**М.Г. Фукалов,**

**учитель истории и обществознания**

**МАОУ «Лицей № 10»**

**Доклад:**

**«Цифровая социализация:**

**изменяющийся ребенок в изменяющемся мире»**

***Аннотация:*** *В данной работе раскрывается проблема формирования цифровой социализации и значение этого понятия в контексте современных социальных процессов. Рассматриваются основные составляющие развития цифрового поколения учеников. Современные тенденции развития образования обусловили такой феномен, как повсеместное внедрение цифровых технологий в образовательную среду. Обращает на себя внимание тенденция глобализации образования, а также фактическое изменение роли учителя в процессе преподавания предмета.*

***Ключевые слова:*** *цифровые компетенции, цифровизация экономики, информационно-коммуникационные технологии, цифровое обучение, общественная коммуникация, цифровая личность.*

Указом президента № 204 от 7 мая 2018 года одним из приоритетных направлений в сфере образования был принят проект «Цифровая школа», что означает, что современная школа должна соответствовать вызовам цифрового мира: онлайн-образование, создание 3D - моделей, виртуальная реальность и т.д., а также приобщить к этой «цифровой реальности» всех субъектов образовательного процесса(учеников, учителей и т.д.)

Цель работы: раскрыть содержание понятия «цифровая социализация», показать характерные черты ученика цифрового общества, а также возможности использования технологий для достижения цифровой компетентностью учителя.

Темпы распространения цифровых технологий настолько существенные, что проявления этого процесса имеют очевидное проявление даже в повседневной жизни. Некоторые ученые отмечают, что мы находимся на пороге четвертой индустриальной революции, в основу которой лягут новые технологии. Учитывая огромный объем информационных потоков, а также коммуникации в онлайн среде, можно с уверенностью сказать, что все это оказывает значительное влияние на развитие и индивидуальные черты ребенка, которого, в последнее время, все чаще называют цифровая личность.

Само понятие «цифровизации» и производных от него утвердилось в научной среде относительно недавно. Первые упоминания о цифровизацию приходятся на начало 1990-х годов: тогда на фоне масштабного проникновения компьютерных технологий в повседневную жизнь стало понятно, что такое явление нельзя просто свести к одному из проявлений научно-технического прогресса. К авторам, которые заложили основы научного исследования цифровизации как явления, следует отнести D. Tapscott и P. Samuelson.

ИКТ – технологии на современном этапе – это еще и процессы социализации личности. Рассматривая этот процесс через цифровое общество, можно прийти к выводу, что уже на ранней стадии развития ребенка приобщается к цифровой среде т.е. глобальная сеть интернет, где можно найти практически все необходимую информацию, не является чем-то чуждым для него.

Исходя из педагогических наблюдений за учащимися средней и старшей школы можно выделит некоторые тенденции развития ребенка через призму цифровой социализации:

Владение большим количеством инструментов персонализированных, мобильных электронных устройств: фактически сейчас уже невозможно найти ученика, не имеющего мобильный телефон, который обладает наборов функций компьютеров;

Увеличение времени, которое проводит ученик, находясь за цифровыми устройствами: 2018г. – в среднем 6,5 часов, тогда как в конце 90-х было в 2 раза меньше.

Большой процент учеников, самостоятельно осваивающих новые программы, технологии и применяющие их, в последствии, в жизни: онлайн-платформы, обучающие программы и т.д.

Рост круга так называемого «социального капитала»: виртуальные друзья, онлайн боты, с которыми в реальности невозможно увидеться или в этом нет смысла.

Увеличение рисков, связанных с онлайн-средой: попадание в неформальные группы, ухудшение зрения, игромания и т.д.

Клиповое мышление у большинства учащихся: запоминание отрывков, только части материала.

Увеличение цифрового разрыва между взрослыми и детьми, что приводит к уменьшение важности первого как единственного источника информации.

Неготовность системы образования к удовлетворению возрастающему интересу учеников к цифровому образования: 3D принтеры, робототехника и т.д. далеко не везде существует, а в некоторых случаях и отсутствие возможности полного технического оснащения.

Безусловно, все вышеперечисленные тенденции, имеют свои положительные и

отрицательные черты.

В изменяющемся мире, в связи с переходом на цифровое образование, существенно меняется и структура компетенций. На первый план выходят цифровые компетенции. Существует несколько подходов к пониманию содержания понятия «цифровые компетенции»; согласно одному из общепризнанных толкований, цифровые компетенции (в отношении определенного лица) – это знания и навыки, которые необходимы для корректурного, эффективного и безопасного использования цифровых технологий, а также существование в обществе, которое насыщено цифровыми технологиями.

Для каждого человека приобретение цифровых компетенций имеет решающее практическое значение: дистанционное обучение, подкастинг, онлайн-платформы и т.д. – все это дает людям возможность по – новому выстроить свою образовательную деятельность, сделав ее более интересной, творческой и техничной. Например, использование скриптов для повторения и обобщения материала по предмету или создание 3D объекта средневековой вазы. Понятие «цифровых компетенций» в образовательной среде постоянно расширяется, что является одновременно преимуществом и недостатком процесса цифровой социализации. Преимуществом, поскольку, позволяют широко представить материал, использовать разные технологии его получения и изучения, экономия времени, а недостаток – чрезмерное использование технологий приводит к негативным психическим и социальным последствиям, например, уменьшение приспособленности к жизни, при наступление чрезвычайных случаев.

Такой механизм, как применение интернет-платформ для формирования цифровых компетенций у общества является относительно новым. Онлайн-обучение практикуется недавно. Платформы, ориентированные на массовое бесплатное обучение, такие как «Arzamas», «Фоксфорд», «Лекториум», «Стэпик», «Постнаука» и т.д. имеют ряд преимуществ и недостатков. К достоинствам платформ можно отнести то, что пользователям предлагается заранее подобранный учебный материал, и нет необходимости тратить время на самостоятельный поиск необходимой информации, краткость в изложении материала, объемный иллюстративный ряд и т.д. Недостатком является то, что пользователи, которые предпочитают повышать свои навыки самостоятельно, сталкиваются с проблемой «засорения» информационного пространства, недостаточной самоорганизации, языковая сложность, технологические и технические особенности.

Кроме интернет – платформ активно для обучения используются различные социальные сети – коннективизм, еще одна тенденция современной цифровизации образовательного процесса. Сегодня такие ресурсы, как «Вконтакте», «ютуб», «инстаграмм», «фейсбук» с легкостью заменит обычного преподавателя в подаче знаний. Так, на ютуб, курс «история для чайников», который в простой, доступной для детей форме рассказывает об исторических событиях. Клиповое мышление также диктует свои особенности в работе с учениками в период цифровизации. Решением этой особенности может служить использование инфографики, мемов и т.д., которые представляют собой краткое, схематичное, иногда шуточное изображение излагаемого материала. Трендом образования является использование электронного учебника, позволяющего, сэкономить нагрузку на позвоночник ученика.

Выводы из исследования. Появление новых цифровых технологий приводит к изменению взаимоотношений между учителем и учеником. Учитель, в данном контексте, не является единственным источником знаний. У ученика, благодаря развитию новых технологий, появляется много способов получения информации, и учитель должен это учитывать при организации обучения. Массовое распространение информационно-коммуникационных технологий способствует становлению сетевых отношений и возникновению информационных сетей, которые построены на взаимодействии отдельных членов общества. В отличие от иерархических общественных структур, в которой личный информационное пространство человека определяется положением в общественной структуре и подобный тому, который окружает других членов общества.

Увеличение информационного давления на человека из-за насыщения повседневной жизни новыми технологиями делает недостаточно действенными предыдущие алгоритмы получения информации и ее обработок. Как традиционные общественные институты (такие, как система образования, средства массовой информации) постепенно теряют значение как информационные каналы и постепенно уступают место сетевым структурам. Ученик, являясь частью масштабной иерархической структуры, с одной стороны, получает дополнительные возможности оперирования информационными потоками, продуцирование собственного информационной среды. С другой стороны, сама социализация личности, участие в общественной жизни, предполагает определенные риски, которые также стоит учитывать при цифровой социализации ученика. Стоит отметить и большую положительную значимость цифровизации: прежде всего, это большая заинтересованность в предмете самого ученика (самое главное для образования), поскольку разные трасляционные площадки помогают ему черпать информацию из разных источников в удобном ему формате (скрипты, видеоролики, онлайн – курсы и т.д.); еще одним плюсом, несомненно, стоит обозначить появление равных возможностей у детей, находящихся как в крупных городах, так в селах и деревнях для получения актуальной информации и доступу к самым новых ресурсам и использование их. Фактором, говорящим о важности цифровой социализации, можно отнести глобальные мировые процессы, трендом которых является виртуальная реальность, 3D техника и появление роботов, заменяющих труд человека. Учащиеся в лицее активно используют язык программирования Pluton, изучают робототехнику и проходят курсы на таких ресурсах, как Арзамас, Фоксфорд, а также сидя в классе или дома могут спокойно посетить, например, Лувр.

**Список использованных источников**

Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы / Л.Ф. Обухова. – М.: Тривола, 1995. – 234 с.

Патцлафф Р. Лейтмотивы вальдорфской педагогики. От трех до девяти лет / Перевод с немецкого / Р/ Патцлафф. – К.: Изд-вл "НАИРИ", 2008. – 144 с.

Плешаков В. А. Киберсоциализация человека в информационном пространстве / В. А. Плешаков // Информация и образование: границы коммуникаций INFO'2009: Сборник научных трудов. – Горно-Алтайск, 2009. – С. 51-52.

Плешаков В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens’a до "Homo Cyberus’a"? / В. А. Плешаков // Вопросы воспитания, 2010. – № 1 (2). – С. 92-97.

1. Поливанова К.Н.Детство в меняющемся мире [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2016. Том 5. No 2. С. 5—10. doi:10.17759/ jmfp.2016050201
2. Солдатова Г.У., Нестик Т.А., Рассказова Е.И., Зотова Е.Ю. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования. М.: Фонд развития интернет, 2013. 144 с.
3. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М.: Смысл, 2017. 375 с.
4. Stornaiuolo A. Contexts of Digital Socialization: Studying Adolescents’ Interactions on Social Network Sites //Human Development. 2017. Vol. 60. No. 5. P. 233—238. doi:10.1159/000480341.