4 %). Дуже мало (6,4 %) спілкуються на цю тему зі своїми вчителями, але більшість (98,8 %) педагогів вважають саме себе відповідальними за розвиток у здобувачів навичок медіаграмотності, необхідних для розпізнавання фейкових новин. Більше третини (35 %) вчителів підтвердили, що учні цитували фейкові новини або неточну інформацію, знайдену в інтернеті, під час дискусій у класі [3].

Обговорюючи з учнями проблему фейкових новин, ми навчаємо ставити їх під сумнів і самостійно визначати, чи варто довіряти та поширювати певні повідомлення.

Зазвичай дітей з їх недостатньо розвиненим критичним мисленням просто використовують при поширенні хибної інформації. Підроблені новини часто торкаються скандальних тем, які швидко розповсюджуються в інтернеті, залучаючи реакції та переходи за посиланнями, які конвертуються в дохід окремих осіб через перегляд реклами під гучним заголовком (клікбейтові заголовки).

Коли справа доходить до з'ясування достовірності поданих фактів у соціальних мережах, діти обирають базою для своїх суджень наявність відповідного графічного зображення. Якщо будь-яка новина підкріплюється якісним фото, то вірогідність, що дитина в неї повірить зростає в декілька разів.

Як бачимо, без спеціальної підготовки багато хто не розуміє, як і навіщо перевіряти об'єктивність змісту контенту. Але ж медіаграмотність — наскрізна компетенція випускника Нової української школи. Це означає, що навички критичного осмислення інформації слід розвивати вже в молодшому шкільному віці.

Інакше, здобувачі можуть бути вразливими до різних небезпек, спричинених фейками. Наприклад:

1. Невдоволення власною зовнішністю. Моделі та знаменитості часто виявляють нереалістично худими або надмірно спортивними. Дослідження показують, що діти, в яких відсутні базові знання щодо просування фейкової інформації, як правило, почувають себе невдахами після перегляду подібних зображень і новин. Вони не розуміють, що над створенням опублікованих фотографій частіше за все працює ціла команда людей, щоб забезпечити ідеальний вигляд зірки, а кінцеві зображення обов'язково обробляються в фоторедакторі. Текстове повідомлення поряд із таким контентом взагалі може бути спеціально сфабриковане для привертання уваги підписників і випадкових глядачів, спонукання їх до реакції на новину (вподобайки, репости, коментарі). Перш ніж діти почнуть розуміти, що ці публікації — чийсь розрахований маркетинговий план, шкода самооцінці вже буде завдана.

2. Стереотипування. Засоби масової інформації часто використовують для новин стереотипи, засновані на гендері, релігії або етнічній приналежності. Якщо постійно піддаватися стереотипному мисленню і, при цьому, не розуміти цього, то згодом кожен фейк, заснований на певній упередженості, буде толеруватися.

3. Прихильність. ЗМІ мають можливості керувати думками людей, демонструючи ситуацію дещо однобоко. Але діти, які не розуміють достеменно таких намірів, можуть вірити поданій інформації без сумнівів і, що найгірше, поширювати її.

Вищеперераховані приклади негативного впливу фейкових новин мають дещо пролонгований ефект і здійснюють вплив помалу. Набагато небезпечнішими є зловмисні фейки, створені спеціально, щоб сіяти паніку серед населення. Деякі містять такі неймовірні заголовки, здатні надовго дестабілізувати психіку дитини, спричинити порушення сну («Ядерна катастрофа: коли це станеться», «Всі, хто п'ють солодкі газовані

напої — скорочують собі життя» і т.і.н). Тому, важливо навчити дітей перевіряти будь-яку резонансну новину на достовірність, щоб психічне здоров'я завжди залишалося в нормі.

3. Методика розвитку навичок фактчекінгу в здобувачів початкової освіти

Для розвитку в здобувачів початкової освіти навичок фактчекінгу найбільше значення має усвідомлення методів і мотивів створення фальшивих новин. Перш за все, слід актуалізувати попередній досвід дітей щодо означеної проблеми. Слід визначити, чи розуміють вони сутність явища фейкових новин. Адаптоване пояснення може бути побудовано наступним чином.

Коли ми бачимо, чуємо або читаємо нову інформацію на певні теми — від життя знаменитостей до політики та спорту — це є новиною. Вона може бути локальною, національною або глобальною. Ми отримуємо новини з телебачення, радіо, веб-сайтів, інформаційних порталів у месенджерах і соціальних мереж. Функції останніх дозволяють легко ділитися різними новинами з нашими друзями та рідними, поширювати незнайомою аудиторією, створювати їх самостійно.

Фейки — це новини, які не відповідають дійсності, тому що вони або повністю вигадані, або в них умисно змінено певні факти. Деякі фейкові новини створюються для розваги, а інші — щоб спеціально змінити думку людей щодо певного факту чи події.

Як навчити дітей перевіряти фейки?

Заохочуйте їх отримувати повну інформацію, яку вони сприймають, і тлумачити її. Просіть подумати про те, хто написав цю статтю або з якою метою автор розмістив подібний відеоролик. Якщо говорити про текстові повідомлення, то найпоширенішою проблемою є маніпуляції так званих «лідерів думок», чия компетентність вимірюється тільки кількістю їх підписників. Поясніть, що об'єктивно обґрунтувати певну проблему може людина з відповідною освітою, кваліфікацією та професійним досвідом у цій

сфері. Абсурдною виглядає ситуація, коли один і той самий експерт коментує економічні, політичні та військові питання. Тому, важливо переглядати інформацію про авторів контенту (наскільки вони компетентні в даному питанні).

Орієнтовні критерії для перевірки експертності блогерів:

- місце роботи або рід зайнятості відповідає темі публічних заяв;
- наявність формальної освіти, значного практичного досвіду особи в означеній галузі, попередніх публікацій у авторитетних джерелах;
- аргументованість думок не абстрактними «дослідженнями британських учених», а офіційними документами спеціальних установ; наявність посилань на конкретні наукові статті чи статистичні дані;
- адекватна риторика та відсутність категоричності. Хороші експерти завжди обережно роблять висновки, намагаються обґрунтувати різні погляди та взяти до уваги всі можливі чинники, коментують доволі вузьке коло тем. Ті ж, хто робить гучні заяви, які суперечать інформації з офіційних джерел, найчастіше вчиняють це заради резонансу для своєї аудиторії.

Навчіть, що слід уважно оцінювати фотографії та відео, адже медіафайли, розміщені в дуєті зі статтею або постом, не обов'язково створені під час фактичної події, яка обговорюється.

На що звернути увагу під час перевірки фотографій?

1. Знайдіть джерело або початкову фотографію. Джерело фото — сайт або користувач, який вперше опублікував його в мережі. Найпростіший і найшвидший спосіб перевірки — це обернений пошук Google Reverse Image Search (<https://images.google.com/>). Для цього достатньо натиснути правою кнопкою на зображення й обрати опцію «Знайти зображення в Google». Користуючись додатковими функціями сервісу та ключовими словами, можна відфільтрувати результати за часом і швидше знайти першоджерело світлина.

Ще одним зручним інструментом для фактчекінгу такого типу контенту є сервіс TinEye (<http://tineye.com/>), у якому одразу можна відфільтрувати за часом публікації аналогічні зображення (у Google ви можете тільки відкидати варіанти, змінюючи часовий період публікації). Сервіс пропонує відсортувати картинки за критерієм змін, а також — порівняти з оригіналом.

2. Визначте країну, місце та час публікації. Наприклад, фото п'ятирічної давності, зроблене в одній країні, можуть видати за свіжу світлину, зроблену в іншій країні або в іншому контексті.

3. Зверніть увагу на відмінності між фотографією, яку ви перевіряєте, й оригіналом, який знайшли (можливо, щось змінили в графічному редакторі, обрізали, домалювали, прибрали тощо). Сервіс TinEye пропонує обрати фільтр “Most changed” («Найбільш змінені»).

Для прикладу розберіть з дітьми декілька фейків, які прокотилися нещодавно медіапростором. Улітку 2018 року невідомий користувач Facebook завантажив щемливу історію, яка привернула увагу людей безпосередньо на соціальній платформі, а також у ЗМІ. В пості було представлено зусилля румунського чоловіка на ім'я Василе Мелінте, який урятував більше 70 людей від лісових пожеж у Греції, що в той час дійсно наробили багато лиха. Автор зазначав, що «героя» було шпиталізовано до Відня з опіками 70 % поверхні тіла, а «Facebook пообіцяв пожертвувати 1 євроцент за кожен лайк і 10 центів за кожне поширення цієї новини». При цьому, офіційне підтвердження від Facebook не з'являлося. Фото обпеченого обличчя стало вірусним — понад 130 тисяч румунів поширили допис. Лише через декілька днів історію було визнано фальшивкою та доведено, що на світлині зображено актора Райана Рейнольдса в гримі для ролі в фільмі «Дедпул» [2].

Добре, що автор не додав у пост реквізити банківського рахунку для «здійснення фінансової допомоги постраждалому». В такому випадку, фейк перетворився б на шахрайську схему.

Чийсь добрий жарт для підтримки патріотизму в українців також переріс у відомий фейк. У 2016 році на одному з новинних ресурсів у мережі Інтернет з'явилося фото Сильвестра Сталоне та Арнольда

Шварценеггера у вишиванках. Воно супроводжувало новину про те, що відомі актори проявляють свою солідарність з нашим народом, одягаючи українське національне вбрання на світські заходи. Однак пошук зображення в Google демонструє оригінальне фото без традиційного орнаменту більш ранньої публікації. Це означає, що хтось умисно створив фейкову новину.

Це не єдиний випадок розповсюдження підробних новин через Facebook та інші ресурси. Однак, як бачимо, історія не обов'язково повинна бути детально описаною або достатньо достовірною, щоб вона здійснювала вплив на широкий загал людей.

Поясніть важливість перевірки джерел. Розкажіть про способи перевірки фактів у інтернеті. Чи є інші ЗМІ, які висвітлювали подібну інформацію? Звідки почала поширюватися ця історія? Як одна і та ж ситуація описується в різних джерелах? Підозріло, якщо вони анонімні або не вказані взагалі.

Як і фото в свій час, за останні декілька років відео стало основним видом контенту для популяризації сторінок у соціальних мережах. Як у Facebook, так і в Instagram, авторське право відео-контенту може нівелюватися за допомогою декількох нескладних монтажних прийомів, що робить його «непомітним» для типових алгоритмів визначення правовласника. Це призводить до проблемних наслідків: користувач не може визначити першоджерело, і, відповідно, достовірність отриманої інформації.

Поради, які допоможуть оперативно визначити, що відео не заслуговує довіри:

- публікація з ненадійного акаунту, який був зареєстрований нещодавно;
- наявність ознак монтажу, розфокусовані логотипи та обрізані кадри;
- прев'ю ролика — якісне зображення, якого немає в самому відео;
- знаки оклику чи різке емоційне забарвлення в заголовку;
- відвертий негатив, або, навпаки, надуманий позитив, особливо з приводу резонансної наразі теми;

- публікація відео без вказування авторства користувачем, який не представляє медіа або очевидно не міг сам зняти такий ролик.

Як перевірити відео:

- за допомогою сервісу Youtube DataViewer визначте дату й час появи відео в Інтернеті (один із прийомів маніпулювання — використання давніх відео для ілюстрування сучасних подій);
- використовуйте суміжні деталі, які вказують на погоду або пору року в ролику. За допомогою сервісу Wolframalpha можна визначити погоду, яка була в конкретний день у конкретному місці;
- корисними можуть бути й елементи фасадів будинків, назви вулиць тощо, їх можна розгледіти за допомогою Google Maps;
- один із способів дізнатися про правдивість відео — зв'язатися з користувачем, який його завантажив;
- можна вибрати найбільш яскраві кадри і, зробивши скріншоти, шукати їх через зворотний пошук зображень у Google (це збільшує шанси знайти першоджерело, якщо порівняти з пошуком відео за ключовими словами).

Обговорюйте рекламні методи для боротьби з комерційними фейками. Поясніть тактику, яку використовують компанії, щоб переконати людей купувати свою продукцію. Подивіться на деякі веб-сайти разом. Перегляньте популярні новинні заголовки, обговоріть, як відрізнити об'єктивну інформацію та спонсорований контент. Проаналізуйте підозрілі повідомлення. Розмовляйте про мотиви людей у створенні подібного контенту. Переконайтеся, що діти усвідомлюють наскільки поширеними є випадки, коли авторам платять за перегляд сторінки, тому гучні заголовки з перехресними посиланнями призначені для отримання високих показників трафіку, а не для надання якісних новин.

Запропонуйте спеціальну літературу. Базові навички критичного мислення та медіаграмотності можна розвивати через вигадані історії, в якій читач впізнає себе, свої проблеми, ототожнює себе з героями, переживає за них. Такий емоційний зв'язок з історією

створює умови для успішної інтеріоризації (прийняття) позитивних практик і моделей поведінки. Наприклад, книга «Ніта #ховайтесь_фейки_світу», яку видали за підтримки Міністерства культури та інформаційної політики, розповідає дітям саме про фейки, але просто, легко, зрозуміло та насамперед сучасно [8].

Кінцевою метою роботи зі здобувачами початкової освіти щодо ознайомлення з фейками має бути засвоєння та використання ними універсального алгоритму фактчекінгу (рис. 6), розвинені вміння критичного оцінювання різних типів контенту та ступеня експертності публічних осіб (рис. 7).

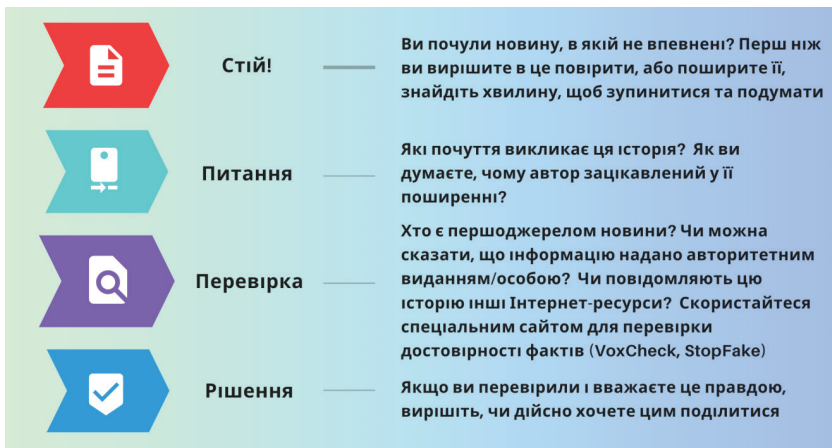
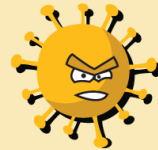


Рисунок 6 — Алгоритм фактчекінгу

Але не варто налаштовувати дітей на масову боротьбу з фейками та перетворювати їх на антиконспірологів. Дійсно, якщо якась новина нас особливо вразила, не треба поспішати її поширювати, доки ми не будемо абсолютно впевнені, що це — не фейк. Оптимально варто сформулювати власний список надійних і перевірених медіа та не споживати інформацію з сумнівних сайтів.

ЯК ЗЛОВИТИ ФЕЙК?



ФЕЙК – ЦЕ НОВИНА, В ЯКІЙ ПОДАНО НЕПРАВДИВУ АБО СПОТВОРЕНУ ІНФОРМАЦІЮ.

Ознаки фейку:

ДЖЕРЕЛА

- Відсутність джерел інформації
- Анонімні джерела
- Інформація взята із соцмереж
- Лінк на підозрілі або маловідомі джерела

ЕКСПЕРТИ

- Представники структур, яких не існує в реальності
- Експерти без вказування інституції, яку представляють
- Анонімні експерти ("вчені вважають...")
- Політично заангажовані експерти

ЕМОЦІЇ

- Думка чи оцінка подається як факт
- Заголовок не відповідає новині або є надміру емоційним
- Журналіст вживає слова, що викликають позитивні/негативні емоції.
- Навішування ярликів, поширення стереотипів.

ПОДАННЯ ФАКТІВ

- Соціологічні дані без вказання вибірки, замовника, географії, і т.д
- Однобоке подання фактів, оцінок і коментарів, узагальнення
- Викривлене подання новини: реальні факти подають з неправдою
- Недостовірні фото/відео, подають як підтвердження інформації.



Рисунок 7 — Пам'ятка «ЯК РОЗПІЗНАТИ ФЕЙК?» від Інституту масової інформації

Поясніть також, що не слід сперечатися з авторами фейків. Краще залишити один аргументований коментар із достовірною інформацією. Взагалі варто частіше відволікатися від гаджетів та пам'ятати, що справжні емоції отримують під час спілкування в реальному житті.

Навчання здобувачів початкової освіти розпізнавати фейки дуже важливо з позиції підготовки до життя усвідомлених громадян, оскільки за допомогою несправжніх новин можна маніпулювати думкою цілого суспільства.

Література:

1. All That We Share. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jD8tjhVO1Tc> (дата звернення 11.08.2025).
2. Antena3.ro. Available online: <https://bit.ly/39aeaI9> (accessed on 13.08.2019).
3. Fake news and critical literacy: The final report of the Commission on Fake News and the Teaching of Critical Literacy in Schools. London : National Literacy Trust, 2018. 36 p. URL: http://cdn-literacytrust-production.s3.amazonaws.com/media/documents/Fake_news_and_critical_literacy_-_final_report.pdf (дата звернення 19.08.2025).
4. Linsangan L., Santiago J, Mataga D. University Students' Knowledge at Determining Fake News: A Comparative Analysis. *United International Journal For Research & Technology*. 2021. Vol. 2. Issue 08. Pp. 2582–6832.
5. Souza J., Gomes J., Marques F., Julio A., Souza J. A systematic mapping on automatic classification of fake news in social media. *Social Network Analysis and Mining*. 2020. № 10(1). <https://doi.org/10.1007/s13278-020-00659-2>
6. Голуб О.П. Медіакомпас: путівник професійного журналіста : практичний посібник. Київ : ТОВ «Софія-А», 2016. 184 с.
7. Кіца М. Фейкова інформація в українських соціальних медіа: поняття, види, вплив на аудиторію. *Наукові записки Української академії друкарства. Серія «Соціальні комунікації»*. 2016. № 1(52). С. 281–286.
8. Сіль. К. Ніта #ховайтесь_фейки_світу. Київ : Book Chef, 2021. 64 с.

9. Слаква Ю. Як і для чого діти мають вміти розрізняти «фейкові новини»? URL: <https://learning.ua/blog/201806/yak-i-dlia-choho-dity-maiut-vmity-rozrizniaty-feikovi-novyny/> (дата звернення 22.08.2025).
10. Як навчити учнів відрізняти фейки від правди : матеріали для проведення класних / виховних годин із медіаграмотності / розроб. ГО «Смарт освіта» та UNICEF ; ред. М. Дашко. URL: http://knowledge.org.ua/wp-content/uploads/2021/04/media-literacy-lessons_3_0.pdf (дата звернення 21.07.2025).

Практичне заняття 8 КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПРОТИДІЇ ФЕЙКАМ

Мета: навчити студентів користуватися інструментами для перевірки правдивості візуального контенту; сформувати досвід роботи зі здобувачами початкової освіти над темою «Фейки».

Хід роботи

Теоретична частина

Питання для обговорення:

1. Поясніть феномен фейкової інформації в сучасному суспільстві.
2. Продемонструйте вплив фейків на світосприйняття дитини молодшого шкільного віку.
3. Розкрийте методику розвитку навичок фактчекінгу в здобувачів початкової освіти.

Практична частина

Завдання 1

Знайдіть матеріал для практичного дослідження здобувачами початкової освіти фейкової інформації (сторінки сайтів, пости в соціальних мережах, відео). Продумайте ряд евристичних питань для критичного опрацювання означеного контенту дітьми.

Завдання 2

Проаналізуйте вміст сайтів StopFake та VoxUkraine. Дослідіть, якими методами користуються журналісти для фактчекінгу.

Завдання 3 (робота над кейсом)

Проаналізуйте ситуацію, свідком якої Ви стали в соціальній мережі.

Вадиму 10 років, він добре навчається, займається карате, бере активну участь в учнівському самоврядуванні. Одного разу, виходячи зі школи, він зустрів свою бабусю, яка поправила його шарф та поцілувала на прощання. Його однокласник зняв цю сцену на відео та розмістив у соціальній мережі з підписом «У Вадима нова подружка!». Коли Вадим дізнався, хто це зробив, він добряче відлупцював автора посту. Через це його усунули від участі в спортивних змаганнях.

Хто вчинив неправильно? Щоб необхідно було зробити Вадиму?

Завдання 4

Розробіть короткий квест або вебквест (3–4 завдання) для здобувачів початкової освіти на тему «Фактчекінг».

Література:

1. Сіль. К. Ніта #ховайтесь_фейки_світу. Київ : Book Chef, 2021. 64 с.
2. Соснюк О.П., Остапенко І.В., Столярова Д.О. Факт-чекінг як інструмент розвитку критичного мислення користувачів соціальних медіа. *Ukrainian Psychological Journal*. 2021. № 2(16). С. 125–140.

Самостійна робота 8 ЕКСПЕРТНІСТЬ МЕДІЙНИХ ОСОБИСТОСТЕЙ: КРИТИЧНЕ ОЦІНЮВАННЯ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЛІДЕРІВ ДУМОК У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ

Мета: дослідити ступінь експертності відомих блогерів у різних соціальних мережах; розвинути навички критичного мислення; обґрунтувати важливість користування авторитетними джерелами.

Хід роботи

Теоретична частина

Переглянути поточний контент різних соціальних мереж (Facebook, Instagram, TikTok) і відеохостингу YouTube.

Практична частина

Завдання 1

Підготуйте до обговорення в групі профілі блогерів (по одному з кожної платформи):

- «чорні» — контент і публічні заяви яких змушують вас сумніватися в їх експертності; ви відписалися від них нещодавно через абсурдність заяв або спостерігаєте за ними з недовірою;
- «білі» — контент та публічні заяви яких вам здаються корисними, авторитетними та обґрунтованими.

Презентуйте результати свого аналітичного дослідження в групі. Обговоріть їх разом наводячи аргументи / контраргументи.

Література:

1. Winter St., Neubaum G. Examining Characteristics of Opinion Leaders in Social Media: A Motivational Approach. *Social Media + Society*. 2016. 2(3). <https://doi.org/10.1177/2056305116665858>

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ І САМОСТІЙНИХ РОБІТ

Ефективність професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи значною мірою залежить від об'єктивності та прозорості оцінювання результатів їх навчальної діяльності. Важливо не лише фіксувати факт виконання завдання, а й визначати рівень сформованості професійних компетентностей, що вивляються у вмінні аналізувати, аргументувати, критично осмислювати інформацію, застосовувати цифрові інструменти в своїй професійній діяльності, а також організовувати відповідні навчальні ситуації для здобувачів початкової освіти.

Запропоновані критерії є універсальними, адже їх можна застосовувати як для оцінювання результатів виконання студентами завдань під час аудиторної практичної роботи, так і для оцінювання самостійних завдань і проєктів.

Для об'єктивності можна користуватися «десятковим принципом» оцінювання: кожен із десяти критеріїв становить 0,1 від загальної оцінки за завдання чи практичну/самостійну роботу. Тобто, якщо максимально можливий бал дорівнює 3, то кожен критерій становить 0,3 бала; якщо максимальний бал — 10, то один критерій — це 1 бал. Це додасть оцінці прозорості, а здобувачі вищої освіти

зможуть чітко бачити, у чому вони досягли успіху, а над чим варто ще попрацювати.

Критерії оцінювання

1. Перш за все здобувач / здобувачка вищої освіти має продемонструвати **знання та розуміння навчального матеріалу**, а саме освіченість щодо базових понять у галузі інформаційних технологій, принципів кібербезпеки тощо, особливості представлення цієї теми в адаптованому для дітей молодшого шкільного віку варіанті.

2. Важливо при цьому **уміти використовувати відповідну професійну термінологію та методи роботи з інформацією**. Тобто здобувач / здобувачка вищої освіти під час виконання та презентації завдань коректно використовує ключові терміни, користується науковими методами аналізу та пояснення фактів і явищ.

3. **Відповідь здобувача / здобувачки вищої освіти має бути логічною, чіткою та ясною у викладі, а продукт навчальної діяльності — структурованим і зрозумілим**: у презентації, інфографіці чи письмовій роботі має бути чіткий вступ, послідовний виклад основних положень і висновки.

4. Позитивним фактором є здатність здобувача / здобувачки вищої освіти **аргументовано відстоювати свою позицію**. Наприклад, обґрунтовувати свої педагогічні рішення щодо вибору стратегії роботи з учнями над тією чи іншою темою, формувати об'єктивні судження щодо перспектив розвитку цифрових технологій і будувати причинно-наслідкові зв'язки їхнього впливу на суспільство з конкретними доказами.

5. **Результат виконаного завдання або відповідь демонструє можливість практичного застосування знань з дисципліни**, зокрема у навчанні здобувачів початкової освіти або використанні цифрових інструментів у своїй професійній діяльності.

6. Дуже важливим є **вияв креативності під час виконання практичного завдання**. Елементи творчості й оригінальності

свідчать про професійну зрілість здобувача / здобувачки вищої освіти, високий рівень їхньої готовності реалізовувати свої ідеї в реальному освітньому процесі початкової школи відповідно до авторських ідей, а не готових зразків.

7. Якість оформлення практичного завдання також має значення. Якщо роботу виконано грамотно, з дотриманням методичних вимог до її оформлення (наприклад, презентація не перевантажена текстом, містить візуально привабливі слайди та графічні елементи, має витриманий дизайн) і використано сучасні цифрові інструменти, то це свідчить про усвідомлення здобувачем / здобувачкою вищої освіти ступеня відповідальності за якість своєї роботи в професійному контексті.

8. Здатність до рефлексії під час виконання чи презентації результатів завдання також є важливою ознакою. Якщо здобувач / здобувачка вищої освіти здатні визначити труднощі, які виникали в процесі роботи, запропонувати шляхи їх подолання, це вказує на високий рівень розвитку професійного мислення та готовність до подальшого вдосконалення.

9. Уміння презентувати й обговорювати результати, а саме чітко структурувати виступ, виділяти головні положення, логічно та переконливо їх пояснювати, не затягувати час виступу. Особливо цінним є залучення слухачів до обговорення та врахування інших точок зору. Це є ознакою сформованості навичок публічної комунікації, що принципово важливо для роботи вчителя початкової школи.

10. Академічна доброчесність щодо використання інструментів штучного інтелекту. Здобувач / здобувачка вищої освіти має демонструвати розуміння меж застосування ШІ-інструментів: використовувати їх як допоміжний ресурс, а не підміняти ними власне мислення, аналіз і творчість. Обов'язковим є посилання на використані цифрові сервіси, а також чітке відокремлення результатів власної роботи від тих, що були згенеровані за допомогою ШІ. Дотримання цього критерію свідчить про усвідомлення принципів академічної доброчесності та готовність застосовувати інноваційні інструменти відповідально й етично.

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

Вішинг — телефоне шахрайство з виманюванням реквізитів банківських карток і переказом коштів на карту злодіїв з рахунків жертв

Дисклеймер — коротке текстове повідомлення, яке можна побачити перед початком відео або на перших сторінках книжки. Є письмовою відмовою від відповідальності за можливі делікатні наслідки впливу контенту

Інструменти батьківського контролю — програмне забезпечення, яке дозволяє користувачам (зазвичай батькам, або особам, які несуть юридичну відповідальність за дитину) контролювати деякі функції комп'ютера чи іншого пристрою, здатного підтримувати зв'язок з інтернетом. Зазвичай такі програми дозволяють обмежувати до певних видів або категорій вебсайтів або онлайн-ових послуг. Деякі також мають налаштування часу, тобто пристрій можна налаштувати так, щоб він під'єднувався до інтернету лише у певні проміжки часу. Досконаліші версії дозволяють вести запис усіх текстових повідомлень, що надсилаються або отримуються через пристрій

Інтернет речей — мережа фізичних об'єктів (фіксованих або мобільних), у яку вбудовано технології для обміну інформацією, моніторингу, сенсорної та іншої взаємодії з кількома середовищами. Архітектура «інтернету речей» функціонує в екосистемі, до якої входять фізичні об'єкти (речі), засоби зв'язку, застосунки та алгоритми аналізу даних

- Інформатизація** — глобальний процес активного формування та широкомасштабного використання інформаційних ресурсів
- Інформатизація суспільства** — організований соціально-економічний і науково-технічний процес створення оптимальних умов для задоволення інформаційних потреб громадян і реалізації їхніх прав на основі використання інформаційних ресурсів
- Кібербезпека** — застосування технологій і методів захисту комп'ютерних систем, мереж, програм і даних в кіберпросторі від несанкціонованого доступу, зміни, знищення й інших кіберзагроз
- Кібергрумінг** — вид сексуального насильства проти дітей в мережі Інтернет, який полягає в злочинному виманюванню інтимних фото з метою подальшого шантажування
- Кіберсоціалізація** — сприйняття норм, правил та зразків поведінки, цінностей, що діють у віртуальному середовищі з метою успішного функціонування в ньому
- Клікбейт** — заголовок, головна мета якого — привернути увагу аудиторії та спонукати її прочитати чи переглянути матеріал; часто містить маніпуляції та перекручування фактів
- Контекстна реклама** — вид інтернет-реклами, який показується користувачам залежно від контенту вебсторінки, їхніх інтересів або попередніх пошукових запитів
- Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі** — система науково обґрунтованих положень, що визначають суспільні виклики та стратегічні напрями виховання молодого покоління України в умовах цифрової реальності
- Мова ворожнечі** — (з англ. hate speech — мова ненависті) — це будь-яка комунікація, зокрема, у вигляді зображень, відео, пісень тощо, у мові, письмі чи поведінці, що є агресивною або такою, що використовує принизливі, дискримінаційні висловлювання стосовно особи або групи
- Особиста (приватна) інформація** — інформація про конкретну особу. Вона може бути загальнодоступною, призначеною

лише для деяких людей або цілковито приватною, залежно від того, наскільки конфіденційною вона є

Повсюдна аналітика — неперервний і динамічний процес збору й аналізу даних з метою отримання релевантної та структурованої інформації для ситуаційної та стратегічної діяльності, розробки планів дій, програм, ініціатив

«Смарт-сіті» (з англ. smart city — розумне місто) — модель міста на основі повномасштабного використання цифрових технологій для розв’язання поточних проблем міста, його стійкого розвитку та підвищення якості життя громадян

Таргетована реклама демонструється користувачам соціальних мереж, які відповідають зазначеним при налаштуванні параметрам

«Тест білборду» або **«правило білборду»** — принцип спілкування в інтернеті, який перед висвітленням будь-якої інформації передбачає самоаналіз за простим запитанням: «Чи готовий(-а) я побачити цю інформацію/фото на білборді біля входу в мою школу?»

Трафік — обсяг інформації, що надходить на комп’ютер із мережі та виходить із нього в мережу

Фактчекінг (з англ. fact checking — перевірка фактів) — акт перевірки тверджень у вербальному або невербальному матеріалі для встановлення їх достовірності

Фейкова інформація (від англ. fake news — підроблені новини) — маніпулятивне спотворення фактів, дезінформація в новинах, що робиться з ігноруванням редакційних норм і правил, прийнятих у ЗМІ. Не витримує жодних, навіть поверхневих, перевірок на відповідність реальності, але має потужний вплив на свідомість великої кількості людей

Фішинг — виманювання конфіденційних даних — паролів, номерів банківських карток, PIN-кодів

Флейм (від англ. flame — полум’я) — повідомлення в мережі, що містять особисті образи, спрямовані на провокування або підтримку конфлікту

Хайп — інтенсивна реклама, розкручування; значна увага, захват, інтерес, галас довкола чогось

Цифрова грамотність — комплекс умінь користуватись сучасними інформаційними технологіями та програмним забезпеченням з урахуванням усіх можливостей, що надає інформаційний прогрес

Цифрова дієта — використання електронних пристроїв і технологій у розумних межах

Цифрова культура — система правил поведінки людини, яких вона дотримується під час використання інформаційно-комунікаційних технологій

Цифрове громадянство — здатність позитивно, критично та грамотно брати участь у цифровому середовищі, спираючись на навички ефективного спілкування та творення, практикувати форми соціальної участі, які поважають права та гідність людини завдяки відповідальному використанню технологій

Цифровий інтелект — комплекс технічних, когнітивних і соціально-емоційних компетенцій, які дозволяють розв'язувати завдання за допомогою інформаційних технологій і адаптуватися до вимог цифрового життя

Цифровий слід — це унікальний слід даних про діяльність, дії, повідомлення або транзакції користувача в цифрових носіях інформації

Навчальне видання

НЕСТЕРЕНКО Марина ??????????????????????????????

**ЦИФРОВА ГРАМОТНІСТЬ
І ОСНОВИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ БЕЗПЕКИ
В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Навчальний посібник

Верстка	<i>Н. Ковальчук</i>
Обкладинка	<i>В. Савельєва</i>
Технічне редагування	<i>О. Гринюк</i>



Підписано до друку _____ р.
Формат 60x84/16. Папір офсет.
Цифровий друк. Гарнітура Liberation.
Ум. друк. арк. 10,23. Наклад 300.
Замовлення № 1125-097.

Видавництво та друк: Олді+
65101, м. Одеса, вул. Інглезі, 6/1
тел.: +38 (095) 559-45-45, e-mail: office@oldiplus.ua
Свідоцтво ДК № 7642 від 29.07.2022 р.
Замовлення книг:
тел.: +38 (050) 915-34-54, +38 (068) 517-50-33
e-mail: book@oldiplus.ua

