

УДК 37.06

DOI 10.22213/2618-9763-2022-2-74-81

И. Н. Загоруйко, кандидат филологических наук, доцент
Удмуртский государственный университет, Ижевск, Россия

КЛИПОВОЕ МЫШЛЕНИЕ КАК ДРАЙВЕР СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Раскрывается проблематика нового типа мышления современных школьников и студентов, сформировавшегося посредством доминирующей роли интернета при поиске и обработке информации. Молодые люди находятся в условиях информационного шума, при этом нет действенных инструментов, чтобы повлиять на инфопоток; единственное средство избежать переутомления – фрагментарно, клипово воспринимать поступающую информацию. В ходе исследования автором предпринята попытка всесторонне рассмотреть явление клипового мышления, определить факторы, способствующие его появлению у поколения Z, проанализировать критерии когнитивно-перцептивной деятельности обучающихся. Возможность такого рода анализа осуществима по причине междисциплинарности рассматриваемого феномена. Полученные результаты отчетливо иллюстрируют ситуацию негативного воздействия клипового мышления на традиционную систему образования, т. к. она не способна обеспечить в полной мере качественное восприятие учащимися материала. Эксперты в этой сфере отмечают необходимость трансформации всей структуры эволюционным путем, не ломая привычную схему, а дополняя ее эффективным инструментарием, способствующим активизации конструктивных аспектов клипового мышления, включающих в себя многозадачность, быструю проработку полученной информации, решение поставленных задач с привлечением различных модальностей. Использование актуальных приемов в учебном процессе, обеспечиваемых потенциалом разнообразных мобильных устройств, позволяет заинтересовать участников, научить системно и логично работать над проблемой, анализировать, синтезировать и верифицировать информацию, которую они сами генерируют. Базовыми площадками, по мнению автора, могут выступать игровые обучающие платформы, вовлекающие в учебный процесс не только стандартные источники информации – учебники, но и мобильные устройства, работающие как цифровая экосистема, способствующая решению любой задачи, активизации потенциала клипового мышления. Сделан вывод, что процесс трансформации классической образовательной системы динамично, но планомерно меняется под воздействием нового мыслительного процесса современного цифрового поколения.

Ключевые слова: клиповое мышление; поколение Z; «цифровые люди»; гиперинформатизация; аддикция.

Введение

Динамика современного общества зарождается со школьной скамьи, нарастая в студенческие годы. Школьники вынуждены ежедневно сталкиваться с большим количеством информации, которая проникает во все сферы жизни, не только учебную. Явление гиперинформатизации провоцирует трансформацию мыслительного процесса, порождая собой новое явление – клиповое мышление [1], которое неразрывно связано с поколением Z, известного как «цифровые люди», выросшего в системе интернет-ценностей, пропагандирующих самовыражение и саморазвитие. Получая доступ к мощному инструменту раскрытия

потенциала, личность стремится воспринять, опробовать и приобщиться ко всему, с чем сталкивается. Ряд исследователей характеризует портрет представителя цифровых людей как «априорно гармонично развитая личность посредством окружающих вещей» [2].

В предложенной статье будет представлен анализ актуальной ситуации, сложившейся в образовательной системе в период активного внедрения дистанционных технологий.

Цель работы – раскрыть специфику влияния клипового мышления обучающихся, выступающего в качестве критерия успешности освоения учебной программы,

в системе традиционного образовательного процесса.

Понятие клипового мышления и особенности его формирования в цифровую эпоху

Отметим, что явление клипового мышления не ново, однако на сегодняшний день данный феномен является дискуссионным, в обсуждение его роли и места в социальном знании вовлечены специалисты из разных научных областей: философии, психологии, социологии, лингвистики, педагогики. Междисциплинарность явления позволяет привлекать для его изучения методологическую базу этих наук, комбинируя их, для достижения лучших результатов.

Само явление клиповости затронул в своих исследованиях американский философ Э. Тоффлер, раскрывая его, как череду несвязанных между собой, сменяющихся образов [3]. Индивид сам, как ему кажется, соединяет эти разрозненные информационные фрагменты в единую картину, что важно, без учета их валентности, логики в построении образов и подменой подлинности виртуальностью. Представляется возможным отметить, что клиповое противопоставляется системному мышлению. Возникшая дихотомия репрезентирована редукцией объема сообщаемой информации, что может оказывать положительный эффект как на подростков, так и студентов; приоритетное восприятие эмоционального компонента над рациональным, активное использование невербальных компонентов в коммуникативном взаимодействии; манипулирование посредством многократного повторения одной и той же языковой конструкции [4]; тенденция к получению и распространению материала без анализа его качества и оценки достоверности [5].

Ряд отечественных исследователей клипового мышления Д. А. Бейбутов, И. П. Березовская, Л. А. Виликотская, В. В. Горобец, Д. Д. Дужик, И. Н. Загоруйко, В. В. Ковалев, Е. С. Новикова, А. А. Смирнова и др. выделяют перечень факторов, способствующих его формированию [6–9]: перманентное

ускорение темпа жизни за счет гиперинформатизации. Процесс, представляющий собой непрекращающийся информационный поток, который позволяет участнику инфополя переходить от одной новости к другой, однако не давая ему возможности активизировать критическое мышление. Как результат – возникновение парадоксальной ситуации, раскрывающейся в идее повышения количества информации при снижении информированности [10].

2. Широкое распространение явления информационно-развлекательной аддикции, понимаемой как навязчивая потребность в получении большого объема псевдоинформационных материалов (с уверенностью можно говорить о частном проявлении интернет-зависимости). Основной предпосылкой развития аддикции у учащихся является усугубление кризисного периода встречи со взрослой жизнью, ярко выраженный инфантилизм, что проявляется в нарастающем противоречии между самоидентичностью личности и предлагаемыми социальными ролями, а виртуальное пространство привлекательно для разрешения данного кризиса за счет возможности конструирования желаемой реальности [11].

3. Увеличение входящей информации, при отсутствии ее структурирования и ранжирования. Проблема актуализации этого фактора лежит в плоскости расположения разнообразных составляющих информационного массива и создания между ними таких связей, которые хорошо воспринимались аудиторией. Отсутствие эффективного ранжирования приводит процесс работы с информацией к полному утрачиванию смысла ее поиска [12]. Многие учащиеся не обладают определенными стратегиями учебной деятельности, обеспечивающими решение поставленных задач, достаточными для оптимального использования инструмента поиска. Алгоритм продуктивной поисковой операции в рамках клипового мышления можно представить в виде перечня базовых требований и особенностей их реализации:

а) объем информации позволяет говорить о сути явления и его месте в иерархической структуре;

б) актуальность данных обеспечивает их верификацию;

в) достоверность данных соответствует научным принципам сбора и обработки информации;

г) целесообразность данных раскрывается посредством культурных, социальных, научных и др. принципов.

Обобщая рассмотренные факторы, представляется возможным выделить два ключевых аспекта, которые влияют на молодых людей – *фрагментарность* (поверхностность) и *скорость* (неусидчивость). Возникает вопрос: как изменить методы и способы обучения старших школьников (принимаем во внимание их активную деятельность в интернете) и студентов в условиях явного отставания образовательной модели, созданной в эпоху до информационно-коммуникативных технологий?

По мнению Г. К. Фрумкина, используемая повсеместно модель образования не позволяет качественно выстраивать учебный процесс, т. к. изменились тип восприятия и когнитивные возможности современных молодых людей [13]. На первый план выходит проблема работы с огромным массивом информации и выделение самого главного в условиях сформированных защитных механизмов в виде избегания, отторжения, переключения на развлекательную деятельность. Особенно ярко данные механизмы проявляются в условиях, когда необходимо осуществить переработку, структурирование, сопоставление и анализ поступающей информации – возникает состояние когнитивного утомления, – нежелание прикладывать усилия для продолжения работы с ярко выраженным снижением возможности переключения внимания, сложности с оперативным удержанием и переработкой информации, а результат – это игнорирование поступающей информации.

Как отмечают многие преподаватели, «ученик или студент слушает, но не слышит того, о чем ему рассказывают», наблюдается снижение скорости и точности выполнения любого рода заданий [14], уменьшается эффективность когнитивной переработки информации [15]. Игнорирование поступающей информации тесно связано с созна-

тельной попыткой сохранности качества обработки возможного объема материала, т. к. учащийся понимает неотвратимость его применения в дальнейшем: тест, устный ответ, решение задач и прочее.

Индивид с клиповым мышлением очень быстро достигает информационного насыщения. Именно в силу данного обстоятельства «цифровые люди» переключаются на информационный «фаст-фуд», который не требует сосредоточенности внимания и умственного напряжения. Не стоит игнорировать факт их перманентного нахождения в условиях информационного шума, создаваемого не только интернетом, но и обилием мобильных устройств (нетбуки, планшеты, смартфоны, смарт-часы).

На сегодняшний день выход из сложившейся ситуации видится в грамотном дозировании информации, которое позволяет вовлечь разнообразные каналы восприятия, т. к. образ жизни современного человека, который вынужден постоянно «хвататься то за одно, то за другое дело – формула вполне универсальная» [16], реализуемая в рамках цифрового компонента образовательного процесса.

Особенности адаптации учебного процесса в рамках клипового мышления

Динамические возможности интернета позволяют вносить качественные изменения в образовательный процесс. Главная трудность на пути передачи информации – неспособность, а часто и нежелание обучающихся структурировать и ранжировать информацию. При работе с большим и быстро меняющимся массивом информации необходимо активизировать мыслительные операции, связанные с аналитико-синтетической деятельностью мозга [17], дать механизм последовательного сохранения осознаваемой информации посредством ее понимания и оценки. Неограниченный информационный поток возможно корректировать, создавая иллюзию перспективы посредством разнообразных электронных площадок: от образовательных ресурсов (Moodle, Skillbox, Coursera и др.) до социальных сетей (ВКонтакте, ТикТок и др.).

Рассмотрим конструктивные критерии когнитивно-перцептивной деятельности клипового мышления, которые раскрываются в условиях перехода на цифровую образовательную среду.

1. Способность быстро переключаться на новый, незнакомый раздражитель, априорное желание получать информацию.

2. Высокая скорость обработки информации (при условии использования технических средств).

3. Умение генерировать мнения и идеи на основе поверхностного изучения проблемы или явления. Этот критерий раскрывается в процессе реализации панельной дискуссии, о которой речь пойдет далее. Важно понимать, что задача его активизации требует качественной проработки проблемы.

4. Многозадачность как способность одновременно решать задачи различных модальностей (слушать, смотреть, писать, осуществлять моторную активность). Однако исследователи подчеркивают, что многозадачность не является качественной характеристикой мозга, т. е. в единицу времени он может выполнять только одну интеллектуальную задачу. Как результат, у учащихся наблюдается рассеянность, гиперактивность [18].

К деструктивным критериям отнесем следующие:

1. Незначительно развитый навык обработки и анализа информации.

2. Слабый механизм концентрации на одной задаче при ограниченном времени.

3. Потребность в ярких образах и увлекательном преподавателе, что проявляется в его личных качествах, которые могут наблюдаться не у всех.

4. Ненамеренное избегание целостности и потребности фиксации причинности происходящего в подлинной действительности.

Обобщая все вышесказанное, отметим решения, способствующие актуализации положительных аспектов клипового мышления в учебном процессе.

Геймификация учебного процесса – это адаптация игровых методов к неигровым процессам, которая позволит создать комфортные условия на занятии и повысить эффективность и качество обучения, мотивировать к учебе и вовлекать в учебную

деятельность [19]. Игры позволяют моделировать профессиональные задачи, погружать в ситуации, решение которых способствует отработке необходимых профессиональных компетенций у студентов [20]. Наиболее новой реализацией геймификации является введение квестов, специфической формы деятельности, требующей от учащихся решения задач самого широкого спектра. В современном образовательном процессе данный вид игры способен реализовать еще и воспитательный компонент, раскрывающийся в личной ответственности, культурных традициях, истории и др. Все будет зависеть от проблематики, которая программируется преподавателем.

Исследователи предлагают разнообразные варианты квестов, которые возможно объединить в следующие группы.

а) форма реализации (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);

б) режим реализации (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);

в) срок реализации (краткосрочные; долгосрочные);

г) вовлеченность участников (групповые; индивидуальные);

д) по предметному содержанию (моно-квест; межпредметный квест);

е) содержательная и структурная составляющая (линейные; нелинейные; кольцевые);

ж) особенности образовательной среды (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

Внедрение специализированных игровых обучающих платформ (Kahoot, AhaSlides, Wooclap и др.), а также многоцелевых площадок, таких как, гугл-формы, на базе которых можно красочно и содержательно представлять самый разнообразный материал, осуществлять оценку полученных знаний посредством тестов. Упорядоченный материал позволяет управлять вниманием учащихся, расставляя акценты на наиболее важной информации.

Упор на визуальный компонент в учебном процессе. Поколение Z, как правило, приветствует применение видеоматериалов, активно вовлекаясь в обсуждение.

Использование метода панельной дискуссии, имитирующей телевизионные ток-шоу и способствующей погружению в процесс: учащиеся принимают различные роли от приглашенного эксперта до модератора процесса. Но в реализации этого инструмента необходимо учитывать ряд ключевых особенностей:

- вовлечение максимального числа обучающихся, которые обладают самыми разными коммуникативными навыками;
- обсуждение тем заранее, согласование позволит избежать недовольства и отказа от участия;
- предварительная работа с базой вопросов, т. к. дискуссия должна быть контролируемой, а ввиду ее спонтанности поставленная цель может быть не достигнута;
- регламентировать время и порядок выступлений;
- верифицировать экспертное мнение, минимизируя субъективность и неточность ответов.

И последнее, для поколения «цифровых людей» ключевым моментом может стать атмосфера, царящая на дискуссии, ее создание и поддержание полностью лежит на модераторе.

Выводы

Таким образом, клиповое мышление способно влиять и изменять устоявшийся учебный процесс, подстраивая его под нормы, требования поколения Z. Сформировавшаяся реальность такова, что необходимо искать пути адаптации учебного процесса, редуцируя негативное воздействие данного феномена. Наиболее активно используются инструменты, совмещающие в себе элементы инфотеймента: обучение и развлечение. Специалисты, которые работают со школьниками и студентами, активно ищут способы внедрения качественных изменений в условиях активного развития информационно-коммуникативных технологий, а в последнее время – и вынужденного перехода на дистанционное обучение в связи с по-

следствиями пандемии Covid-19. Преподаватели не имеют права отставать от вызовов технологического прогресса, иначе пропасть между ними и учениками будет увеличиваться, нанося непоправимый вред и без того нарастающим противоречиям в образовательном процессе.

Библиографические ссылки

1. Загоруйко И. Н. Функциональный аспект заголовков в клипово-ориентированном информационном пространстве Интернета // Вестник Чуваш. гос. пед. ун-та им. И. Я. Яковлева. 2018. № 2 (98). С. 85–91.
2. Радионова Л. А. Теория поколений как методология обучения в современном вузе // Романія: языковое и культурное наследие – 2019 : материалы I Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 16 мая 2019 г. / редколл.: О. В. Лапунова [и др.]. – Минск : Белорус. гос. ун-т, 2019. С. 296–304.
3. Тоффлер Э. Третья волна. Москва : АСТ, 2009. 800 с.
4. Голубева Т. М. Языковая манипуляция в предвыборном дискурсе: на материале американского варианта английского языка : автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. – Нижний Новгород, 2009. 22 с.
5. Царева Т. Н. Аналитический обзор методов оценивания качества интернет-сайтов // Вестник МГУЛ – Лесной вестник. 2007. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiticheskiy-obzor-metodov-otsenivaniya-kachestva-internet-saytov> (дата обращения: 24.02.2022).
6. Бейбутов Д. А., Михайлова Т. Л. Мир как конструкт клипового сознания, или о будущих сценариях человечества // Международный студенческий научный вестник. 2017. № 4-4. С. 585–589.
7. Березовская И. П., Новикова Е. С. Клиповое мышление как предмет междисциплинарного исследования // Субкультуры и коммуникативные стратегии информационного общества : тр. Междунар. науч.-теор. конф. Санкт-Петербург : Изд-во Политехн. ун-та, 2014. С. 30–33.
8. Горобец В. В., Ковалёв В. В. «Клиповое мышление» как отражение перцептивных процессов и сенсорной памяти // Мир психологии. 2015. № 2. С. 94–100.
9. Дужик Д. Д., Виликотская Л. А. Глобальная сеть и «клиповое» мышление // Интернет как реальность : сб. докл. III Междунар. науч.-практ. конф. Санкт-Петербург, 2017. С. 86–89.

10. Загоруйко И. Н. Функциональный аспект заголовков в клипово-ориентированном информационном пространстве Интернета // Вестник Чуваш. гос. пед. ун-та им. И. Я. Яковлева. 2018. № 2 (98). С. 85–91.

11. Дрена М. И. Психологическая профикактика интернет-зависимости у студентов : дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07. Северо-Кавказский социальный институт. Ставрополь, 2009. 254 с.

12. Брицов Р. А. Ранжирование информации на основе оценок и поведения пользователей // Т-Comm: Телекоммуникации и транспорт. 2016. Т. 10. № 1. С. 62–66.

13. Фрумкин К. Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры // Ineternum. 2010. С. 26–36.

14. Meijman T. F. Mental fatigue and the efficiency of information processing in relation to work times // International J. Industrial Ergonomics. Vol. 20. 1997. Pp. 31–38. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0169814196000297?via%3Dihub> (дата обращения: 28.02.2022).

15. Thomas M., Smith A. An investigation into the cognitive deficits associated with chronic fatigue syndrome // The Open Neurology J. 2009. Vol. 3. Pp. 13–23. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2682840/> (дата обращения: 28.02.2022).

16. Фрумкин К. Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры // Ineternum. 2010. № 1. С. 26–36.

17. Горобец В. В., Ковалев В. В. «Клиповое мышление» как отражение перцептивных процессов и сенсорной памяти // Мир психологии. 2015. № 2. С. 94–100.

18. Фрумкин К. Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры // Ineternum. 2010. № 1. С. 26–36.

19. Бутакова Е. С. К вопросу о подготовке элитных инженерных кадров: опыт России и мира // Высшее образование сегодня. 2013. № 2. С. 20–26.

20. Образовательные технологии геймификации в вузе и «клиповое мышление» современной молодежи / Ж. В. Коробанова, Д. А. Суркова, И. А. Хан, Н. С. Яровенко // Формирование общекультурных и профессиональных компетенций финансиста : сб. науч. тр. студ., асп. и преп. Финансового университета при Правительстве Российской Федерации / ред. колл.: А. Н. Лебедев, Н. В. Анненкова, Е. В. Камнева, Ю. Е. Мужичкова. Москва, 2014. С. 124–131.

References

1. Zagorujko I.N. [The Functional Aspect of Headings in the Clip-Oriented Information Space of the Internet] *Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. I. Ya. Yakovleva*, 2018, no. 2 (98), pp. 85-91. (in Russ.).

2. Radionova L.A. *Teorija pokolenij kak metodologija obuchenija v sovremenном vuze // Romanija: jazykovoje i kul'turnoe nasledie – 2019 : materialy I Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii, Minsk, 16 maja 2019 g. / redkoll.: O. V. Lapunova* [The theory of generations as a teaching methodology in a modern university. Romania: linguistic and cultural heritage - 2019, materials of the I International Scientific and Practical Conference]. Minsk, Belarusian State University Publ., 2019, pp. 296-304.(in Russ.).

3. Toffler Je. *Tret'ja volna* [Third wave]. Moscow, AST Publ., 2009, 800 p. (in Russ.).

4. Golubeva T. M. *Jazykovaja manipuljacija v predvybornom diskurse: na materiale amerikanskogo varianta anglijskogo jazyka : avtoreferat dissertacii na soiskanie uchenoj stepeni kandidata filologicheskikh nauk: 10.02.04.* [Language manipulation in the pre-election discourse: based on the American version of the English language: abstract of the dissertation for the degree of candidate of philological sciences: 10.02.04] Nizhny Novgorod, 2009, 22 p. (in Russ.).

5. Careva T.N. [Analytical review of methods for evaluating the quality of Internet sites] *Vestnik MGUL – Lesnoj vestnik*, 2007, no. 4. (in Russ.). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiticheskij-obzor-metodov-otsenivaniya-kachestva-internet-saytov> (accessed 24.02.2022).

6. Bejbutov D.A., Mihajlova T.L. [The world as a construct of clip consciousness, or about future scenarios of humanity] *Mezhdunarodnyj studentcheskij nauchnyj vestnik*, 2017, no. 4-4, pp. 585-589. (in Russ.).

7. Berezovskaja I.P., Novikova E.S. *Klipovoe myshlenie kak predmet mezhdisciplinarnogo issledovanija // Subkul'tury i kommunikativnye strategii informacionnogo obshhestva : trudy Mezhdunarodnoj nauchno-teoreticheskoj konferencii* [Clip thinking as a subject of interdisciplinary research. Subcultures and Communication Strategies of the Information Society, Proceedings of the International Scientific and Theoretical Conference]. St. Petersburg, Publ. house of the Polytechnic University, 2014, pp. 30-33. (in Russ.).

8. Gorobec V.V., Kovaljov V.V. [“Clip thinking” as a reflection of perceptual processes and sen-

sory memory] *Mir psihologii*, 2015, no. 2, pp. 94-100. (in Russ.).

9. Duzhik D.D., Vilikotskaja L.A. *Global'naja set' i "klipovoe" myshlenie // Internet kak real'nost' : sbornik dokladov III Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii* [Global network and "clip" thinking. Internet as a reality, collection of reports of the III International Scientific and Practical Conference] St. Petersburg, 2017, pp. 86-89. (in Russ.).

10. Zagorujko I.N. [The Functional Aspect of Headings in the Clip-Oriented Information Space of the Internet] *Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. I. Ja. Jakovleva*, 2018, no. 2 (98), pp. 85-91. (in Russ.).

11. Drepa M.I. *Psihologicheskaja profilaktika internet-zavisimosti u studentov : dissertacija na soiskanie uchenoj stepeni kandidata psihologicheskikh nauk: 19.00.07*. [Psychological prevention of Internet addiction among students, dissertation for the degree of candidate of psychological sciences: 19.00.07] North Caucasian Social Institute. Stavropol, 2009, 254 p. (in Russ.).

12. Bricov R.A. [Ranking information based on ratings and user behavior] *T-Comm: Telekommunikacii i transport Severo-Kavkazskij social'nyj institut. Stavropol'*, 2016, vol. 10, no. 1, pp. 62-66. (in Russ.).

13. Frumkin K.G. [Global changes in thinking and the fate of text culture] *Ineternum*, 2010, pp. 26-36. (in Russ.).

14. Meijman T.F. Mental fatigue and the efficiency of information processing in relation to work times. *International J. Industrial Ergonomics*, 1997, vol. 20, pp. 31-38. Available at: <https://www.science-direct.com/science/article/abs/pii/S0169814196000297?via%3Dihub> (accessed 28.02.2022).

15. Thomas M., Smith A. An investigation into the cognitive deficits associated with chronic fatigue syndrome. *The Open Neurology J.*, 2009, vol. 3, pp. 13-23. Available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2682840/> (accessed 28.02.2022).

16. Frumkin K.G. [Global changes in thinking and the fate of text culture] *Ineternum*, 2010, no. 1, pp. 26-36. (in Russ.).

17. Gorobec V.V., Kovalev V.V. ["Clip thinking" as a reflection of perceptual processes and sensory memory] *Mir psihologii*, 2015, no. 2, pp. 94-100. (in Russ.).

18. Frumkin K.G. [Global changes in thinking and the fate of text culture] *Ineternum*, 2010, no. 1, pp. 26-36. (in Russ.).

19. Butakova E.S. [To the issue of the training of elite engineering personnel: the experience of Russia and the world] *Vysshee obrazovanie segodnja*, 2013, no. 2, pp. 20-26. (in Russ.).

20. Korobanova Zh.V., Surkova D.A., Han I.A., Jarovenko N.S. *Obrazovatel'nye tehnologii geimifikacii v vuze i «klipovoe myshlenie» sovremennoj molodezhi // Formirovanie obshhekul'turnyh i professional'nyh kompetencij finansista : sbornik nauchnyh trudov studentov, aspirantov i prepodavatelej Finansovogo universiteta pri Pravitel'stve Rossijskoj Federacii / red. koll.: A. N. Lebedev, N. V. Annenkova, E. V. Kamneva, Ju. E. Muzhichkova* [Educational technologies of gamification at the university and "clip thinking" of modern youth. The formation of general cultural and professional competencies of the financier, a collection of scientific works of students, graduate students and teachers of the Financial University under the Government of the Russian Federation, ed. Coll.: A. N. Lebedev, N.V. Annenkova, E.V. Kamneva, Yu. E. Muzhichkov/] Moscow, 2014, pp. 124-131. (in Russ.).

I. N. Zagoruiko, PhD in Philology, Associate Professor
Udmurt State University, Izhevsk, Russia

CLIP THINKING AS A DRIVER OF MODERN EDUCATION

The article reveals the problems of modern schoolchildren and students' new type of thinking, formed through the Internet dominant role in the information search and processing.

Young people are in information noise conditions, while there are no tools to influence the information flow, the only way to avoid overwork is to perceive incoming information in fragments like in a clip.

In this article the author made an attempt to consider comprehensively the phenomenon of clip thinking, to determine the factors contributing to its appearance in generation Z, to analyze the criteria of cognitive-perceptual activity of clip thinking.

This kind of analysis is feasible because of the interdisciplinarity of the phenomenon under consideration.

The obtained results clearly illustrate the situation of the negative clip thinking impact on the traditional education system, since it is not able to fully ensure the material qualitative perception by students.

Experts in this field note the need to change the entire structure in an evolutionary way, not breaking the usual scheme, but supplementing it with effective tools that help activate the clip thinking constructive aspects, including multitasking, information received rapid processing, solving tasks with the various modalities' involvement.

The use of relevant techniques in the educational process, provided by the various mobile devices' potential, allows students to be interested, to teach them to work systematically and logically on a problem, to analyze, synthesize and verify the information that they generate themselves.

The basic platforms, according to the author's opinion, can be game learning platforms variety that involve in the educational process not only standard sources of information - textbooks, but also mobile devices that work as a digital ecosystem that allows you to solve any task of activating the potential of clip thinking.

In conclusion, it was realized that the process of the classical educational system transformation is dynamically but systematically changing under the influence of a new thought process of the modern digital generation.

Keywords: clip thinking; generation Z; “digital people”; hyperinformatization; addiction; gamification; panel discussion; game learning platform.

Получена: 28.02.2022

Образец цитирования

Загоруйко И. Н. Клиповое мышление как драйвер современного образования // Социально-экономическое управление: теория и практика. 2022. Т. 18, № 2. С. 74–81. DOI: 10.22213/2618-9763-2022-2-74-81

For Citation

Zagoruiko I.N. [Clip thinking as a driver of modern education]. *Social'no-ekonomičeskoe upravlenie: teoriâ i praktika*, 2022, vol. 18, no. 2, pp. 74-81 (in Russ.). DOI: 10.22213/2618-9763-2022-2-74-81