

ОСОБЛИВОСТІ ЦИФРОВОГО ПОКОЛІННЯ

Є. А. Зеленов

ORCID 0000-0001-6296-1067

Мета наукової розвідки – визначити основні особливості сучасної генерації студентської молоді та проаналізувати їх вплив на ефективність навчання. Визначені зміни у цифровому поколінні порівняно з їх попередниками. Проаналізовані основні наслідки інформаційної революції для цифрового покоління (кліповість мислення, багатозадачність, вироблення особливої мови, зниження якості пам'яті, скорочення тривалості уваги тощо). Відзначається, що ці зміни є відповіддю свідомості сучасної людини на значне збільшення потоку інформації. Відзначається зниження порогу критичного мислення у сучасних школярів та студентів, послаблення у них відповідальності за свої дії, їх розсіяність, гіперактивність, дефіцит уваги та перевага візуальних символів перед логікою та заглибленню в текст, тотальне небажання щось запам'ятовувати.

На основі аналізу визначені основні ознаки людини, яка є інтернет-залежною: гарне самопочуття або ейфорія за комп'ютером; неможливість зупинитися; збільшення кількості часу, що проводиться за комп'ютером; нехтування сім'єю та друзями; відчуття порожнечі, депресії, роздратування не за комп'ютером; брехня роботодавцям чи членам сім'ї про свою діяльність; проблеми з роботою або навчанням.

Крім того, проаналізовано інші особливості цифрового покоління сучасної молоді, які можуть впливати на ефективність їх навчання і соціалізації (глобальність мислення, толерантність, швидка адаптація до нових технологій, мультизадачність, тяжіння до щоденних нотатків в соціальних мережах, тривога невідключення, зниження емпатії та соціального інтелекту, інформаційна переважаність тощо).

Ключові слова: цифрове покоління, особливості сучасної молоді, інформаційний простір.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими і практичними завданнями

Сучасну молодь часто називають «цифровим поколінням» чи просто «цифровими». Далі мова піде про їх особливості саме як покоління, тобто

певної спільноти, що об'єднана певними цінностями, має свої правила поведінки, деякі традиції та звичаї, навіть спільний сленг, не дуже зрозумілий для старших поколінь. Аналіз особливостей сприйняття і мислення «цифрових» буде проведений без оцінного характеру (позитивне/негативне). Треба розуміти, що вони Інші і набули такого формату, який задовольняє запити інформаційної цивілізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор

Педагоги зараз стикаються з поколінням Z (Howe, Neil; Strauss & William, 1991), тобто тими, хто народився (чи ще народиться) в період з 2000 по 2025 рік. Це покоління називають «поколінням великого пальця», що використовується дітьми при користуванні смартфоном, «цифрові аборигени», «народжені цифровими».

Це покоління відрізняється від усіх попередніх. Марк Пренський вважає, що представники цього покоління мають особливі здібності до отримання та обробки інформації, оскільки технології супроводжують їх від народження (Prensky 2001). Це твердження є достатньо дискусійним. Але, попри це, не можна заперечувати, що сучасні діти та підлітки, які навчаються в школі та в ЗВО кардинально відрізняються своїм баченням світу від усіх попередніх генерацій. І це потрібно враховувати всім педагогам як середньої, так і вищої школи.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячується стаття. Цифрове покоління можна охарактеризувати як глобальних дітей, яким доступні необмежені можливості отримання та переробки інформації.

Одна з базових основ цього покоління полягає в тому, що вони створюють і активно користуються диджитальними об'єктами – цифровими версіями реальних об'єктів. Такими версіями стають представництва нашої персональної активності в матриці соціально-медійного поля – профілі в різноманітних соціальних мережах. Мислення стає не тільки кліповим (здатність сприймати і переробляти інформацію лише маленькими порціями), але й посиальним, коли інтерес стає польовою функцією і визначається в більшій мірі зовнішніми маркерами, ніж внутрішніми відчуттями.

Занурення в цифрову реальність вимагає й **вироблення особливої мови**, в якій, як ми бачимо це вже сьогодні, слова можуть виявитися непотрібними. «Цифрові» цілком обходяться гіфками, смайлами і набором скріншотів улюбленого серіалу, що передають потрібну емоцію. У цифрового покоління велика вірогідність **поступового зниження якості пам'яті**, що ми спостерігаємо вже сьогодні, адже людина все більше делегує

цю функцію електронному пристрою. Науковці стверджують, що у цифрового покоління **тривалість уваги скоротилася до 8 секунд**. Вони не можуть зосередитися ні на чому більш тривалий час.

Одним з основних наслідків занурення цифрових в інформаційний простір є **глобальність мислення**. З цим пов'язана важлива якість сучасної молоді – **толерантність**. На це, зокрема, вказує професор психології Джордан Шапіро з університету Темпл (Філадельфія), який звертає увагу на результати недавнього дослідження молоді, проведеного Varkey Foundation. Він відмічає дві характеристики, якими сьогодні описують тинейджерів у майже будь-якій країні світу: це широкий кругозір і толерантність (Shapiro, 2004). Це важливе свідчення невідворотності виникнення планетарної цивілізації. Хоча, ясна річ, до цього ще далеко.

Формулювання цілей статті. Мета цієї статті – визначити основні особливості сучасної генерації студентської молоді та проаналізувати їх вплив на ефективність навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Представники цифрового покоління швидко адаптуються до нових технологій і **можуть навчатися майбутній професії онлайн**. Вони мультизадачні і швидко перемикаються з одного завдання на інше. Здатність водночас бачити та сприймати інформацію із різних джерел сприяє значному збільшенню швидкості сприйняття. Сучасна молодь звикла до легкодоступної інформації, яку не потрібно чекати та заучувати. У молоді в пріоритеті не володіння інформацією як таке, а те, наскільки швидко можна її знайти. Свідомість більшості представників цифрового покоління розривається між двома силами, що протидіють: 1. Соціальні мережі їм потрібні, щоб будувати особисті бренди. 2. Вони не бажають, щоб у мережі знали, ким вони є насправді. Вони прагнуть стати кимось без особливих зусиль, і Мережа надає їм таку можливість (або їм здається, що надає).

Принципова відмінність цифрового покоління від інших полягає в тому, що технології у нього «в крові». Цифрові не пам'ятають світ без Інтернету та соціальних мереж. Те, що попередні покоління називали «новими технологіями» або «технологіями майбутнього», для цифрового покоління вже буденність.

Вони є активними споживачами високих технологій та гаджетів і добре на них розуміються (значно краще ніж їх батьки або, тим більше, бабусі та дідуся). Взагалі, стався колосальний розрив поколінь. Батьки здебільшого – технологічно неграмотне покоління, тоді як діти активно прогресують і все, що їм подобається, перебуває поза сферою батьківської досяжності.

Деякі вчені свідчать, що починає формуватися префігуративне суспільство (Зеленов, 2018). Це таке суспільство, де життя молоді настільки відрізняється від життєвих моделей старшого покоління, що останні просто не можуть передати дітям нічого практично значущого, корисного. У цьому суспільстві, навпаки, молодше покоління здатне передавати якісь знання старшому. Відповідно, авторитет старших виявляється підірваний.

Вони віддають перевагу візуальному способу вираження своїх емоцій за допомогою різноманітних смайликів, гіфок і т.п. перед звичайним текстом тому, що погано сприймають текстові повідомлення. Хоча у цифрових значно більша ніж у інших швидкість сприйняття інформації, проте вони, як вже зазначалося, ледве утримують увагу на одному предметі довше 8 секунд, що часто проявляється під час навчання традиційними методами.

Вони віддають перевагу коротким текстам, тому і спосіб їх думок відрізняється фрагментарністю, а судження – поверховістю («кліпове мислення»). Взагалі приділяють читанню, порівняно з переглядом (прослуховуванням) мультимедійної інформації, значно менший час ніж їх попередники (Lin, 2015). Цифрові бажають бачити замість тексту іконки, смайлики, картинки, які замінюють текст. І це треба враховувати викладачам, в тому числі, і у вищій школі. Вони «мультізадачні»: можуть одночасно слухати mp3-музику, спілкуватися з друзями в чаті, блукати Мережею, редагувати фотографії, до того ж роблячи все це під час навчання.

Цифрові живуть з дивним відчуттям, якого не знали всі попередні генерації, відчуття наявності в кишені власного кіберпростору, що з часом стає все більш потужним і все більш компактним. «Весь світ в кишені!» – так це можна визначити. Тому вони відчувають (і справедливо!) доступність великої кількості цифрових ресурсів, які мотивують їх до пошуку задоволень та інформації у найкоротші терміни. Освоєння віртуальної реальності як засобу діяльності та спілкування стає для цифрових одним із ключових факторів успішної соціалізації.

Важливою особливістю цифрових є їх **тяжіння до щоденних нотатків в соціальних мережах (переважно у Інстаграм), де вони діляться переживаннями та новинами свого життя, відмовляючись від традиційних щоденників.** Таким чином цифрові створюють свій віртуальний образ, тобто такий, якими вони хотіли б бачити себе в очах інших. «Цифрове покоління» надає дуже великого значення своєму публічному онлайн-образу і старанно вибудовує його.

Цифрові роблять своє життя надбанням необмежено широкого кола користувачів. В Інтернеті легше здаватися тим, ким хочеться бути, і демонструвати найкращі (реальні або лише бажані) досягнення своєї креативності. Зворотний бік такої відкритості полягає в тому, що інформація,

розміщена в Інтернеті, може стати причиною загроз, ризиків, шкоди, яку завдають зловмисники.

До **позитивних** сторін користування віртуальним простором вчені, як правило, відносять роль гаджетів при розвитку у дітей дрібної моторики, здатності до одночасного вирішення кількох різних завдань; більш ранньому навчанні дітей письма, читання, іноземних мов тощо. Вважається, що навіть комп'ютерні ігри, якщо використовуються в помірних дозах, збагачують свідомість дитини та вдосконалюють її окремі пізнавальні механізми (Green, & Bavelier, 2003).

В той же час відзначаються проблеми гальмування розвитку мовних навичок цифрових дітей через надлишок відеоінформації та наявність високої частки підлітків, яких можна віднести до Інтернет-залежних за цілим рядом клінічних критеріїв (Niemz, Griffiths, & Banyard, 2005), зниження у цифрових часу на заняття спортом (Koezuka, Koo, & Allison, 2006) та збільшення кількості дітей з надмірною вагою (Grund, Krause, Siewers, Rieckert, & Muller, 2001).

Дослідники також вказують на таку особливість цифрових, як **тривога непідключення**, яка для деяких досягає рівня паніки. «Сучасні підлітки можуть серйозно говорити про втрату iPhone – як про катастрофу. Бажання бути завжди в Мережі характерне для сучасної людини, загальноприйнято»).

Американський дослідник Н. Хоу (How, 2000) вказує на типові, на його думку, характеристики представників цифрового покоління, які можна вважати перевагами: вони скоріше індивідуалісти, ніж командні гравці; вони більш орієнтовані на власні цілі; цифрові здатні надефективно працювати з інформацією; цифрове покоління значно розумніше. Цифровим важко даються багатотомні художні твори класиків, якими зачитувалися старші покоління, а література з тезовим викладом (чек-листи, лайфхаки, покрокові алгоритми, щоденники, комікси) має успіх.

За **спостереженням психологів** цифрові: краще сприймають інформацію, яка подана невеликими порціями та з перервами («кліпове мислення»); не розуміють складно представлений матеріал, не можуть засвоювати великі обсяги інформації; залюбки працюють із шаблонами; мають переважно візуальний тип сприйняття інформації; гарно мотивуються через елементи гри у навчанні (на відміну від попереднього покоління, для якого пріоритетною була конкуренція серед однолітків), швидко відволікаються, якщо такого елемента немає; мають слабкі механізми саморегуляції (контроль, моделювання, оцінка) та, як наслідок, неспроможні самостійно шукати рішення, організовувати час для навчання, розподіляти часові та психічні ресурси в процесі навчання; відрізняються низьким рівнем відповідальності та високим рівнем самовпевненості; мають нерозвинуті

комунікативні навички, не вміють говорити та виступати зі структурованими доповідями; є яскраво вираженими індивідуалістами, мають значний інтелектуальний потенціал; легко орієнтуються в інформаційних ресурсах; багато часу витрачають на соціальні мережі, тому з ентузіазмом ставляться до можливості публікувати результати власного навчання; понад усе цінують моральний та фізичний комфорт навчального середовища.

Цифрові хочуть отримувати все і відразу. Це загальновідомий факт, що неабияк дивує представників інших поколінь. Причина цього явища, здається, в тому, що вони звикли шукати і майже **миттєво** отримувати в Інтернеті інформацію, яка є для них невідомою та цікавою і вважають, в силу малого соціального досвіду, що так має бути і з усім іншим (це стосується професійної кар'єри, житла, сім'ї, ознак статусу тощо). Цифровим зручніше спілкуватися онлайн, а не особисто. Друзі в соціальних мережах не менш важливі за справжніх. Вісім з десяти представників цифрового покоління зареєстровані в соцмережах, і вважають своє віртуальне життя не менш вагомим, ніж реальне.

У цифрових сформувався особливий підхід до навчання: люди цього покоління серйозно і наполегливо займаються самоосвітою. Вони не будуть чекати поки хтось запропонує їм допомогу, а просто зайдуть на Youtube і подивляться навчальне відео. Їхні кар'єрні і життєві цілі починають формуватися у дуже юному віці. Згідно з дослідженнями, близько 50% представників цифрового покоління, закінчуючи школу, вже знають чим хочуть займатися в майбутньому. Дуже важлива і досі ефективно не вирішена проблема – це **інтернет-залежність переважної більшості цифрових**. Вона хвилює не тільки фахівців (педагогів, психологів, психіатрів), але й батьків, сусідів тощо.

Що ж приваблює молодих людей в комп'ютері і в Інтернеті взагалі? По-перше, наявність особистого простору, власного світу, до якого має доступ лише вони самі; по-друге, можливість самостійно приймати рішення і діяти у відповідності до цих рішень, при цьому розуміючи, що ці дії не будуть нести за собою тяжких наслідків (цьому дуже сприяє філософія комп'ютерних ігор); по-третє, внаслідок цього, відсутність відповідальності, яка так пригнічує молоде покоління і суворо вимагається від нього старшими; по-четверте, абстрагування від реального життя, яке цифрових багато в чому не влаштовує; по-п'яте, можливість придумати самого себе таким, яким ти хотів би виглядати в очах оточення (принаймні, віртуального), з гарантією що ніхто не засудить і не перевірить твій образ на правдоподібність; по-шосте, можливість виправити свою помилку (причому – неодноразово!). До речі, це може сформувати відчуття несправжності життя (якщо у грі можна «воскресати» після «загибелі»).

Основною групою ризику, на думку психіатрів, є юнаки віком від 17 до 21 року. Науковці стверджують, що інтернет-залежність повністю підпадає під характеристику захворювання. Вона завдає шкоди фізичному, психічному здоров'ю та соціальному життю. Великий внесок у визначення критеріїв психологічної залежності, так само як і у позбавлення від них, робить спеціальна наукова дисципліна – **аддиктологія**. Аддиктологією залежність від Інтернету розглядається як одна з нехімічних адикцій або поведінкових адикцій.

Вчені виділяють такі психологічні та фізичні симптоми, характерні для інтернет-залежності: **Психологічні симптоми:** 1) гарне самопочуття або ейфорія за комп'ютером; 2) неможливість зупинитися; 3) збільшення кількості часу, що проводиться за комп'ютером; 4) нехтування сім'єю та друзями; 5) відчуття порожнечі, депресії, роздратування не за комп'ютером; 6) брехня роботодавцям чи членам сім'ї про свою діяльність; 7) проблеми з роботою або навчанням. **Фізичні симптоми:** 1) синдром карпального каналу (тунельна поразка нервових стовбурів руки, пов'язана з тривалим перенапруженням м'язів); 2) сухість в очах; 3) головний біль за типом мігрені; 4) болі у спині; 5) нерегулярне харчування, пропуск прийомів їжі; 6) нехтування особистою гігієною; 7) розлади сну, зміна режиму сну.

У своєму дослідженні американська психологиня **Джин Твендж** звертає увагу на те, що сучасне покоління iGen надмірно використовує мобільні пристрої та стало психологічно набагато уразливішим, ніж попередники. Авторка зазначає, що показники депресії серед дітей стали значно вищими, починаючи з 2011 року (Twenge, & Gen, 2017). Крім того, Дж. Твендж у своїй роботі висловлює думку про пасивність та інфантилізм підлітків: тобто причину зниження ризикованої поведінки вона бачить не в адекватній та критичній оцінці, а у свого роду відмові пробувати нове, ризикувати, відчувати яскраві емоції. Залишаючись пасивними, слухняними і залежними від батьків, сучасні підлітки, на думку Дж. Твендж, не набувають необхідного життєвого досвіду і не набувають самостійності, що робить їх неготовими до дорослого життя.

Науковці не можуть спрогнозувати, як позначиться на соціалізації і взагалі на формуванні як особистостей цифрових надмірне захоплення гаджетами у довгостроковій перспективі. Спілкування є одним з головних чинників соціалізації. Це аксіома педагогіки і так було в усі часи. Цьому чиннику присвячені численні як педагогічні, так і психологічні, культурологічні, соціологічні дослідження. Дослідники дійшли висновку, що спілкування – це один із виявів соціальної взаємодії. У його основі лежить обмін думками, оцінками, почуттями, волевиявленнями з метою інформування, емоційного впливу, спонукання до спільної діяльності тощо.

Сучасна наука визначає спілкування як обмін інформацією (*комунікація*, від лат. *communico* – «спілкуюся з кимось»), як взаємодію (*інтерація*, від англ. *interaction* – «взаємодія»), як сприймання людини людиною (*перцепція*, від лат. *perceptio* – «сприймання, упізнавання»). Спілкуванню властивий діалоговий характер: воно відбувається між двома людьми, рідше – між людиною та групою, ще рідше – між людиною та суспільством (Радевич-Винницький, 2001). Спілкування в Інтернеті, на думку дослідників, відбувається між кожним користувачем, усім і всіма (навіть зі спеціальними програмами (машинами-роботами) можна спілкуватися). Здавалося б, все досліджено і зроблені науково обґрунтовані узагальнення та висновки. Але суспільство зараз опинилося в нових умовах цифрової цивілізації і минулі твердження та висновки вже або не працюють зовсім, або працюють не так як очікується. Тому виникла потреба проаналізувати дослідження, що стосуються саме особливостей спілкування цифрових, зокрема у віртуальному просторі.

Перш за все дослідники звертають увагу на те, що сучасні підлітки проводять менше часу, зустрічаючись із друзями та частіше почуваються самотніми, ніж 10 років тому (Twenge, & Gen, 2017). Спілкування в Інтернеті може – і справді стає – ефективним джерелом пошуку соціальної підтримки (Utz, & Breuer, 2017). Оглядове дослідження Л. Спайз Шапіро та Г. Марголін (Shapiro, & Margolin, 2014) свідчить, що, відповідно до результатів більшості наукових розвідок, віртуальне спілкування, загалом позитивно впливає на почуття підліткової приналежності до групи однолітків, однак найбільш позитивний ефект досягає для тих підлітків, які і у звичайному житті більш товариські та комунікабельні.

Поширеним ризиком, пов'язаним із перенесенням спілкування у віртуальний простір, нерідко називають **зниження емпатії та соціального інтелекту** (здатності розуміти почуття та потреби інших) – ключових факторів у формуванні соціальних зв'язків. Причинами цього зниження часто називають агресивні комп'ютерні ігри (Gentile, Swing, Choon, & Khoo, 2012), зростаюче навантаження на нервову систему та надлишок емоційно навантаженої інформації, через що відбувається зниження чутливості, цифровий мультитаскінг (Ophir, Nass, & Wagner, 2009).

Феномен «багатозадачності» або «**мультитаскінг**» активно вивчається психологами щонайменше з середини 90-х років. Під цим терміном мається на увазі одночасне виконання кількох завдань або швидке перемикання між ними (Lin, 2015).

Ключовими характеристиками успішного мультитаскінгу є робоча пам'ять (здатність утримувати в голові інформацію, яка потрібна для здійснення поточної діяльності), флюїдний інтелект (швидкість та точність

обробки інформації) та довільна увага (Redick et al., 2016). Висловлюються побоювання, що систематичний мультитаскинг може призводити до надмірного навантаження на нервову систему, сприяти більшому відволіканню при виконанні будь-якої діяльності, знижувати здатність до сприйняття емоцій (Ophir, Nass, & Wagner, 2009).

У вузькому значенні слова під цифровим мультитаскингом мається на увазі поєднання кількох технологій, наприклад, перегляд фільмів одночасно з роботою або грою за комп'ютером, як, наприклад, у роботі У. Фоер (Foehr, 2006.). У широкому сенсі може йтися про використання технологій паралельно з іншими видами діяльності, або навіть мультитаскинг в рамках однієї технології, наприклад, перегляд новин, де одночасно необхідно слухати диктора, стежити за рядком, що біжить вниз екрана, погодою або біржовими котируваннями в кутку тощо (Greenfield, 2009). Повна відмова від використання мережі Інтернет у школі при сучасному розвитку цивілізації неможлива, вміння користуватися Мережею для отримання та обміну інформацією – це актуальне, необхідне для успішної самореалізації вміння сучасної людини.

К. Сіміллер та М. Грейс (Seemiller, & Grace, 2015) вказують на невідповідність сучасної освіти до потреб «цифрового покоління»; але інші автори говорять про те, що зміна освітніх технологій під належну, проте не доведену специфіку сучасних підлітків лише погіршують якість навчання та знижують його результати (Kirschner, & De Bruyckere, 2017). Тобто, як бачимо, з цього питання (як і з багатьох інших) серед фахівців немає одностайності. До того ж, небагато вчителів розуміє сучасних дітей та знає, як їх можна навчити. Тому це завдання мають виконати батьки.

Основними проблемними зонами «цифрового покоління» є: **інформаційна перевантаженість** і як наслідок – зниження здатності формувати та оперувати знаннями (тобто систематизувати інформацію, послідовно її освоювати, вибудовувати логічні зв'язки, структурувати матеріал, знаходити їй ефективне застосування); **інтернет-залежність** (ігрова, від соціальних мереж, від власного іміджу); **трансформація** (що іноді сприймається старшими поколіннями як збочення) **понять особистого простору**, захисту особистих даних, авторських прав; **небажання щось запам'ятовувати** (вони просто не бачать в цьому сенсу). Цифрова дитина завжди може «загуглити» і знайти потрібну інформацію. Змінюється і структура мнемонічних процесів. Сучасні підлітки абсолютно точно **запам'ятовують не зміст, а місце, де є потрібна інформація**. Змінюється інтенсивність мнемонічних процесів. Якщо старші покоління пам'ятали велику кількість телефонів, адрес тощо, то у цифрових це все в мобільному телефоні і немає сенсу це запам'ятовувати. Ще однією проблемною зоною

цифрових вважається **інфантилізація**. Вона в тому, що дорослі люди зберігають дитячі риси і у «дорослих» ситуаціях поведуться по-дитячому, не усвідомлюючи цього.

«Серед проблем інтернет-простору – агресії, домагань, образ, порушення авторських прав – немає чогось несподівано нового для людської спільноти. Для того, щоб боротися з ними, в цифровому світі потрібно все те ж саме – просвітництво і здоровий глузд» (Palfrey, Gasser, 2008), – упевнені Джон Полфрі та Урс Гассер.

Висновки і перспективи подальших розвідок у даному напрямку

Треба визнати, що перетворення дитини у цифрову неминуче, хочемо ми цього чи ні. Ці зміни є відповіддю свідомості сучасної людини на значне збільшення потоку інформації.

На нас чекає суспільство колишніх гіперактивних дітей. Це буде гіперактивний соціум, у якому люди відрізнятимуться більшою потребою у новизні, пошуку відчуттів, меншою терплячістю та терпимістю, схильністю до підвищеної конфліктності. І це має бути тематикою подальших досліджень бо буде впливати на ефективність навчання і життя майбутніх поколінь.

Література

1. Зеленов Є.А. Цифрове покоління: ризики, переваги, засоби взаємодії. *Духовність особистості: методологія, теорія і практика: Збірник наукових праць*. Вип. 5 (86). Северодонецьк 2018. С. 46-57.
2. Радевич-Винницький Я. Етикет і культура спілкування. Львів: Вид-во «Сполом», 2001. С. 3–39.
3. Foehr U.G. (2006) Media multitasking among American youth: prevalence, predictors and pairings. Kaiser Family Foundation.
4. Gentile D.A. Swing E.L., Choon G.L., Khoo A. (2012) Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*. № 1. P. 62–70.
5. Green C.S., Bavelier D. (2003) Action video game modifies visual selective attention. *Nature*. № 423. P. 534–537.
6. Greenfield P. M. (2009) Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned. *Science*. Vol. 323. P. 69–71.
7. Grund A., Krause H., Siewers M., Rieckert H., Muller M.J. (2001) Is TV viewing an index of physical activity and fitness in overweight and normal weight children? *Public Health and Nutrition*. № 4. P. 1245–1251.
8. How N. (2000) Millennials Rising: The Next Great Generation. New York: Random House. 415 p
9. Howe, Neil; Strauss, William. (1991) Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. New York: William Morrow & Company. 544 p.

10. Kirschner P., De Bruyckere P. (2017) The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*. Vol. 67. P. 135–142
11. Koezuka, N., Koo, M., Allison, K. R., Adlaf, E. M., Dwyer, J. J., Faulkner, G., & Goodman, J. (2006) The relationship between sedentary activities and physical inactivity among adolescents: results from the Canadian Community Health Survey. *The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine*. 39(4), 515–522. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2006.02.005>
12. Lin L. (2015) Multiple Dimensions of Multitasking Phenomenon // *International Journal of Technology and Human Interaction*. Vol. 9. P. 37–49.
13. Niemz K., Griffiths M., Banyard P. (2005) Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with self-esteem, the general health questionnaire (GHQ), and disinhibition. *Cyberpsychology&Behavior*. № 8. P. 562–570
14. Ophir E., Nass C., Wagner A.D. (2009) Cognitive control in media multitaskers. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. Vol. 109. №. 37. P. 15583–15587.
15. Palfrey John, Gasser Urs. (2008) Born Digital. Understanding the first generation of digital natives. N.Y., p. 12
16. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
17. Redick T.S., Shipstead Z., Meier M.E., Montroy J.J., Hicks K.L., Unsworth N., Kane M.J., Hambrick D.Z., Engle R.W. (2016) Cognitive predictors of a common multitasking ability: Contributions from working memory, attention control, and fluid intelligence // *Journal of Experimental Psychology: General*. Vol. 145(11). P. 1473–1492.
18. Seemiller C., Grace M. (2015) Generation Z Goes to College. San Francisco: Jossey-Bass.
19. Spies Shapiro, L. A., & Margolin, G. (2014) Growing up wired: social networking sites and adolescent psychosocial development. *Clinical child and family psychology review*. 17(1), 1–18. <https://doi.org/10.1007/s10567-013-0135-1>
20. Twenge J. M. i Gen: (2017). Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood and What That Means for the Rest of Us. New York: ATRIA Books, 352 p
21. Utz S., Breuer J. (2017) The Relationship Between Use of Social Network Sites, Online Social Support, and Well-Being // *Journal of Media Psychology*. Vol. 29(3). P. 115–125.

References

1. Zelenov Ye. A. (2018) Cy`frove pokolinnya: ry`zy`ky`, perevagy`, zasoby` vzayemodiyi. [Digital generation: risks, benefits, means of interaction]. *Duxovnist` osoby`stosti: metodologiya, teoriya i prakty`ka: Zbirny`k naukovy`x prac`*. Vy`p.5 (86). Syevyerodonecz`k. S. 46-57 (ukr).
2. Radevy`ch-Vy`nny`cz`ky`j Ya. (2001) Ety`ket i kul`tura spilkuvannya. [Etiquette and culture of communication]. L`viv: Vy`d-vo «Spolom». S. 3–39 (ukr).

3. Foehr U.G. (2006). Media multitasking among American youth: prevalence, predictors and pairings. Kaiser Family Foundation (eng).
4. Gentile D.A. Swing E.L., Choon G.L., Khoo A. (2012.). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*. № 1. P. 62–70 (eng).
5. Green C.S., Bavelier D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*. № 423. P. 534–537 (eng).
6. Greenfield P.M. (2009). Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned. *Science*. Vol. 323. P. 69–71 (eng).
7. Grund A., Krause H., Siewers M., Rieckert H., Muller M.J. (2001). Is TV viewing an index of physical activity and fitness in overweight and normal weight children? *Public Health and Nutrition*. № 4. P. 1245–1251 (eng).
8. How N. (2000). Millennials Rising: The Next Great Generation. New York: Random House, 415 p (eng).
9. Howe, Neil; Strauss, William. (1991). Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. New York: William Morrow & Company, 544 p. (eng).
10. Kirschner P., De Bruyckere P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*. Vol. 67. P. 135–142 (eng).
11. Koezuka, N., Koo, M., Allison, K. R., Adlaf, E. M., Dwyer, J. J., Faulkner, G., & Goodman, J. (2006). The relationship between sedentary activities and physical inactivity among adolescents: results from the Canadian Community Health Survey. *The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine*, 39(4), 515–522. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2006.02.005> (eng).
12. Lin L. (2015). Multiple Dimensions of Multitasking Phenomenon. *International Journal of Technology and Human Interaction*. Vol. 9. P. 37–49 (eng).
13. Niemz K., Griffiths M., Banyard P. (2005). Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with selfesteem, the general health questionnaire (GHQ), and disinhibition. *Cyberpsychology&Behavior*. № 8. P. 562–570 (eng).
14. Ophir E., Nass C., Wagner A.D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. Vol. 109. № 37. P. 15583–15587 (eng).
15. Palfrey John, Gasser Urs. (2008). Born Digital. Understanding the first generation of digital natives. N.Y., p. 12 (eng).
16. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816> (eng).
17. Redick T.S., Shipstead Z., Meier M.E., Montroy J.J., Hicks K.L., Unsworth N., Kane M.J., Hambrick D.Z., Engle R.W. (2016). Cognitive predictors of a common multitasking ability: Contributions from working memory, attention control, and fluid intelligence // *Journal of Experimental Psychology: General*. Vol. 145(11). P. 1473–1492 (eng).
18. Seemiller C., Grace M. (2015). Generation Z Goes to College. San Francisco: Jossey-Bass (eng).

19. Spies Shapiro, L. A., & Margolin, G. (2014). Growing up wired: social networking sites and adolescent psychosocial development. *Clinical child and family psychology review*, 17(1), 1–18. <https://doi.org/10.1007/s10567-013-0135-1> (eng).
20. Twenge J. M. i Gen: (2017). Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood and What That Means for the Rest of Us. New York: ATRIA Books,. 352 p. (eng).
21. Utz S., Breuer J. (2017). The Relationship Between Use of Social Network Sites, Online Social Support, and Well-Being // *Journal of Media Psychology*. Vol. 29(3). P. 115–125. (eng).

FEATURES OF THE DIGITAL GENERATION

Ye. A. Zelenov

The purpose of scientific research is to determine the main features of the modern generation of student youth and analyze their impact on the effectiveness of learning. Changes in the digital generation compared to their predecessors are identified. The main consequences of the information revolution for the digital generation are analyzed (clipped thinking, multitasking, development of a special language, decreased memory quality, reduced attention span, etc.). It is noted that these changes are the response of the consciousness of modern people to a significant increase in the flow of information. A decrease in the threshold of critical thinking in modern schoolchildren and students is noted, their weakening of responsibility for their actions, their absent-mindedness, hyperactivity, attention deficit and the preference of visual symbols over logic and immersion in the text, a total unwillingness to remember anything.

Based on the analysis, the main signs of a person who is Internet-addicted are determined: good health or euphoria at the computer; inability to stop; increase in the amount of time spent at the computer; neglect of family and friends; feeling empty, depressed, irritated when not at the computer; lying to employers or family members about one's activities; problems with work or study.

In addition, other features of the digital generation of modern youth were analyzed, which may affect the effectiveness of their learning and socialization (global thinking, tolerance, rapid adaptation to new technologies, multitasking, attraction to daily notes on social networks, anxiety of not being connected, decreased empathy and social intelligence, information overload, etc.).

Keywords: digital generation, features of modern youth, information space.

Зеленов Євгеній Анатолійович – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки, української філології та журналістики Східноукраїнський національний університет імені В. Даля, (м. Київ, Україна). E-mail: olmer1954@gmail.com

Zelenov Yevheniy Anatoliyovych – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor of the Department of Pedagogy, Ukrainian Philology and Journalism, V. Dahl East Ukrainian National University, (Kyiv, Ukraine). E-mail: olmer1954@gmail.com