

КОНЦЕПЦІЯ

цифрової медіаосвіти воєнного і повоєнного суспільства

I. Загальні питання

Медіаосвіта активно розвивається в Україні останні 15 років, реагуючи на нові виклики, що виникають перед суспільством і освітою. Концепція впровадження медіаосвіти 2010 р., яку було переглянуто 2016 р., спрямувала розвиток медіаосвітньої системи і забезпечилагуртування спільноти медіаосвітян. Наступний п'ятирічний період розвитку медіаосвіти в Україні відображено в Концепції цифрової медіаосвіти воєнного і повоєнного суспільства (далі Концепція). Цифрова медіаосвіта описує поєднання в медіаосвітньому процесі сучасних трендів медіаграмотності і медіакультури особистості з процесами цифровізації освіти і суспільства на основі розвитку новітніх технологій.

Сучасні виклики глобальної цифровізації суспільства і освіти вимагають адекватної відповіді з урахуванням умов, ускладнених війною. Новий ландшафт розвитку цифрових технологій, пов'язаний з впровадженням штучного інтелекту, змінює всі сфери життя суспільства - від цифровізації адміністративних послуг до змін в екосистемі медіа, від цифровізації воєнної справи до цифрових засобів освіти в дистанційному форматі, включно з закладами дошкільної освіти. Медіаосвіта має бути відповідною основним глобальним трендам цифровізації суспільства і освіти, а саме – цифровою медіаосвітою.

Гібридний характер повномасштабної Російсько-Української війни, що включає в себе постійні інформаційно-психологічні втручання, дезінформацію і антиукраїнську пропаганду, вимагає особливих умінь свідомої взаємодії з медійним простором в умовах медіаінформаційних розладів війни: Ця умілість включає зокрема розуміння законів функціонування медіасистеми в демократичному суспільстві, зміни та обмеження інфомедійного поля в умовах війни та відновлення демократичних засад у повоєнний період, знання медіаефектів впливу і засобів протистояння. Пропаганда використовує новітні технології, цифровізується, що вимагає нових поглиблених підходів у боротьбі з посиленою дезінформацією і міфологізацією.

Висвітлення трагедій війни, яке є необхідною складовою життя воєнного суспільства, стає також і додатковим стресовим навантаженням, спричиняє повторну травматизацію споживачів такого медіаконтенту. Медіа транслюють травму війни, створюють медіатравму для вразливих аудиторій.

Разом з тим медіаспоживання може мати травмазцілювальний ефект: уміла здорова взаємодія з медіа може стати чинником долання травми і підтримки посттравмівного зростання людини і суспільства в цілому.

Ці обставини створюють особливий виклик системі освіти, що має готувати здобувачів знань до ефективної взаємодії зі зміненим війною медіапростором. Концепція намічає ключові засади для спільної відповіді цим викликам цифровізації, руйнівної пропаганди, медіатравматизації.

Глобальні та євроінтеграційні перспективи, насамперед у сфері цифрової трансформації життя, вимагають від медіаосвіти адекватної відповіді, адже Європейські документи цифрової декади (*Digital Decade Policy Programme 2030 та ін.*) визначають розвиток цифрових умінь і цифрового громадянства як критично важливі складові цифровізації суспільства. Європейський шлях до цифрової економіки та суспільства — це солідарність, процвітання та стійкість, що базується на наснаженні (розширенні прав і можливостей) громадян і бізнесу, забезпеченні безпеки та стійкості цифрової екосистеми та ланцюгів постачання (*DigComp Framework*). Медіаосвітня спільнота як головний адресат Концепції створює підвалини для підготовки нового покоління діячів цифровізованого демократичного суспільства сталого розвитку.

Концепція пропонує способи інтеграції існуючих в Україні суспільних рухів щодо розвитку інфомедійної та цифрової грамотності для досягнення синергетичного ефекту. Концепція базується на розробленій відділом психології масової комунікації та медіаосвіти Інституту соціальної та політичної психології моделі цифрової медіаосвіти. Ця модель включає три основних середовищних контексти (світоглядний, безпековий і економічний) та три особистісні контексти психологічного розвитку (мотиваційно-вольовий, соціально-емоційний і рефлексивно-мисленевий). Інтеграція має відбуватися не шляхом заміщення дискурсу медіаграмотності цифровою грамотністю, а визнанням взаємних внесків у зміст мультиграмотності, необхідної сучасним і майбутнім поколінням у технологічно насиченому світі. Концепція відображає новий сучасний формат дискурсу для усвідомлення ризиків цифровізації для розвитку людського капіталу в умовах війни.

Концепція враховує цифрову конвергенцію медіапростору, в якому традиційні лінійні медіа (преса, радіо, телебачення) і новітні мережеві (соціальні медіа, платформи спільного перегляду тощо) набувають цифрового формату, зокрема використовують штучний інтелект у виробництві і розповсюдженні медіапродукції, а також змінюються суб'єкти медійного простору, в той час як темпи вдосконалення регулятивних правових

механізмів (зокрема щодо захисту здоров'я дитини) відстають від темпів технологічних змін, і наразі знаходяться в процесі становлення.

Концепція визначає засади подальшого розвитку медіаосвіти як однієї зі стратегій цифровізації освіти і суспільства з урахуванням глобальних цифрових ризиків і проблем країни, що знаходиться у стані війни, долає наслідки війни. Концепція спрямована на вдосконалення освітнього процесу в закладах дошкільної, загальної середньої, професійної та вищої освіти насамперед на основі запровадження цифрових медіаосвітніх інновацій в системі професійної підготовки педагогів та в системі підвищення кваліфікації працівників закладів освіти різного рівня. Концепція пропонує розширене розуміння цифрової грамотності і включення до її складу показників цифрового громадянства і здобутків інфомедійної грамотності щодо здорового медіаспоживання в умовах війни. Одночасно до інфомедійної грамотності необхідно включати розширення, зумовлене цифровізацією суспільства: алгоритмічну грамотність, дата-грамотність (орієнтацію в сфері даних), ІІІ-грамотність (в сфері розвитку і використання штучного інтелекту), психологічну готовність до свідомої взаємодії з новими технологіями в умовах невизначеності.

Концепцію розроблено у відповідності до чинних в Україні стратегічних документів, законів, державних стандартів та інших нормативно-правових актів:

СТРАТЕГІЯ інформаційної безпеки, затверджена Указом Президента України від 28 грудня 2021 року № 685/2021 визначає інформаційну безпеку України як складову частину національної безпеки України, а інформаційну загрозу як потенційно або реально негативні явища, тенденції і чинники інформаційного впливу на людину, суспільство і державу, що застосовуються в інформаційній сфері з метою унеможливлення чи ускладнення реалізації національних інтересів та збереження національних цінностей України. До глобальних викликів відносяться інформаційні операції, спрямовані на ключові демократичні інститути, зростання ролі соціальних мереж як суб'єктів впливу в інформаційному просторі, недостатній рівень медіаграмотності (медіакультури) в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій. Підвищення рівня медіакультури та медіаграмотності суспільства визначено за одну зі стратегічних цілей. До реалізації Стратегії можуть залучатися наукові та науково-дослідні установи, які забезпечують науково-аналітичне та експертне супроводження процесу формування та реалізації державної інформаційної політики.

СТРАТЕГІЯ Міністерства культури та інформаційної політики України з розвитку медіаграмотності на період до 2026 року (нині

Міністерство культури і стратегічних комунікацій України) затверджена Наказом МКІП України від 24.05.2024 у частині аналізу викликів визначає потребу адаптації підходів до медіаграмотності у зв'язку з появою нових загроз з боку Росії, необхідність врахування психоемоційних станів населення, що знижують ефективність програм з медіаграмотності, а також вимоги інтеграції ІІІ-грамотності в медіаграмотність.

НАЦІОНАЛЬНА СТРАТЕГІЯ з захисту дітей в цифровому середовищі на період до 2025 року, запропонована 2020 року Міністерством цифрової трансформації України має на меті забезпечення прав і свобод дитини, її захист від будь-яких форм насильства, експлуатації і зловживань у цифровому середовищі, передбачає впровадження викладання у закладах освіти основ цифрової безпеки та медіаграмотності та аналіз рівня освіченості дітей і педагогів.

Концепція спрямована на реалізацію положень *Закону України “Про освіту”* про інформаційно-цифрову компетентність як одну з ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності, та *Державних стандартів початкової, базової і профільної середньої освіти* стосовно інформаційно-комунікаційної компетентності, що передбачає опанування основою цифрової грамотності (початкова освіта) та інформаційно-комунікаційної компетентності, що передбачає впевнене, критичне і відповідальне використання цифрових технологій для власного розвитку і спілкування; здатність безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні засоби в навчанні, особистому та суспільному житті, дотримуючись принципів академічної доброчесності (базова і профільна середня освіта).

Концепція сприяє використанню і подальшому вдосконаленню *Рамки цифрових компетентностей для громадян і Концептуально-референтної Рамки цифрових компетентностей педагогічних і науково-педагогічних працівників*, запропонованих Міністерством цифрової трансформації України 2021 року, в яких до компонентів цифрової компетентності віднесено інформаційну та медіаграмотність (с1.к2.), формування та розвиток інформаційної та медіаграмотності учнів/студентів (с5.к1.), рефлексію та оцінювання рівня власної цифрової компетентності (с2 к3.).

Концепція поглиблює і уточнює для умов війни і подальшої цифровізації завдання *Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі*, запропоновану НАПН України 2022 року.

Концепція забезпечує підґрунтя для розроблення стратегічних і нормативно-правових документів державного рівня, зокрема Концепції

цифрової гігієни дитини дошкільного віку, передбаченої Законом України «Про дошкільну освіту».

Основні поняття використовуються в цій Концепції в такому значенні:

Цифрова медіаосвіта – медіаосвітній процес розвитку медіаграмотності і медіакультури особистості, який враховує новітні феномени і виклики цифрової доби та базується на сучасних досягненнях медіапсихології та кіберпсихології, що вивчають технологічно опосередковану комунікацію між людьми та між людиною і машиною (штучним інтелектом). Цифрова медіаосвіта – термін, що охоплює медійний та інформаційний (інфомедійний), цифровий (digital), кібер-комунікативний (cyber), технологічний в аспекті взаємодії людина - машина (human-machine interaction) та інші новітні аспекти впливу інформаційно-комунікаційних технологій на життя людини і суспільства, стають каналами і медіаторами міжособової взаємодії.

Цифрове освітнє середовище – частина реальності повсякденного життя суб'єктів освіти, розширена можливостями інформаційно-комунікаційних технологій, включає технології мобільної, мережевої комунікації, Інтернет-середовища, комп'ютерні, робототехнічні, та інші мережеві підключення, що використовується з метою отримання доступу до цифрового контенту та/або цифрової послуги. Освітнє цифрове середовище – описує інформаційно-комунікаційне технологічне насичення традиційного освітнього середовища взаємодії суб'єктів освітнього процесу людина-людина (вчитель – учень, вчителі – учні, батьки – вчителі тощо).

Цифровий добробут (термін також відомий як цифрове благополуччя або цифрове здоров'я) - це ціннісні настановлення і прагнення до цілеспрямованих і здорових стосунків із технологіями, що реалізуються завдяки виваженим цифровим практикам і загальному техно-життєвому балансу (оптимальному співвідношенню між використанням технологій та іншими формами життєвої активності).

Кіберсоціалізація (термін також відомий як цифрова соціалізація) – процес формуванням специфічних особистісних властивостей, що відображають засвоєння індивідом соціального досвіду під впливом цифрового середовища, зокрема в процесі використання цифрових технологій для взаємодії з іншими в соціальних явищах.

Технострес (термін також відомий як цифровий стрес) – це негативний психологічний стан, пов'язаний із поточним або майбутнім використанням (або зловживанням) технологіями, охоплює як феномен технозалежності (втрати контролю над здоровим використанням технологій), так і

технодеформації (втрати можливості здорового розвитку і формування порушень та розладів). Технострес викликано технологічним перевантаженням від тиску необхідності швидкого пристосування до інновацій, техновторгненням від технологічних змін життя і приватності, техноскладністю і невизначеністю, а також технічною незахищеністю (що зростають в умовах війни).

Цифрова нерівність (термін також відомий як цифрова дискримінація) – обмеження доступу до цифрових благ, які виникають внаслідок соціально-економічної нерівності та розриву в рівні цифрових та інфомедійних компетентностей. Однією з форм цифрової нерівності є техноференс – розбіжність цифрових та медійних практик в родині між батьками і дітьми (між поколіннями), що посилює технострес.

Цифромедійні ризики – поняття, яке відображає ризики негативного впливу цифровізованого інфомедійного середовища, в якому перебуває людина, на її здоров'я і розвиток, при цьому «цифрові» у визначенні ризиків стосується інформаційно-комунікаційних технологій, а «медійні» – змісту і каналів його доставки споживачу/користувачу. Цифро-медійні ризики для дітей визначаються співвідношенням характеристик цифровізованого інфомедійного середовища і сформованості тих психічних новоутворень, які здатні захистити від потенційного негативного впливу на здоров'я і розвиток дитини.

Медіаінформаційні розлади війни - поняття, що описує деформації медійного простору зумовлені війною: вплив ворожої пропаганди для дезінформації, фальшування історії та ідентичності, руйнування визначеності, перекручування логіки і руйнування механізму причинно-наслідкових зв'язків, підрив згуртованості і нав'язування фальшивих етичних дилем тощо; а також вплив контрпропаганди війни підтримка морального духу війська, обмеження відкритих джерел для неможливості їх використання ворогом, інформування про реальні жакливі події війни, протидія ворожим інформаційно-психологічним операціям і дезінформація ворога через відкриті джерела. Основні наслідки медіаінформаційних розладів війни полягають у нав'язуванні ворожою пропагандою зложісного світогляду і антидемократичних цінностей, виснаженні психологічного ресурсу терором і медіатравматизацією, руйнування людського капіталу через демографічні втрати, а також через зниження майстерності, ефективності прийняття рішень та інших складових конкурентоспроможності.

Медіатравматизація (термін також відомий як цифрова травма або кібертравматизація) – це процес враження медіаконтентом і способом подачі

інформації, тобто отримання у взаємодії з інформацією в медіа (у т. ч. через особисті цифрові пристрої) таких переживань, що перешкоджають або шкодять здатності бути психічно цілісними і благополучними. Протистояти медіатравматизації може регуляція медіапрактик, а також розвиток медіапсихологічної стійкості та пружності, як частини медіакультури особистості, що набувається шляхом цифрової медіатворчості.

Цифрове громадянство базується на системі компетентностей для демократичної культури і включає чотири основні конститутивні елементи: компетентне та позитивне залучення до цифрових технологій (створення, робота, обмін, спілкування, дослідження, гра, спілкування та навчання); активна та відповідальна участь (цінності, ставлення, уміння, знання) у спільнотах (місцевих, національних, глобальний) на всіх рівнях (політичному, економічному, соціальному, культурному та міжкультурному); участь у постійному процесі навчання впродовж життя (у формальній і неформальній та неформальній освіті); і повсякчасне відстоювання людської гідності.

Цифрова гігієна (термін також відомий як кібергігієна) – це поняття, яке охоплює набір правил (вказівок) і найкращих практик, що допомагають людям підтримувати здорове цифрове життя, запобігати техностресам і медіатравматизації. Цифрова гігієна дитини включає керівництво цифровим середовищем з боку дорослих, що несуть відповідальність за добробут і розвиток дитини в умовах цифровізації освіти і суспільства, включає набір орієнтирів, порад і регулятивів для забезпечення регуляції цифрових практик в найкращих інтересах дитини.

Інфомедійна грамотність охоплює інформаційну і медійну складову грамотності, початково медійна грамотність – це розширена концептуалізація грамотності. Медіаграмотність включає здатність отримувати доступ до медіа-повідомлень і аналізувати їх, а також створювати, розмірковувати та вживати дії, використовуючи силу інформації та комунікації, щоб змінити світ на краще. Інформаційна грамотність – це процес навчання протягом усього життя щодо визначення, пошуку, оцінки, застосування та визнання достовірності джерел інформації; медійна грамотність стосується розуміння того, як і чому створюються медіа-повідомлення, і для яких цілей, а також розуміння того, як люди по-різному інтерпретують повідомлення, як цінності та точки зору включені в зміст (або виключені), як медіа можуть впливати на переконання та поведінку людини.

Цифрова грамотність охоплює цифрові знання і цифрову умілість, а також крім функціонального містить ціннісний компонент взаємодії з технологіями у спосіб, який дозволяє людям формувати, а також використовувати цифрові платформи та середовища з урахуванням наслідків

для окремих людей і суспільства. Чотири виміри умінь цифрової грамотності: технічна та операційна, навігація та обробка інформації, спілкування та взаємодія, а також створення та виробництво контенту (останні три перетинаються з інфомедійною грамотністю) – забезпечують активну участь у сучасному громадянському суспільстві та реалізації демократичних цінностей.

Цифрова медіаграмотність інтегрує компоненти традиційної інфомедійної грамотності та цифрової грамотності з акцентом на ціннісному компоненті і нових зростаючих її видах – соцмедіаграмотність (грамотність стосовно соціальних мереж), алгоритмічна грамотність, дата-грамотність (розуміння і здатність безпечно користуватися даними), ІІІ-грамотність (цифрова медіакомпетентність у сфері взаємодії зі штучним інтелектом).

II. Опис проблеми, яка потребує розв'язання

Використання цифрових технологій дітьми збільшилося під час пандемії COVID-19 у зв'язку з використанням дистанційних форм освіти, в тому числі через воєнні небезпеки і загрози життю і здоров'ю, руйнування матеріальної інфраструктури закладів освіти. Збільшення часу екранних практик дітьми, особливо малих екранів смартфонів, породжує значні ризики для їхнього фізичного, психічного та соціального добробуту і розвитку. Запровадження цифрових інновацій в освіті, яке захоплює новими можливостями для навчання і розвитку дитини має врівноважуватися розумінням цифрових ризиків і відповідними практиками регулювання, розвитком у суб'єктів освітнього процесу цифрової медіаграмотності в складі інформаційно-комунікативних та здоров'язбережувальних компетентностей.

Попри позитивні тенденції розвитку медіаосвіти проблема нестачі критичного мислення, дискредитації цінності наукового мислення в суспільстві, рефлексивна невмілість і декларативність демократичних цінностей залишаються актуальними для системи освіти, яка готує наступне покоління людського капіталу країни в умовах інформаційної агресії та зростання дезінформації.

Основні проблеми у сфері розвитку цифрової медіаосвіти:

1. *Низький рівень усвідомлення цифро-медійних ризиків*, пов'язаних із надмірним використанням цифрових технологій та змінами інформаційного простору, зумовленого війною. Відсутність в екосистемі цифровізації суспільства та освіти підсистеми систематичного розвитку цифрової

медіаосвіти педагогів і стратегій опанування техностресом населення, зокрема профілактики цифро-медійних ризиків для дітей.

2. *Застарілі стандарти використання інформаційно-комунікаційних технологій дітьми*, які не відповідають реальним практикам дітей у цифровому середовищі. Забюрократизовані процедури своєчасного оновлення стандартів та нормативного забезпечення і підтримки їхнього виконання.

3. *Слабка узгодженість стратегій і засобів цифрової гігієни* між батьками і педагогами та іншими працівниками закладів освіти. Відсутність рекомендацій для педагогів щодо роботи з батьками для забезпечення здоров'язберігального ефекту цифрової медіаосвіти.

4. *Низька поінформованість суспільства і суб'єктів освіти* щодо цифро-медійних ризиків і деформуючого впливу надмірного використання цифрових пристроїв на здоров'я та розвиток дитини, особливо в ранньому і дошкільному віці, а саме:

4.1. Виникнення проблем з **фізичним здоров'ям**, таких як порушення постави, зниження гостроти зору, порушення сну через вплив на нервову систему надмірної цифрової стимуляції.

4.2. Виникнення порушень **когнітивного розвитку** внаслідок надмірного часу перебування в контакті з цифровими технологіями:

4.2.1. порушення розвитку уваги, а саме: труднощі з концентрацією і фокусуванням уваги, зменшення часу утримання уваги на одному об'єкті без відволікання на інші стимули (цифрові стимули мимовільно привчають мозок маленьких дітей до багатозадачності, також відомої як переключення уваги);

4.2.2. затримка розвитку мовлення (чим більше дитина переглядає аудіовізуального контенту, чим більше батьки або особи, які їх замінюють, залучають цифрові технології як рутинні повсякденні практики дитини, тим гірші показники мовного розвитку дітей, порівняно з впливом живого батьківського спілкування);

4.2.3. затримка розвитку мислення, особливо його вищих форм рефлексивного мислення, зокрема формування умінь розв'язувати задачі (внаслідок гальмування розвитку моторного інтелекту, зменшення часу для предметних ігор з реальним маніпулюванням об'єктами, заміненими екранними практиками).

4.3. Збільшення випадків залежності від гаджетів, що є порушенням розвитку **вольових процесів і регуляторів**, особливо в молодшому шкільному і підлітковому віці:

4.3.1. збільшення імпульсивності, затримка розвитку контролю і самоконтролю, інших рефлексивних функцій саморегуляції (у тих дітей, які більше часу проводять у контакті з цифровим світом);

4.3.2. порушення формування автономності, критичного мислення та формування уявлень про світ через вплив профілізації і алгоритмів підбору і подачі контенту дитині на основі її попередньої поведінки в цифровому середовищі, в тому числі контенту з елементами дезінформації і пропаганди;

4.3.3. зниження мотивації і прагнення прикладати зусилля для навчання через легку доступність результатів при використанні штучного інтелекту, проблеми формування адекватної самооцінки при порівнянні зі штучним інтелектом.

4.4. Ускладнення розвитку **соціальних умінь і світоглядних настановлень** на всіх вікових етапах розвитку:

4.4.1. діти, що проводять багато часу за екранами у взаємодії з цифровими технологіями, зменшують час прямої взаємодії з однолітками, що викликає затримку розвитку соціальних умінь: взаємодіяти в групі і в парі, розподілятися на території, спільно виконувати завдання, розподіляти дії між партнерами, домовлятися про правила взаємодії, формувати розуміння намірів дій партнера тощо;

4.4.2. зменшення часу прямої взаємодії з батьками або особами, які їх замінюють внаслідок надмірного використання цифрових технологій утруднює формування здорових владно-підвладних стосунків, форм участі в житті родини, затримує формування статево-рольового розвитку дитини, профілювання поведінки дитини в цифровому середовищі може закріплювати неадаптивні форми соціальної поведінки через маніпулювання контентом, який споживає дитина;

4.4.3. неконтрольоване споживання дитиною цифрового контенту може викривити здорові зразки та норми міжособової взаємодії, моделювати шкідливі звички і спотворювати самооцінку дитини, що впливає на її соціальну поведінку;

4.4.4. полегшені форми спілкування, опосередкованого цифровими технологіями, затримує розвиток уміння зрозуміти потреби співрозмовника і врахувати їх у власній поведінці;

4.4.5. парасоціальні стосунки (односторонні стосунки уявної дружби), що складаються в дитини з медіаперсонажами і фіктосоціальні стосунки (з анімованими формами штучного інтелекту), які здатні вести бесіди з дитиною на основі мовних моделей, мають невизначені ризики спотворення комунікації й погіршення психоемоційних станів дитини, зокрема при зміні технологій;

4.4.6. ризик дегуманізації в структурі цінностей як тенденція надання переваги розвитку технологій, нехтуючи порушеннями етики і людяності, що підсилюється дегуманізацією ворога під час війни;

4.4.7. ризик гальмування розвитку національної ідентичності і патріотичних настановлень під впливом дезінформації, ворожої пропаганди, травми війни та медіатравматизації воєнним контентом.

4.5. **Ризик порушення психоемоційного стану дітей всіх вікових категорій:**

4.5.1. тенденція зростання кількості таких явищ, як ранні депресивні стани, підвищена тривожність та/або агресивність, спричинена неперервним надмірним споживанням цифрового контенту;

4.5.2. поява явищ цифрової істерики серед дітей дошкільного віку, пов'язаної з намаганням батьків регулювати дитячі цифрові практики;

4.5.3. випадки суїцидів, що пов'язують із використанням штучного інтелекту вразливими підлітками;

4.5.4. вплив цифрового медіаконтенту на формування образу тіла, задоволення собою, а також пов'язаних з цим розладів харчової поведінки.

4.6. **Ризик втягнення дітей (особливо підлітків) у протиправну і шкідливу діяльність:**

4.6.1. підштовхування до вчинення кримінальних правопорушень (підпалів, поширення військової інформації, крадіжки, використання зброї тощо);

4.6.2. залучення до сексуальної експлуатації і зловживань, виготовлення порнографічних матеріалів тощо;

4.6.3. залучення до розповсюдження і використання психоактивних речовин та інших способів самоушкодження та саморуйнівної поведінки.

5. *Відсутність ефективних процедур міжсекторальної комунікації* між зацікавленими сторонами: регуляторами, виробниками, провайдерами, педагогічною та батьківською громадськістю для розв'язання спільної проблеми протидії технологічним медіа-цифровим ризикам; міжсекторальні суперечності між спільнотами і дискурсами цифровізації освіти та медіаосвіти.

6. *Недостатня підтримка педагогів та інших працівників закладів освіти* щодо науково-методичного забезпечення цифрової медіаосвіти у відповідності до розвитку технологій та підвищення компетентності у сфері безпечного й ефективного використання в найкращих інтересах дитини, компенсації цифро-медійних ризиків дистанційних форм освіти:

6.1. брак спеціальної підготовки з цифрової медіаосвіти в закладах вищої педагогічної освіти для роботи студентів з цифровими технологіями у дошкільному та шкільному навчальному середовищі, а також системи мотивації педагогічних працівників щодо здорового використання цифрових технологій в освітньому середовищі;

6.2. відсутність методичних рекомендацій щодо інтеграції цифрової медіаосвіти в освітній процес без шкоди для здоров'я дітей і в найкращих інтересах розвитку дитини і з урахуванням освітніх реформ;

6.3. відсутність зручної національної освітньої платформи з визначеним обов'язковим мінімумом знань для педагогів щодо цифро-медійних ризиків дитини, способів їм запобігти, форм роботи з батьками щодо цифро-медійної просвіти.

7. *Відсутність ефективного стимулювання інтенсифікації наукових досліджень*, пов'язаних з вивченням цифро-медійних ризиків в умовах війни та вимушених дистанційних форм освіти для пошуку шляхів профілактики і подолання цифро-медійних ризиків, техностресу, цифрової нерівності в системі освіти. Не налагоджено систему впровадження наукових розробок у широку педагогічну практику.

III. Мета, принципи і строки реалізації Концепції

Метою Концепції є сприяння розвитку підсистеми цифрової медіаосвіти як однієї зі стратегій цифровізації суспільства і освіти в умовах війни і повоєнного відновлення, забезпечення підвищення обізнаності

дорослих, дотичних до використання цифрових інформаційно-комунікаційних технологій дітьми, щодо травми війни і цифро-медійних ризиків, інтеграція зусиль освіти з охороною здоров'я, медіаіндустрією та іншими секторами цифровізації суспільства.

Місія цифрової медіаосвіти в умовах війни і повоєнного відновлення: забезпечення розвитку медіаопосередкованих засад підтримки солідарності, добробуту та стійкості і конкурентоспроможності українського суспільства в умовах війни і повоєнного відновлення, що базується на наснаженні (розширенні прав і можливостей) громадян і бізнесу, забезпеченні безпеки та пружності цифрової екосистеми в умовах медіаінформаційних розладів війни завдяки розвитку цифрової медіаосвітньої компетентності нинішніх і майбутніх громадян.

Основні принципи цифрової медіаосвіти в умовах війни і повоєнного відновлення:

- цифровий гуманізм і збереження людиноцентризму (протидія технологічній дегуманізації і дегуманізації війною і забезпечення демократичних прав і свобод);
- розвиток інтелектуального капіталу (рефлексивного мислення і цифрової інфомедійної умілості) як ключового ресурсу повоєнного відновлення країни;
- медіапсихологічна стійкість у цифрових трансформаціях (цифрова медіаграмотність для травмазцілення, психологічного добробуту і збереження здоров'я);
- протидія воєнним та іншим розладам інформаційного простору (вимогливе інтерактивне медіаспоживання);
- підтримка демократії, наснаження громадянської активності, національної свідомості та патріотизму (цифрове громадянство), підтримка євроінтеграційних процесів (цінності, комунікації, дії);
- ефективна інформаційно-психологічна когнітивна реабілітація, деіндоктринізація рашизма (зокрема на деокупованих територіях) як режиму країни-агресора, спрямованого на підтримку війни і тоталітаризму;
- цифрова медіаторчість суб'єктів освіти як складова екосистеми цифровізації для додання медіатравми і посттравмівного зростання людини, громади і суспільства;
- лідерство медіаосвітнянської спільноти в упровадженні цифрової медіаосвіти і в міжсекторальній взаємодії для підвищення поінформованості суспільства щодо ризиків ранньої цифровізації для розвитку дитини.

Строк реалізації Концепції – 2025-2030 роки

IV. Напрями реалізації Концепції

Форми цифрової медіаосвіти: формальна (розроблення і запровадження курсів цифрової медіаосвіти в педагогічних закладах вищої освіти, в інших закладах, в післядипломній освіті), неформальна (розвиток підсистеми масової цифрової медіаторчості), інформальна - через розвиток громадських ініціатив і спільнот.

Пріоритетні напрями розвитку цифрової медіаосвіти:

- здоров'язберезувальний пріоритет – забезпечення цифрового добробуту і цифрової гігієни дітей раннього і дошкільного віку, протидія медіатравматизації і цифромедійним ризикам розвитку дітей усіх вікових категорій;
- ціннісно-світоглядний пріоритет – розвиток цифрового громадянства, української ідентичності і патріотизму в цифровому середовищі для демократичного розвитку країни;
- цифрова медіакультура і медіаторчість для досвіду співпраці і взаєморозуміння, впливу громадян на медійну систему.

Основні адресати: суб'єкти реалізації і бенефіціари цифрової медіаосвіти: основним адресатом Концепції є спільнота медіаосвітян, для якої пропонується новий формат дискурсу, понятійний апарат і пріоритети діяльності, засновані на аналізі міжнародних та вітчизняних досліджень і досвіду кращих практик. Спільнота медіаосвітян України, що зростає і розбудовується з нарощуванням комунікаційної інфраструктури, інституцій і громадських об'єднань та взаємодії з міжнародними спільнотами здатна забезпечити зростання цифрової інфомедійної компетентності суб'єктів освітнього процесу та сприяти її зростанню в суспільстві в цілому.

Основні напрями реалізації концепції цифрової медіаосвіти мають відбуватися синхронізовано з розвитком інструментів вимірювання ефективності, зокрема застосуванням загальноєвропейських напрацювань:

- Соціальний напрям - становлення екосистеми цифровізації в суспільстві і освіті на засадах цифрового гуманізму і демократичних свобод (інтеграція дискурсу цифрової медіаосвіти і відповідних концептів у суспільні дискусії щодо цифровізації);
- Комунікаційний – розвиток і функціонування комунікаційних майданчиків у взаємодії зі становленням інституту співрегуляції медіа, Міністерством культури та стратегічних комунікацій, Міністерством цифрової трансформації, Міністерством освіти, Координаційним центром з психічного здоров'я при Кабінеті Міністрів України, інших

міністерств та відомств з представниками громадських об'єднань та ініціатив медіаосвітнього напрямку цифровізації;

- Інформаційний – інтеграція зусиль для проведення масштабних синхронізованих інформаційних кампаній для підвищення обізнаності щодо ризиків і для розвитку цифрової медіаграмотності громадян;
- Освітній – створення в межах спільноти робочих груп і творчих колективів для розроблення освітніх/навчальних програм цифрової медіаосвіти; впровадження і аналізу ефективності розробок на засадах співпраці і відкритої науки.

Мобільність концепції: оновлення змісту у відповідності до динаміки суспільно-політичних контекстів.

V. Завдання та заходи, спрямовані на розв'язання проблеми

Основними завданнями, спрямованими на розв'язання визначених у Концепції проблем, є такі ключові форми і кроки:

1. Ініціювати і сприяти розгортанню інформаційних кампаній, спрямованих на підвищення рівня усвідомлення цифро-медійних ризиків, пов'язаних із надмірним використанням цифрових технологій та змінами інформаційного простору, зумовленого війною. Інформаційні кампанії мають також спрямовуватися на створення в екосистемі цифровізації суспільства та освіти підсистеми систематичного розвитку цифрової медіаосвіти педагогів і стратегій опанування техностресом населення, зокрема профілактики цифро-медійних ризиків для дітей.

- потенційні виконавці/учасники: відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, МКСК, медійна громадськість

- кінцеві бенефіціари: дорослі громадяни України і діти

2. Розробити рекомендації на основі доказових наукових досліджень і звертатися до відповідних органів регуляції щодо своєчасного оновлення стандартів використання інформаційно-комунікаційних технологій дітьми у відповідності до реальних практик дітей у цифровому середовищі.

- потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, МКСК, Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення, органи співрегулювання, медійна і педагогічна громадськість

- кінцеві бенефіціари: дорослі громадяни України і діти

3. Розробити рекомендації для педагогів щодо роботи з батьками для забезпечення здоров'язберігального ефекту цифрової медіаосвіти і медіаторчості для підвищення узгодженості батьківських стратегій і засобів цифрової гігієни для дітей різного віку.

- потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, МОЗ України, Мінцифри, МКСК, педагогічна громадськість

- кінцеві бенефіціари: суб'єкти освітнього процесу – педагоги, батьки і діти

4. Розробити матеріали для підвищення поінформованості населення щодо цифро-медійних ризиків для здоров'я, когнітивного, вольового, емоційного і соціального розвитку дітей, включно з наданням способів протидії техностресу, кіберсоціалізації, медіатравмі та іншим формам деформуючого впливу на здоров'я та розвиток дитини, з урахуванням реалій війни та додання їй наслідків.

- потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, МОЗ України, Мінцифри, МКСК, медійна громадськість

- кінцеві бенефіціари: громадяни України, батьки і діти

5. Ініціювати створення ефективних процедур міжсекторальної комунікації між зацікавленими сторонами: регуляторами (і органами співрегуляції), виробниками цифрової та медіапродукції, провайдерами, педагогічною та батьківською громадськістю для розв'язання спільної проблеми протидії технологічним медіа-цифровим ризикам і доданням міжсекторальних суперечностей в найкращих інтересах дитини.

- потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, МКСК, Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення, органи співрегулювання, медійна і педагогічна громадськість

- кінцеві бенефіціари: дорослі громадяни України і діти

6. Активізувати наукові дослідження для створення наукової, виробничої та навчально-методичної продукції для забезпечення цифрової медіаосвіти у відповідності до розвитку технологій та підвищення

компетентності у сфері безпечного й ефективного їх використання в найкращих інтересах дитини, в тому числі розробити методичні рекомендації для компенсації цифро-медійних ризиків дистанційних форм освіти, посібників для забезпечення підготовки з цифрової медіаосвіти в закладах вищої педагогічної освіти, інтеграції цифрової медіаосвіти в освітній процес різного рівня, заохочення мотивації майбутніх і працюючих педагогічних працівників щодо здорового використання цифрових технологій в освітньому середовищі.

- потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, заклади вищої і післядипломної освіти, педагогічна громадськість

- кінцеві бенефіціари: заклади освіти, педагогічна спільнота, студенти і учнівство

7. Сприяти включенню тематики щодо протидії цифро-медійним ризикам під час війни до конкурсів з проведення наукових досліджень та експериментальних науково-технічних розробок для стимулювання інтенсифікації наукових досліджень, пов'язаних з вивченням цифро-медійних ризиків в умовах війни для національної безпеки та в умовах вимушених дистанційних форм освіти для оцінки рівня та пошуку шляхів профілактики і подолання цифро-медійних ризиків, техностресу та цифрової нерівності в системі освіти.

- потенційні виконавці/учасники: НАПН України, відповідні структури і спеціалісти МОН України, Мінцифри, заклади вищої і післядипломної освіти, педагогічна громадськість

- кінцеві бенефіціари: наукові дослідницькі команди та інфраструктура, заклади освіти, суб'єкти освітнього процесу, широка громадськість

VI. Очікувані результати та показники їх досягнення

Реалізація цієї Концепції сприятиме такому:

1. Формування рефлексивної підсистеми саморозвитку в екосистемі цифровізованого інфомедійного простору засобами зростання медіаграмотності та медіакультури на засадах цифрового гуманізму і людиноцентризму, для згуртування зусиль усіх зацікавлених сил у зниженні цифро-медійних ризиків та захисту здоров'я та розвитку дитини в умовах війни та долаття її наслідків.

Показник 1: Включення понять Концепції, зокрема щодо цифро-медійних ризиків у стратегічні документи з розвитку цифровізації, цифрової гігієни, медіаграмотності, охорони публічного здоров'я (зокрема психічного здоров'я), інформаційної безпеки та інших нормативних актів і планів діяльності в різних секторах.

Виконавці: НАПН України і Національна академія наук України та її підвідомчі інститути (за згодою), Міністерство освіти і науки України (за згодою), Міністерство культури та стратегічних комунікацій (за згодою), Міністерство цифрової трансформації (за згодою), Міністерство охорони здоров'я (за згодою), Координаційний центр з питань психічного здоров'я при Кабінеті Міністрів України (за згодою), Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення (за згодою), інші міністерства і відомства (за згодою), медійна і медіаосвітня громадськість.

2. Зменшення впливу медіапсихологічних розладів війни і негативного впливу цифрових технологій на здоров'я, психологічний добробут та розвиток дітей, зменшення техностресу серед педагогів та інших працівників закладів освіти за даними щорічного моніторингу цифрової медіаграмотності.

Показник 2. Започаткування щорічного моніторингу цифрової медіаграмотності воєнного і поствоєнного суспільства, внесення в плани співпраці НАПН України з Національною академією наук України та іншими галузевими академіями, започаткування на конкурсних засадах відповідної тематики для забезпечення фінансування досліджень загальнонаціонального рівня за цією тематикою на конкурсних засадах. Розроблення показників оцінки динаміки цифрової медіаграмотності як засобів доказового вимірювання ефективності засобів протидії актуальним ризикам і прийняття відповідних управлінських рішень.

Виконавці: НАПН України, НАН України (за згодою), Національний фонд досліджень України (за згодою), МОН України (за згодою), інші міністерства і відомства (за згодою), наукові установи відповідного профілю (за згодою), наукова громадськість.

3. Проведення актуальних наукових досліджень і розроблення нової затребуваної наукової, виробничої та навчально-методичної продукції, вдосконаленню Національної освітньої платформи, Платформи психічного здоров'я при Кабінеті міністрів України та інших цифрових інформаційно-комунікаційних засобів розповсюдження корисної інформації, зокрема в освіті шляхом уведення матеріалів щодо цифрової медіаосвіти для широкої громадськості (за згодою регуляторів цифрових платформ).

Показник 3: кількість розповсюдження і користування розробленими матеріалами на цифрових платформах, кількість кампаній з просування наукової і науково-популярної продукції, яка базується на доказових дослідженнях.

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), Мінцифри (за згодою), регулятори цифрових платформ (за згодою).

4. Підвищення рівня інформаційно-комунікаційної, цифрової та інфомедійної компетентності педагогів і студентів закладів вищої освіти згідно з концептом мультиграмотності 21 століття, здатності інтегрувати цифрову медіаосвіту в освітній процес, кількість оновлених навчальних програм курсів у закладах вищої освіти та післядипломної освіти для включення інтегрованих модулів з цифрової медіаграмотності, проведення стратегічних сесій для завідувачів кафедр з питань цифрової медіаосвіти.

Виконавці: НАПН України, заклади вищої освіти педагогічного і соціального профілю (за згодою), медіаосвітня громадськість.

5. Покращення обізнаності дорослих (батьків і педагогів) щодо стратегій забезпечення цифрової гігієни дитини дошкільного віку, контролю за використанням нею цифрових технологій (за розробленими показниками моніторингу);

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОН України (за згодою), широка громадськість.

6. Зменшення негативних наслідків надмірного використання дітьми цифрових технологій, і руйнівного впливу на їхній когнітивний, емоційно-вольовий, соціально-комунікативний розвиток, фізичне та психічне здоров'я (за розробленими показниками моніторингу використання дітьми цифрових технологій і епідеміологічними показниками публічного здоров'я)

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОЗ України (за згодою), Асоціації дитячих психіатрів, Асоціації психіатрів України та ін. – за згодою), широка громадськість.

7. Збільшення кількості, якості і доступності матеріалів для батьків щодо цифрової гігієни в лінійних і онлайн-медіа (за показниками самозвітів батьків у межах щорічного моніторингу батьків дітей різного віку щодо цифрової гігієни, а також за контент-аналізом медіа, соціальних медіа),

введення цих показників у моніторинг Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення

Виконавці: науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОН України (за згодою), Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення (за згодою), медійна громадськість;

8. Збільшення активних розвивальних форм цифрової медіатворчості у складі практик дітей для покращення цифрового добробуту та балансу технологій в житті і освітньому середовищі, сприяння розвитку цифрового громадянства і демократичної екосистеми медіа (за розробленими показниками моніторингу здобувачів освіти);

Виконавці: представники медіаосвітньої спільноти, науковці-розробники установ НАПН України та інших наукових інституцій (за згодою), МОН України (за згодою), Міністерство культури та стратегічних комунікацій України (за згодою), Міністерство молоді та спорту (за згодою), інші міністерства і відомства (за згодою), Мала академія наук та інші заклади позашкільної освіти (за згодою), Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення (за згодою), медійна громадськість;

9. Проведення дослідно-експериментальної діяльності різного рівня для апробації освітніх інновацій та ефективності запропонованих розробок і діагностичного інструментарію в сфері цифрової медіаосвіти та протидії цифро-медійним ризикам.

Виконавці: установи НАПН України, МОН України (за згодою), представники медіаосвітньої спільноти.

Зазначені очікувані результати та детальні показники їх досягнення будуть визначенні у плані заходів на 2025-2030 роки з реалізації Концепції, що буде створено зацікавленими сторонами за підсумком громадських дискусій.

Обсяг фінансових, матеріально-технічних, людських та інших ресурсів

Фінансове забезпечення заходів, спрямованих на реалізацію Концепції, здійснюватиметься за рахунок і в межах видатків державного та місцевих бюджетів на відповідний рік, а також за рахунок міжнародної технічної допомоги та інших джерел, не заборонених законодавством.

Етапи реалізації Концепції

Перший етап, концептуальний (2026 р.) – організація громадського обговорення Концепції з усіма зацікавленими сторонами і потенційними виконавцями, активізація міжсекторальної взаємодії, пошуки джерел фінансування, затвердження плану реалізації Концепції на подальший період.

Другий етап, моделювально-розробницький (2027-2028 рр.), проведення досліджень, обґрунтування і розробка методик проведення моніторингів, вимірювання початкових значень показників, розроблення засобів впровадження цифрової медіаосвіти, навчальних програм та інтегрованих модулів, іншої навчальної та виробничої продукції, її апробація.

Третій етап, впроваджувальний (2029-2030 рр.) - створення системи мобільного реагування суспільства на технологічні інновації через зв'язок наукових досліджень і освітянських практик.

Терміни і етапи реалізації Концепції можуть бути продовжені, переглянуті та/або змінені на підставі широкого громадського обговорення.

Порядок проведення моніторингу, оцінки результатів реалізації Концепції та звітування

Забезпечення координації дій з реалізації Концепції, здійснення контролю за реалізацією Концепції, проведення моніторингу стану її виконання здійснює Національна академія педагогічних наук України.