

14. Орач Є.М. Історія політичних і правових вчень: Навчальний посібник.- К.: Атіка, 2005.- 560 с.
15. Платон. Держава / Пер. з давньогр. Д. Коваль. – К.: Основи, 2005. – 355 с.
16. Політологія: академічний курс: Підруч. для студ. юрид. спец. вищ. навч. закл. / М. І. Панов (керівн. авт. кол.), Л. М. Герасіна, В. С. Журавський та ін. – 2-е вид., перероб і доп. – К.: Видавничий Дім «Ін Юре», 2006. – 520 с.
17. Політологія: Посібник для студентів вищих навчальних закладів / За редакцією О. В. Бабкіної, В. П. Горбатенко. – К.: Видавничий центр «Академія», 1998 – 368 с.
18. Політологія / Ф. М. Кирилюк, М. І. Обушний, М. І. Хилько та ін.; За ред. Ф. М. Кирилюка. – К.: Здоров'я, 2004. - 776 с.
19. Руссо Ж. Ж. Об общественном договоре. Трактаты / Пер. с фр. – М.: «КАНОН-пресс», «Кучково поле», 1998. – 416 с.
20. Ситник К. Ноосфера: міфи і реальність / Костянтин Ситник // Вісник НАН України. – 2003. - № 5 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/portal/all/herald/2003-05/7.htm>
21. Теорія та історія світової і вітчизняної культури: Підручник / Горбач Н. Я; Гелей С. Д., Росінська З. П. та ін. – Львів: Каменяр, 1992. – 166 с.
22. Токвіль Алексіс де. Про демократію в Америці. У двох томах. (Переклад з французької Григорія Філіпчука та Михайла Москаленка.) Передмова Андре Жардена. – К.: Видавничий дім «Всесвіт», 1999. – 590 с.
23. Ходжаян А. О. Політична економія: Навчально-методичний посібник для самостійного вивчення дисципліни. – К.: Кондор, 2009. – 304 с.
24. Шульженко Ф. П., Андрусак Т. Г. Історія політичних і правових вчень. – К.: Юрінком Інтер, 1999. – 304 с.

УДК 327.323

**Митко Антоніна Миколаївна,**  
кандидат політичних наук,  
доцент кафедри міжнародної інформації  
Волинського національного університету  
імені Лесі Українки

### МОЛОДЬ ЄС У ЦИФРОВОМУ СТОЛІТТІ

*У статті розглянуто питання входження європейської молоді в цифрове століття, підготовка фахів у ІТ-сфері; надання більших можливостей використання Інтернет-простору для навчання та досліджень; перспективи ЄС у розвитку інформаційного простору з урахуванням зростаючої ролі інформатизації.*

**Ключові слова:** інформація, Європейський Союз, молодь, Інтернет.

*В статье рассмотрен вопрос вхождения европейской молодежи в цифровой век, подготовка профессий в ИТ-сфере, предоставление больших возможностей использования Интернет-пространства для обучения и исследований, перспективы ЕС в развитии информационного пространства с учетом возрастающей роли информатизации.*

**Ключевые слова:** информация, Европейский Союз, молодежь, Интернет.

*The article deals with the issue of joining the European youth in the digital century, training occupations in the IT sector, providing greater opportunities to use online space for teaching and research prospects for the EU in the development of the information space, taking into account the increasing role of information.*

*Key words: information, European Union, youth, Internet.*

**Актуальність дослідження.** Розвиток інформаційного суспільства було і залишається пріоритетним напрямком державної політики розвинених країн. У світовій практиці сформувалося кілька різних підходів до побудови інформаційного суспільства, які визначаються національними особливостями, політичного, економічного і соціального характеру. З початку 1994 р. Європейський Союз поставив завдання розвитку суспільства знання в число найбільш пріоритетних. Нині досягнуто чималих результатів, що й обумовлює необхідність дослідження цієї проблематики з метою переймання досвіду та удосконалення процесу інформатизації молодого покоління.

**Мета дослідження** проаналізувати проблеми молоді при адаптації до нових умов ринку інфопослуг та ринку праці.

**Останні дослідження з проблеми.** Інформаційні технології та їх вплив на зміст освіти, методика і організація навчання залишаються актуальною темою досліджень. Спостерігаємо різні напрямки цих досліджень: рішення деяких психолого-педагогічних проблем впливу на особистість учнів нових інформаційних технологій навчання (магнітної); розвиток творчих здібностей та образного мислення на уроках з використанням магнітної; комп'ютерно орієнтовані засоби навчання на уроках природничо-математичного циклу; особливості організації інтерфейсу комп'ютерних навчальних програм; програмне забезпечення фізичного експерименту, підтримка обчислень.

**Виклад основного матеріалу.** Вперше питання формування інформаційного суспільства на державному рівні стали обговорюватися в США. Ще в 1960-70-х рр. було проведено ряд досліджень, які показали зростаюче значення інформаційних секторів в економіці країни і позначили перспективи використання нових технологій в інших сферах. У 1993 р. президент США А. Гор використовував поняття «інформаційна супермагістраль», а незабаром після цього на конференції Міжнародного союзу телекомунікацій він говорив уже про глобальну інформаційну інфраструктуру.

Слідом за США в розробку проблематики суспільства знання активно включився Європейський Союз. З одного боку, було бажання не відстати від Штатів, початківців демонструвати певні успіхи в розвитку своєї економіки за рахунок впровадження і використання новітніх інформаційних технологій, прагнення зберегти високий рівень життя і численні переваги категорії розвинених країн на тлі нових проблем, зростання конкуренції у світовому масштабі. З іншого боку, в країнах ЄС до цього часу були створені сприятливі в порівнянні з іншими регіонами світу для цього умови. Зокрема, тут вже склалася порівняно розвинена інформаційна інфраструктура, більше 90% сімей мали вдома телефони і телевізори, значна частина з них користувалася послугами кабельних мереж. В результаті у доповіді 1993 р. «Зростання, конкурентоспроможність, зайнятість – виклики XXI століття і шляхи до нього» говорилося, що інформаційне співтовариство має суттєвий потенціал, сприяє сталому розвитку, росту конкурентоспроможності, збільшенню робочих місць, поліпшення якості життя кожного європейця [10]. Розвиток економіки і суспільства в цілому було поставлено в безпосередню залежність від розвитку нових інформаційно-комунікаційних технологій.

Європейські фахівці в якості головних факторів, що визначають умови розвитку інформаційного суспільства виділяють: поточний стан національної інфраструктури, рівень інтеграції суміжних галузей економіки, реально існуючі потреби суспільства і фактичний рівень конкуренції. Світ вступив у нову стадію свого розвитку, однією з особливостей якої є інформатизація всіх сторін людської життєдіяльності. За даними західних аналітичних служб [1] вже в найближчі роки більше 80% працюючого населення буде зайнято в сфері ІТ-послуг.

Спеціальною комісією ЄС у 1994 р. було проведено дослідження, в результаті яких урядам європейських держав рекомендувалося встановити «нові правила гри», строго стежити за їх дотриманням та ініціювати програми, що відповідають інтересам всіх громадян. Розвиток та фінансування інформаційної інфраструктури пропонувалося покласти в основному на приватний сектор. На думку фахівців комісії, основою інформаційного суспільства Європейського Союзу, стануть цифрові мережі, широкосмугові лінії зв'язку, мобільна телефонія, супутниковий зв'язок, а перехідними містками в суспільство знання послужать 10 основних застосувань нових технологій в практичному житті: телеробота, дистанційна освіта, що зв'язують університети та дослідницькі центри мережі, нові послуги для підприємств дрібного і середнього бізнесу (електронна пошта, передача файлів, відеоконференції і т.п.), комп'ютерне управління транспортними послугами, комп'ютерний контроль за повітряним сполученням, комп'ютерні мережі в сфері охорони здоров'я, електронна торгівля, транс'європейська мережу національних та муніципальних адміністративних органів, міські інформаційні супермагістралі. Разом з тим були позначені і основні проблеми, пов'язані з прогресом нових інформаційних технологій: захист інтелектуальної власності та авторського права, приватного життя та персональних даних, проблема власності в засобах масової інформації, що концентрує позитивні і негативні сторони цього прогресу.

Конкретний план дій об'єднаної Європи на даному напрямку було розроблено КЕС в липні 1994 р. і отримав назву «Європейський шлях в інформаційне суспільство». Він передбачав чотири основні напрямки діяльності Євросоюзу: створення нормативно-правового простору; розвиток інформаційних мереж, класифікація основних послуг, стандартизація обладнання; вивчення соціальних і культурних аспектів інформаційного суспільства; пропаганда концепції інформаційного суспільства серед населення з метою заручитися громадською підтримкою.

Знаменним кроком на шляху становлення глобального інформаційного суспільства стала конференція країн великої «сімки», що проходила 24-26 лютого 1995 р. у м. Брюсселі, учасники якої наголосили, що інформаційно-комунікаційні технології роблять нову революцію, яка вводить людство в століття інформації.

Відповідно до П'ятої рамкової програми досліджень в Європі був розроблений проект «Технології інформаційного суспільства». Проте незадовільні результати першого року його виконання спонукали лідерів ЄС 2000 р. на Лісабонському саміті визначити нову та амбітну ціль – перетворити Європу на регіон з найбільш конкурентоздатною та динамічною економікою, заснованою на знаннях та інформації. Для досягнення цієї цілі Європейська комісія розробила об'ємну стратегію відому як план «Електронна Європа» (eEurope) [11].

У першу чергу «Електронна Європа» це вперше дійсно узгоджені дії Європейського Союзу та його членів. Тільки так можливо узгодити розвиток і політику країн ЄС щодо інформаційного суспільства. При колишньому порядку речей, інформаційне нерівність могло тільки розширюватися [9]. Інтегрований підхід виражається, перш за все, в постановці спільних завдань, які на національному рівні мають бути виконані усіма членами ЄС, включаючи роботу в таких складних областях, як освіта або «Електронний уряд» (eGovernment), в яких вплив ЄС обмежений.

Європейські громадяни зацікавлені в поліпшенні і полегшенні доступу до інформації держорганів. Це забезпечить прозорість діяльності вищих органів влади і вселить у громадян впевненість, що прийняті інститутами Євросоюзу рішення – правильні і доцільні. Необхідно виконати великий обсяг роботи, щоб надати громадянам доступ до Web-сайтів урядів окремих держав та європейських інститутів, забезпечивши їх зручними і простими засобами для пошуку і вилучення потрібної інформації.

Обмеження доступу до ключових статистичними і діловими даними завдає збитків бізнесу і заважає розвитку приватного сектора вторинних послуг, спрямованих на

інформування громадськості. Тому ставиться завдання спростити отримання державної інформації, що, в свою чергу, стимулюватиме розвиток нових секторів послуг, заснованих на знову розкриваються джерелах інформації. Потенційний ефект від рішення цієї задачі важко переоцінити:

- 1) уряду стають ближче до простих громадян;
- 2) з'являється можливість скорочення витрат на утримання урядовців;
- 3) створюються додаткові робочі місця у вигляді провайдерів вторинних послуг;
- 4) створюється загальноєвропейський інформаційний ринок державної інформації.

Щоб досягти повного виконання програми «Електронна Європа», лідери ЄС доручили Комісії оцінювати виконання програми на національному рівні. Таким чином, члени ЄС зобов'язані виконати свої обіцянки до наміченого терміну.

Розглянемо конкретні цілі і кроки, заплановані в рамках проекту «Електронна Європа». Три ключові принципи цієї політики такі [11]:

1. Кожен громадянин, державна установа, навчальний заклад і комерційне підприємство повинні мати доступ до Інтернету і представництво в ньому; це має відбуватися якомога швидше.

2. Створити електронно грамотну Європу і прошарок підприємців зі своєю особливою культурою, готовий фінансувати і розвивати нові задуми.

3. Створити всеосяжне інформаційне суспільство, зміцнювати взаємну довіру та громадське взаємодія.

Основні завдання, які покликана вирішити програма «Електронна Європа»:

- створення інформаційно-комунікаційної інфраструктури та рівний доступ до неї всіх постачальників послуг;
- чітке законодавче оформлення таких сфер, як мультимедійні комунікації та електронна комерція, більш високий рівень захисту операцій та послуг;
- принципово нове, високоякісне наповнення нових інтерактивних послуг і ефективне електронний уряд;
- кваліфіковані люди;
- глобальне покриття мережами всієї території ЄС.

В рамках проекту «Електронна Європа» виділяє одинадцять пріоритетних напрямків, серед них [8]:

✓ *більш швидкий, дешевий і безпечний Інтернет*: більш дешевий і швидкий доступ в Інтернет для всіх; більш швидкий Інтернет для студентів і дослідників; безпечні мережі та смарт-картки (чип-картки);

✓ *інвестиції в людей і знання*: європейська молодь у цифровому столітті; робота в економіці, заснованій на знанні; загальне участь в економіці, заснованій на знанні;

✓ *заохочення користування Інтернетом*: розвиток електронної комерції; електронний уряд державних органів; здоров'я он-лайн; створення цифрового наповнення для Всесвітньої мережі; автоматизація транспортних потоків.

Крім цього, в Програмі закладено можливості для вирішення основної базової проблеми – прискорення появи доступних телекомунікаційних послуг усіх типів і призначення.

Серед десяти пріоритетних напрямків ініціативи «Електронна Європа», покликаної забезпечити трансформацію європейського індустріального суспільства до інформаційного, в серед перших названі напрями «Європейська молодь у цифровому столітті» і «Швидкий Інтернет для дослідників і студентів».

Відповідно до цих напрямів у нинішньому цифровому столітті, по-перше, сфера освіти набуває ще більшого значення, оскільки потрібно налагодити навчання нових поколінь розробників, дослідників і провайдерів, а також надати можливість кожному громадянину відігравати активну роль в інформаційному суспільстві; по-друге, Інтернет дозволяє реалізувати абсолютно нові підходи до навчання у вигляді організації системи

так званого «е-освіти», коли студентам представляється доступ в он-лайн режимі до сайтів з академічними і науковими матеріалами.

Серед параметрів, за якими оцінюється ступінь виконання програми «Європейська молодь у цифровому столітті», такі: кількість комп'ютерів на 100 школярів, кількість комп'ютерів з підключенням до Інтернету на 100 школярів, відсоток учителів, які регулярно використовують комп'ютери у викладанні некомп'ютерних дисциплін та відсоток працездатного населення, що володіє базовими комп'ютерними навичками.

У цифровому столітті сфера освіти набуває ще більшого значення, оскільки потрібно налагодити навчання нових поколінь розробників, дослідників і провайдерів, а також надати можливість кожному громадянину відігравати активну роль в інформаційному суспільстві. У країнах Євросоюзу вже багато чого зроблено, щоб зорієнтувати шкільну освіту на підготовку громадян інформаційного століття, і мета цієї ініціативи полягає у прискоренні процесу, перетворення цифрової літератури в основну інформаційну базу для навчання молоді. Європейська ініціатива охоплює три головні напрями [7]:

- 1) вдосконалення Інтернету та мультимедійних ресурсів;
- 2) використання цих ресурсів для навчання та освоєння нових професій;
- 3) розвиток ключових навичок спільної роботи, адаптованості, творчого підходу до справи, прагнення до розширення знань, а також міжкультурних комунікацій.

В останні роки увагу вчених привернули мультимедійні технології (ММТ). Під мультимедійною технологією розуміємо технологію, яка окреслює порядок розробки, функціонування і застосування засобів обробки інформації різних модальностей. Говорячи про різні аспекти використання ММТ в освіті, автори обмежуються розглядом питань використання технічного засобу навчання або комп'ютерно орієнтованого засобу навчання «нового» покоління, якому притаманні характерні ознаки: можливість об'єднання інформації, представлені в різних формах (текст, звук, графіка, відео, анімація) та інтерактивний режим роботи з інформацією. Для нас цікавим у дослідженні є не стільки технологія комп'ютерного іміджу та звуку, скільки освітнє різноманіття та розвиток тих змін, які відбуваються в учневі під впливом мультимедіа. Дослідження феномена «мультимедіа» в освіті багатоаспектні: мультимедіа як засіб підвищення ефективності навчання в загальноосвітній школі [3, 4], застосування засобів мультимедіа у процесі навчання фахівців [2; 5; 6], мультимедіа як засіб навчання та інструмент, за допомогою якого розробляються педагогічні програмні засоби [4; 6].

Цілий ряд досліджень присвячена розробці методичних основ проектування, створення і використання мультимедійних навчальних програм і мультимедійних навчальних комплексів [2; 3]. Всі автори відзначають, що використання ММТ дозволяє підвищити інтенсивність і ефективність процесу навчання; створює умови для самоосвіти та дистанційної освіти, тим самим дозволяючи здійснювати перехід до безперервної освіти; в поєднанні з телекомунікаційними технологіями вирішує проблему доступу до нових джерел різноманітної за змістом і формою подання інформації.

Інтернет надає виключно широкі можливості для дослідницької роботи і дозволяє реалізувати абсолютно нові підходи до навчання у вигляді організації системи так званого «е-освіти», коли студентам надається доступ в он-лайн режимі до сайтів з академічними та науковими матеріалами. Спілкування за допомогою електронної пошти та передача інформації через Мережу стали ключовими елементами академічної і професійної життя.

Тим не менш он-лайнове співробітництво в Європі поки не ввійшло в повсякденну практику. Окремі держави Євросоюзу модернізували свої дослідницькі та освітні мережі, але щільність з'єднань в межах Євросоюзу змінюється від країни до країни. В результаті багато дослідників і студентів позбавлені можливості спілкуватися зі своїми колегами, що, в свою чергу, обмежує і пан'європейське співробітництво, оскільки користувачі не в змозі реалізувати потенціал цифрового спілкування в повній мірі.

Швидкий Інтернет особливо ефективний як засіб організації та проведення спільних інтерактивних досліджень, коли його учасники географічно віддалені один від одного. В цьому випадку вони отримують можливість колективно користуватися даними або інструментами для генерації нових знань; ця технологія знаменує собою появу нової форми наукової роботи, названої «е-дослідження». Для підтримки такого роду досліджень потрібно надати кінцевим користувачам мультимедійні комунікації гарантованої якості, забезпечити розробку інноваційного контенту, а також методів і засобів для демонстрації досягнень віртуальних колективів та інститутів.

Ще одне питання, якому слід приділити увагу, це те, що в майбутньому різні види доступу будуть відповідати кожен своєму типовому місцю і моделі користування Інтернетом, що дозволить молоді входити в мережу в будь-якому місці, в будь-який час, з будь-якою метою. Цю концепцію можна описати як «інформаційне суспільство для всіх» і, одночасно, «особисте інформаційне суспільство для кожного». У цьому контексті ключова роль відводиться уряду.

Основні її пріоритети повинні бути такі [9]. По-перше, забезпечити вільний доступ до нових засобів комунікації шляхом обмеження державного регулювання в цій області, що веде до лібералізації ринку та зниження цін. По-друге, забезпечити безпеку громадян і компаній в кіберпросторі. По-третє, сприяти створенню та розповсюдженню контенту, необхідного для розвитку та інтеграції мобільного та ширококутного зв'язку. По-четверте, сприяти розвитку електронної комерції, особливо залученню до неї дрібного та середнього європейського бізнесу. По-п'яте, сприяти подоланню «цифрової прірви», надавши всім рівні можливості доступу до нових засобів комунікації і навчання користуванню ними.

Доступ до всесвітньої мережі вирішує ще й таку важливу проблему, як подолання різноманітних бар'єрів (соціально-економічних, географічних, культурних, часових і т.д.), що перешкоджають соціальній адаптації непрацездатних людей. Завдяки сучасним технологіям такі люди отримують можливість повноцінно брати участь у громадському та трудовому житті. Однак європейська індустрія виявилася не в змозі негайно надати орієнтовані на інвалідів продукти і послуги. Положення може дещо змінитися завдяки екстремим заходам, що вживаються, зокрема, в рамках впровадження нових принципів конструювання для всіх («Design-for-All»). При такому підході до розробки виробів ще в ході концептуальної їх опрацювання до уваги приймаються особливі потреби інвалідів та громадян, що відносяться до категорії непрацездатних. Держави Євросоюзу вже взяли певні зобов'язання щодо задоволення потреб цієї частини населення в декларації 22 Амстердамського договору. Зараз необхідно підтримати зусилля по реалізації цих зобов'язань в цій області.

Особливу увагу необхідно приділяти поліпшенню навчання і перенавчання цієї категорії громадян, забезпечення їх повноцінної участі в житті суспільства. Медичні мережі повинні передбачати спеціальний багатомовний он-лайнний сервіс, а цифрові технології в цілому – спростити адміністративні формальності, пов'язані з використанням приватних і громадських систем соціального обслуговування.

**Висновки.** Отже, програма ЄС «Європейська молодь у цифровому столітті» покликана вирішити ряд досить важливих питань, таких як: швидкий доступ до різноманітних інформаційних ресурсів школярів та студентства; використання швидкого он-лайнного спілкування дослідників та науковців, що сприятиме їхній адаптації до світового банку знань; забезпечення молодих непрацездатних осіб робочим он-лайн місцем; підготовка висококваліфікованих та усебічно обізнаних фахівців ІТ-сфери. Нині ці питання є на часі й для нашої держави, що зумовлює актуальність дослідження досвіду європейських країн.

**Література:**

1. Ахмедов С. А. К вопросу о подготовке кадров для «Электронной России» [Электронный ресурс] / С. А. Ахмедов, К. Р. Адамадиев. – Режим доступа: <http://www.ict.edu.ru/ft/004071/akhmedov.pdf>.
2. Бабенко Т. А. Применение средств мультимедиа в процессе обучения будущих учителей информационным технологиям : дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.08. / Т. А. Бабенко. – Армавир, 2003. – 201 с.
3. Белицын И. В. Лекционный мультимедийный комплекс как средство активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся : дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.02. / И. В. Белицын. – Барнаул, 2003. – 159 с.
4. Егорова Ю. Н. Мультимедиа как средство повышения эффективности обучения в общеобразовательной школе: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.01. / Ю. Н. Егорова. – Чебоксары, 2000. – 196 с.
5. Ищук Н. Ю. Применение средств мультимедиа в процессе подготовки экономистов в высших учебных заведениях I-II уровней аккредитации: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Н. Ю. Ищук. – Винница, 2004. – 20 с.
6. Косенко И. И. Изучение мультимедиа в процессе подготовки учителя информатики: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.02. / И. И. Косенко. – М: МПГУ, 1999. – 122 с.
7. Муниципальные информационные системы (Часть 1 из 2) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sdb.su/informatika/448-municipalnye-informacionnyye-sistemy-chast-1-iz-2.html>.
8. Петрова Е. А. Зарубежный опыт информатизации и особенности его реализации в России / Е. А. Петрова // *Фундаментальные исследования* : научный журнал. – №11. – 2007. – С. 31-35.
9. Смит Б. Общество, основанное на знании: политика Европейского Союза / Б. Смит // *Информационное общество*. – 2002. – Вып. 1. – С. 8-21.
10. Ярова Л. В. Соціальна політика як самостійний напрям діяльності Європейського Союзу [Електронний ресурс] / Л. В. Ярова. – Режим доступа: [http://nbuv.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Perspekt/2011\\_3/Yarova.pdf](http://nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Perspekt/2011_3/Yarova.pdf).
11. eEurope [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/index_en.htm).

УДК 321.7(477):(=161.2:100)

**Гришук Тетяна Василівна,**

*кандидат політичних наук,*

*ст. викладач кафедри філософії і права*

*Буковинського державного фінансово-економічного університету*

**УКРАЇНСЬКА ЗАХІДНА ДІАСПОРА**

**ТА ЇЇ РОЛЬ В РОЗБУДОВІ ГРОМАДЯНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА**

*Розглянуто роль української західної діаспори в розбудові громадянського суспільства.*

**Ключові слова:** діаспора, громадянське суспільство, держава, право, закон, демократія, людські цінності, політична культура.

*Рассматривается роль украинской западной диаспоры в развитии гражданского общества*

**Ключевые слова:** диаспора, гражданское общество, государство, право, закон, демократия, человеческие ценности, политическая культура.