

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-npu-149.2020.19>

УДК 377.112.4:004.9

Ставицька А. В.

## ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ІСТОРІЇ ЗАСОБАМИ ІКТ

У статті розглядаються основні аспекти вивчення історії засобами інформаційно-комунікаційних технологій. У сучасних умовах трансформаційних змін особливої актуальності набуває підготовка вчителя нового покоління, тьютора, наставника, який мотивує учнів до самостійної пізнавальної активності, креативності й проектної діяльності. Стисло проаналізовано історіографію питання. Описано програмні засоби навчального призначення "Історія України", "Всесвітня історія" для 7-11 класів, які відповідають чинним навчальним програмам. Констатовано, що кожен урок розкриває конкретну тему згідно навчальної програми та містить засоби для пояснення необхідної теми: текст, статичні та динамічні схеми, моделі, анімації, аудіо- та відеофрагменти, малюнки, світлини тощо. Для перевірки знань передбачено контрольні запитання та завдання, задачі, тести для самоконтролю та контролю. Крім того, програмний засіб містить довідникову інформацію: довідку по роботі з ППЗ, словник термінів і понять, іменний покажчик. Програмні засоби мають інструмент проведення мережевого тестування в класі з веденням електронного журналу та редагуванням тестових завдань, що дає можливість учителеві розробити і проводити мережеве опитування за власним сценарієм.

Також проаналізовано використання ігор при вивченні історії. Підсумовано, що гейміфікація підвищує ефективність навчання, спрямовує людську поведінку, допомагає вирішувати певні життєві проблеми, моделі чи патерни яких були отримані у процесі гри. Під час навчальних ігор відбувається багаторазове повторення матеріалу у різних формах і за допомогою різних методичних прийомів. Навчальні заняття доцільно поєднувати з ігровими на різних етапах проведення уроку: актуалізації, вивчення нового матеріалу, закріплення вивченого матеріалу, повторення чи узагальнення тем.

**Ключові слова:** інформаційно-комунікаційні технології, вивчення історії, комп'ютерні ігри, гейміфікація, педагогічні програмні засоби.

Сучасні процеси глобалізації зумовлюють суттєві зміни в системі освіти. Першочерговими завданнями педагогів стають підготовка учнів/студентів до повноцінного осмисленого сприймання різноманітної інформації, розвиток критичного мислення, створення умов для самостійного пошуку знань учнями. Педагог є вже не виключно транслятором знань, а ментором, наставником, тьютором, покликаним активізувати пізнавальну активність учнів/студентів, мотивувати їх до проектної діяльності. Як зазначено в проекті Держстандарту базової середньої освіти, основою формування ключових компетентностей є особисті якості, здібності, попередній особистісний, соціальний, культурний і навчальний досвід учнів; їхні потреби, які мотивують до навчання; знання, уміння та ставлення, що формуються в освітньому, соціокультурному та інформаційному середовищах, а також у різних життєвих ситуаціях [7].

**Метою дослідження** є систематизувати досвід використання електронних освітніх ресурсів при вивченні історії.

За Концепцією Нової української школи реформування педагогіки

загальної середньої освіти передбачає перехід до педагогіки партнерства між учнем, вчителем і батьками, що потребує ґрунтовної підготовки вчителів історії за новими методиками і технологіями навчання, зокрема інформаційно-комунікативними технологіями [6].

Використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках історії аналізувала низка вітчизняних вчених. Так, Ж. Гаврилук у розвідці вказує на те, що ІКТ на уроках історії застосовуються для досягнення “більш глибокого осмислення навчального культурологічного матеріалу, образного сприйняття, посилення емоційного впливу історії на особистість учня, його “занурення” в досліджувану епоху, сприяння впровадженню новітніх інформаційних технологій у процеси управління освітою” [1].

О. Гончарова, аналізуючи методичні умови реалізації ціннісно-діяльнісного підходу при вивченні нової історії в школі при використанні ІКТ, стверджує, що “ціннісно-діяльнісний підхід є ефективним у навчанні суспільствознавчих предметів, а засновані на подібному підході методи і форми навчання створюють умови для максимального наближення навчання до потреб і життя учня, не перевантажуючи його, а використання ІКТ – робить процес засвоєння інформації цікавим та перетворює складну за змістом історичну інформацію на просту для засвоєння” [2, с. 46].

Н. Химиця зазначає, що соціальні мережі стали новим засобом створення історичних джерел, адже вони надають доступ до свідчень очевидців подій: громадян-активістів, політичних лідерів, місцевих жителів, у текстовій формі, персоніфіковано. Документація, матеріали мас-медіа, статистичні матеріали, фото й відео документи задають нові вектори історичних досліджень [9, с. 159].

О. Чубукова та І. Пономаренко стверджують, що використання технології доповненої реальності в навчальному процесі у сучасних ЗВО позитивно впливає на процес навчання, оскільки студентам подобається використовувати такий додаток та технологію у цілому [10, с. 24]. Використовуючи технології доповненої реальності при викладанні історії, пояснюючи різноманітні історичні події, на нашу думку, доцільно використовувати комп'ютерні ігрові технології, завдяки яким учні опиняються у вирі подій, образи яких створюються не лише за допомогою слів учителя, а й за допомогою віртуальної реальності.

За останні роки з'явилася значна кількість електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації. Серед електронних засобів навчання історії розрізняють: електронні підручники, посібники, атласи, енциклопедії, каталоги, колекції, бібліотеки, словники та інші педагогічні програмні засоби (ППЗ). Сьогодні для навчання учнів в Новій українській школі існує значний вибір програмних засобів з історії, зокрема, “Всесвітня історія. 11 клас”; “Історія України. 11 клас”; “Історія України, 9 клас”) фірми “Дієз-продукт”; “Всесвітня історія. 10 клас” фірми “АВТ”; загальний курс історії України (розробник творча група “AGG”), “Історія України. 7 клас”, “Всесвітня історія. 8 клас” фірми “Контур плюс” та інші, рекомендовані Міністерством освіти і науки України.

Програмний засіб навчального призначення “Історія України, 7 клас” (далі – ППЗ) призначений для використання у загальноосвітніх закладах і охоплює чинну навчальну програму, затверджену Міністерством освіти та науки України. Увесь курс складається з певної кількості уроків, що відповідає навчальній програмі. Кожен урок розкриває конкретну тему згідно навчальної програми та містить засоби для пояснення необхідної теми: текст, статичні та динамічні схеми, моделі, анімації, аудіо- та відеофрагменти, малюнки, світлини тощо. Для перевірки знань передбачено контрольні запитання та завдання, задачі, тести для самоконтролю та контролю. Крім того, програмний засіб містить довідникову інформацію: довідку по роботі з ППЗ, словник термінів і понять, іменний покажчик.



Рис. 1. Програмні навчальні засоби з історії

Програмний засіб навчального призначення розрахований на використання у навчальному процесі в умовах класно-урочної системи. Передбачається, що на комп'ютері вчителя встановлюється серверна частина, на комп'ютерах учнів – клієнтська частина.

Вибір того чи іншого педагогічного програмного засобу залежить від навчального завдання, яке стоїть перед учнем. Наприклад, готуючи повідомлення на урок історії, Ви зможете шукати потрібні матеріали в електронному посібнику, хрестоматії, енциклопедії або електронному атласі.

Крім програмних засобів навчального призначення при вивченні історії доцільно використовувати електронні атласи: “Електронний атлас з історії України. 7 клас”, “Атлас для курсу всесвітньої історії. 8 клас” та ін.

Електронний атлас для курсу з історії України для 7 класу належить до сучасних педагогічних програмних засобів, узгоджений з шкільною програмою, діючими підручниками та поліграфічно виданим навчальним атласом, загальною метою яких є формування історичного світогляду і набуття навичок роботи з історичною картою. Має такі складові: карти, тестові запитання, коментарі до карт, ілюстрації, перелік рекомендованої літератури. Головною

особливістю атласу є його демонстраційні можливості: в комп'ютерному класі, в предметному кабінеті, у домашніх умовах.



Рис. 2. Електронні атласи для вивчення різних курсів історії

Електронний атлас з всесвітньої історії для 8 класу також належить до сучасних педагогічних програмних засобів, узгоджений з шкільною програмою, діючими підручниками та поліграфічно виданим навчальним атласом, загальною метою яких є формування історичного світогляду і набуття навичок роботи з історичною картою. Має такі складові: карти, тестові запитання, коментарі до карт, ілюстрації, перелік рекомендованої літератури. Історичні карти відображають перебіг політичних подій у світі та окремих країнах упродовж XV–XVIII ст., а також створюють уяву про стан тогочасної культури й господарства. Історичні карти подані в Головному вікні, їх можна збільшувати і переміщати по екрану. Тексти, що розміщуються на картах, доповнюють і конкретизують картографічну інформацію. Ілюстрації формують уяву про епоху, яка вивчається: історичні портрети, твори мистецтва, архітектуру, геральдику тощо. Атласи оснащені інструментами для індивідуальної перевірки знань. Крім того, дані програмні засоби містять ігровий компонент, що дозволяє учневі самому відтворити карту або малюнок, складаючи зображення з фрагментів (подібно до “п’ятнашок” або пазлів). Також такі програмні засоби мають інструмент проведення мережевого тестування в класі з веденням електронного журналу та редагуванням тестових завдань, що дає можливість учителеві розробити і проводити мережеве опитування за власним сценарієм.

На відміну від друкованих, електронні видання не обмежені фізичними можливостями книг і містять багатий та високоякісний ілюстративний матеріал. Це і різнобарвні рисунки, і “живі” ілюстрації – матеріали відео-, аудіо- і кінозйомок, які відтворюють об’єкт у всій повноті його кольорів, звуку та динаміки. Сучасні електронні підручники та енциклопедії створюються на основі мультимедіа, що дозволяє поєднувати різні форми подання інформації: текстової, графічної, звукової; відтворення рухомих і нерухомих зображень [3].



Щодо комп'ютерних ігор у навчанні історії, то вони мають бути спрограмовані із залученням істориків для коректного відображення цивілізаційних процесів, історичного підґрунтя, адекватного моделювання соціально-економічних, політичних і культурних процесів. Гравці, занурюючись в ігрове історичне середовище, підсвідомо переймають навички роботи з історичним матеріалом. Зацікавившись у тому чи іншому історичному періоді, учні/студенти можуть шукати додатковий матеріал на тему, яка їх цікавить, у іншій літературі. Звісно, дані ігри можуть мати певні помилки. І вчитель може задати учням завдання знайти їх, прорецензувати гру. По-друге, учні можуть дискутувати щодо переваг і недоліків гри. По-третє, вона може бути додатковим стимулом та своєрідною мотивацією під час поглибленого вивчення історії. Найпопулярнішими комп'ютерними іграми є "Цивілізація", "Помпеї", "Козаки", "Корсари", "Рим" та ін.

В. О. Мирошніченко відзначає такі позитивні аргументи на користь використання комп'ютерних ігор при вивченні історичних тем: більшість персонажів і предметів в іграх повністю відповідають своєму часу (пейзажі, інтер'єри, військова техніка, солдати й т.п.). Автори комп'ютерних ігор визнають наявність у них навчального моменту; у адекватно змодельованій комп'ютерній грі на історичну тематику гравець опиняється в гушавині подій і йому необхідно мати певний запас знань для того, щоб перемогти. Комп'ютерні ігри часто містять додатки у вигляді невеликих довідкових розділів [5, с. 24].

Інструментами дослідника, вчителя/викладача історії також є й інтернет-ресурси. В. Стецюк акцентує увагу на сайті The Programming Historian як унікальному мережевому посібнику для істориків-дослідників та викладачів історії, який пропонує унікальну за кількістю та різноманітністю тем, а також надзвичайно просту й доступну особам без спеціальної підготовки в сфері комп'ютерних наук методологічну базу, котра дозволяє вченим-гуманітаріям шляхом виконання нескладних задач використовувати сучасне програмне забезпечення у своїх дослідженнях [8].

Інформаційне наповнення інтернет-ресурсів історії України в глобальній комп'ютерній мережі проаналізували Ж. Мина та А. Пелешишин [4].

Таким чином, низка вітчизняних вчених акцентують увагу на використанні інформаційно-комунікаційних досліджень у вивченні історії як однієї з найважливіших тенденцій сучасного освітнього процесу. Ігрові методи дозволяють мотивувати учнів/студентів до навчання, активізувати їхню пізнавальну активність, сформувати критичне мислення, вміння працювати в колективі, знаходити самостійне вирішення проблемних ситуацій.

### **Використана література:**

1. Гаврилук Ж. М. Використання ІКТ у вивченні культурологічних тем у курсі історії України. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2012. № 4 (30). URL: <http://www.journal.iitta.gov.ua/> (дата звернення: 20.12.2019).
2. Гончарова О. А. Методичні умови реалізації ціннісно-діяльнісного підходу при вивченні нової історії в школі при використанні ІКТ. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2014. Том 39. № 1. С. 46-59.

3. Електронні засоби навчального призначення на CD/DVD для викладача історії. URL: [https://pidru4niki.com/2015082665978/informatika/elektronni\\_zasobi\\_navchalnogo\\_priznachennya\\_cdd\\_vd\\_dlya\\_vikladacha\\_istoriyi](https://pidru4niki.com/2015082665978/informatika/elektronni_zasobi_navchalnogo_priznachennya_cdd_vd_dlya_vikladacha_istoriyi) (дата звернення: 12.09.2018).
4. Мина Ж. В., Пелешчишин А. М. Інтернет-ресурси історії України в глобальній комп'ютерній мережі: інформаційне наповнення. *Вісник Національного університету "Львівська політехніка". Держава та армія*. 2014. № 809. С. 104-109.
5. Мирошниченко В. О. Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності Історія). Київ: ЦУЛ, 2019. 286 с.
6. Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти "Нова українська школа" на період до 2029 року. Розпорядження Кабінету Міністрів України № 988-р від 14 грудня 2016 року. URL: [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/54258/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/54258/) (дата звернення: 12.12.2019).
7. Проект Державного стандарту базової середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/mon-proponuye-dlya-gromadskogo-obgovorenyyaprojekt-derzhavnogo-standartu-bazovoyi-serednoyi-osviti> (дата звернення: 10.01.2020).
8. Стецюк В. Інтернет-ресурс "The Programming Historian" як інструмент дослідника та викладача історії. *Проблеми дидактики історії: збірник наукових праць*. Кам'янець-Подільський, 2016. Вип. 7. С. 135–142.
9. Химиця Н. Міждисциплінарність вивчення історичних джерел, згенерованих у соціальних мережах та її кліометрична складова. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка*. Сер. Історія. 2016. Вип. 1. Ч. 4. С. 157-160.
10. Чубукова О. Ю., Пономаренко І. В. Інноваційні технології доповненої реальності для викладання дисциплін у вищих навчальних закладах України. *Проблеми інноваційно-інвестиційного розвитку*. 2018. № 16. С. 20-27.

### References:

- [1] Havryliuk, Zh. M. (2012). Vykorystannia IKT u vyvchenni kulturolohichnykh tem u kursy istorii Ukrainy [The use of ICT in the study of cultural topics in the history of Ukraine]. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia – Information technologies and teaching aids*, 4 (30). Retrieved from <http://www.journal.iitta.gov.ua>. [in Ukrainian].
- [2] Honcharova, O. A. (2014). Metodichni umovy realizatsii tsinnisno-diialnisnogo pidkhodu pry vyvchenni novoi istorii v shkoli pry vykorystanni IKT [Methodical conditions of realization of the value-activity approach at studying of new history at school at use of ICT]. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia – Information technologies and teaching aids*, 39 (1), 46-59. [in Ukrainian].
- [3] Elektronni zasoby navchalnogo pryznachennia na CD/DVD dlia vykladacha istorii [Electronic teaching aids on CD / DVD for the history teacher]. *pidru4niki.com*. Retrieved from [https://pidru4niki.com/2015082665978/informatika/elektronni\\_zasobi\\_navchalnogo\\_priznachennya\\_cdd\\_vd\\_dlya\\_vikladacha\\_istoriyi](https://pidru4niki.com/2015082665978/informatika/elektronni_zasobi_navchalnogo_priznachennya_cdd_vd_dlya_vikladacha_istoriyi). [in Ukrainian].
- [4] Myna, Zh. V. & Peleshchyshyn, A. M. (2014). Internet-resursy istorii Ukrainy v hlobalnii kompiuternii merezhi: informatsiine napovnennia [Internet resources of the history of Ukraine in the global computer network: information content]. *Visnyk Natsionalnogo universytetu "Lvivska politehnika". Derzhava ta armii – Bulletin of the National University "Lviv Polytechnic". State and army*, 809, 104–109. [in Ukrainian].
- [5] Myroshnychenko, V. O. (2019). *Vykorystannia suchasnykh informatsiinykh tekhnologii: formuvannia multymediinoi kompetentnosti (dlia spetsialnosti Istorii)* [Use of modern information technologies: formation of multimedia competence (for the specialty History)]. Kyiv: TsUL. [in Ukrainian].
- [6] Pro skhvalennia Kontseptsii realizatsii derzhavnoi polityky u sferi reformuvannia zahalnoi serednoi osvity "Nova ukrainska shkola" na period do 2029 roku [On approval of the Concept for the implementation of state policy in the field of reforming general secondary education "New Ukrainian School" for the period up to 2029]. *Rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy – Order of the Cabinet of Ministers of Ukraine* № 988-р (2016, December 14). *osvita.ua*. Retrieved from [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/54258/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/54258/). [in Ukrainian].
- [7] Proekt Derzhavnogo standartu bazovoi serednoi osvity [Draft State Standard of Basic Secondary Education]. *mon.gov.ua*. Retrieved from <https://mon.gov.ua/ua/news/mon-proponuye-dlya-gromadskogo-obgovorenyyaprojekt-derzhavnogo-standartu-bazovoyi-serednoyi-osviti>. [in Ukrainian].
- [8] Stetsiuk, V. (2016). Internet-resurs "The Programming Historian" yak instrument doslidnyka ta vykladacha istorii [Internet resource "The Programming Historian" as a tool for researchers and history

- teachers]. *Problemy dydaktyky istorii: zbirnyk naukovykh prats – Problems of didactics of history: a collection of scientific works*, 7, 135-142. Kamianets-Podilskyi. [in Ukrainian].
- [9] Khymytsia, N. (2016). Mizhdystyplinarnist vyvchennia istorychnykh dzherel, zghenerovanykh u sotsialnykh merezhakh ta yii kliometrychna skladova [Interdisciplinarity of the study of historical sources generated in social networks and its cliometric component]. *Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. V. Hnatiuka. Ser. Istoriia – Scientific notes of Ternopil National Pedagogical University. V. Hnatiuk. Ser. History*, 1, 4, 157-160. [in Ukrainian].
- [10] Chubukova, O. Iu. & Ponomarenko, I. V. (2018). Innovatsiino-vestytsiinoho rozvytku – *Problemy innovatsiino-vestytsiinoho rozvytku – Problems of innovation and investment development*, 16, 20-27. [in Ukrainian].

### **СТАВИЦКАЯ А. В. Особенности обучения истории средствами ИКТ.**

В статье рассматриваются основные аспекты изучения истории средствами информационно-коммуникационных технологий. В современных условиях трансформационных изменений особую актуальность приобретает подготовка учителя нового поколения, тьютора, наставника, который мотивирует учащихся к самостоятельной познавательной активности, креативности и проектной деятельности. Кратко проанализирована историография вопроса. Описаны программные средства учебного назначения “История Украины”, “Всемирная история” для 7-11 классов, соответствующие действующим учебным программам. Констатируется, что каждый урок раскрывает конкретную тему согласно учебной программы и содержит средства для объяснения необходимой темы: текст, статические и динамические схемы, модели, анимации, аудио- и видео-фрагменты, рисунки, фотографии и тому подобное. Для проверки знаний предусмотрены контрольные вопросы и задания, задачи, тесты для самоконтроля и контроля. Кроме того, программное средство содержит справочную информацию: справку по работе с ППС, словарь терминов и понятий, именной указатель. Программные средства имеют инструмент проведения сетевого тестирования в классе с ведением электронного журнала и редактированием тестовых заданий, что дает возможность учителю разработать и проводить сетевой опрос по собственному сценарию.

Также проанализировано использование игр при изучении истории. Подведено, что геймификация повышает эффективность обучения, направляет человеческое поведение, помогает решать определенные жизненные проблемы, модели или паттерны которых были получены в процессе игры. Во время учебных игр происходит многократное повторение материала в различных формах и с помощью различных методических приемов. Учебные занятия целесообразно сочетать с игровыми на различных этапах проведения урока: актуализации, изучение нового материала, закрепление изученного материала, повторение или обобщение тем.

**Ключевые слова:** информационно-коммуникационные технологии, изучение истории, компьютерные игры, геймификация, педагогические программные средства.

### **STAVYTSKA A. Peculiarities of studying history by ICT means.**

The article considers the main aspects of studying history by means of information and communication technologies. In modern conditions of transformational changes, the training of a new generation teacher, tutor, mentor, which motivates students to independent cognitive activity, creativity and project activities, becomes especially important. The historiography of the issue is briefly analyzed. The software of educational purpose “History of Ukraine”, “World history” for 7-11 classes which correspond to the current educational programs is described. It is stated that each lesson reveals a specific topic according to the curriculum and contains tools to explain the required topic: text, static and dynamic schemes, models, animations, audio and video fragments, pictures, photos and more. To test knowledge, there are control questions and tasks, tasks, tests for self-control and control. In addition, the software contains reference information: help on working with application software, a

dictionary of terms and concepts, a nominal index. Also, such software tools have a tool for conducting online testing in the classroom with e-journaling and editing test tasks, which allows the teacher to develop and conduct an online survey according to their own script. The use of games in the study of history is also analyzed. It is concluded that gamification increases the effectiveness of learning, effectively directs human behavior, helps to solve certain life problems, models or patterns of which were obtained during the game. During educational games there is a repeated repetition of material in different forms and by means of various methodical receptions. It is advisable to combine training sessions with games at different stages of the lesson: actualization, learning new material, consolidation of the studied material, repetition or generalization of topics.

**Keywords:** information and communication technologies, history study, computer games, gamification, pedagogical software.

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-npu-149.2020.20>

УДК 37.011.3-051:78]:378.046-021.68

**Чжан Вей, Шафранська К., Калантай С. Г.**

## **ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ КРОСКУЛЬТУРНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА У СИСТЕМІ НЕПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ**

У статті окреслено наукове обґрунтування крос-культурної підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва як соціокультурного феномену. Теоретичною та методологічною основою цього дослідження є філософсько-антропологічний підхід до кроскультурної підготовки, ідеї цінності особистості людини. Автор доводить, що в Україні та Китаї з'являються нові концепції, які наголошують на діалозі культур, а саме на важливості кроскультурної підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва. Доведено, що при умові осягнення світового кроскультурного простору та визначення кроскультурного середовища вишу як культурологічного феномену є можливість пізнати та оцінити особливості культури різних народів світу на основі загальноприйнятих духовно-моральних ціннісних показників. Такий філософсько-антропологічний аспект може бути використаний дослідниками кроскультурної підготовки студентів, щоб підкреслити духовно-моральні риси особистості студента в контексті освітнього ідеалу.

Кроскультурність в системі неперервної освіти – це дійсно поліфонічний процес із прагненням до гармонії різних точок зору, думок, але з постійним протиставленням позицій та намаганням зрозуміти чужу думку. Отже, кроскультурність сприяє більш точному розумінню проблеми культурної ідентичності певного людського співтовариства, розглянутої в ході історичного процесу кроскультурної взаємодії та взаємозбагачення, унаслідок можливої динаміки постійних кроскультурних зв'язків, тобто подолання беззастережного пріоритету традицій, що проявляється на всіх рівнях взаємодії людей у сучасному суспільстві. Розвиваючись у цьому напрямку, сучасна система неперервної освіти намагається вийти на рівень, що сприяє вирішенню проблем, які охоплюють людську спільноту в цілому, звертаючись до наднаціональних, кроскультурних, загальнолюдських цінностей.