

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

Філософський факультет

Кафедра культурології

Дипломна робота

Бакалавра

на тему: **«Цифровая культура. Разнообразие подходов.»**


«Цифрова культура. Різноманіття підходів»

« Digital culture. Variety of approaches »

Виконала: студентка заочної форми навчання

напряму підготовки 6.020101 Культурологія

Хілінська Діана Костянтинівна

Керівник: д.філос.н., проф. Багата Л. М. 

Рецензент: к. філос. н., доц. Білянська О.Ю. _____

Рекомендовано до захисту:

Протокол засідання кафедри

№ 7 від 18.05.2017 р.

Захищено на засіданні ДЕК № 1

протокол № 15 від 14.06.2017 р.

Оцінка добре / 1 С / 80

(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)

Завідувач кафедри



Соболевська О. К.

(підпис)

Голова ДЕК



Соболевська О. К.

(підпис)

Одеса – 2017

ПЛАН

ВВЕДЕНИЕ

1. РАЗДЕЛ 1. Информационная эпоха: цифровая культура и цифровая гуманитаристика.....	5
1.1. Культура в информационную эпоху: тенденции развития.....	5
1.2. Цифровая гуманитаристика – новый ракурс культурных исследований.....	9
1.3. Образование в цифровой век: новые перспективы.....	12
РАЗДЕЛ 2. Разнообразие методологических и практических подходов в цифровой гуманитаристике	17
2.1. Игровой, информационный, проектный подходы; социальная робототехника.....	17
2.2. Дистанционное образование и MOOK.....	22
2.3. Имплементация цифровых методов на практике.....	32
ОСНОВНЫЕ ВЫВОДЫ	42
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	45

Введение

Актуальность темы данного исследования обусловлена культурно-исторической эпохой Новейшего Времени, а именно изменениями на глобально-культурном плане, которые человеческое общество претерпело за последние несколько десятилетий.

Проблема цифрового общества, информационной эпохи, цифровой культуры разработана прежде в исследованиях таких специалистов, как О. Басалаева, Г. Можаяева, А. Фещенко, Г. Бабанская, А. Давлетбаева, Л. Черняховская, В. Звонов, В. Кисельников, Д. Переводчикова, М. Лукашевич, Е. Живицкая, Й. Юль, Д. Андоне и многие другие. Данные исследователи рассматривали информационное общество как новый тип цивилизации с новыми когнитивными потребностями.

Целью данной работы является исследование цифровой культуры в разнообразии подходов, обнаруживающихся при ее формировании и изучении.

Задачи, поставленные для достижения цели исследования следующие:

- 1) Охарактеризовать культуру информационной эпохи, выявить специфические тенденции ее развития;
- 2) Зафиксировать цифровую гуманитаристику как принципиально новый ракурс культурных исследований;
- 3) Выявить изменения, связанные с наступлением цифровой эпохи в системе образования;
- 4) Прояснить сущность игрового, информационного, проектного подходов;
- 5) Охарактеризовать особенности дистанционного образования и MOOK;
- 6) Исследовать способы имплементации цифровых методов в гуманитарных практиках.

Объектом исследования выступает феномен цифровой культуры, иначе именуемой электронной культурой.

Предмет данного исследования является – разнообразие гуманитарных подходов, формирующихся в процессе образования цифровой культуры.

В работе ключевыми являются такие термины и понятия, как *цифровая культура, E-culture, digital humanities, геймификация, эстетизация ошибки, социальная робототехника, технобиоэволюция, MOOK, shift, социология социологии, менеджмент качества, междисциплинарность*.

Новое понятие, вводимое в данной работе – *инерконнективный 3-D (трёхмерный) континуум*. Это понятие применяется как по отношению к новой форме существования научно-исследовательской сферы, так и к качественно новому формату существования культуры в целом.

В исследовании используются методы сравнения, анализа и синтеза.

Исходя из поставленных целей и задач исследования, дипломная работа состоит из введения, двух разделов, которые, в свою очередь, подразделяются на три подраздела каждый, и основных выводов. Список использованной в работе литературы состоит из 40 наименований. Объём работы — 49 страниц.

Выводы

В настоящее время можно говорить о наступлении цифровой эпохи, формирования цифрового общества. Цифровая(электронная) культура – это свод прежде существовавших в физических медиумах артефактов, которые уже были созданы в цифровом пространстве. Это культура, ищущая пути преодоления междисциплинарных барьеров, рассмотренная как система общедоступных данных, готовых к последующему преобразованию, адаптации, трансляции и хранению. Цифровая культура характеризуется интерконнективностью и кросс-дисциплинарностью, инновационностью, глобальностью.

В Новейшее время сформировалось новое миропонимание и мироощущение, новая «линза», через которую воспринимается окружающая реальность, отличная от тех, которые можно было наблюдать в предыдущие культурно-исторические периоды. Видоизменение сложившегося мироощущения связано с пересечением и взаимосвязанностью сфер, ранее понимаемых как отдельные. Культура приближается к своему субъекту, а методы её осмысления адаптируют и интегрируют методы работы с информацией, ранее не ступавшие на территорию культуры и гуманитарного знания в целом. Фактически, формируется новый субъект культуры. Сама культура принимает новые формы, существует в новых конфигурациях. Наука открывает неожиданные горизонты для исследований, формирует на стыке различных областей новые кросс-дисциплинарные направления, генерирует большой объём данных для дальнейшего расширения поля исследований и охвата всё более широкого спектра объектов познания.

Человечество стремится к объединению ранее стоявших поодаль областей знания, рассмотрению предметов одних через призму и методы других, применению естественно-научных подходов к изучению гуманитарных объектов познания и наоборот. На стыке наук образуются новые дисциплины, изучающие качественно новые объекты познания, свойственные только для

информационной эпохи и цифровой культуры. Искусственный интеллект ныне – предмет изучения социальных наук, а искусство и литература анализируются методами информатики.

Новые образовательные технологии являются свидетельством нового типа культуры, проявляющегося в сфере знаний и науки: они носят интердисциплинарный, всеобъемлющий характер, ориентированы на интерактивные модели преподавания, вовлекающие учащегося во взаимодействие с объектом изучения непосредственно. Они существуют на виртуальном плане, в интерконнективной общедоступной веб-среде. MOOK как новый образовательный формат соответствуют мироощущению цифровой эпохи. Они вносят практический и интерактивный элемент в преподнесение материала, задействовав достижения смежных дисциплин на пересечении точных и гуманитарных наук. Знания в пределах MOOK-преподавания понимаются не просто как нечто застывшее, а представления рассматриваются как эпифеномен знания, а не его материя. Человек как субъект познания и субъект культуры – не просто материал, который можно формировать, но формирующий самого себя агент.

Основные тенденции цифрового типа культуры – это два вектора, один из которых направлен на всё большую дифференциацию знания, другой – на синтез и интерконнективность знаний из разных областей. С одной стороны, формы общественного сознания продолжают дифференцироваться, появляются всё новые узко специализированные дисциплины с весьма специфическими объектами изучения, децентрализуется и управление в науке и образовании. С другой стороны, сами направления исследований находятся в процессе синтеза: зачастую они стоят на перекрёстке двух ранее дискретно стоявших научных сфер. Естественные, гуманитарные, социальные науки больше не предстают параллельными мирами, а видятся взаимопроникающими сетями. Можно говорить о культуре не как о стройной иерархической структуре, а как о

трёхмерном интерконнективном континууме, соединённом на всех уровнях, как нейроны в нервной ткани, нон-стоп передающем данные.

1. ... (faint text) ... 2015 ...

2. ... (faint text) ... 2015 ...

3. ... (faint text) ... 2015 ...

4. ... (faint text) ... 2015 ...

5. ... (faint text) ... 2015 ...

6. ... (faint text) ... 2015 ...

7. ... (faint text) ... 2015 ...

8. ... (faint text) ... 2015 ...

9. ... (faint text) ... 2015 ...

Список использованной литературы

1. Басалаева О. Г. Изменения в культурной сфере общества: информационный подход // Гуманитарная информатика. – № 10. – 2016. – С. 18–27.
2. Басалаева О. Специфика информационного мировоззрения // Гуманитарная информатика. – № 11. – 2016. – С. 18–24.
3. Батура М. П., Никульшин Б. В., Цветков В. Ю. Мультимедийные учебно-методические комплексы дисциплин в дистанционном обучении // XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С. 155-157.
4. Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – Т.25. – 2015. – С. 42-60.
5. Галкин Д., Теплякова Х. Социальная робототехника в перспективе визионерских исследований // Гуманитарная информатика. – № 8. – 2014. – С. 6–16.
6. Елизарьева Ю. Современный преподаватель в процессе «моокизации» образования // Гуманитарная информатика. – № 10. – 2016. – С. 92–100.
7. Живицкая Е. Н., Лукашевич М. М. Механизмы взаимодействия организаций IT-сферы и образования в рамках функционирования треугольника знаний "наука-инновации-образование" // XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С. 180-182.
8. Звонов В. С., Кисельников В. М. Информационное общество и кризис образования // XXII Международная Научно-Методическая Конференция Современное образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С. 110-114.
9. Крылова Е. В. Проектное обучение с точки зрения образовательного процесса вуза // XXII Международная Научно-Методическая

Конференция Современное образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С. 92-96.

10. Кукин Д. П., Шилин Л. Ю. Перспективные направления обучения студентов для нужд современной индустрии компьютерных игр // XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С.125-128.

11. Куликов И. Разработка проекта современного сайта факультета вуза // Гуманитарная информатика. – № 9. – 2015. – С. 149-157.

12. Митренина М. Возможности человека и робототехника: кто станет объектом творчества? // Гуманитарная информатика. – № 8. – 2014. – С. 17–29.

13. Можаяева Г. Digital Humanities: цифровой поворот в гуманитарных науках // Гуманитарная информатика. – № 9. – 2015. – С. 8-23.

14. Можаяева Г., Хаминаова А. Междисциплинарная магистратура digital humanities: итоги первого года реализации управленческого и образовательного эксперимента // Гуманитарная информатика. – № 10. – 2016. – С. 78-91.

15. Можаяева Г.В., Можаяева-Ренья П.Н., Сербин В.А. Цифровая гуманитаристика: организационные формы и инфраструктура исследований // Вестник Томского государственного университета. – № 389. – 2014. – С. 73-81.

16. Переводчикова Д. Потенциал влияния интерактивных образовательных технологий на трансформацию общества // Гуманитарная информатика. – № 11. – 2016. – С. 43-52.

17. Переводчикова Д.А. Интерактивные методы в образовании как ответ на изменившиеся когнитивные возможности и потребности человека постиндустриального общества // Гуманитарная информатика. – №10. – 2016. – С. 101-108.

18. Пивнев Д.И. Игрофикация мюок: опыт реализации игрового приложения // Гуманитарная информатика. – №10. – 2016. – С. 121-127.

19. Прахт Т. С. Дистанционное обучение как тенденция совершенствования современной системы образования // XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С. 281-284.
20. Рожнева Ж. Персональные цифровые архивы: основные направления и перспективы исследования // Гуманитарная информатика. – № 9. – 2015. – С. 98-110.
21. Салин А. К критике проекта геймификации. // Логос. – Т.25. – №1[103]. – 2015. – С. 100-129.
22. Сербин В. Glitch art: критические практики цифровой культуры // Гуманитарная информатика. – № 9. – 2015. – С. 88–98.
23. Сименко, Е. В. Фирсова М. П. Особенности дистанционного обучения// XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С. 216-219.
24. Смирнов А. А., Смирнова Е. Е. Развитие образовательных технологий// XXII международная научно-методическая конференция "Современное образование: содержание, технологии, качество". – 2016. – С. 285-287.
25. Сычёв С. В., Чирцов А. С. On-line обучение в формате MOOC-технологий: опыт, проблемы, перспективы и связанные с ними угрозы // XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество". – 2016. – С. 171-173.
26. Фещенко А., Куликов И., Можаяева Г. Использование социальных сетей и систем дистанционного обучения в учебном процессе: мнение преподавателей и студентов // Гуманитарная информатика. – 2015.– № 9. – С. 128-140.

27. Фещенко А., Танасенко К. Электронный деканат как инструмент автоматизации управления учебным процессом в университете // Гуманитарная информатика. – 2016. – № 10. – С. 115-120.
28. Andone D., Mihaescu V., Ternauciu A., & Vasii R. Integrating MOOCs in Traditional Higher Education // EMOOCS 2015. Proceedings of the European MOOC Stakeholder Summit, 73. – 2015.
29. Babanskaya O., Mozhaeva G., Feshchenko A. Quality management as a condition for the development of e-learning in a modern university // Proceedings of EDULEARN16 Conference 4th-6th July 2016, Barcelona, Spain. – 2016. – P. 4367-4373.
30. Babanskaya G, Mozhaeva G, Zakharova U. Integrating MOOCs into the system of lifelong learning: TSU experience// Proceedings of EDULEARN16 Conference 4th-6th July 2016, Barcelona, Spain. – 2016. – P. 4353-4360.
31. Clarà, M. & Barberà E. (2013). Learning online: massive open online courses (MOOCs), connectivism, and cultural psychology. Distance Education, Vol. 34. – № 1. – P. 129-136.
32. Davletbaeva A., Chernyachovskaya L. Intelligent decision support of distance educational process based on ontological analysis // XXII международная научно-методическая конференция "Современное образование: содержание, технологии, качество". – 2016. – P. 263-266.
33. Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives (Пер. с английского Полины Хановой) // Game Studies. – 2001. – Vol. 1. – № 1.
34. Masterson K. (2013). Giving MOOCs Some Credit. Retrieved from <http://www.acenet.edu/the-presidency/columns-and-features/Pages/Giving-MOOCs-Some-Credit.aspx>
35. Moore, M. G. (2013). Independent Learning, MOOCs, and the Open Badges Infrastructure // American Journal of Distance Education, 27:2. – P. 75-76.

36. Mozhaeva G. Massive open online courses: The new vector in classical university education// SHS Web of Conferences 26-01018 (2016). ERPA 2015. – P.1-6.
37. Mozhaeva G., Mozhaeva Renha P. Digital Humanities: to a question of the directions and prospects of development of interdisciplinarity in humanitarian researches and education// SHS Web of Conferences 26-01018 (2016) ERPA 2015. – P. 2-6.
38. ZHAO Li On the undergraduate project (paper) in research university from the view of innovation education// XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество" – 2016. – С. 183.
39. Zhu Meifan Innovation of Art Education Management// XXII Международная Научно-Методическая Конференция "Современное Образование: Содержание, Технологии, Качество"- 2016. – С. 24-28.
40. Zichermann G, Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web & Mobile Apps, Sebastopol CA, O'Reilly Media. – 2011. – 210 p.