

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра

«Педагогика и методики преподавания»

(наименование)

44.04.02 Психолого-педагогическое образование

(код и наименование направления подготовки)

Педагогика и психология воспитания

(направленность (профиль))

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ)

на тему Формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной
деятельности

Студент

А.С. Муратова

(личная подпись)

Научный
руководитель

(И.О. Фамилия)

канд. педагогических наук, доц. Ю.А. Лившиц

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Тольятти 2021

Оглавление

| | |
|--|----|
| Введение..... | 3 |
| Глава 1 Теоретические основы формирования киберкультуры у младших школьников..... | 11 |
| 1.1 Киберкультура как психолого-педагогическая проблема теории и практики образования | 11 |
| 1.2 Учет возрастных особенностей младших школьников при формировании киберкультуры у младших школьников..... | 20 |
| 1.3 Педагогические условия формирования киберкультуры у младших школьников в образовательном процессе..... | 24 |
| Глава 2 Опытнo-экспериментальная работа по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности..... | 34 |
| 2.1 Выявление уровня сформированности киберкультуры у младших школьников..... | 34 |
| 2.2 Содержание опытнo-экспериментальной работы по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности | 50 |
| 2.3 Анализ результатов работы по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности | 69 |
| Заключение | 81 |
| Список используемой литературы | 83 |
| Приложение А Вопросы по методике «Шкала интернет-зависимости Чена (адаптированный вариант) | 89 |
| Приложение Б Рабочая программа «Кибергармония»..... | 90 |

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена возрастающей цифровизацией общества: дети всё больше времени проводят в виртуальном пространстве, а согласно ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.09.2020), «образовательные программы могут реализовываться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, что позволит детям получать образование при любых условиях, в привычном для них формате».

XXI век – век информационных технологий, которые сделали наше общество прогрессивным и стали неотъемлемой частью жизни каждого человека. Сейчас сложно найти семью, в которой никто не имеет ежедневного доступа в интернет. Не осталось ни одной сферы деятельности, в которой не применялись бы различные современные IT-технологии. Незаметно каждый человек оказался в киберпространстве, в том числе и дети младшего школьного возраста. Нельзя не вспомнить и о той свободе действий, которую предоставляет нам Интернет. При отсутствии сформированной культуры поведения в интернете, любой школьник подвергается угрозе столкновения с нежелательным и даже травмирующим психику контентом.

Во всём мире и взрослые, и дети всё больше времени проводят в киберпространстве. Ведь оно кажется таким привлекательным: в нем меньше проблем и эмоционального напряжения, не нужно преодолевать какие-либо трудности, связанные с реальной жизнью: в нем можно представить себя кем угодно и вести себя, как угодно. И если даже для взрослых продолжительное в развлекательном плане использование киберпространства имеет последствия, то для развивающейся личности младших школьников это может сказаться в гораздо большей степени.

Несомненно, наступление киберсоциализации имеет массу плюсов: теперь для получения необходимой информации школьнику нет

необходимости покидать пределы дома – всё необходимое находится в открытом доступе, достаточно лишь воспользоваться Интернетом. Также ребенок может освоить виртуальную коммуникацию, став пользователем социальных сетей.

Однако, стоит сразу же отметить, что пребывание в киберпространстве отнимает время от пребывания в реальном мире.

В киберпространстве находится огромное количество информации, которая может быть полезной для ребёнка, а может и сказаться на его развитии негативно, ввиду чего возникает потребность формирования киберкультуры.

Проявления киберкультуры включают различные человеческие взаимодействия, установленные компьютерными сетями. Они могут быть действиями, преследованием, играми, местами и метафорами, и включать разнообразную основу заявлений.

Киберкультура – это новое направление развития мирового сообщества, которое связано с проникновением во все сферы жизнедеятельности людей информационно-коммуникационных технологий.

Теоретическая основа исследования: Исследование киберкультуры рассмотрено в трудах ученых и педагогов всего мира, таких, как: Дэвид Сильвер, профессор университета Сан-Франциско, Сорин Адам Матей, профессор университета Пурдю (США), Фред Тернер, профессор Стэнфордского университета, Мирела Толик, профессор факультета философии университета Сплит (Хорватия) и другие.

В России исследование киберкультуры является одним из новейших направлений, однако, наши соотечественники уже активно уделяют ему внимание, например: к.п.н, доцент В.А. Плешаков, доктор педагогических наук А.В. Мудрик, Л.З. Манович (в данный момент профессор городского университета Нью-Йорка), Н.Л. Соколова, доктор философских наук., доцент, профессор Самарского государственного университета, О.К. Тихомиров, доктор психологических наук, профессор МГУ, и другие.

При изучении психолого-педагогической и методической литературы, была выявлена **проблема**: каковы условия формирования киберкультуры у младших школьников?

В рамках выявленной проблемы сформулирована **тема** исследования: «Формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности».

Объектом исследования является образовательный процесс, направленный на формирование киберкультуры у младших школьников.

Предмет исследования – педагогические условия формирования киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности.

Целью исследования является проектирование педагогических условий, способствующих формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности.

Гипотеза исследования: формирование киберкультуры у младших школьников наиболее полно возможно при следующих педагогических условиях:

- теоретическое обоснование понятия «киберкультура» в психолого-педагогической и методической литературе;
- использование в образовательном процессе интерактивных форм работы с обучающимися;
- разработка и реализация программы, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников.

В связи с объектом, предметом, поставленной целью и сформулированной гипотезой обуславливается решение следующих **задач**:

- 1) раскрыть сущность понятия «киберкультура»;
- 2) изучить теоретические основы формирования киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности;
- 3) выявить уровень сформированности киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности;

4) разработать, апробировать и экспериментально проверить эффективность педагогических условий по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности.

Теоретико-методологическая база исследования. Данное исследование опирается на ряд подходов:

– системный: обеспечивает определение структурно-функциональных связей целостного педагогического процесса формирования киберкультуры и формирования ценностей образования и личности младшего школьника;

– культурологический: использование феномена культуры для проектирования содержания и процесса образования по формированию киберкультуры;

– аксиологический: обеспечение понимания образования как процесса передачи ценностного опыта социума личности младшего школьника, формирование у него ценностных отношений;

– герменевтический: обеспечение понимания и осмысления младшим школьником формируемых действий.

Методы исследования:

– теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы по теме исследования;

– эксперимент (констатирующий, формирующий, контрольный этапы);

– анкетирование, тестирование.

Опытно-экспериментальная база исследования: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа Тольятти «Школа №26 имени Героя Советского Союза В.И. Жилина».

Этапы исследования. Исследование проводилось в течение двух лет и состояло из трех этапов.

Первый этап (2019г.) – поисково-аналитический:

– изучение состояния проблемы в психолого-педагогической литературе и в практике образования;

- ее теоретическое осмысление, конкретизация научных идей;
- формулирование гипотезы исследования; определение цели, объекта, предмета, задач, методики исследования.

Второй этап (2020г) – теоретико-проектировочный:

- определение концептуальных положений, разработка модели и программы «Кибергармония»;
- определение методов организации исследования;
- апробация теоретических положений и публикация текущих результатов.

Третий этап (2020-2021г.) – экспериментально-обобщающий:

- многоаспектная проверка выдвинутой гипотезы, совершенствование механизмов формирования киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности, апробация авторской программы «Кибергармония»;
- обработка результатов экспериментальной работы, внедрение полученных результатов в практику, оформление диссертационной работы.

Личное участие автора в организации и проведении исследования состоит в проведении исследования в период с 2019-2021 гг. Автор самостоятельно поставил цель и определил задачи исследования; план проводимых исследований по выявлению актуального уровня сформированности киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности, определению эффективности выбранного содержания, форм и методов реализации внеурочной деятельности по формированию киберкультуры у младших школьников, выявлению динамики сформированности киберкультуры у младших школьников в результате формирующего эксперимента в сравнении с первичным диагностированием (констатирующим этапом). Автором самостоятельно проведен анализ и обобщение полученных результатов.

Апробация работы и внедрение результатов исследования осуществлялись в процессе обсуждения на педагогических советах, совещаниях, методических объединениях для работников МБУ «Школа

№26», на кафедре педагогики и методик преподавания Тольяттинского государственного университета, на научных конференциях:

– всероссийских: «Использование ИКТ в образовательном процессе в условиях формирования ФГОС» (Кемерово, 2021), «Обучение и воспитание 2021: реализация образовательных и профессиональных стандартов в современных условиях» (Москва, 2021), «Теория и практика современного урока» (Электронный журнал «Практическая педагогика», 2021);

– городских: «Студенческие дни науки в ТГУ» (Тольятти, 2021).

Научная новизна исследования:

– на основе теоретического анализа раскрыта сущность процесса формирования киберкультуры;

– опираясь на идеи гуманизации, интеграции, сочетания подходов и положений личностно-ориентированного профессионального образования, впервые спроектирована и реализована модель формирования киберкультуры, включающая когнитивный, эмоциональный и деятельностный критерии и реализуемая на основе принципов гуманизации, научности, целенаправленности, оптимальности, перспективности, учета возрастной специфики;

– выделены критерии и показатели сформированности киберкультуры у младших школьников;

– выявлены педагогические условия, направленные на формирование киберкультуры у младших школьников, такие, как: теоретическое обоснование понятия «киберкультура» в психолого-педагогической и методической литературе; использование в образовательном процессе интерактивных форм работы с обучающимися; разработка и реализация программы, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что выводы, полученные в результате исследования, вносят определенный вклад в

развитие теории профессионального образования в аспекте повышения квалификации педагога. В результате исследования:

- уточнено понятие «киберкультура», определяемое как «технократическое направление в развитии культуры, основанное на использовании возможностей компьютерных игр и технологий виртуальной реальности»;
- представлена авторская модель формирования киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности;
- раскрыты критерии сформированности киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности (когнитивный, эмоциональный, деятельностный), целостность которых обеспечивает грамотное использование ребёнком средств ИКТ;
- разработаны содержательные характеристики уровней сформированности киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности (высокий, средний, низкий).

Практическая значимость исследования состоит в том, что полученные в ходе исследования данные могут использоваться педагогами начального образования, родителями, студентами при подготовке к занятиям, написании рефератов, научных статей, курсовых и дипломных работ.

Достоверность и обоснованность результатов обеспечивается методологической доказанностью теоретических положений, логической структурой исследования, применением методов экспертной оценки, статистического анализа и обработки результатов исследования экспериментальной и контрольной групп участвующих в эксперименте учеников.

Положения, выносимые на защиту:

- понятие «киберкультура» рассматривается в психолого-педагогических исследованиях как технократическое направление в развитии культуры, основанное на использовании возможностей компьютерных игр и технологий виртуальной реальности;

– процесс формирования киберкультуры приемлемо начать с частичной цифровизации образовательной деятельности, непременно используя интерактивные формы обучения для облегчения процесса восприятия новой информации младшими школьниками: развивающие мобильные приложения, компьютерные игры, средства виртуальной реальности, интерактивная доска. Наиболее оптимальной для реализации данных форм работы является внеурочная деятельность;

– внеурочная деятельность, направленная на формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности, может реализовываться по специально разработанной программе, содержание которой должно способствовать формированию когнитивных установок по отношению к использованию ИКТ, формированию адекватного интереса младших школьников и отношения к ИКТ, и разумной мере их использования.

Структура диссертационной работы. Работа включает в себя введение, две главы, заключение, список используемой литературы (54 источника), 13 рисунков и 2 приложения. Основной текст работы изложен на 82 страницах.

Глава 1 Теоретические основы формирования киберкультуры у младших школьников

1.1 Киберкультура как психолого-педагогическая проблема теории и практики образования

Необходимость создания прогрессивных технологий и последствия их использования – наиболее актуальная проблема современного общества. Технологии идут впереди нашего осмысления, зачастую мы пользуемся чем-то новым для нас «по наитию», пренебрегая различными памятками и инструкциями.

XXI век – век информационных технологий. Любая деятельность человека в настоящее время связана с Интернетом, или так называемым киберпространством. В киберпространстве происходит виртуальная социализация человека: с его помощью мы можем развивать и использовать свои коммуникативные навыки, находить новых друзей с любой точки мира, зарабатывать денежные средства, даже реализовывать некоторые виды рабочей деятельности в удаленном формате (онлайн). Сейчас даже появляются новые направления в искусстве, реализуемые с помощью цифровых технологий. Но у киберпространства есть один существенный минус: отсутствие личного контакта, создание «иллюзорного присутствия», когда человек, находящийся в одиночестве, ощущает присутствие виртуального собеседника, что может даже привести к психическим расстройствам у впечатлительных людей.

В научно-техническом энциклопедическом словаре киберпространство определяется как «популярный термин для обозначения воспринимаемого пользователем «виртуального» пространства, содержащегося в памяти компьютера и изображенного графически» [23]. Данное определение возникло благодаря произведениям научной фантастики, где описывается непосредственный контакт между человеческим мозгом и цифровым устройством.

В киберпространстве находится каждый человек. По данным Фонда содействия развитию интернета, российские дети осваивают интернет раньше, чем многие их сверстники из других стран. Первое исследование проводилось в 2010 году, на тот момент возраст интернет-инициации составлял 10 лет, в 2013 году проводилось повторное исследование, результаты которого показали, что возраст интернет-инициации детей «помолодел» до 8-9 лет. В 2017 году результаты показали, что дети начинают активно пользоваться интернетом еще в первом в классе, треть из них находятся онлайн по 8 часов в день, причем бесконтрольно. Около 80 % детей в возрасте от 4 до 6 лет пользуются интернетом [2].

В нашей стране интернет вошел в регулярное использование населением значительно позже, чем в европейских странах: разрыв в массовом первичном использовании интернета составляет примерно 10 лет.

Большинство наших соотечественников совершают одну и ту же ошибку: покупая ребёнку средства информационно-коммуникативных технологий с целью обучения и развития, не предусматривают того факта, что необходимо развивать культуру применения средств ИКТ и поведения в сети интернет, что приводит к тому, что ребёнок, ввиду отсутствия просвещенности и контроля родителей в данном вопросе, начинает использовать подаренное средство ИКТ и интернет в качестве развлечения.

По данным, предоставленным Фондом содействия развитию интернета, 15% детей натыкались на пугающую и непривлекательную для них информацию. Таким образом, сталкивался с неприемлемым для своего возраста контентом каждый седьмой ребёнок-дошкольник. Следовательно, родители сами приносят в жизнь ребенка совершенно ненужные и травмирующие знания, ввиду отсутствия сформированной культуры поведения в интернете и применения средств коммуникационных технологий [5].

Интернет хранит в себе массу новых, неограниченных возможностей, и наши дети не отстают от взрослых в желании их осваивать. Но исходя из сроков начала массового использования населением интернета, необходимо

констатировать, что вопросу формирования культуры эффективного и безопасного пользования интернетом (киберкультуры) еще не уделялось должное внимание.

Американский Словарь Наследия английского Языка определяет киберкультуру как культуру, являющуюся результатом использования компьютерных сетей, в контексте коммуникации, развлечения, работы и бизнеса [52].

В справочнике технического переводчика киберкультура обозначается как «технократическое направление в развитии культуры, основанное на использовании возможностей компьютерных игр и технологий виртуальной реальности» [39].

Для того, чтобы внедрить киберкультуру в образование, необходимо ее изучить. Дэвид Сильвер, профессор университета Сан-Франциско, отмечает активное развитие новых направлений в интернете, подчеркивает неоднозначное их течение и огромное влияние на психику женщин и детей (в подавляющем большинстве) [51]. Он говорит о необходимости критических исследований киберкультуры, с целью предотвращения возникновения «культурной непригодности населения планеты, начиная с самого младшего возраста» [50].

Сорин Адам Матей подчеркивает необходимость формирования киберкультуры, так как дискурс о виртуальном сообществе опирается на набор противоречивых ценностей: индивидуалистические и коммунитарные. Эти ценности подкрепляются верой в самовыражение, собственные интересы и открытую коммуникацию, которую основатели виртуальных сообществ унаследовали от своего контркультурного прошлого. Именно в Интернете, по его мнению, наиболее обостряется проблема коммуникации, выявляется конфликт между индивидуализмом и коммунитаризмом: «отношения между индивидуальностью, самовыражением и коммунитаризмом, вероятно, являются одним из самых острых вопросов нашего времени, и многие ученые и активисты до сих пор пытаются найти правильный баланс между

индивидуализмом и коммунитаризмом, так как в Интернете это сделать гораздо сложнее» [48].

Фред Тернер рассматривал предпосылки возникновения киберкультуры еще с 1960х годов, когда мировое сообщество нуждалось в глобальных переменах в сознании, появились первые ЭВМ и отношение к новым технологиям было еще не сформировано. В то время, как многие писатели с восторгом представляли совершенный технологичный мир, Фред Тернер видел в этом лишь возможность перестроить основ общественной и личной трансцендентности. Формирование киберкультуры в контексте перехода от контркультуры рассматривалось им как возможность построить совершенно новое сообщество, с новыми устоями, укладами, новыми политическими идеями. Идея цифровизации напрямую ассоциировалась с переменами в политике. По его словам, для дальнейшего развития индивидуализированных, интерактивных вычислительных технологий необходимо воплотить в жизнь новую коммунистическую мечту о социальных изменениях [54].

Мирела Толик придерживалась мнения, что для формирования киберкультуры именно с младшего школьного возраста, школа должна в первую очередь обеспечить важные рамочные условия для работы школьных средств цифрового просвещения. Киберкультура рассматривается ею как необходимый аспект основного общего образования не только в Хорватии, но и во всём мире [53]. Для того, чтобы теоретически сложные отношения между культурой и социальным «действием» можно было представить себе, киберкультура понимается как осуществление медиатизации культурных практик в социальных ситуациях и в определенные исторические моменты. Эти материалы отражают социальную значимость медиа-предложений, освещают отдельные аспекты социальной деятельности в культуре, в которой медиа и повседневный опыт, связанный с этой проблемой, таким образом, что они испытывают различные аспекты современного общения при создании партнерств, отношений и дружбы, современных игр до политологических аспектов. Киберкультура должна пониматься как общая

педагогическая, а не как дополнительная задача, так как мир развивается, значит, перечень преподаваемых дисциплин должен пополняться, дабы не остаться на обочине цивилизованного мира [49].

Мартин Листер и его соратники пришли к выводу, что понятие «киберкультура» является многогранным, а потому трактуется ими в нескольких аспектах. Первый аспект понимается как база формирования общественного и культурного начала каждого человека в отдельности. Второй аспект – тоже формирование культурного начала каждого человека, только в рамках киберпространства, при помощи кино, СМИ, социальных сетей – контента, пользователем которого является каждый человек [45].

Культура и коммуникация неразрывно связаны между собой. Вся культура передается через коммуникацию, каждая коммуникация через культуру. В данном контексте медийная культура становится «носителем», а символическая ценность – полем, в котором происходит трансформация [10].

Киберкультура формируется на различных уровнях, особенно в школьной программе, посредством медийного образования. Это предполагает эмпирический подход к изучению киберкультуры в повседневной (школьной) практике [47].

Мирела Толик выделяет следующие принципы современного развития школы как составной части киберкультуры и медиаобразования:

- инновации: Развитие средств массовой информации (Интернет), как правило, представляет собой постоянное обновление и значимое техническое и сервисное обслуживание;
- интеграция: Это открывает возможность того, что в любой момент могут быть избраны некоторые из различных форм игрового (компьютерные, телефонные игры) обучения, и что они являются рефлексивно-критичными и могут часто практиковаться в образовании;
- интерактивность: интерактивность в использовании средств формирования киберкультуры должна использоваться для лучшего понимания любого вида информации;

– опыт: впечатления, передаваемые через интернет, всегда реалистичны. Таким образом, «виртуальная реальность» моделировала реальность, не относящуюся к медиа 3D в области визуального, звукового и чувственного восприятия. Зачастую границы между реальными и медиа-центрированными и значимыми сенсорными впечатлениями и опытом становятся размытыми;

– интернационализация: разносторонняя функция коммуникационных сетей, изменение социальных структур. Например, стираются социальные границы по географическому принципу. Это благодаря появлению новых медиа сервисов, социальных сетей. Это можно рассматривать как возможность получения образования с любой точки планеты [53].

Вопрос формирования киберкультуры является открытым для всех умов человечества, так как цифровые технологии проникли во все сферы жизни. Именно от того, как мы будем пользоваться цифровыми технологиями, будут зависеть наши взгляды, наши навыки коммуникации, даже наше мышление, потребности и желания. Так как психика детей и подростков еще не сформирована полностью, важность формирования киберкультуры для них особенно важна, так как цифровые технологии оказывают на них наибольшее влияние [11].

В России одним из самых первых выразил интерес к вопросу связи между образованием и цифровыми технологиями В.А. Плешаков.

По его мнению, человечеству необходима киберсоциализация – «социализация личности в киберпространстве» [30]. Это изменения, происходящие с индивидуумом под влиянием средств ИКТ и цифровых технологий, в процессе пребывания и коммуникации в киберпространстве, непосредственно определяющие его дальнейшую жизнедеятельность [28].

В ходе своих исследований, около 10 лет назад он пришел к открытию и введению в научное сообщество термина «киберпедагогика»: «инновационная отрасль педагогики, научно обосновывающая специально организованную целенаправленную и систематическую деятельность по

кибервоспитанию, киберобучению, киберобразованию современного человека в процессе его киберсоциализации средствами информационно-коммуникационных, компьютерных и цифровых технологий» [33]. Возник данный термин в связи с актуальной необходимостью интеграции образования и цифровых технологий. В. А. Плешаков подчеркивает, что киберпространство обладает всеми необходимыми ресурсами для реализации обучения и воспитательного потенциала [29]. Необходимо лишь превратить киберпространство в обучающе-воспитательный инструмент, дабы вывести педагогику на новый, более современный уровень [31].

А.В. Мудрик рассматривает вопрос формирования киберкультуры как совершенно новую окружающую действительность: иное мышление, восприятие, иной, ранее недоступный уровень общения, позволяющий коммуницировать людям со всех уголков планеты [17]. Именно он натолкнул на создание концепции формирования киберкультуры и киберсоциализации В.А. Плешакова. По его мнению, «киберкультура – механизм формирования личности, равноценно функционирующий с существующими» [18]. Влияние киберпространства и киберсоциализации на человека так велико, что нуждается в детальном, более тщательном изучении. Если научить ребёнка грамотно использовать возможности киберпространства, то это исключительно благотворно повлияет на развитие его личности. Если оставить без внимания этот вопрос, существует риск возникновения различного рода цифровых аддикций [19].

Л.З. Манович говорит о киберкультуре как об отражении социальных последствий развития компьютерных сетей и ИКТ. Информационная культура, согласно Мановичу, «включает в себя способы, в которых различные культурные пространства и объекты представляют информацию. Информационная культура, если провести параллель с визуальной культурой, включает в себя исторические методы организации и поиска информации (аналогия иконографии), а также модели взаимодействия пользователя с информационными объектами и изображениями» [46].

Н.Л. Соколова настаивает, что при изучении киберкультуры необходимо изучение культуры в целом: не только нашей страны, но и общемировой, ввиду возникновения взаимодействия между людьми разных стран и национальностей. При этом она настаивает на индивидуализации России в плане развития цифровых средств коммуникации и цифровой культуры: должна сохраняться и учитываться отечественная специфика локального и культурно-исторического контекста использования и распространения информации. Иначе говоря, мы должны взять за основу зарубежные теории об освоении киберпространства, но выстраивать модели развития киберсообщества учитывая потребности и особенности нашей страны [38].

О.К. Тихомиров является сторонником развития современного сообщества, в соответствии с имеющимися технологиями, с точки зрения психологии. Он утверждает, что киберкультура должна формироваться на обязательном уровне, так как цифровая среда затрагивает все сферы формирования личности: когнитивную, личностную, ценностно-смысловую, эмоциональную [34]. Если не взять вопрос формирования киберкультуры под контроль, то во всех сферах личностного формирования могут возникнуть сбои, приводящие к катастрофическим последствиям [35].

М.Р. Арпентьева находит изучение и формирование киберкультуры необходимым, исходя из потребностей современного общества. Игнорирование киберкультуры, по её мнению, грозит отчуждением и разрушением человеческого сообщества, ввиду отсутствия идентичности человека с современными технологиями, оскуднения индивидуального сознания в рамках использования киберпространства [3].

В качестве примера появления взаимосвязи между образованием и цифровыми технологиями можно привести проект МЭШ (Московской Электронной Школы), название которого говорит само за себя: все школы города Москва должны были отказаться от привычных форм обучения и перейти полностью на цифровую, в которой школьные принадлежности, учебники, доски – всё должно было стать цифровизированным. Идея проекта

была весьма неоднозначной: при успешной реализации, обучение очное должно было стать доступным для более обеспеченных слоёв населения, среднему классу же пришлось бы довольствоваться дистанционным обучением [32]. Ввиду разногласий с министерством здравоохранения, проект был реализован лишь частично: в обучение внедрили дистанционную форму обучения, при использовании образовательных платформ [20].

События 2020 года, в совокупности с пандемией вируса Covid-19, поспособствовали частичной реализации идеи дистанционного обучения по всей стране: во избежание распространения инфекции, школьники вынуждены были обучаться, не выходя из дома, в связи с введенным режимом самоизоляции.

Согласно Педагогическому терминологическому словарю, «Дистанционное обучение – технология целенаправленного и методически организованного руководства учебно-познавательной деятельностью учащихся (независимо от уровня получаемого ими образования), проживающих на расстоянии от образовательного центра. Дистанционное обучение осуществляется с помощью средств и методов педагогического общения преподавателя и обучаемого при минимальном количестве обязательных занятий. По методам организации учебного процесса Дистанционное обучение близко к заочной форме обучения, а по насыщенности и интенсивности учебного процесса – к очной форме» [25].

Если говорить о последствиях использования такого вида обучения: никакие исследования «цифрового образования», относительно влияния на здоровье детей, до 2020 года, к сожалению, не проводились. Раннее ожирение, ввиду низкой двигательной активности, стремительная потеря зрения, переоблучение (что впоследствии может привести к возникновению рака), проблемы с желудочно-кишечным трактом, искривление позвоночника – это далеко не весь перечень выявленных проблем злоупотребления использованием компьютера при дистанционном обучении [27].

Делая вывод относительно качества знаний, которые получили школьники во время дистанционного обучения, необходимо подчеркнуть,

что этот аспект формировался из нескольких факторов: наличие необходимой техники, владение педагогом средствами ИКТ, желание ученика получить знания. Также стоит упомянуть, что дистанционная форма обучения требует высокого уровня самоорганизации детей, ведь настроиться на когнитивную деятельность там, где можно заняться чем-либо другим, крайне непросто даже взрослому человеку, а уж младшему школьнику или подростку и подавно [40].

Согласно «теории поколений» американских ученых Уильяма Штрауса и Нила Хоува, характерная позитивная черта нашего поколения (поколения Z, или Хоум-лэндера) – высокая адаптивность. К особым навыкам, являющимся характерными для поколения Z, относится владение различными современными технологиями. Дети рождаются в эпоху цифровых технологий, потому применять их начинают с самого младшего возраста, легко осваивая новые изобретения. Цифровая среда является естественной для данного поколения, и игнорирование данного факта является педагогическим преступлением [44].

Таким образом, если педагогика не будет адаптироваться вместе с поколениями, образование станет более сложным, а со временем и недоступным для современных детей.

1.2 Учет возрастных особенностей младших школьников при формировании киберкультуры у младших школьников

Младшим школьным возрастом, согласно Д. Б. Эльконину, принято считать «период 7-11 лет, выпадающим на период обучения в начальной школе» [1].

Младший школьный возраст принадлежит к эпохе детства и подходит к границе эпохи отрочества. Для этого возраста характерно, что у ребенка в качестве ведущей деятельности является учебная деятельность [6].

Как гласит Педагогический энциклопедический словарь, «учебная деятельность это один из основных видов деятельности человека,

направленный на усвоение теоретических знаний и способов деятельности в процессе решения учебных задач. Систематическое осуществление учебной деятельности способствует интенсивному развитию у её субъектов теоретического сознания и мышления, основными компонентами которого являются содержательные абстракции, обобщения, анализ, планирование и рефлексия» [26].

Примеряя на себя новую социальную роль, в рамках образовательной деятельности, дети усваивают основные идеи, знания, образы мышления. В процессе такого усвоения, у младшего школьника в качестве основных психологических новообразований значимы рефлексия, анализ и планирование, что является качественным изменением познавательных процессов у ребенка и в целом атмосферы личностного контроля. Этот возраст более чувствителен к формированию способности к эмпирическому обобщению, что происходит в дошкольном возрасте [7].

Преобладающим является наглядно-образный тип мышления, что значительно облегчает процесс цифровизации при получении знаний. Можно использовать различные приложения в мобильных устройствах, развивающие компьютерные игры, средства виртуальной реальности [13].

Память имеет механический характер, а это значит, что необходимо при изучении материала неоднократно повторять ранее изученное. При цифровизации в данном случае могут помочь Google-опросы при помощи QR-кодов, что добавляет элемент игры и привлекает внимание младших школьников [15].

В данном возрасте ребята рассудительны, без особого труда могут делать умозаключения, но не обладают подобного рода рефлексией. Именно поэтому любого рода обучение должно находиться в тесной взаимосвязи с игрой [9]. Благодаря наивности и игровому отношению ко всему окружающему, происходит безболезненное и непринужденное приобщение к миру взрослых, без страхов и трудностей, и одновременно задействуются все нужные процессы. В ходе игрового процесса у ребенка идет процесс прогрессирования воображения. Это один из важнейших компонентов

дальнейшего развития личности ребёнка [14]. При недостатке фантазии, деятельность детей сводится к нулю. Именно в процессе игры ребенок примеряет на себя различные социальные роли, придумывает что-то новое в случае недостаточности информации, проявляет интерес различным аспектам человеческой деятельности. Именно на этом этапе необходимо направить воображение ребенка в позитивное русло, которое поможет ему развиваться, раскрыться, как личности, и познать окружающую действительность, не разочаровываясь, но и не пускаясь в грезы, заменяя планы мечтами. Также этому эффективно помогает творческая деятельность, в ходе которой формируется индивидуальный, уникальный взгляд на мир [8].

Новая социальная среда развития существенно повлияла на высшие психические функции поколения XXI века. На самом деле, это действительно другое поколение, у которого, ввиду ежедневного одновременного выполнения нескольких различного рода деятельностей, развилась многозадачность. Их мозг «заточен» под другого рода задачи; изменились принятые в культуре социальные практики (решение имеющихся задач цифровыми способами: для получения новой информации теперь вовсе не обязательно посещать библиотеку, большинство необходимой информации имеется в интернете); появились новые психологические контексты (соц. сети и т.д.); новые феномены (интернет-зависимость, и т.п.); видоизменились формы взаимоотношений между людьми [15].

Характерными чертами так называемого поколения Z являются:

– В когнитивной сфере, как упоминалось ранее, одной из наиболее ярко выраженных черт, является многозадачность. Вследствие этого, к слову, может развиваться гиперактивность. Как правило, в таком случае наблюдаются трудности с удержанием внимания. Критичность мышления снижается.

– В личностной сфере наблюдается инфантилизм (либо же обостренное чувство ответственности), прагматизм, индивидуализм или чрезмерная самоуверенность. Наблюдается независимость мышления, повышенный креатив.

– В ценностно-смысловой сфере становится важным достижение успеха. Обостряется чувство самоуважения, стандартные методы поощрения и наказаний теряют былую эффективность.

– Эмоциональная сфера на выходе получает депрессию или повышенную тревожность, ввиду продолжительного эмоционального дискомфорта.

– В коммуникативной сфере также ситуация весьма неоднозначна: либо школьники начинают меньше общаться с родителями и сверстниками ввиду утраты социальных навыков (неспособность решить конфликт, неспособность принять верное решение), проводя больше времени в виртуальном пространстве (превращаются в интровертов). Либо же, наоборот, приспособливаются и гармонично совмещают общение виртуальное с реальным, стараясь не проводить много времени наедине с собой (превращаются в экстравертов).

Именно в этом возрасте начинают формироваться нравственные качества, правила поведения, моральные нормы. Проведенные исследования показали, что эмоциональность получаемой информации оказывает существенную роль на её восприятие и усвоение. Также и среда, в которой находится младший школьник, оказывает существенное влияние на характер восприятия увиденного. Средства виртуальной реальности, использование презентаций и обучающих видеороликов а также 3D моделирование и прототипирование окажет в этом значительную помощь [38].

Младшие школьники очень доверчивы и легко внушаемы, очень нуждаются в поощрении взрослых и стремятся найти своё место среди сверстников [36]. Именно поэтому необходимо сформировать у ребёнка культуру поведения в интернете, чтобы, в стремлении показать себя среди сверстников, ребёнок ошибочно не попал в сети таких опасных для жизни и здоровья детей интернет-сообществ, как «Синий кит», аналоги которого продолжают свою деятельность на просторах интернета. Игра «Синий кит» стала популярна у школьников в России в конце 2016 года. Игра родилась в так называемых «группах смерти» – сообществах, в которых школьников

подталкивали к суициду по схожему алгоритму, и в довольно короткие сроки разрослась по просторам интернета, превратившись в проблему мирового масштаба, решаемой на самых высоких уровнях.

Значимой фигурой для младших школьников является учитель. Именно ему они беспрекословно верят, эмоционально открыты, даже скрыто подражают. Ввиду вышеизложенного, вполне логично сделать вывод, что в формировании личности младшего школьника педагог играет значительную роль. Следовательно, когнитивные, эмоциональные и поведенческие основы киберкультуры сформировать у своего подопечного обязан именно он [37].

Так как психика младших школьников наиболее подвержена влиянию извне, необходимо уберечь ребёнка от нежелательных последствий пребывания в интернете, и формирование киберкультуры значительно облегчит процесс его киберсоциализации в киберпространстве.

Таким образом, младший школьный возраст является наиболее привлекательным для формирования основ киберкультуры, чтобы ребёнок мог стать частью сетевого поколения, минуя негативные последствия для жизни и здоровья. Учитывая возрастные особенности младших школьников, процесс формирования киберкультуры приемлемо начать с частичной цифровизации образовательной деятельности, непременно используя интерактивные формы обучения для облегчения процесса восприятия новой информации младшими школьниками.

1.3 Педагогические условия формирования киберкультуры у младших школьников в образовательном процессе

В настоящее время информационно-коммуникационные средства и образование связаны как никогда тесно. Кабинеты практически каждого класса любой из школ оснащены проектором и интерактивной доской, контролируемым интернетом, что позволяет сделать обучение более интересным для детей. Учителя и другие работники школы обладают необходимой ИКТ-компетентностью, что является одним из обязательных

условий преподавания, обеспечены технические и методические сервисы. Также дополнительные материалы для подготовки к уроку или проектной деятельности проще найти в интернете, не выходя из дома, что позволяет адаптировать школьников к более практичному использованию информационно-коммуникационных технологий.

В условиях повышенного риска ухудшения эпидемиологической обстановки, вопрос о необходимости формирования киберкультуры встает особенно остро. Во время дистанционного обучения было выявлено, что дети владеют средствами ИКТ недостаточно для того, чтобы обучение проходило без помощи родителей.

Согласно ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», под электронным обучением понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников [42]. Под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Как и в любом другом процессе, важную роль при формировании киберкультуры играет то, какие условия для реализации данного процесса будут созданы. Грамотное, тщательно продуманное обеспечение комфортных условий являются залогом успешного результата.

По мнению О.В. Артюшкина «условия составляют ту среду, в которой возникает, существует и развивается то или иное явление или процесс» [4].

В словаре русского языка С.И. Ожегова даётся следующая трактовка термина «условия»: «обстоятельство, от которого что-то зависит; правила,

установленные к какой-либо области; обстановка, в которой что-то происходит» [24].

В.И. Саулин выражал мнение, что «педагогические условия – это структурная оболочка педагогических технологий или педагогических моделей; благодаря педагогическим условиям реализуются компоненты технологии. Реализация педагогических условий имеет целью обеспечение организационно-педагогического и психолого-педагогического сопровождения профессиональной подготовки» [40].

Согласно ФЗ «Об образовании», образовательная деятельность – деятельность по реализации образовательных программ. «Образовательная деятельность осуществляется образовательными организациями и в случаях, установленных настоящим Федеральным законом, организациями, осуществляющими обучение, а также индивидуальными предпринимателями» [42]. Данная деятельность включает в себя развитие личности ребёнка, как будущего гражданина страны, а именно обучение и воспитание, имеющие разнообразные формы, при реализации которых используются разного рода средства.

Образовательная деятельность как процесс имеет конечную цель, а именно – усвоение обучающимися получаемого от педагогов материала. Осуществление образовательной деятельности невозможно без взаимодействия между образовательным учреждением, учеником и родителями.

Так как технический прогресс уже давно затронул все сферы нашей жизни, то и школа без средств современных технологий стала бы непригодной к существованию. Любая общеобразовательная школа оснащена различного рода средствами ИКТ, педагоги проходят обучение по применению современных технологий в образовательном процессе. Таким образом, любой предмет из школьной программы можно изучать с применением средств ИКТ, что значительно облегчает образовательный процесс. Современная школа предполагает наличие оборудования, способствующего требованиям, а также желания и умения педагогов не

только пользоваться данным оборудованием, но и умело «переплестать» его с образовательным процессом, с целью обеспечения взаимодействия всех его участников с целью формирования киберкультуры.

В ходе исследования были выделены педагогические условия, обеспечивающие эффективное формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности:

- теоретическое обоснование понятия «киберкультура» в психолого-педагогической и методической литературе;
- использование в образовательном процессе интерактивных форм работы с обучающимися;
- разработка и реализация программы, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников.

При формировании киберкультуры происходит диалог с компьютером, пополнение знаний посредством погружения в киберпространство. В первую очередь, стоит использовать игровые программы по учебным предметам. Такие занятия обладают высокой эффективностью ввиду вызываемого эмоционального подъема у учеников: отстающие ученики усердно работают с компьютером, в случае неудачи, дети обращаются за помощью к учителю, к однокласснику или самостоятельно добиваются правильного ответа. Компьютер используется на всех этапах процесса обучения: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний, умений и навыков. Наглядность, доступность интерактивных форм и средств обучения позволит сделать урок интересным, качественным [43].

К интерактивным формам обучения можно отнести такие, где ребенок активен, имеет возможность высказывать свою точку зрения, даже если она отличается от точек зрения большинства в классе. Для младших школьников наиболее оптимальными формами интерактивной работы на уроках и во внеурочной деятельности являются: круглый стол на основе дискуссии, модифицированные дебаты, мозговой штурм, ролевые и деловые игры, работа в группах (парах), метод проектов. Выбор именно этих форм

обучения обоснован их универсальностью, доступностью в организации и реализации, а также эффективностью восприятия младшими школьниками.

Наряду с этим важно использовать цифровые устройства при построении форм работы: например, использовать средства виртуальной реальности. В европейских странах уже активно используют средства виртуальной реальности, но в России они не имеют широкого распространения, ввиду отсутствия финансирования. Подобное обстоятельство сильно затормаживает образование в целом, ведь именно эти средства позволяют полностью вовлечь учеников в образовательный процесс, геймифицировать его, что является актуальным не только для младших школьников, но и для среднего звена: даже самые сложные темы можно показать наглядно, с погружением ученика в изучаемый материал, безопасно и эффективно. Но не стоит забывать, что виртуальная реальность ограничивается дорогостоящими очками виртуальной реальности: при создании должной атмосферы, фантазии учителя и желании внести в образовательный процесс что-то новое, даже простой видеоролик YouTube может стать мощнейшим инструментом в процессе геймификации образования.

В настоящее время имеется огромное количество мобильных приложений, разработанных в образовательных целях, а также компьютерных игр. Несмотря на негативные установки взрослых, выросших в эпоху появления цифровых устройств, отрицать наличие огромного прогресса в индустрии игр и приложений не представляется возможным: теперь приложения и игры несут в себе не только развлекательный характер, но и могут расширить кругозор ребёнка, развивать его когнитивные способности.

Также в расширении кругозора могут помочь виртуальные экскурсии – один из самых полезных аспектов становления цифровизации: теперь можно побывать в любом музее мира, не выходя из дома. При расширении кругозора и формировании эстетических чувств учащихся необходимо их использовать. Также это отлично помогает при формировании

поведенческого аспекта: дети будут знать не только о существовании игр, но и путешествовать, хотя бы виртуально.

Важнейшую роль в процессе формирования киберкультуры, как и в любом другом педагогическом процессе, играет педагогическое моделирование.

Педагогический энциклопедический словарь определяет моделирование как «построение и изучение моделей реально существующих предметов и явлений (органических и неорганических систем, инженерных устройств, разнообразных процессов – физических, химических, биологических, социальных) и конструируемых объектов» [26].

В.М. Монахов, Т.К. Смыковская, трактуют педагогическое моделирование как «отражение, описывающее на формальном языке компоненты системы, взаимосвязи между ними, а также процессы преобразования, становления и развития методической системы учителя в реальных условиях социокультурной среды» [16].

Так как коррекция основной образовательной программы начального общего образования для формирования киберкультуры у младших школьников невозможна, наиболее достойной альтернативой для формирования киберкультуры является внеурочная деятельность, ввиду своей гибкости и разнообразия программ. Это та же часть учебно-воспитательного процесса, обеспечивающая разнообразный досуг в рамках образовательного учреждения

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования «под внеурочной деятельностью в рамках реализации ФГОС НОО следует понимать образовательную деятельность, осуществляемую в формах, отличных от классно-урочной, и направленную на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования» [41].

Цель внеурочной деятельности – достижение воспитательных задач, поставленных образовательному процессу, вне классно-урочной деятельности. Внеурочная деятельность способствует развитию

интеллектуальных и личностных качеств учащихся, сплочению классного коллектива, создает психологически комфортный микроклимат в классе, а также организовывает досуг обучающихся [12].

Д.В. Григорьев, П.В. Степанов отмечают, что «воспитательный результат внеурочной деятельности – непосредственные духовно-нравственные ценности, приобретенные ребенком благодаря его участию в том или ином виде внеурочной деятельности, которое должно проявиться через его поведение, его образ жизни» [12].

Также одним из важнейших условий формирования киберкультуры у младших школьников является использование программ, направленных на формирование киберкультуры у младших школьников.

В настоящее время начальные умения работать с компьютерными технологиями начинают формироваться в среднем звене, во время изучения предмета «информатика». Именно при знакомстве с этим предметом учащиеся изучают технику безопасности с устройствами ИКТ, частично узнают об области их применения.

В начальной школе уделяется недостаточно внимания изучению компьютерных технологий, в рамках предметов «технология» и «окружающий мир». Существуют также тематические кружки в которых даются более углубленные знания в области применения средств ИКТ, но посещают их исключительно по желанию, в то время как активными пользователями компьютерных технологий являются все ученики.

Программа внеурочной деятельности «Кибергармония» отвечает сразу нескольким направлениям развития личности младших школьников:

- общеинтеллектуальное: (основное направление) предполагает формирование позитивного отношения к знаниям как общественной ценности;
- социальное: формирование у учащихся навыков коллективной и общественно полезной деятельности;
- духовно-нравственное: воспитание самостоятельности, волевых качеств;

– общекультурное: формирование у учащихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания.

Наиболее оптимальной формой работы является групповая.

Групповая форма – это работа с постоянной группой учащихся (кружки, клубы) в течение определенного отрезка времени (год-два).

Одним из новейших и важнейших условий является использование геймификации при формировании киберкультуры. «Геймификация подразумевает использование элементов игрового дизайна и логики, механик в неигровой среде и процессах. Реализуется это, в настоящее время, преимущественно при помощи средств ИКТ, в киберпространстве. Но и в очном формате использовать геймификацию можно и нужно» [22].

В вопросе эффективности геймификации нет сомнений: «геймификация действительно эффективна: дети, увлекшись игрой, не замечают, как закрепляют уже имеющиеся знания и восполняют так называемые «пробелы» в ранее пройденных темах. Благодаря поощрениям они получают дополнительную мотивацию к получению новых знаний».

Вышеуказанные условия являются прекрасными помощниками младших школьников в виртуальном пути получения знаний; повышении учебной мотивации; в процессе становления личности школьников как части виртуального сообщества, облегчая их социализацию в киберпространстве.

Учителю данные условия помогут комфортно руководить процессом формирования киберкультуры. Важно помнить о том, что правильно сформированная киберкультура значительно упрощает образовательный процесс как для учеников, так и для учителя, так как цифровые возможности в настоящее время фактически не имеют границ.

Исходя из совокупности вышесказанного, можно сделать вывод, что внеурочная деятельность является наиболее оптимальной альтернативой для реализации программ, направленных на формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности.

Формирование киберкультуры у младших школьников – это процесс формирования культуры, основанный на использовании возможностей компьютерных игр и технологий виртуальной реальности в деятельности по реализации образовательных программ.

Данное педагогическое явление усиленно изучают психологи и педагоги со всех уголков планеты, ведь отсутствие киберкультуры может привести к непоправимым последствиям: отсутствию нового вида культуры, к цифровой катастрофе. Школьники будут хаотично пользоваться интернетом, наступит цифровой «каменный век», следовательно, мы получим необразованное поколение, умеющее только смотреть сериалы и играть в игры, не умеющее самостоятельно добывать информацию, не способное к самоорганизации. Начинать формирование культуры поведения в киберпространстве необходимо с младшего школьного возраста, когда школьники уже являются пользователями средств ИКТ и сети Интернет, но установки и модель поведения еще не сформированы полностью.

Значимой фигурой для младших школьников является учитель. Именно ему они беспрекословно верят, эмоционально открыты, даже скрыто подражают. Ввиду вышеизложенного, вполне логично сделать вывод, что в формировании личности младшего школьника педагог играет значительную роль. Следовательно, когнитивные, эмоциональные и поведенческие основы киберкультуры сформировать у своего подопечного обязан именно он.

Так как психика младших школьников наиболее подвержена влиянию извне, необходимо уберечь ребёнка от нежелательных последствий пребывания в интернете, и формирование киберкультуры значительно облегчит процесс его киберсоциализации в киберпространстве.

Соблюдение педагогических условий формирования киберкультуры помогут младшим школьникам в виртуальном пути получения знаний; повышении учебной мотивации; в процессе становления личности школьников как части виртуального сообщества, облегчая их социализацию

в киберпространстве. Учителю данные условия помогут комфортно руководить процессом формирования киберкультуры. Важно помнить о том, что правильно сформированная киберкультура значительно упрощает образовательный процесс как для учеников, так и для учителя, так как цифровые возможности в настоящее время фактически не имеют границ.

Внеурочная деятельность является наиболее оптимальной альтернативой для реализации программ, направленных на формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности, ввиду гибкости своего содержания и многообразия воспитательных задач.

Программа внеурочной деятельности «Кибергармония» отвечает сразу нескольким направлениям развития личности младших школьников:

- общеинтеллектуальное: (основное направление) предполагает формирование позитивного отношения к знаниям как общественной ценности;
- социальное: формирование у учащихся навыков коллективной и общественно полезной деятельности;
- духовно-нравственное: воспитание самостоятельности, волевых качеств;
- общекультурное: формирование у учащихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания.

Глава 2 Опытнo-экспериментальная работа по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности

2.1 Выявление уровня сформированности киберкультуры у младших школьников

Опытнo-экспериментальная часть исследования получила возможность реализации на базе «муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения городского округа Тольятти «Школа №26 имени Героя Советского Союза В.И. Жилина».

С целью выбора направления работы по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности, необходимо провести диагностирование актуального уровня сформированности киберкультуры.

Как упоминалось ранее в статье Муратовой А.С., Лившица Ю.А. «К вопросу формирования киберкультуры в образовательной деятельности» «в исследовании приняли участие младшие школьники – учащиеся 2-го класса «В» в составе 28 учеников (группа 1) и 2-го класса «Д» в составе 26 учеников (группа 2). Возрастная категория: 8–9 лет» [21].

Целью экспериментальной части исследования является разработка и реализация программы, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности.

Исходя из цели, были определены задачи каждого этапа непосредственно опытнo-экспериментальной работы:

- 1) определение текущего уровня сформированности киберкультуры у младших школьников в ходе констатирующего этапа эксперимента;
- 2) подготовка и реализация мероприятий по формированию киберкультуры у младших школьников, во время формирующего этапа эксперимента;

3) определение уровня сформированности киберкультуры после формирующего этапа эксперимента. Анализ эффективности разработанных и реализованных в ходе формирующего эксперимента мероприятий в ходе контрольного этапа эксперимента.

Принципы, являющиеся ведущими в ходе опытно-экспериментального исследования: целенаправленности, индивидуализации, научности, системности и последовательности, активности личности, создания положительного эмоционально фона опытно-экспериментальной работы.

В ходе подготовки к исследованию, с целью облегчения процесса диагностирования сформированности киберкультуры, были выделены следующие критерии её сформированности, а также их показатели:

– когнитивный критерий является отражением когнитивных установок ребёнка по отношению к использованию средств ИКТ. Его показателями являются: полнота, обобщенность, доказательность представлений. Для диагностирования использовалась методика «Адаптированная шкала интернет-зависимости Чена»;

– эмоциональный критерий отображает интерес и отношение детей к средствам ИКТ, наличие предустановок к телефонной зависимости. Для диагностирования данного критерия использовались методики «Тончева А.В. Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости», «Марущак Я. В. Тест для определения телефонной зависимости»;

– деятельностный критерий отражает направленность использования средств ИКТ младшими школьниками. Для диагностирования вышеуказанного критерий использовались методики «Кулаков С.А. Тест на компьютерную зависимость», «Кулаков С.А. Тест на детскую Интернет-зависимость». Для достоверности сведений диагностирование проводилось среди родителей младших школьников.

Взаимодействие вышеназванных критериев обеспечивает целостность сформированности киберкультуры у младших школьников.

Реализация опытно-экспериментальной работы осуществлялась в три этапа:

– первый этап (констатирующий эксперимент) был проведен с целью выявления актуального уровня сформированности киберкультуры у младших школьников, с целью определения контрольной и экспериментальной групп;

– второй этап (формирующий эксперимент) включал в себя реализацию разработанной программы по формированию киберкультуры у младших школьников экспериментальной группы;

– в заключение (на контрольном этапе) был проведен контрольный срез результатов (повторная диагностика обучающихся) с целью выявления динамики сформированности киберкультуры у младших школьников в результате формирующего эксперимента в сравнении с констатирующим этапом, проведен анализ, сделаны соответствующие выводы.

Констатирующий этап.

Целью данного этапа является выявление актуального уровня сформированности киберкультуры у младших школьников.

Задачи:

- 1) определение соответствующих цели диагностических методик;
- 2) выявление требований к уровням сформированности киберкультуры у младших школьников;
- 3) анализ полученных результатов.

Для выявления сформированности киберкультуры у детей младшего школьного возраста были определены следующие уровни показателей:

– высокий уровень: ученик имеет необходимые представления о культуре поведения в интернете; использует ИКТ в качестве просвещения, развлечения (не возводя последнее в культ); проводит в интернете разумное количество времени;

– средний уровень: ученик имеет необходимые представления о культуре поведения в интернете, использует ИКТ в качестве просвещения и развлечения чаще, чем необходимо; проводит в интернете значительную часть своего времени;

– низкий уровень: ученик имеет минимальные представления о культуре поведения в интернете; использует ИКТ только в качестве развлечения; проводит в интернете всё свободное время.

Для выявления уровня сформированности когнитивного критерия использовалась адаптированная для детей младшего школьного возраста методика «Шкала интернет-зависимости Чена».

Цель данной методики – выявление степени выраженности желания младших школьников проводить время в интернете, исключительно в развлекательных целях.

Тип исследования: интерактивный опрос. Учитель озвучивает утверждение, если младший школьник ассоциирует его с собой, то он должен встать, если нет – оставаться в прежнем положении.

Опросник состоит из 10 утверждений.

Критерии оценивания: за каждое положительное утверждение ученику начисляется балл.

Баллы (ответы) суммируются:

- от 0 до 4 баллов – минимальный риск возникновения интернет-зависимого поведения;
- от 4 до 7 баллов – склонность к возникновению интернет-зависимого поведения;
- свыше 7 баллов – сформированное и устойчивое интернет-зависимое поведение.

Тестовые задания по данной методике представлены в Приложении А.

Для выявления эмоционального критерия использовались диагностики А.В. Тончевой «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости» и «Тест для определения телефонной зависимости» Я.В. Марущак.

Цель данных методик – выявление интереса и отношения школьников к ИКТ.

Тип исследования: интерактивный опрос. Учитель озвучивает утверждение, если младший школьник ассоциирует его с собой, то он должен встать, если нет – оставаться в прежнем положении.

Критерии оценивания методик: за каждое положительное утверждение ученику начисляется балл.

Баллы (ответы) суммируются:

- от 0 до 8 баллов – ученик проявляет минимальный интерес к ИКТ, отношение равнодушное;
- от 9 до 15 баллов – ученик проявляет умеренный интерес к ИКТ, имеет положительное отношение;
- от 15 до 20 баллов – ученик проявляет повышенный интерес к ИКТ, ставит их в приоритет.

Для точности выявления выраженности поведенческого критерия использовались методики для родителей «Тест на компьютерную зависимость» и «Тест на детскую Интернет-зависимость (Родителям)» С.А. Кулакова.

Цель данных методик – выявление степени использования ИКТ (компьютер).

Тип исследования: тестирование.

Критерии оценивания методик: начисляются баллы.

«Тест на компьютерную зависимость» - 1 балл за каждый ответ «да».

8 положительных ответов.

Высокая вероятность компьютерной зависимости. У него стирается интерес к реальной жизни, он становится раздражительным и непослушным. Необходимо срочно принимать меры. Необходимо ограничить время пребывания ребенка за компьютером. Навязчивое использование Интернета может быть симптомом других проблем, таких как депрессия, раздражение или низкая самооценка.

5-7 положительных ответов.

Ребенок в опасной близости до возникновения зависимости от компьютера. Уже сейчас он предпочитает общение в Интернет реальному

общению. Желательно уменьшить время его работы за компьютером. Можно также контролировать время, проводимое ребенком в Интернете.

4-5 положительных ответов.

Ребенок в близости возникновения зависимости от компьютера. Желательно уменьшить время его работы за компьютером.

«Тест на детскую Интернет-зависимость (Родителям)»

Цель: Выявление степени использования ИКТ.

Тип исследования: тестирование.

Критерии оценивания методик: начисляются баллы.

Ответы даются по пятибалльной шкале:

- 1 балл – очень редко,
- 2 балла – иногда,
- 3 балла – часто,
- 4 балла – очень часто,
- 5 баллов – всегда.

При сумме баллов 80 и выше, у ребенка с высокой долей вероятности Интернет-зависимость и ему необходима помощь.

При сумме баллов 50-79 родителям необходимо обратить внимание на серьезное влияние Интернета на жизнь ребенка и всей семьи.

При сумме баллов до 50 родителям необходимо внимательно следить за пребыванием ребенка в сети.

Общие баллы (ответы) суммируются:

- высокий уровень зависимости – от 85 баллов;
- средний уровень зависимости – от 50 баллов;
- низкий уровень зависимости – до 50 баллов.

По результатам диагностики по методике №1, в группе 1 наблюдаются следующие результаты: имеется 10 учеников с высоким уровнем степени выраженности желания младших школьников проводить время в интернете, что составляет 36% от общего числа испытуемых в группе. В группе 2 имеется 9 учеников, находящихся на данном уровне, что составляет 35% от общего числа испытуемых в группе. Эти ученики проводят в интернете

значительное количество своего времени в развлекательных целях, осведомленность о правилах поведения в интернете и его возможностях у них минимальны. Например, Данил З. Он с самого детства знает, что в интернете можно поиграть в LineAge, Postal. Любую свободную минутку он использует на то, чтобы сесть за компьютер, надеть наушники, подключиться к сети и «отключиться» (по словам ребёнка) на несколько часов. О других возможностях интернета и компьютера в целом он не знает.

На среднем уровне находится 14 учеников, что составляет 50%, в группе 2 результат аналогичный: 13 учеников, что составляет 50%. Данный уровень характеризуется балансом между использованием интернета и осведомленностью о его возможностях. Такие дети проводят в интернете разумное количество времени и не только за играми. Например, Мария П. В интернете она может легко найти ответ на свой вопрос, если рядом нет взрослых. В интернете она зачастую слушает мультики, когда выполняет домашнее задание. Может поиграть в какую-нибудь игру и ей это нравится, но из-за забот о младшем братике долго играть не может, но не расстраивается из-за этого.

Низким уровнем выраженности желания проводить в интернете большую часть своего времени обладает 4 ученика, что составляет 14%, в группе 2 результат несколько отличается: мало времени проводят в интернете 15% учащихся. Данные дети не акцентируют своё внимание на препровождении в интернете, осведомлены о возможностях использования интернета, занимаются на образовательных платформах, используют развивающие программы и игры. Например, Света Ш. Она очень любит играть со своими подругами, и вместо компьютерных игр играет с девочками в куклы, школу, дочка-матери. Если она включает компьютер, то для того, чтобы посмотреть интересный мультик, или позаниматься на Учи.ру, чтобы принять участие в образовательном марафоне с одноклассниками, получить свою грамоту. Компьютерные игры она считает неинтересными и скучными, потому что они «не могут заменить подружек».

Результаты по методике «Шкала интернет-зависимости Чена» представлены на рисунке 1 .

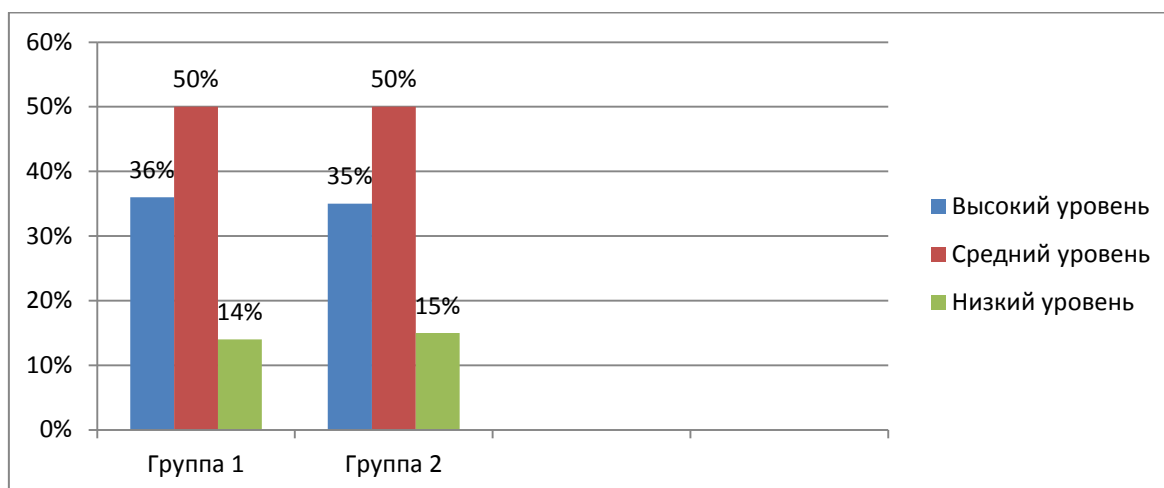


Рисунок 1 – Результаты исследования по выявлению степени выраженности желания младших школьников проводить время в интернете по адаптированной для детей младшего школьного возраста методике «Шкала интернет-зависимости Чена»

По результатам диагностики по методике №2 «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости А.В. Тончевой» в группе 1 наблюдаются следующие результаты: имеется 1 ученик с высоким уровнем степени интереса к использованию ИКТ, что составляет 4% от общего числа испытуемых в группе, в группе 2 результат отличается: 3 ученика общаются в социальных сетях чаще обычного, что составляет 11%. Данные дети являются активными пользователями социальных сетей (Viber, WhatsApp, TikTok, Likee, Instagram, ВКонтакте, и т.п.). Частые публикации ради лайков, любой шаг фиксируется на фото и видео, общаться такие дети предпочитают в социальных сетях, нежели в реальной жизни. Например, Петя Г. Даже с одноклассниками он общается исключительно в вайбере, даже на уроках старается переписываться с родителями, каждую свободную минуту он кому-то что-то пишет. Зачастую ему неважно, что он пишет. Важен сам факт отправки и получения сообщений.

Способности подавляющего большинства участников исследования (24, что составляет 85%) группы 1, на момент констатирующего этапа исследования – находятся на среднем уровне, в группе 2 средний уровень также является доминирующим, но результаты расходятся: 22 человека, что составляет 85% от общего числа учеников в группе. Данные дети уже являются пользователями социальных сетей, но пока не заинтересованы в частых переписках, что является абсолютной нормой для учеников данного возраста. Например, Ксюша В. Она пользуется вайбером для того, чтобы ответить на сообщение от мамы, или спросить домашнее задание у одноклассников. Написать подругам она может, но переписка зачастую заканчивается звонком, потому что писать сообщение и понимать то, что пришло ей в ответ, быстро надоедает, поэтому проще позвонить. В социальных сетях она зарегистрирована, но сидеть там ей надоедает быстро, наиболее часто использует социальную сеть TikTok и Likee.

Низкие показатели выявлены у 3 учеников (11%) в группе 1, в то время, как в группе 2 лишь 1 ученик (4%) находится на том же уровне. Данные дети вообще не заинтересованы в использовании социальных сетей с коммуникативной целью. Если и зарегистрированы где-то, то заходят в социальные сети редко, либо не заходят вообще. Например, Коля Е. Даже в вайбер, где ему пишут родители, он не заходит – ему там не нравится. В остальных социальных сетях ему скучно, а с одноклассниками он общается в школе и на улице, телефон для этого ему не нужен. Иногда он смотрит видео в TikTok, но сам ничего не снимает туда и ни с кем там не общается, даже не знает о такой функции.

Результаты диагностики по методике «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости» А.В. Тончевой представлены на рисунке 2.

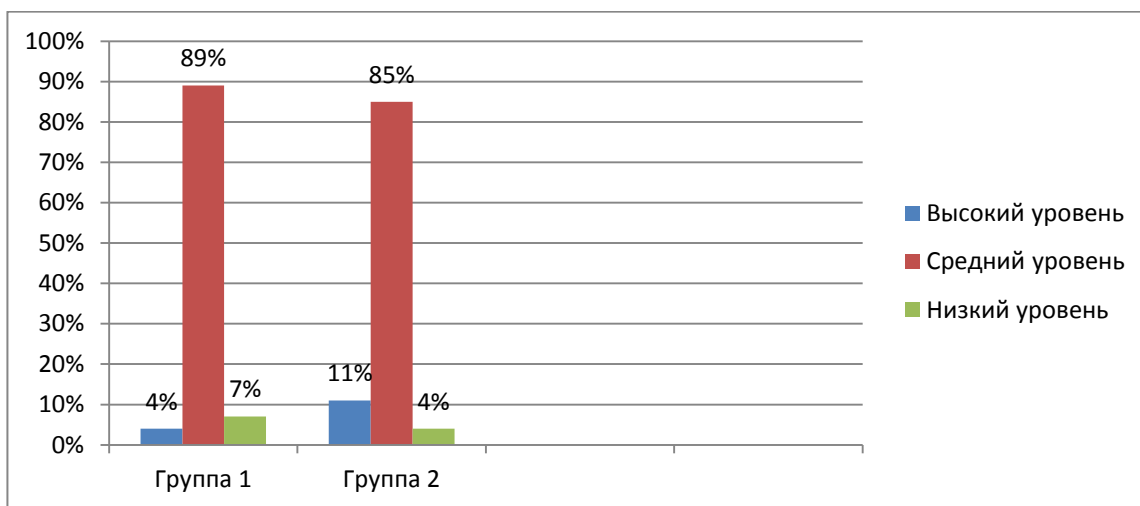


Рисунок 2 – Результаты исследования по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ по методике «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости» А.В. Тончевой

По результатам диагностики по методике №3 «Тест для определения телефонной зависимости Я.В. Марущак» в группе 1 наблюдаются следующие результаты: имеется 12 учеников с высоким уровнем степени интереса к использованию ИКТ (телефон), что составляет 43% от общего числа испытуемых в группе, в группе 2 высокими показателями обладают 16 учеников что составляет 62%. Такие дети с телефоном проводят всё своё время, не расставаясь с ним ни на минуту. Телефон стал буквально частью тела ребёнка. Наблюдается повышенная раздражительность при отсутствии телефона в руках даже минуту, пониженная концентрация внимания. Например, Руслан Б. проводит с телефоном всё время. Засыпая, он уже мечтает о том, что поиграет, как только проснется. На уроках ему сложно думать о чем-то другом, кроме телефона, который лежит в рюкзаке. С одноклассниками он не играет, ждёт, когда же можно будет поиграть в телефон. На день рождения он ждёт не велосипед, не игрушку, а телефон, только более новой модели, чтобы все завидовали. Однажды, когда родители забрали у него телефон, он кричал так, что перепугал родителей и соседей, а голова у него болела до самого сна.

Способности остальных участников исследования группы 1 (10, что составляет 36%), на момент констатирующего этапа исследования – находятся на среднем уровне. В группе 2 на данном уровне находится 6 учеников (23%). Такие дети успешно совмещают использование телефона с реальным миром, не акцентируя на нём внимание. Например, Камила Д.: её телефон находится в рюкзаке всё время, она вспоминает о нём лишь тогда, когда поступает звонок или сообщение от мамы или папы. Она может поиграть в телефон, если обиделась на подружек, но обычно это длится одну перемену, на следующей обиды уже забываются, как и телефон. Вне уроков времени поиграть в телефон у неё мало, ведь она ходит на танцы и в бассейн: там гораздо интереснее. Но если есть время и нужно его скоротать, Камила с удовольствием проведет его с телефоном.

Низкие показатели выявлены у 6 учеников (21%) группы 1, и у 4 учеников группы 2, что составляет 15% от общего числа испытуемых в данной группе. Такие дети не акцентируют внимание на существовании телефона, не проявляют интереса в его частом использовании – он является ситуативным. Например, телефон Кирилла Н. одноклассники увидели лишь тогда, когда он забыл выключить на нём звук и ему позвонил папа. Телефон его является простым, кнопочным, но он его полностью устраивает – поиграть он может и в планшет дома, или в папин телефон. Чаще всего с телефона Кирилл только звонит, остальное время он находится исключительно в рюкзаке.

Результаты исследования по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ (телефон) по методике «Тест для определения телефонной зависимости» Я.В. Марущак представлены на рисунке 3.

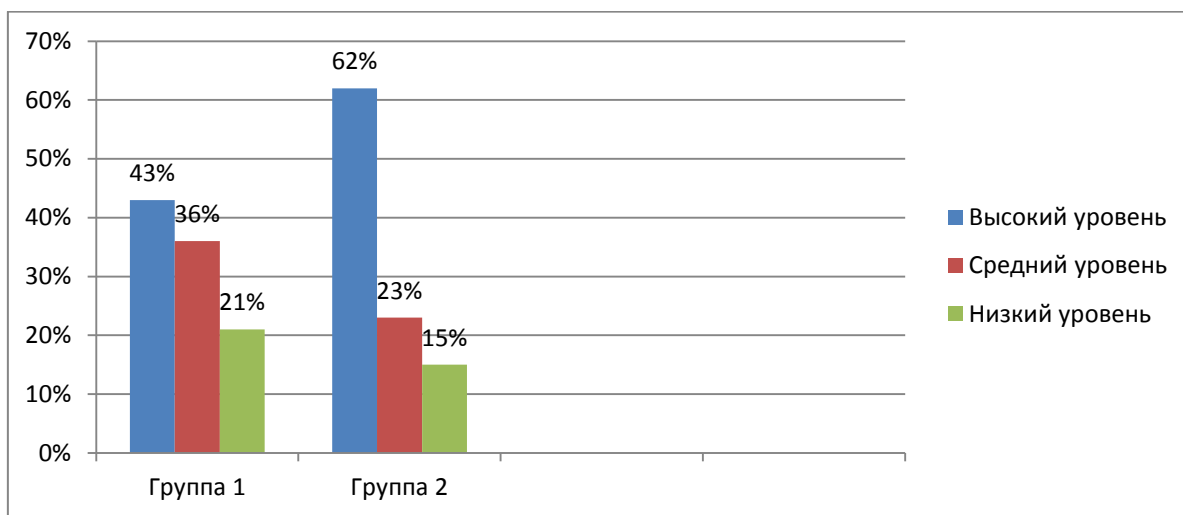


Рисунок 3 – Результаты исследования по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ (телефон) по методике «Тест для определения телефонной зависимости» Я.В. Марущак

По результатам диагностики по методике №4 «Тест на компьютерную зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова в группе 1 наблюдаются следующие результаты: имеется 14 учеников с высоким уровнем степени использования ИКТ (компьютер), что составляет 50% от общего числа испытуемых в группе, в группе 2 высокими показателями обладают 14 учеников, что составляет 54%. Такие дети значительную часть своего времени проводят за компьютерными играми. Например, Анна П. сетует на то, что её сын Саша, приходя из школы, сразу же садится за компьютер – ведь там его ждут любимые GTA и S.T.A.L.K.E.R. Его невозможно уговорить покушать или сесть за выполнение домашнего задания, ведь ответ один и тот же – «потом». Контролировать время нахождения сына за компьютером мама не в силах, так как много времени проводит на работе, а Саша остаётся дома один. О существовании образовательных платформ, интерактивных экскурсий и обучающих компьютерных игр представления Саша не имеет, равно как и о последствиях злоупотребления компьютером.

Способности остальных участников исследования (6, что составляет 21%), на момент констатирующего этапа исследования – находятся на среднем уровне в группе 1, и 8 учеников (31%) в группе 2. Такие дети могут

пользоваться компьютером, но разумное количество времени. Также они пользуются образовательными платформами, развивающими компьютерными играми. Например, Егор М. Его любимая компьютерная игра – Minecraft. Благодаря ей он полюбил конструктор, может построить самостоятельно крепкую и высокую башню, и даже мечтает стать архитектором. Ещё он любит порешать задачи на логику на Учи.ру, благодаря чему трижды награждался за призовые места в олимпиадах.

Низкие показатели выявлены у 8 учеников (29%) в группе 1, и у 4 учеников в группе 2, что составляет 15% от общего числа испытуемых в данной группе. Такие ученики редко проводят время за компьютером, а если и проводят, то чаще всего с целью просвещения, под контролем родителей. Например, Женя К. У него на компьютер, который стоит в комнате, почти не остаётся времени, ведь после школы он ходит то в кружок бокса, то в бассейн. Когда у него есть свободное время, он решает задания на платформе Учи.ру и принимает участие в образовательных марафонах.

Результаты исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на компьютерную зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова представлены на рисунке 4.

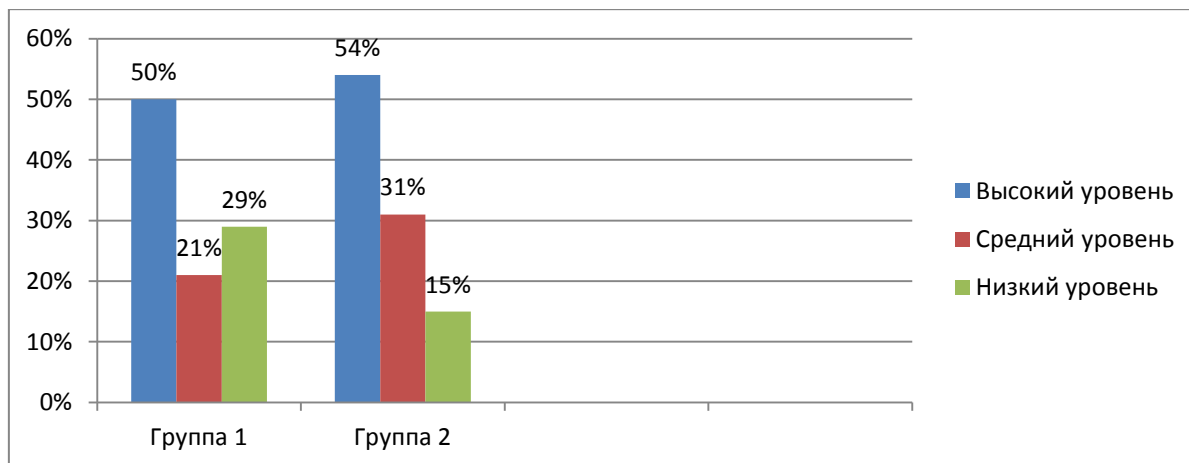


Рисунок 4 – Результаты исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на компьютерную зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова

По результатам диагностики по методике №5 «Тест на детскую Интернет-зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова в группе 1 наблюдаются следующие результаты: имеется 14 учеников с высоким уровнем степени использования ИКТ (компьютер), что составляет 50% от общего числа испытуемых в группе, в группе 2 высокими показателями обладают 13 учеников, что составляет 50%. Эти ученики проводят в интернете значительное количество своего времени в развлекательных целях, осведомленность о правилах поведения в интернете и его возможностях у них минимальны. Например, Олег Н. всё своё время проводит в онлайн-игре World of Tanks, может засидеться за игрой до самой ночи, даже забывает выучить уроки. О существовании других игр он слышал, но они ему неинтересны. Разговоры об образовательных платформах вызывают у него скуку, хотя он там даже не зарегистрирован.

Способности остальных участников исследования (6 учеников в группе 1, что составляет 21% от общего числа учеников в группе), на момент констатирующего этапа исследования – находятся на среднем уровне. В группе 2 средними показателями обладает оставшаяся часть группы, 9 учеников (35%). Данный уровень характеризуется балансом между использованием интернета и осведомленностью о его возможностях. Такие дети проводят в интернете разумное количество времени и не только за играми. Оля З. очень любит компьютерную игру The Sims, но хорошие оценки и похвалы от мамы он любит больше, поэтому играет Оля только час после уроков. Также Оля очень любит своих одноклассников, поэтому с удовольствием принимает участие в образовательных марафонах на платформе Учи.ру, чтобы её класс всегда был первым во всём. Оля очень любит смотреть особую серию мультфильма «Смешарики: пин-код», где узнает много интересной и полезной информации, с которой охотно делится с одноклассниками.

Низкие показатели выявлены у 8 учеников (29%) в группе 1. Низкими показателями в группе 2 обладают 4 ученика, что составляет 15% от общего числа испытуемых в группе. Данные дети не акцентируют своё внимание на

препровождение в интернете, осведомлены о возможностях использования интернета, занимаются на образовательных платформах, используют развивающие программы и игры. Например, Настя Т. Она является очень творческой девочкой: из бумаги может смастерить кукольный домик, мебель и даже куклу. Также Настя очень любит рисовать, и делает это очень красиво: у неё уже много призовых мест от различных конкурсов. Но иногда Насте нужно вспомнить, как выглядит то, что она хочет нарисовать, или же как выглядит то, что она хочет сделать из бумаги и картона, или же не хватает свежих идей, и тогда она смело обращается к интернету, как хранителю множества примеров поделок и рисунков. Однажды Настя захотела сделать учитею, который болел, журнал о животном мире, для этого ей нужно было поискать информацию об этих животных в интернете, и она успешно справилась с этим сама. Также Настя может порешать задачи на Учи.ру, если заболела и пропустила какой-то материал, но не хочет отстать от остальных ребят.

Результаты исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на детскую Интернет-зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова представлены на рисунке 5.

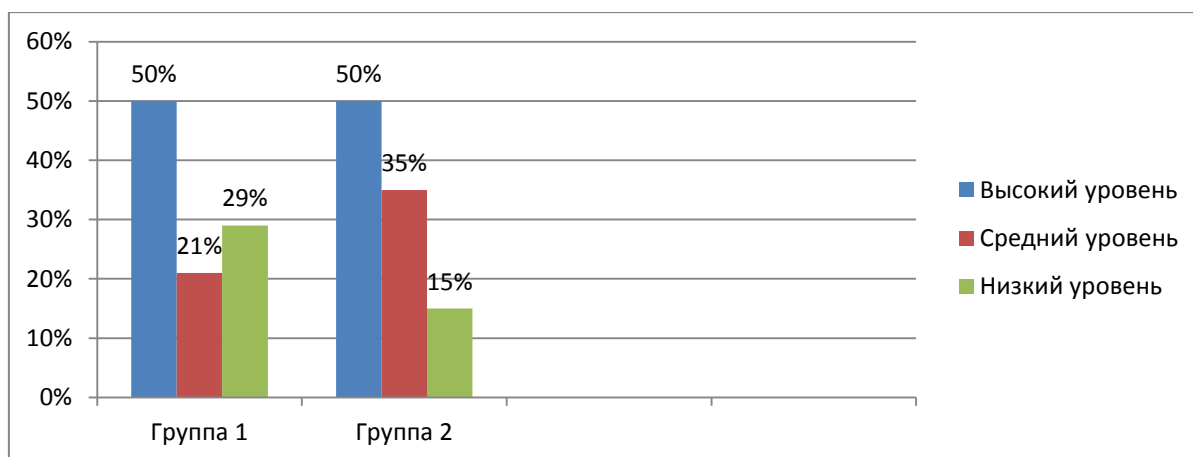


Рисунок 5 – Результаты исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на детскую Интернет-зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова

Общий уровень сформированности киберкультуры: в группе 1 на высоком уровне киберкультура сформирована у 6 учеников, что составляет 20% от общего числа испытуемых в группе. В группе 2 на высоком уровне киберкультура сформирована у 3 учеников, что составляет 13% от общего числа испытуемых в группе.

На среднем уровне в группе 1 киберкультура сформирована у 12 учеников, что составляет 43%. В группе 2 на среднем уровне киберкультура сформирована у 12 учеников, что составляет 45%.

На низком уровне в группе 1 киберкультура сформирована также у 10 учеников (37%). В группе 2 на низком уровне киберкультура сформирована также у 11 учеников (42%).

Результаты исследования по выявлению общего уровня сформированности киберкультуры представлены на рисунке 6.

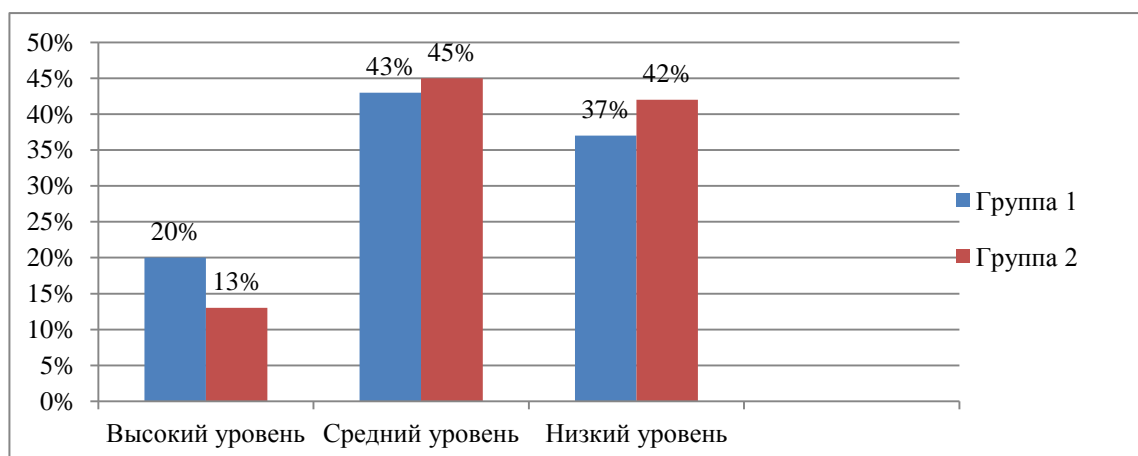


Рисунок 6 – Результаты исследования по выявлению общего уровня сформированности киберкультуры

Низкий уровень сформированности киберкультуры говорит о высоком уровне зависимости от средств ИКТ и Интернета, узком диапазоне использования средств ИКТ, недостаточных представлениях об их возможностях. При низком уровне сформированности киберкультуры дети могут «уходить» от действительности, непрерывно включаясь в пребывание в социальных сетях, мессенджерах, виртуальном игровом пространстве.

Также у детей с низким и средним уровнем сформированности киберкультуры возникают такие характерные особенности поведенческой аддикции, как:

- снижение контроля над стремлением к пребыванию в виртуальном пространстве (компульсивные симптомы: постоянная беспричинная проверка средств ИКТ и др.),
- острые переживания тревоги и беспокойства, роста желания быть онлайн при ограничении доступа к сети интернет (симптомы отмены),
- постоянное возрастание количества времени, необходимого для удовлетворения потребности в пребывании в сети интернет (симптомы толерантности),
- проблемы самоконтроля времени пребывания в сети.

В результате анализа всех полученных данных, направленных на выявление уровня сформированности киберкультуры у младших школьников в обеих группах, было выявлено, что общие показатели по когнитивному, эмоциональному и деятельностному критериям наиболее приемлемы в группе 1. Таким образом, исходя из актуального уровня сформированности киберкультуры у младших школьников, группа 2 (2 «Д» класс) становится экспериментальной, а группа 1(2 «В» класс) – контрольной.

Группа 2 показала более низкие результаты, ввиду чего возникает необходимость реализации программы, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников, с целью улучшения показателей у обучающихся данной группы.

2.2. Содержание опытно-экспериментальной работы по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности

Формирующий эксперимент проходил в несколько этапов:

- определение целей и задач эксперимента;

- разработка программы внеурочной деятельности, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников;
- реализация программы.

Целью формирующего эксперимента является определение эффективности выбранного содержания, форм и методов внеурочной деятельности по формированию киберкультуры у младших школьников. Задачами формирующего эксперимента являются разработка и апробация содержания программы внеурочной деятельности, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников.

Для достижения цели формирующего эксперимента была разработана программа внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности «Кибергармония».

Целью данной программы является формирование культуры использования средств ИКТ и сети интернет, т.е. киберкультуры.

Задачи программы:

- образовательные: познакомить обучающихся со средствами ИКТ; сформировать знания детей о возможностях использования компьютера, телефона и интернета; сформировать умение соблюдать нормы культуры поведения в интернете; сформировать знания о безопасном использовании ИКТ; сформировать умение анализировать, систематизировать и обобщать полученную информацию;
- развивающие: развивать знания детей о возможностях использования компьютера; развивать умение соблюдать нормы культуры поведения в интернете; развивать знания о безопасном использовании ИКТ; развивать умение анализировать, систематизировать и обобщать полученную информацию;
- воспитательные: способствовать выработке сознательности в вопросе использования ИКТ и информационной безопасности; способствовать расширению кругозора младших школьников; способствовать формированию нравственных, этических, патриотических

качеств личности младших школьников; способствовать профилактике зависимого поведения, связанного с использованием ИКТ и сети интернет.

Программа структурирована по разделам, где каждый из которых направлен на знакомство со средствами ИКТ и сети интернет, а также её возможностями (Приложение Б).

Особенность данной программы заключается в том, что учащиеся получают полезную информацию в новом формате, более интересном и привычном для них.

В основе программы «Кибергармония» лежат следующие принципы: деятельностный; связи воспитания с жизнью; открытости; обратной связи.

Формы организации деятельности: групповая, массовая. Групповая форма осуществляется в пределах класса. Массовая форма подразумевает участие класса в масштабах школы, района, города.

Занятия проводятся в комбинированной, теоретической и практической форме. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с ИКТ и сетью интернет, а также профилактики зависимого поведения, связанного с их использованием.

Возрастная категория обучающихся, наиболее приоритетная для реализации программы: 7-11 лет.

Программа рассчитана на 2 года обучения. Режим занятий: 2 часа в неделю, итого 18 часов в год.

Направлена на формирование когнитивного, эмоционального и деятельностного критериев.

Для наиболее полного формирования когнитивного критерия у младших школьников был проведен классный час «устройство компьютера и область его применения». На занятии ребятам при помощи беседы рассказывалось о роли компьютера в жизни человека, его устройстве, правилах включения и выключения, принципах пользования, базовых программах и области их применения, таких, как «Paint», «Wordpad», группе программ «Microsoft Office». Также с помощью метода демонстраций был реализован показ данных программ в действии, так как они являются

базовыми для любой деятельности в будущем. Ребята признались, что родители не знакомили их с данными программами. Например, Аня К. рассказала, что у неё на компьютере есть все вышеназванные программы, но она не знала, для чего они нужны и боялась их запускать. Теперь она будет учиться цифровому рисованию при помощи программы «Paint».

На практическом занятии был проведен круглый стол по теме «Компьютер. Что это такое и зачем он нужен». Ребята рассказывали, есть ли у них компьютер, как они им пользуются. Рассказали, что дома попробовали запустить программы «Microsoft Word», «Paint», «Wordpad» и даже попользоваться ими. Конечно же, всех заинтересовал «Paint», ведь это новый формат рисования, который может оказаться полезным в будущем. Например, Вике П. мама показала рисунки, сделанные при помощи данной программы, теперь она хочет научиться делать также, а то и лучше. А Игорю Г. папа рассказал, что его работа связана с программой «Microsoft Excel», показал таблицы, показал, что данная программа может сама подсчитывать данные при помощи формул. Теперь Игорь хочет выучить эти формулы, чтобы стать программистом. В завершении круглого стола был сделан общий вывод, для чего нужно использовать компьютер: для того, чтобы облегчить нашу жизнь. Раньше то, что выполняет компьютер, делали люди, затрачивая на это огромные ресурсы, которые можно было направить в прогрессивное русло. Также, как отметили ребята, с помощью компьютера можно не только работать, но и отдыхать: он совмещает в себе не только рабочие, но и развлекательные программы.

Так как проблема непросвещенности детей о возможном вреде компьютерных игр до сих пор остается актуальной, была проведена беседа «Плюсы и минусы компьютерных игр». В ходе данной беседы рассматривались такие вопросы, как: классификация компьютерных игр. Как ранее указывалось в статье «Компьютерные игры как инструмент развития полезных навыков и формирования киберсоциализации у младших школьников» Муратовой А.С., Лившица Ю.А. «негативные последствия в себе несут не сами игры, а продолжительность их использования: долгое

пребывание за компьютером, очевидно, не может нести в себе пользу. А вот если игра несет в себе некую педагогическую цель, например, развивают когнитивную гибкость, память, острый слух, правильное распределение внимания, моментальную оценку, и многое другое и ограничена в использовании по времени – то вполне может принести пользу. Таким образом, младший школьник может развивать имеющиеся навыки и расширять кругозор в ходе привычной для него деятельности. Различные жанры игр несут в себе различную пользу для школьников: например, игры-приключения развивают логику и смекалку, стратегии тренируют мышление и способность планировать, аркады и ролевые тренируют внимание и реакцию, и т.д». Ребята были удивлены существованию классификации игр, так как знали только отдельные игры по названиям – в которые играют сами. Также, конечно же, изначально никто минусов компьютерных игр не назвал, равно как и плюсов, кроме «играть в них интересно». Для того, чтобы отметить преимущества и недостатки компьютерных игр, была организована интерактивная игра при помощи проектора «полезно – не полезно». Рассматривалось то, что дают им компьютерные игры: тренировка реакции, логическое мышление, отсутствие общения с друзьями, снижение зрения, лишние килограммы, развитие фантазии, сбои в психике и т.д. Ребята выбирали, что из того, что представлено на слайде, полезно, а что – нет. Например, Вова Л. признался, что не думал, что компьютерные игры могут быть полезными, ведь он считал, что они нужны только для того, чтобы было не скучно. Теперь Вова знает, что компьютерные игры могут быть полезными, равно как и нести вред, если играть в них очень долго.

После знакомства с видами компьютерных игр, для формирования эмоционального критерия и закрепления когнитивных представлений были проведены практические занятия, на которых ребят разделили на две команды, в которых они сами выбрали своих капитанов. Каждая команда составляла список, чему компьютерные игры могут научить, потом капитаны писали свой список при помощи интерактивной доски. Затем совместными усилиями выявили общее из этих списков, чему компьютерные игры могут

научить: быть более внимательными, мыслить логически, вырабатывать быстроту реакции, развивать креативность мышления и т.д. Также с помощью видеоигр мы также можем научиться организовывать свой рабочий процесс, ведь в игре, так же как и в жизни, у нас есть строгие рамки, которые заставляют нас чувствовать срочность, а работа разделена на несколько этапов, проходя каждый из которых получаем удовлетворение или какую-то награду.

Но помимо пользы, отметили ребята, компьютерные игры могут нести и вред: при длительном пребывании в виртуальной реальности, начинаются признаки социальной изоляции, отсутствие интереса к реальным контактам, физиологические изменения, такие как недостаток сна, плохое питание, отсутствие физической активности, снижение общего тонуса. Компьютерные игры в долгосрочном периоде могут оказывать и негативное воздействие на мозг человека. В качестве дополнительной информации было рассказано ребятам, что при принятии решений, связанных с ориентированием, дети, длительно играющие в компьютерные игры, используют отделы мозга, отвечающие за вознаграждение, а не пространственную систему памяти, как большинство людей. Подобные нарушения усиливают риск развития неврологических расстройств, таких как болезнь Альцгеймера. В конце занятия ребята сделали вывод, что закрепили для себя, что компьютерные игры не так безопасны, какими кажутся. Что последствия длительного их использования могут быть ужасными для них. Саша П. даже сказал, что теперь совсем не хочет играть в игры, потому что минусы, которые есть у игр, гораздо более значимы для него, чем плюсы. А Лиза Б. сказала, что теперь долго играть не будет, чтобы и плюсы получить от игр, и минусов не заработать. Дома ребята пообещали подумать, чем можно заменить компьютерные игры, чтобы получить плюсы, которые можно получить при игре, не используя её.

В ходе практического занятия в виде круглого стола дети повторно рассказывали о плюсах и минусах компьютерных игр. А также, каждый вносил идею, какую альтернативу им можно применить, ввиду чего был

сформирован общий список альтернативных компьютерными играм хобби: чтение, посещение кружков и секций, прогулки с друзьями, рисование, и прочие хобби. Например, Катя Б. сказала, что ей неинтересны компьютерные игры вовсе, ведь она – будущая гимнастка. Там она обрела много друзей, научилась быть гибкой, выступает на интересных мероприятиях в красивых костюмах с необычными прическами. Лиза Б. принесла свои красивые книги, со страничками для рисования и вырезания, сказав, что эта книга стала для неё настоящим другом, ведь книга просит письменного совета у Лизы, и взамен даёт советы ей. А Анвар Г. рассказал о том, как ему нравится ходить на бокс, что ни одна игра не заменит ему тех эмоций, которые он получает на ринге.

В ходе классного часа «Негативные последствия использования компьютера. Техника безопасности», ребятам при помощи объяснительно-демонстративного метода (при помощи проектора) рассказывалось о технике безопасности при работе с компьютером:

- не допускать скопления пыли на рабочем месте;
- соблюдать правильную посадку – ступни на полу (либо специальной подставке для ног), спина выпрямлена, руки согнуты в локтях под прямым углом, центр монитора должен находиться чуть ниже уровня глаз ребёнка, а расстояние до экрана должно составлять не менее 60-ти сантиметров;
- делать небольшие перерывы хотя бы раз в 10 минут, в это время выполнять гимнастику для глаз;
- не прикасаться к частям компьютера мокрыми руками;
- проводить за компьютером не более 30 минут в день.

Также, был затронут вопрос вреда физическому и психическому здоровью вследствие злоупотребления компьютером: высокая нагрузка на органы зрения, вызывающая его ухудшение и появление синдромов «красного глаза» и «сухого глаза»; заболевания суставов, вызванные неправильной позой при продолжительной работе с компьютером; высокая

нагрузка на психику и нервную систему, возникающая при долгой концентрации внимания при большом потоке информации длительное время.

Наряду с этими вопросами был рассмотрен такой важнейший аспект, как компьютерная зависимость и её признаки:

- значительное улучшение настроения от работы за компьютером;
- нежелание оторваться от работы или игры на компьютере;
- злость и агрессия при отрыве от работы с компьютером;
- неспособность спланировать окончание работы или игры на компьютере;
- пренебрежение домашними делами в пользу компьютера;
- пренебрежение личной гигиеной и сном в пользу компьютера;
- при общении с окружающими сведение любого разговора к компьютерной тематике;
- отказ от общения с друзьями.

Практическое занятие было проведено в игровой форме. Ребята снова разделились на две команды, выбрав своих капитанов. Далее, при помощи интерактивной доски капитаны под руководством своих команд при помощи интерактивной доски распределяли предложенные изображения с последствиями использования компьютера на позитивные и негативные. Затем, используя негативные последствия использования компьютера, ребята писали, как их не допустить: таким образом ребята вывели памятку по использованию компьютера: не играть в компьютер перед сном; не играть в компьютер во время еды и приема жидкости; через каждые полчаса нужна физминутка и зарядка для глаз; не играть в компьютер более 2х часов, соблюдать расстояние между экраном и глазами; не сутулиться за компьютером; не трогать провода и системный блок; не пользоваться компьютером с мокрыми руками; при возникновении любых вопросов немедленно обращаться ко взрослым.

На следующем занятии, для формирования деятельностного критерия дети закрепляли сформированную памятку, которая была выведена при помощи проектора на экран, командными рисунками-плакатами на тему «как

можно и нельзя пользоваться компьютером». Таким образом, ребята наглядно изобразили (использовали иллюстративный метод) в ходе командной работы то, что вывели сами на прошлом занятии.

Для формирования когнитивного критерия в отношении взаимодействия с мобильными устройствами, был проведен классный час на тему «область применения мобильных устройств».

В ходе классного часа рассматривались такие вопросы, как: что такое мобильное устройство, а также основные их категории: сотовые телефоны, пейджеры, смартфоны, карманные персональные компьютеры (КПК) и коммуникаторы. Дети рассматривали на экране проектора фотографии устройств, которые, в силу возраста, могли не видеть: пейджеры, коммуникаторы, КПК. Также были рассмотрены первые мобильные телефоны, ребята сделали вывод о том, что они очень изменились: экран стал больше, исчезла антенна и кнопки, появилась и усовершенствовалась камера.

Так как дальнейшая работа ребятам предстояла с сотовыми телефонами, был организован просмотр мультфильма «Фиксики – сотовый телефон», для того, чтобы дети в наглядной, удобной для них форме еще раз познакомились с сотовыми телефонами. В конце классного часа был задан важный вопрос: для чего же нужны мобильные устройства? Ответы последовали следующие: для аудио-видеосвязи с родственниками, которые находятся на расстоянии, или с родителями, когда они не рядом. В данном классе у большинства учеников бабушки и дедушки живут в селах и деревнях, и дети созваниваются с ними при помощи мобильных устройств.

Также мобильное устройство, как не раз обговаривалось на различных классных часах – в экстренных ситуациях одна из первейших вещей, когда нужно позвонить родителям и/или вызвать специальные службы. Также современные мобильные устройства равносильны миникомпьютерам. У телефонов есть доступ в мировую сеть Интернет, и телефоны адаптированы под работу с ОС Windows, Linux или Mac компьютерами. Обычно такие умные телефоны называют смартфонами.

Также не стоит забывать о такой вещи, как навигация. Если вдруг ребенок заблудился, или сомневается, туда ли он свернул – карта в мобильном устройстве всегда придет на помощь. Современные модели устройств имеют функцию навигации и систему GPRS. Если мобильный телефон оснащен системой навигации, его владелец никогда не потеряется. Это дает ему возможность получить информацию о своем местонахождении. Далее, при помощи метода демонстрации состоялось знакомство ребят с приложением «Компас», и «Google-карты», «2Гис», «Яндекс-карты». Ребята признались, что им стало гораздо спокойнее, что теперь они точно не потеряются, если с собой есть телефон.

Несомненно, одной из самых актуальных функций мобильного устройства в глазах детей является развлечение. В современных реалиях мобильное устройство может заменить как телевизор, так и компьютер. Ребенок может просматривать изображения (фото или видео), слушать музыку, играть в игры на своем мобильном телефоне. Не стоит забывать о такой полезной функции, как передача данных: современные мобильные телефоны созданы с использованием технологий Wi-Fi, 3G, 4G LTE, Infrared и Bluetooth, что позволяет пользователям обмениваться информацией за считанные секунды и обучаться дополнительно на таких платформах, как Учи.ру, Яндекс.учебник, и т.п.

Также, учитывая эпидемиологическую ситуацию в стране и условия обучения, возникшие из-за нее, нельзя не упомянуть возможности дистанционного обучения при помощи смартфона: ученики нашего класса во время дистанционного обучения использовали мобильную версию приложения ZOOM, благодаря которому проводились полноценные уроки в условиях пандемии. Ребятам были продемонстрированы мобильные версии данных приложений, при помощи демонстрации экрана телефона на экран проектора. Таким образом, Вика А. сразу же после занятия скачала «2Гис» и «Учи.ру» на свой телефон, так как давно хотела с телефона заниматься на данной платформе.

Практическое занятие было проведено в форме ролевой игры: была проведена целая пресс-конференция, где учитель выступил в роли интервьюера, а ребята – в роли интервьюируемых. В ходе интервью учитель подходил к каждому ребёнку с вопросом «что вы знаете о мобильном телефоне?» и дети рассказывали, для чего же нужны мобильные устройства; имеются ли у них мобильные устройства; для чего они ими пользуются и для чего они вообще нужны. Так, Маша Ж. рассказала, что телефон у неё имеется, с его помощью она звонит родным, узнает домашнее задание у одноклассников или учителя в случае болезни, со вчерашнего дня занимается на платформе «Учи.ру», смотрит мультики и играет в игры. Также она подчеркнула важность наличия телефона при экстренной ситуации, ведь с него можно позвонить в экстренные службы.

В ходе беседы «Польза и вред мобильных устройств» обсуждались такие важные вопросы, как: чем полезны для ребят мобильные устройства (связь с родными, информация в интернете, интересные приложения, мультики, прослушивание музыки, карты, чтоб не потеряться, функциональные полезные приложения: будильник, секундомер, камера и т.д.). В ходе просмотра презентации не остался без внимания такой важный вопрос, как вред, который можно получить от телефона:

- оказывается, при длительных телефонных разговорах возникает риск отмирания мозговых клеток ввиду перегрева, что значительно увеличивает риски снижения мозговой активности;
- радиация, которую излучает телефон, поражает весь организм. Пусть и в малых количествах, зато регулярно, что со временем наносит существенный вред здоровью. Первые признаки проявляются в нарушениях сна;
- вследствие начинающихся нарушений нервной системы появляется риск возникновения психических нарушений;
- повреждение слуха, вследствие громкой работы динамика или использования наушников;

- снижение концентрации внимания, ввиду острого постоянного желания заглянуть в телефон;
- риск возникновения ожирения. Еще в Советском Союзе ученые строго-настрого запрещали читать за едой. Ввиду того, что клетки мозга задействованы при одном процессе (чтение), а организм задействован при приеме пищи, информация, получаемая при чтении, должным образом не фиксируется, следовательно, и пища не усваивается, и мозг, упустивший момент приема пищи, подает сигналы необходимости повторного получения питательных веществ;
- распространение бактерий. Исследования показали, что мобильное устройство, которое не дезинфицируют, содержит бактерий больше, чем крышка общественного туалета, а значит, риск возникновения различного вида болезней увеличивается в разы, что в условиях современной эпидемиологической ситуации в стране весьма и весьма опасно. В конце занятия ребятами был сделан главный общий вывод: слишком много пользоваться телефоном совсем не безопасно для здоровья.

Практическое занятие было проведено в форме деловой игры, а именно – имитационной. Для учащихся была создана ситуация круглого стола, где обсуждалась одна из важнейших проблем нашего современного общества: нужны ли человеку мобильные устройства и если да, то как пользоваться ими без вреда для здоровья. Ребята в ходе обсуждения сделали вывод, что наличие телефона в современных реалиях необходимо, ведь они упрощают нашу жизнь. Чтобы телефон не наносил вред здоровью, необходимо соблюдать простые правила пользования им: Ваня Б. сказал, что долго нельзя играть в него, чтобы не испортилось зрение. Ксюша Д. сказала, что нужно как можно чаще протирать поверхность телефона и чехол, чтобы избежать скопления вредных бактерий. Радмила Д. отметила, что необходимо не прибавлять громкость динамика на максимум, чтобы не вызвать повреждения слуха и яркость экрана в темноте, чтобы не вызвать повреждения зрения. Сережа В. напомнил, что во время еды пользоваться телефоном нельзя, чтобы не было проблем с пищеварением. Оля К. выразила

мнение, что телефон перед сном необходимо держать как можно дальше, чтобы спать спокойнее и не получать излучения. Таким образом, ребята вывели памятку использования мобильного телефона.

Занятие «Телефонная зависимость. Техника безопасности при работе с мобильными устройствами» проводилось в форме круглого стола, где обсуждалась важнейшая проблема человечества: телефонная зависимость.

В ходе обсуждения вопроса и высказывания мнений ребятами были выведены следующие признаки телефонной зависимости:

- раздражительность при отсутствии телефона в руках;
- постоянное желание «покопаться» в телефоне без видимых на то причин;
- время, проводимое с телефоном, превышает несколько часов и мешает выполнению домашних поручений и домашнего задания;
- отсутствие желания общаться с другими ребятами;
- агрессия, когда родители или кто-либо другой пытается забрать телефон;
- пропуск приемов пищи.

Затем для выведения правил техники безопасности был организован просмотр на экране проектора видео университета здорового ребенка Няньковских «10 правил безопасного использования смартфонов детьми». В ходе просмотра велось обсуждение, для чего нужно то или иное правило, совпадают ли они с теми правилами, которые были выведены на предыдущем практическом занятии. Выводы оказались положительными: то, что было сказано в видео, совпадало с тем, что ребята вывели в результате совместного обсуждения.

В ходе практического занятия использовался метод коллективно-творческих дел. Ребята занимались важной деталью украшения нашего классного уголка – памяткой по использованию мобильного устройства. Сначала было обсуждено то, что должно быть в памятке и почему, затем ребята обсуждали, что нарисуют, где разместить памятку, какими деталями она будет украшена. Для того, чтобы задействовать абсолютно всех, было

принято решение подарить памятки-плакаты соседним классам. Таким образом, класс разделился на 4 группы, где были свои «художники», «оформители», «идейные вдохновители». Затем ребята самостоятельно внутри групп распределили обязанности и приступили к совместному созданию памяток-плакатов. В конце занятия каждая группа предоставила свои памятки. Лучшая памятка была размещена в классном уголке, остальные ребята раздали ученикам соседних классов. Ребята получили массу положительных эмоций, а рисование сработало в качестве арт-терапии.

Далее была поведена работа с родителями обучающихся – родительские собрания «использование развивающих мобильных приложений для детей. Полезные и интересные приложения».

В самом начале собрания был организован совместный просмотр видео университета здорового ребенка Няньковских «10 правил безопасного использования смартфонов детьми». Родители признали, что правила безопасного использования знали, но не все осознавали важность их соблюдения и контролировали их соблюдение детьми.

Далее состоялось демонстрационное знакомство с приложением по предотвращению зависимости от мобильного устройства, доступное на платформах Android и IOS «Checky»: ограничивающее время пользования мобильным устройством приложение, которое отслеживает, сколько времени использовалось устройство, какие приложения открывались чаще всего, а также содержит в себе таймер блокировки функций мобильного устройства на определенное время.

Затем состоялось демонстрационное знакомство с помощью экрана проектора с мобильными приложениями для расширения кругозора и повышения образованности младших школьников (7-11 лет), их функционалом: «Учим цифры и счет», «Солнечная система с Астрокотом», «География мира», «Грамотей», «Женщины, которые изменили мир», «Пиктомир», «Знающий: История России кратко», «Фиксики» (развивающее приложение), «Домашний логопед» (для детей с дефектами речи), «Сладкая математика», «Пазлы – Фиксики и Фиксиклуб» (для развития логики и

мелкой моторики), «Sago Mini мастерская» (для развития творческого мышления), «Научные опыты для детей», «Mini-U: Загадки», «Человеческое тело», «Детские ситуации» (для развития эмпатии), «Star Walk» (для расширения знаний в астрономии), «Что растёт в лесу» и др. Для родителей данные приложения стали настоящим открытием, они проявили неподдельный интерес к ним. Некоторые признались, что если и слышали о существовании развивающих приложений, то не пытались их скачать на телефон своему ребёнку. Родители зафиксировали названия приложений, которые хотели бы установить на телефон своих детей.

В ходе практических занятий (в форме беседы) ребята рассказывали, какие предложения из списка они установили и делились впечатлениями от их использования. Далее состоялась ролевая игра «агитатор»: каждый ребенок вошел в роль агитатора и старался убедить остальных ребят установить понравившееся ему приложение. Например, Катя Б. убеждала ребят установить приложение «Грамотей», так как оно помогло ей узнать написание многих слов, и в её работах по русскому языку оценки стали выше. Миша И. рассказал ребятам о том, как его захватили приложения «Солнечная система с Астрокотом» и «Star Walk», так как он давно интересуется всем, что связано с космосом. В доказательство своих слов он принес энциклопедию и рассказал ребятам о космосе. Лёша К. поделился впечатлениями о приложениях «Sago Mini мастерская» и «Научные опыты для детей», а также рассказал, что два опыта из приложения он вместе с мамой и папой повторил на практике, продемонстрировав фотографии в доказательство своих слов. В целом, ребятам очень понравились данные приложения, в классе каждый ребёнок установил хотя бы одно приложение из списка, которое соответствует его интересам.

Во время родительского собрания «ребёнок в сети интернет. Досуг, приемлемый и полезный для него» обсуждались такие вопросы, как: интернет как инструмент для получения знаний. Участие в интернет-конкурсах и интернет-викторинах. Интернет как платформа для расширения кругозора. Развитие навыков коммуникации при помощи интернета.

Мультипликационные и кинофильмы на просторах сети. Родители признали, что не все контролируют, чем ребёнок занимается в интернете, у многих стоит ограничитель только в виде детской версии приложения YouTube. Например, Светлана Б. признала, что не рассказывала своей дочери о том, что можно узнать что-то новое при помощи интернета: с самого раннего возраста она включала для неё только мультики. Дмитрий С. Выразил заинтересованность в изучении возможностей интернета для своего сына, так как сам, являясь активным пользователем интернета, ввиду незнания, не может просветить сына в его возможностях.

В ходе классного часа для расширения кругозора «что для меня интернет?» состоялось знакомство ребят с возможностями использования интернета.

Обсуждались возможности интернета для детей, такие, как: онлайн-экскурсии, интерактивный инструмент «Тайная дверь», при помощи которого можно оказаться в любой случайной точке планеты (музеи, театры, красивые места в интерактивном режиме), введя соответствующий запрос в интернете.

В ходе практического занятия были организованы онлайн-экскурсии по музеям нашей области, а также осуществили онлайн-знакомство с интересными и необычными достопримечательностями России в формате экскурсии. Состоялись онлайн-экскурсии: «Самара космическая», историко-музейный комплекс в с. Ширяево, в Самарский областной художественный музей, а также в музей «Быт страны советов». Все экскурсии понравились как мальчикам, так и девочкам, так как никто из ребят в вышеуказанных местах не был. Ребята обрадовались, что, не покидая класса, побывали в нескольких местах нашей области сразу, благодаря интернету.

На родительском собрании «угрозы, возникающие при использовании интернета» обсуждались важнейшие вопросы, такие, как: спам, вредоносные ПО, нежелательный контент, кража конфиденциальных данных, лица, угрожающие жизни и здоровью ребёнка, нежелательные сообщества, такие, как «Синий кит» и др. Родители выразили опасение, что пребывание в

интернете детей сможет повлечь за собой последствия. В ходе обсуждений был сделан вывод, что при наличии антивируса, детских версий браузеров и программ вреда от пребывания в интернете ребёнок и компьютер не получит.

С ребятами было также проведен классный час «будь осторожен в интернете», в ходе которого был организован просмотр мультфильмов с помощью проектора «Почемучка. Вирусы», а также «Фиксики. Вирусы». После просмотра мультфильмов были обсуждены такие важные вопросы, как: избежание кражи личных (конфиденциальных) данных, защита себя от подозрительных собеседников, а также чем опасно сообщество «Синий кит» и ему подобные, и как в них не попасть. Ребята проявили заинтересованность в безопасном нахождении в интернете, осознали серьёзность последствий пренебрежения правилами нахождения в интернете и выразили беспокойство по попаданию в сообщества сомнительного содержания.

Во время классного часа «безопасность в интернете» ребятам в виде беседы были даны рекомендации по культуре общения и поведения в интернете. Организация оптимального использования сети интернет. Ребята сделали вывод, что переходить можно только на безопасные сайты «с галочкой», пользоваться только проверенным браузером, обязательно установить антивирус, и не доверять незнакомцам в интернете. При наличии сообщений от посторонних лиц необходимо немедленно сообщить о них родителям, не читая текста и не открывая сообщения.

На родительском собрании «Безопасность в интернете. Меры защиты от проникновения и распространения вирусов» мы с родителями просмотрели видеоролики «Videoroloki – безопасность школьников в сети интернет» и «MoiPortal – правила поведения в сети Интернет». Обсуждались такие вопросы, как антивирусные ПО, использование «детского режима» при работе в интернете, детские версии приложений, в которых ребенок сможет проводить время с минимальной угрозой столкновения с нежелательным контентом. В ходе данного собрания все родители протестировали на своих смартфонах детские версии приложений и браузеров, сделали вывод о

целесообразности их использований, зафиксировали их названия для установки на телефоны детям.

Во время практического занятия с детьми был организован просмотр мультипликационных фильмов о безопасности в интернете: антивирусах и других технологиях защиты, таких, как «Почемучка: безопасность в интернете при работе», «Фиксики: осторожней в интернете!», «Портал детской безопасности Спас Экстрим – безопасный интернет». Также был просмотрен видеорепортаж телеканала НТВ «Виртуальный соблазн: как гаджетозависимые дети превращаются в монстров», а также видеорепортаж телеканала Санкт-Петербург «компьютерное слабоумие», YouTube-канала «Цифровой детокс» – как отказ от интернета и гаджетов даже на двое суток чистит мозг. Затем состоялось обсуждение вопросов киберзависимости и как ею «не заболеть». Ребята сделали общий вывод, что длительное пребывание в интернете плохо сказывается на психике и здоровье, зависимым быть не захотел никто из присутствующих. Для того, чтобы избежать киберзависимости, подчеркнули дети, необходимо ограничить время пребывания в интернете – не более 2х часов в день, с перерывами на физминутки и зарядку для глаз.

Также состоялось знакомство ребят с видами образовательных платформ.

Для начала ребята при помощи экрана проектора познакомились с образовательной платформой «Яндекс.учебник». Было рассказано, как пользоваться данной платформой: для чего она нужна, как выполнять задания, как узнать результаты, как подключаться к онлайн-уроку. В конце занятия ребятам были выданы пароли для входа в образовательную платформу.

Практическое занятие было проведено в формате онлайн: состоялось пробное онлайн-занятие на платформе без помощи родителей, в ходе которого было объяснено и показано ребятам, куда нужно зайти, чтобы выполнить выданное задание в виде карточек по математике, так как ребята изъявили желание выполнить карточки по данному предмету.

На следующем занятии состоялось знакомство с образовательной платформой Учи.ру, где при помощи экрана проектора было показано ребятам, как выполнить вход в систему, где находятся выданные учителем задания, где находится беседа класса, как подключиться онлайн-уроку, также было рассказано о дополнительных возможностях платформы: дополнительные задания на выбор по любым темам, марафоны, олимпиады. Далее в ходе голосования была выбрана наиболее приемлемая по мнению ребят образовательная платформа для дальнейшей работы: выбор пал на платформу Учи.ру. Ребята оценили оформление платформы, игровую форму заданий, возможности группового сплочения в ходе прохождения марафонов и возможность получать вознаграждения за свои достижения.

В заключение был использован метод социальной пробы: ребята подготовили небольшую школьную выставку рисунков и плакатов для обучающихся всех звеньев «киберkids». Учащиеся оформили рисунки и плакаты на тему «как избежать киберзависимости», выбрав её дизайн и оформление, текст, который будет содержать каждый плакат. Также они совместно составили единую памятку по правилам поведения в Интернете и использования средств ИКТ: учащиеся разделились на группы, и каждый нарисовал, как он видит эту памятку: размер, материалы, из чего она будет сделана, цвета, узоры, размер и форму (по шаблону).

Работа на протяжении реализации всей программы строилась на сотрудничестве, ребята, школа и родители активно взаимодействовали друг с другом, что способствовало продуктивной реализации программы. Каждый ребенок проявил себя, что способствует активному формированию киберкультуры.

Были некоторые трудности: пассивность некоторых учеников, а также расхожестъ во мнениях лидеров класса, равнодушие со стороны некоторых родителей.

Как признались ребята, некоторая информация стала для них новой и заставила задуматься о целях использования средств информационно-коммуникационных технологий. Другим учащимся занятия помогли открыть

для себя новые реалии нахождения в киберпространстве. Грамотное взаимодействие родителей, педагога и обучающихся поспособствовало облегчению процесса формирования киберкультуры.

Исходя из вышеизложенного можно сделать вывод, что в процессе формирующего эксперимента были использованы наиболее эффективные и благоприятные для младших школьников методы и формы работы, которые позволили сделать процесс формирования киберкультуры легким, приятным и интересным для младших школьников. Каждый школьник имел возможность высказать собственное мнение, проявить свои качества, развить свои коммуникативные навыки, а также внести свой посильный вклад в просвещение не только сверстников, но и детей постарше, а также взрослых. В процессе активного взаимодействия друг с другом, ребята получали дополнительную мотивацию грамотно использовать киберпространство и больше общаться друг с другом.

2.3 Анализ результатов работы по формированию киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности

Контрольный этап эксперимента был проведен с целью выявления динамики сформированности киберкультуры у младших школьников в результате формирующего эксперимента в сравнении с первичным диагностированием (констатирующим этапом).

Диагностирование проводилось с учениками контрольной и экспериментальной групп. Состав участников остался неизменным. Диагностический инструментарий, с целью повышения точности полученных в результате исследования данных, остался неизменным.

При повторном диагностировании по методике «Шкала интернет-зависимости Чена», была выявлена положительная динамика экспериментальной группы, в сравнении с констатирующим этапом эксперимента. Высокий уровень интернет-зависимости выявлен у 6 учеников (23%), что в сравнении с предыдущим результатом указывает на прогресс: на

констатирующем этапе эксперимента высокой интернет-зависимостью обладали 9 учеников (35%). В контрольной группе результаты расходятся: высоким уровнем интернет-зависимости обладает 13 учеников (46%), что больше, чем на констатирующем этапе эксперимента (10 учеников, 36%).

Средний уровень учеников экспериментальной группы также претерпел изменения, в сравнении с констатирующим этапом эксперимента: на одного человека стало больше, теперь на среднем уровне интернет-зависимости находится 14 учеников (55%). В контрольной группе снизился уровень учеников, обладающих средним уровнем интернет-зависимости: с 14 человек (50%) до 10 (37%).

Низким уровнем интернет-зависимости обладает 6 учеников экспериментальной группы (22%), что также свидетельствует о прогрессировании: на констатирующем этапе на низком уровне интернет-зависимости находилось 4 человека из группы (15%). В контрольной группе результаты незначительно улучшились: с 4 учеников (14%) до 5 (17%).

Данные показатели свидетельствуют о том, что число интернет-зависимых детей в экспериментальной группе стало меньше.

Результаты в процентном соотношении представлены на рисунке 7.

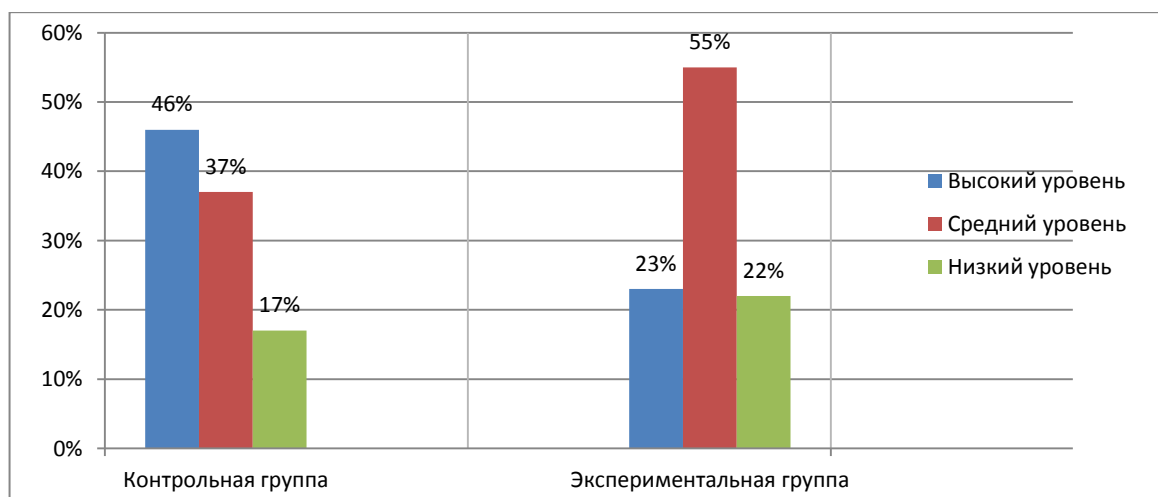


Рисунок 7 – Результаты повторного диагностирования по адаптированной для детей младшего школьного возраста методике «Шкала интернет-зависимости Чена»

Далее было проведено повторное диагностирование по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ по методике «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости» А.В. Тончевой.

Высокий уровень киберкоммуникативной зависимости выявлен у 1 ученика экспериментальной группы (5%), что в сравнении с предыдущим результатом указывает на прогресс: на констатирующем этапе эксперимента высокой киберкоммуникативной зависимостью обладали 3 ученика (11%). В контрольной группе результаты расходятся: высоким уровнем киберкоммуникативной зависимости обладает 3 ученика (10%), что больше, чем на констатирующем этапе эксперимента (1 ученик, 4%). Это объясняется тем, что дети начинают осваивать социальные сети, общаться там друг с другом.

Средний уровень учеников экспериментальной группы также претерпел изменения, в сравнении с констатирующим этапом эксперимента: на одного человека стало больше, теперь на среднем уровне киберкоммуникативной зависимости находится 23 ученика (89%). В контрольной группе снизился уровень учеников, обладающих средним уровнем киберкоммуникативной зависимости: с 25 человек (89) до 19 (68%).

Низким уровнем киберкоммуникативной зависимости обладает 2 ученика экспериментальной группы (6%), что также свидетельствует о прогрессировании: на констатирующем этапе на низком уровне киберкоммуникативной зависимости находился 1 человек из группы (4%). В контрольной группе результаты выглядят иначе: число учеников, обладающих низким уровнем киберкоммуникативной зависимости, увеличилось с 2 (7%) до 6 (22%).

Данные показатели свидетельствуют о том, что число киберкоммуникативно-зависимых детей в экспериментальной группе стало меньше, что доказывает эффективность проведенных мероприятий и повышение уровня сформированности киберкультуры в данном направлении.

Результаты повторного исследования по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ по методике «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости» А.В. Тончевой в процентном соотношении представлены на рисунке 8.

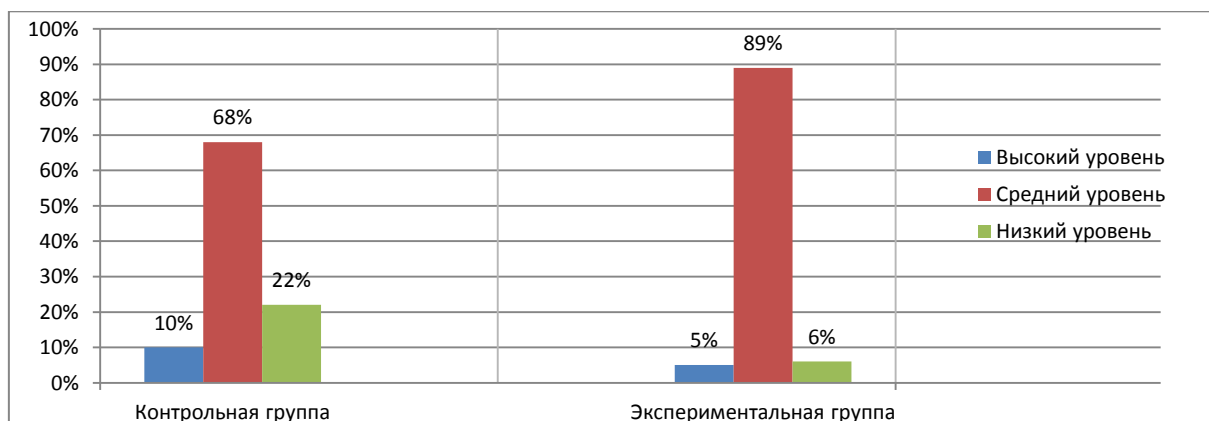


Рисунок 8 – Результаты повторного исследования по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ по методике «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости» А.В. Тончевой

Затем было проведено повторное диагностирование по методике «Тест для определения телефонной зависимости» Я.В. Марущак.

Высокий уровень телефонной зависимости выявлен у 11 учеников экспериментальной группы (42%), что в сравнении с предыдущим результатом указывает на прогресс: на констатирующем этапе эксперимента высокой телефонной зависимостью обладали 16 учеников (62%). В контрольной группе результаты расходятся: высоким уровнем телефонной зависимости обладает 16 учеников (56%), что больше, чем на констатирующем этапе эксперимента (12 учеников, 43%).

Средний уровень учеников экспериментальной группы также претерпел изменения, в сравнении с констатирующим этапом эксперимента: на 3 человека стало больше, теперь на среднем уровне телефонной зависимости находится 9 учеников (36%), а не 6 (23%). В контрольной группе снизился уровень учеников, обладающих средним уровнем телефонной зависимости: с 10 человек (36%) до 8 (30%).

Низким уровнем телефонной зависимости обладает 6 учеников экспериментальной группы (22%), что также свидетельствует о прогрессировании: на констатирующем этапе на низком уровне телефонной зависимости находился 4 человек из группы (15%). В контрольной группе результаты выглядят иначе: число учеников, обладающих низким уровнем телефонной зависимости, увеличилось с 12 (43%) до 14 (52%).

Данные показатели свидетельствуют о том, что число зависимых от телефона детей в экспериментальной группе стало меньше.

Результаты повторного исследования по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ по методике «Тест для определения телефонной зависимости» Я.В. Марущак в процентном соотношении представлены на рисунке 9.

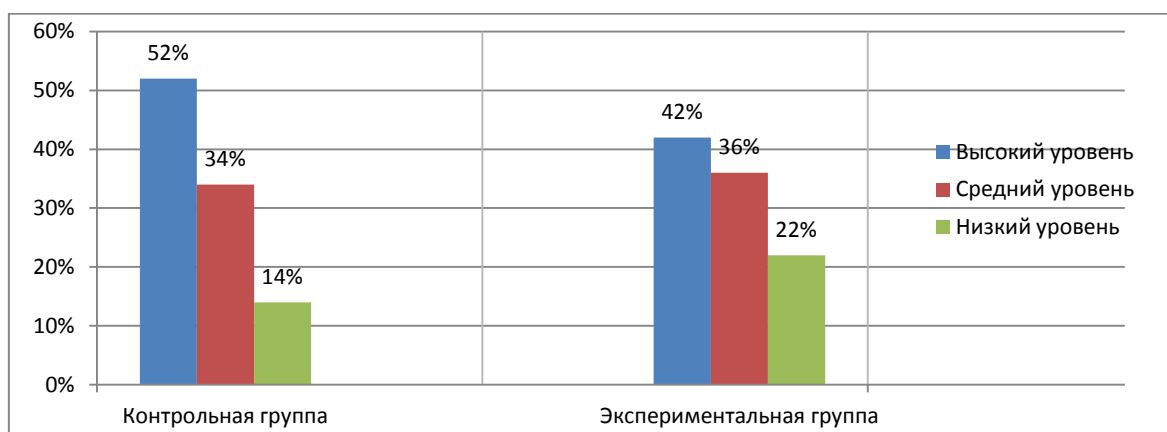


Рисунок 9 – Результаты повторного исследования по выявлению степени интереса младших школьников к ИКТ по методике «Тест для определения телефонной зависимости» Я.В. Марущак

Далее было проведено повторное диагностирование по методике «Тест на компьютерную зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова.

Высокий уровень компьютерной зависимости выявлен у 11 учеников экспериментальной группы (42%), что в сравнении с предыдущим результатом указывает на прогресс: на констатирующем этапе эксперимента высокой компьютерной зависимостью обладали 14 учеников (54%). В контрольной группе результаты расходятся: высоким уровнем компьютерной

зависимости обладает 18 учеников (63%), что больше, чем на констатирующем этапе эксперимента (14 учеников, 50%).

Средний уровень учеников экспериментальной группы также претерпел изменения, в сравнении с констатирующим этапом эксперимента: теперь на среднем уровне компьютерной зависимости находится 5 учеников (19%), а не 8 (31%). В контрольной группе не изменился уровень учеников, обладающих средним уровнем компьютерной зависимости: 6 учеников (21%).

Низким уровнем компьютерной зависимости обладает 6 учеников экспериментальной группы (22%), что также свидетельствует о прогрессировании: на констатирующем этапе на низком уровне компьютерной зависимости находился 4 человек из группы (15%). В контрольной группе результаты выглядят иначе: число учеников, обладающих низким уровнем компьютерной зависимости, увеличилось с 12 (43%) до 14 (52%). Данные показатели свидетельствуют о том, что число детей, зависимых от компьютера, в экспериментальной группе стало меньше.

Результаты повторного исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на компьютерную зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова в процентном соотношении представлены на рисунке 10.

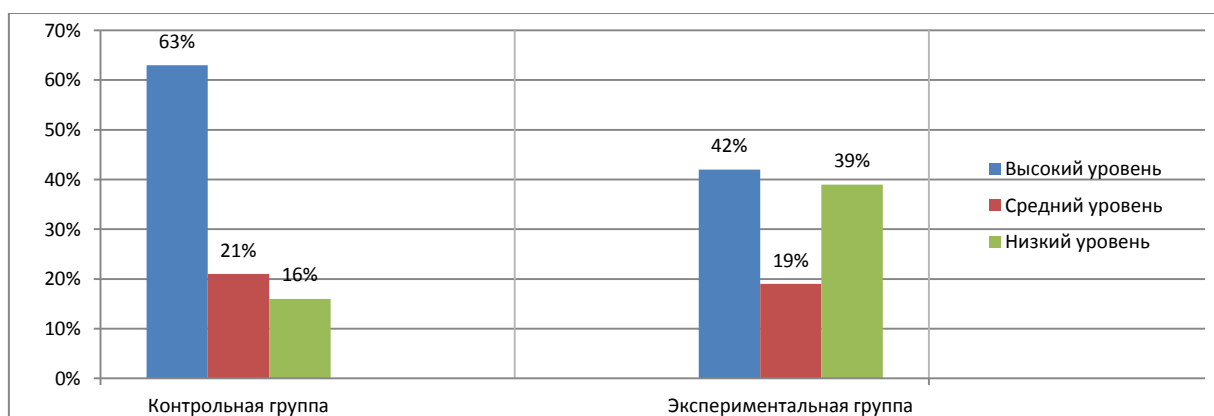


Рисунок 10 – Результаты повторного исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на компьютерную зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова

Далее было проведено повторное диагностирование по методике «Тест на детскую Интернет-зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова.

Высокий уровень интернет-зависимости выявлен у 11 учеников экспериментальной группы (42%), что в сравнении с предыдущим результатом указывает на прогресс: на констатирующем этапе эксперимента высокой интернет-зависимостью обладали 13 учеников (50%). В контрольной группе результаты расходятся: высоким уровнем интернет-зависимости обладает 19 учеников (68%), что больше, чем на констатирующем этапе эксперимента (14 учеников, 50%).

Средний уровень учеников экспериментальной группы также претерпел изменения, в сравнении с констатирующим этапом эксперимента: теперь на среднем уровне интернет-зависимости находится 6 учеников (22%), а не 9 (35%). В контрольной группе не изменился уровень учеников, обладающих средним уровнем интернет-зависимости: 6 учеников (21%).

Низким уровнем интернет-зависимости обладает 9 учеников экспериментальной группы (36%), что также свидетельствует о прогрессировании: на констатирующем этапе на низком уровне интернет-зависимости находилось 4 человека из группы (15%). В контрольной группе результаты выглядят иначе: число учеников, обладающих низким уровнем интернет-зависимости, снизилось с 8 (29%) до 4 (15%).

Данные показатели свидетельствуют о том, что число интернет-зависимых детей в экспериментальной группе стало меньше, что свидетельствует об эффективности проведенных мероприятий по формированию киберкультуры у младших школьников.

Результаты повторного исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на детскую Интернет-зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова представлены на рисунке 11.

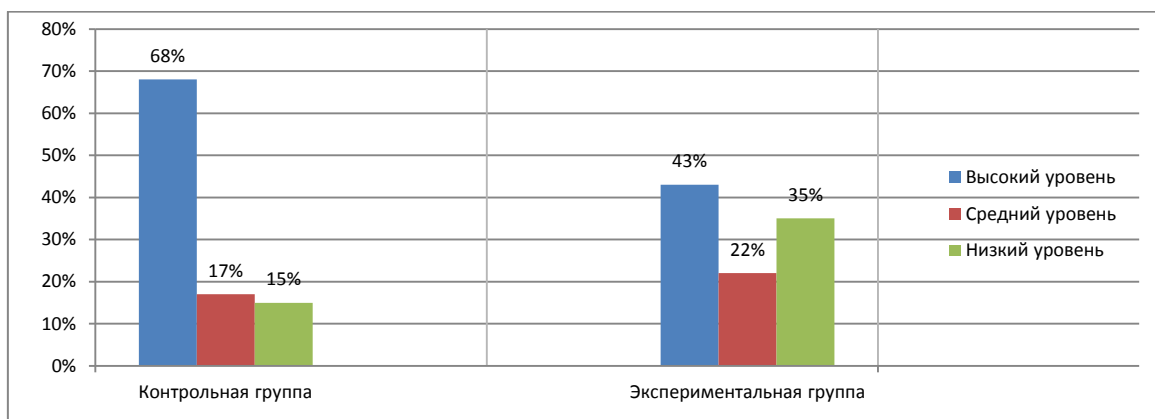


Рисунок 11 – Результаты повторного исследования по выявлению степени использования ИКТ по методике «Тест на детскую Интернет-зависимость (для родителей)» С.А. Кулакова

При подсчете сравнительных результатов, было использовано среднее арифметическое вычисление. Так как методики направлены на выявление зависимости, то высокий уровень зависимости свидетельствует о низкой сформированности киберкультуры, а низкий уровень зависимости является показателем более успешной сформированности киберкультуры.

В сравнении с контрольной группой, экспериментальная группа показала более качественные результаты: высоким уровнем сформированности киберкультуры обладает 7 учеников (25%). В контрольной группе результаты иные: 5 учеников обладают высоким уровнем сформированности киберкультуры (17%). Эти ученики имеют необходимые представления о культуре поведения в интернете; используют ИКТ в качестве просвещения, развлечения (не возводя последнее в культ); проводят в интернете разумное количество времени.

Средним уровнем сформированности киберкультуры обладают 11 учеников экспериментальной группы (44%), что выше, чем в группе контрольной, в ней результаты отличаются: 10 учеников (35%), что незначительно, но ниже. Данные ученики имеют необходимые представления о культуре поведения в интернете, используют ИКТ в

качестве просвещения и развлечения чаще, чем необходимо; проводят в интернете значительную часть своего времени.

На низком уровне сформированности киберкультуры находятся 8 учеников экспериментальной группы (31%), что выше, чем в группе контрольной: 13 человек (48%). Низкий уровень свидетельствует о том, что ученики, находящиеся на нем, имеют минимальные представления о культуре поведения в интернете; используют ИКТ только в качестве развлечения; проводят в интернете всё свободное время.

Сравнительные результаты экспериментальной и контрольной групп по общему уровню сформированности киберкультуры у младших школьников на контрольном этапе эксперимента представлены на рисунке 12.

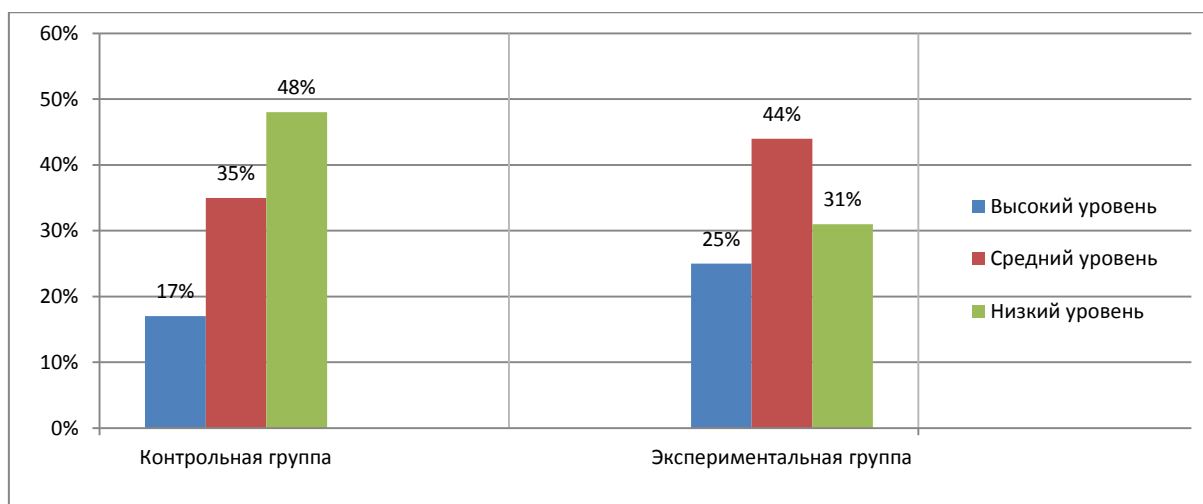


Рисунок 12 – Сравнительные результаты экспериментальной и контрольной групп по общему уровню сформированности киберкультуры у младших школьников на контрольном этапе эксперимента

Далее были сравнены результаты экспериментальной группы на констатирующем и контрольном этапах эксперимента, и выявлена динамика.

Динамика экспериментальной группы (сравнение результатов общего уровня сформированности киберкультуры на констатирующем и контрольном этапах эксперимента) в процентном соотношении представлена на рисунке 13.

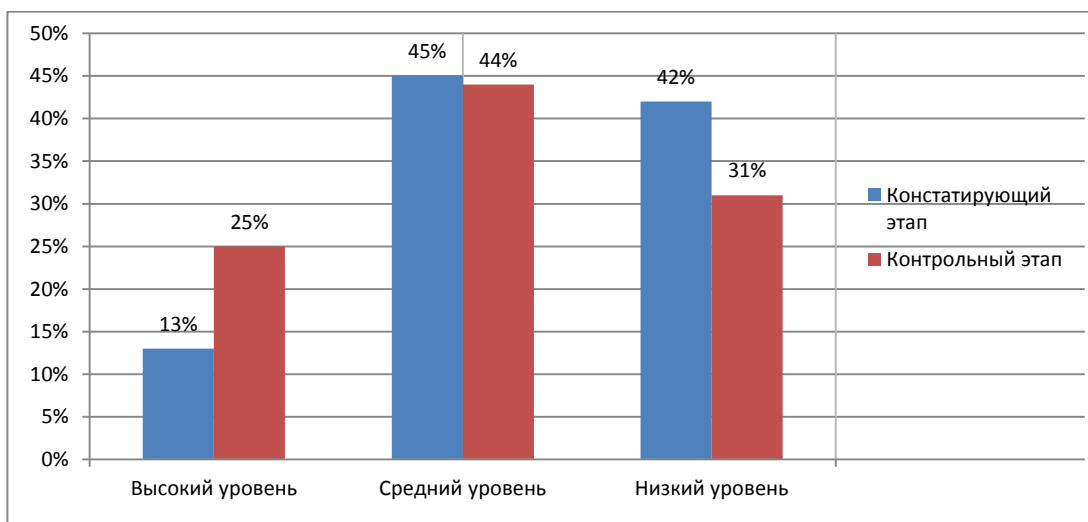


Рисунок 13 – Динамика экспериментальной группы (сравнение результатов общего уровня сформированности киберкультуры на констатирующем и контрольном этапах эксперимента)

Количество учеников, киберкультура у которых сформирована на высоком уровне, увеличилось с 3 до 7. Данные ученики расширили свои представления о культуре поведения в интернете; чаще начали использовать ИКТ в качестве просвещения, больше использовать развлекательно-образовательные ресурсы (приложения, игры); стали проводить в интернете меньшее количество времени.

Средний уровень сформированности киберкультуры остался почти неизменным: изменился на 1% в меньшую сторону (с 45% до 44%), что характеризуется переходом ученика на высокий уровень сформированности киберкультуры. Эти ученики имеют необходимые представления о культуре поведения в интернете, но используют ИКТ в качестве развлечения чаще, чем в качестве просвещения, задействуя образовательные ресурсы реже; проводят в интернете значительную часть своего времени.

Показатели низкого уровня сформированности киберкультуры тоже претерпели изменения: с 42% (11 учеников) количество детей, имеющих минимальные представления о культуре поведения в интернете; использующих ИКТ только в качестве развлечения; проводящих в интернете имеющееся свободное время, уменьшилось до 31% (8 учеников). Такой результат объясняется равнодушным отношением учеников и их родителей к

проводимым мероприятиям: родители не присутствовали на собраниях, дети принимали минимально-формальное участие в деятельности по реализации программы.

В целом, ученики стали больше использовать образовательные ресурсы, развивающие мобильные приложения и компьютерные игры, узнали о полезных возможностях интернета и мобильных устройств и научились их применять, а также стали использовать здоровьесберегающие технологии при работе со средствами ИКТ.

Согласно полученным данным, можно сделать заключение о том, что выдвинутая гипотеза подтвердилась, а проведённая экспериментальная работа оказалась эффективной.

Таким образом, разработанная и реализованная программа внеурочной деятельности «Кибергармония» является эффективной при формировании киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности.

Выводы по 2 главе

Целью экспериментальной части исследования являлась разработка и реализация программы, направленной на формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности.

Реализация опытно-экспериментальной работы осуществлялась в три этапа:

– первый этап (констатирующий эксперимент) был проведен с целью выявления актуального уровня сформированности киберкультуры у младших школьников, с целью определения контрольной и экспериментальной групп;

– второй этап (формирующий эксперимент) включал в себя реализацию разработанной программы по формированию киберкультуры у младших школьников экспериментальной группы. В процессе формирующего эксперимента были использованы наиболее эффективные и благоприятные для младших школьников методы и формы работы, которые позволили сделать процесс формирования киберкультуры легким, приятным и интересным для младших школьников;

– в заключение (на контрольном этапе) был проведен контрольный срез результатов (повторная диагностика обучающихся) с целью выявления динамики сформированности киберкультуры у младших школьников в результате формирующего эксперимента в сравнении с констатирующим этапом, проведен анализ, сделаны соответствующие выводы. Повторное диагностирование показало положительную динамику у младших школьников экспериментальной группы.

Разработанная и реализованная программа внеурочной деятельности «Кибергармония» является эффективной при формировании киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности

Заключение

В процессе исследования подтвердилась актуальность проблемы формирования киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности. Гипотеза, выдвинутая в начале исследования, подтвердилась, поставленные задачи были решены, цель исследования – достигнута. Полученные результаты приводят к следующим выводам:

- теоретический анализ психолого-педагогической литературы показал, что киберкультура – одна из самых изучаемых проблем в образовании, в связи с новыми реалиями. Определяется данное понятие как «технократическое направление в развитии культуры, основанное на использовании возможностей компьютерных игр и технологий виртуальной реальности»;

- младший школьный возраст является наиболее привлекательным для формирования основ киберкультуры, чтобы ребёнок мог стать частью сетевого поколения, минуя негативные последствия для жизни и здоровья. Учитывая возрастные особенности младших школьников, процесс формирования киберкультуры приемлемо начать с частичной цифровизации образовательной деятельности;

- внеурочная деятельность является наиболее оптимальной альтернативой для реализации программ, направленных на формирование киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности, ввиду гибкости своего содержания и многообразия воспитательных задач;

- были подобраны и адаптированы диагностические методики, с помощью которых должна была подтвердиться или опровергнуться эффективность разработанной и реализованной программы. Также были подобраны критерии, отвечающие за полноту сформированности киберкультуры у младших школьников (когнитивный, эмоциональный, деятельностный) и их показатели (установки по отношению к использованию ИКТ, интерес младших школьников и отношение к ИКТ, степень

использования ИКТ). Далее были определены контрольная и экспериментальная группы, в результате первичного диагностирования;

– с целью формирования киберкультуры у младших школьников в образовательной деятельности, была разработана и реализована программа внеурочной деятельности «Кибергармония», включающая в себя разделы «Компьютерное пространство», «Телефон» и «Интернет». Отдельно прорабатывался каждый аспект, чтобы каждый ребёнок смог открыть для себя возможности каждого современного устройства, и смог применять их для себя с пользой и без вреда;

– результаты повторного проведенного диагностического исследования позволяют сделать вывод об эффективности разработанной и реализованной программы внеурочной деятельности «Кибергармония», так как группа экспериментальная показала положительную динамику.

Список используемой литературы

1. Апетян М. К. Психологические и возрастные особенности младшего школьника // Молодой ученый. 2014. № 14 (73). С. 243-244.
2. Арпентьева М.Р. Массовое образование: идеологические и этические проблемы // Проблемы и перспективы инновационного развития университетского образования и науки: материалы Международной научно-практической конференции, посв. 75-лет. ГрГУ им.Я.Купалы. Беларусь, Гродно : Гродненский государственный университет им. Я.Купалы, 2015. С. 248-250.
3. Артюшкин О. В. Организационно-дидактические условия формирования информационной культуры обучающихся средствами информатизации // II Всероссийский конгресс женщин-математиков (в день рождения С.В. Ковалевской): Тезисы докладов конгресса. Красноярск : Краснояр. гос. ун-т, 2002. С. 9-11.
4. Артюшкин О. В. О формировании информационной культуры обучающегося в системе дистанционного обучения // Информационно-телекоммуникационные технологии в образовании: Материалы международной конференции. Новосибирск : Изд-во СГУ, 2002. С. 92-94.
5. Ворохоб Ю. А. Педагогические условия эффективного формирования перцептивной культуры // Современные проблемы науки и образования [Электронный ресурс]. 2013. № 5. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=9876> (дата обращения: 20.05.2021).
6. Выготский Л. С. Собрание сочинений в VI томах. Том II. М : Педагогика, 1982. 287 с.
7. Выготский Л. С. Собрание сочинений в VI томах. Том III. М : Педагогика, 1984. 321 с.
8. Гессен С. И. Основы педагогики. Введение в прикладную философию. М : Школа-Пресс, 1995. 376 с.
9. Егорова Э. Н. Психология развития. Харьков : Штрих, 2003. 80 с.

10. Емелин В. А. Киберкультура и сетевое либертарианство // Национальный психологический журнал. 2018. №3(31). С. 3-11.
11. Емелин В.А. Проблемы контроля и обеспечения безопасности в интернете // Материалы Пятой международной научной конференции по проблемам безопасности и противодействию терроризму. Москва : МЦНМО, 2010. С. 222–225.
12. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя. М : Просвещение, 2010. 223 с.
13. Кихтан В. В. Образовательный контент в интернет-медиа: история становления и тенденции развития : автореф. дис. д-ра филолог. наук. Москва : Институт повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 2011. 30 с.
14. Люблинская А. А. Детская психология. М : Просвещение, 1971. 385 с.
15. Майорова-Щеглова С. Н. Информационная безопасность детей: выбор технологий // Народное образование. 2014. № 6. С. 229-236.
16. Монахов В. М., Смыковская Т. К. Методическая система учителя инновационной школы: функционирование, развитие, ориентация на формирование творчества учащихся. Волгоград : Бланк, 2000. 150 с.
17. Мудрик А. В. Воспитательные ресурсы Интернета // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. 2008. № 4. С. 37-39.
18. Мудрик А. В. Социализация человека. М : МПСИ, МОДЭК, 2011. 624 с.
19. Мудрик А. В. Социальная педагогика. М : Академия, 2013. 240 с.
20. Муратова А. С. Использование образовательных платформ при дистанционном обучении как фактор освоения киберпространства младшими школьниками / А. С. Муратова, Ю. А. Лившиц // Вопросы педагогики. 2021. № 2-2. С. 139-142.

21. Муратова А. С. К вопросу формирования киберкультуры / А. С. Муратова, Ю. А. Лившиц // Вопросы педагогики. 2020. № 11-1. С. 167-170.
22. Муратова А. С. Компьютерные игры как инструмент развития полезных навыков и формирования киберсоциализации у младших школьников / А. С. Муратова, Ю. А. Лившиц // Вопросы педагогики. 2021. № 3-2. С. 180-182.
23. Научно-технический энциклопедический словарь [Электронный ресурс] : Словари онлайн. URL: <https://rus-scientific-technical.slovaronline.com> (дата обращения: 14.10.19).
24. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка: ок. 100.000 слов, терминов и фразеологических выражений. М : ООО Издательство Мир и Образование, 2012. 1376 с.
25. Педагогический терминологический словарь. С.-Петербург : Российская национальная библиотека, 2006.
26. Педагогический энциклопедический словарь. М : ИНФРА-М, 2020. 224 с.
27. Печерская Э. П. Первые шаги детей в Интернете // Социологические исследования. 2014. № 12. С. 75.
28. Плешаков В. А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности // Проблемы педагогического образования. М : МПГУ-МОСПИ, 2005. С. 48–49.
29. Плешаков В. А. Интернет и дети: социальное поведение молодых россиян в Интернете: монография. / Э. П. Печерская, В.Б. Звоновский, Д. Ю. Меркулова, В. А. Плешаков, М. Г. Мацкевич, О. И. Саблина. Самара : Изд-во Самар. гос. экон. ун-та, 2013. 140 с.
30. Плешаков В. А. Киберсоциализация: социальное развитие и социальное воспитание современного человека // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова, 2010. № 2. С. 15–18.
31. Плешаков В. А. Методические рекомендации по информационно-медийному направлению деятельности Российского движения школьников. М : Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская

организация «Российское движение школьников», Московский педагогический государственный университет, 2016. 52 с.

32. Плешаков В. А. Особенности виртуальной компьютерной социализации личности // Проблемы педагогического образования. Сб. науч. ст.: Вып. 25. М : МПГУ-МОСПИ, 2006. С. 23–25.

33. Плешаков В. А. Форс-мажорная киберпедагогика, или Чрезвычайные условия образования эпохи COVID-19 / В. А. Плешаков, Т. В. Складорова // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus» [Электронный ресурс]. 2020. №1.(8). URL: http://journal.homocyberus.ru/Pleshakov_VA_Sklyarova_TV_1_2020 (дата обращения: 20.05.2021).

34. Тихомиров О. К. Искусственный интеллект и психология. М : Наука, 1976. 332 с.

35. Тихомиров О. К. ЭВМ и новые проблемы психологии / Тихомиров О. К., Бабанин Л. Н. М : Изд-во МГУ, 1986. 204 с.

36. Тихомиров О. К., Бабаева Ю. Д., Войскунский А. Е. Общение, опосредованное компьютером // Вестник Московск. ун-та. Психология, 1986. № 3. С. 31–42.

37. Тихомиров О. К., Лысенко Е. Е. Психология компьютерной игры. Новые методы и средства обучения. М : Знание, 1988. С. 30-66.

38. Соколова Н. Л. Трансмедиа и интерпретативные сообщества // Международный журнал исследований культуры, 2011. № 3 (4). С. 16-21.

39. Справочник технического переводчика [Электронный ресурс] : Интент. URL: <http://www.find-info.ru/doc/dictionary/technical-translator/index.htm>.

40. Юферева А. С. Медиаконвергенция: основные подходы к определению понятия // Научный ежегодник ИФиП УрО РАН, 2016. № 2. С. 80-93.

41. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 06 октября 2009 г. № 373) [Электронный ресурс] : Министерство

образования и науки Российской Федерации. URL:
<http://минобрнауки.рф/документы/922> (дата обращения: 19.10.20).

42. Федеральный закон Об образовании в Российской Федерации. М : Омега-Л, Рипол Классик, 2016. 886 с.
43. Aram A. How and where to de-westernize media research // *Journal of Media and Communication Studies*. 2011. Vol. 3(8). P. 243-247.
44. Jenkins H. The Cultural Logic of Media Convergence // *International Journ. of Cultural Studies*. 2004. Vol. 7. Issue 1. P. 34-35.
45. Lister M. *New Media: A Critical Introduction*. New York, 2009. P. 446
46. Manovich L. *Software takes command : extending the language of new media*. New York: Bloomsbury Academic, 2013. P.357
47. Manovich L. *New Media from Borges to HTML. The New Media Reader*. Cambridge: Massachusetts. 2003. P. 36-39.
48. Matei S. A. From Counterculture to Cyberculture: Virtual Community Discourse and the Dilemma of Modernity // *Journal of Computer Mediated Communication*. July. 2006. Vol. 10(3).
49. Meikle G., Young Sh. *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*. New York: Palgrave Macmillan. 2011. P. 242.
50. Silver D. Looking Backwards, Looking forwards: Cyberculture Studies 1990-2000 // Gauntlett D. (ed.) *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. L. : Arnold. P. 19–30.
51. Silver D. Looking backwards, looking forward: Cyberculture studies 1990–2000, in *Web.studies: Rewiring media studies for the digital age*. London: Oxford University Press. 2000. P. 19-30.
52. Sjöblom M. *Watching others play: a uses and gratifications approach to video game streaming motives*. Helsinki. 2015. P.74.
53. Tolić M. *Media Culture and Media Education in Modern School*. *World Journal of Education*. October. 2011. P. 89-97

54. Turner F. From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism. *Journal of e-Media Studies*. January. 2008. P. 824-826

Приложение А

Материал опросника №1

1. Мне часто говорят, что я провожу слишком много времени в Интернете.
2. Я чувствую, что мне скучно без Интернета.
3. Я замечаю, что все больше и больше времени провожу за компьютером.
4. Я даже злюсь, когда нет Интернета.
5. Я могу зайти в интернет ненадолго, но засидеться до позднего времени.
6. Я замечаю, что вместо прогулки с друзьями и одноклассниками я всё чаще выбираю Интернет.
7. Я часто ложусь спать поздно из-за того, что засиживаюсь в Интернете.
8. Когда я просыпаюсь утром, первым делом мне хочется зайти в Интернет.
9. На уроках я постоянно думаю о том, чтобы поскорее зайти в Интернет на перемене.
10. Я могу забыть поесть, если засижусь в Интернете.

Приложение Б

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 26»
г.о. Тольятти

Рассмотрено заседанием
методического совета
МБУ «Школа № 26»
Протоколом № _____

Утверждено
директором
МБУ «Школа № 26»

Программа внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности

«Кибергармония»

Возраст обучающихся:

7-11 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель программы:

Учитель начальных классов

МБУ «Школы № 26»

А.С. Муратова

г.о. Тольятти, 2020г.

УДК 37.013.32

ББК 74.202.4

Рекомендовано к изданию решением методического совета МБУ «Школа №26» г.о. Тольятти

Рецензенты:

Сафронова И.И., директор МБУ «Школа №26» г.о. Тольятти

Ю.А. Лившиц, доцент, кандидат педагогических наук, заместитель ректора - директор гуманитарно-педагогического института

Программа внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности «Кибергармония» / сост. А.С. Муратова. Тольятти. 2019. 15 с.

Программа общеинтеллектуальной направленности «**Кибергармония**» предназначена для работы с детьми младшего школьного возраста. Содержит учебно-тематический план, формы занятий, методическое обеспечение по формированию киберкультуры у младших школьников. Программа адресована учителям при организации внеурочной деятельности.

Программа рассчитана на 36 часов.

Продолжение Приложения Б

Рабочая программа **«Кибергармония»** разработана на основании:

Основной образовательной программы начального общего образования МБУ Школа №26 г.Тольятти, требований законов Российской Федерации: «Об образовании в Российской Федерации», в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования (ФГОС НОО), концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников, программе воспитания и социализации обучающихся (начальное общее образование), ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» и «Санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».

Программа общеинтеллектуальной направленности **«Кибергармония»** предназначена для работы с детьми младшего школьного возраста. Содержит учебно-тематический план, формы занятий, методическое обеспечение по формированию киберкультуры. Программа адресована учителям при организации внеурочной деятельности.

Пояснительная записка

Жизнь современного ребёнка в мире информационных технологий без использования ИКТ представить весьма затруднительно. Средний возраст начала взаимодействия с ИКТ снижается с каждым годом: дети, не научившись говорить и ходить, могут уже безо всякого труда пользоваться приложениями в телефоне.

Несомненно, данные технологии значительно упрощают жизнь человека, но в то же время они могут нанести существенный ущерб физическому и психическому здоровью личности, находящейся в стадии формирования – ребёнку. Так как полностью исключить средства ИКТ из жизни ребёнка невозможно, то можно научить его пользоваться современными устройствами грамотно и без ущерба для психики и здоровья в рамках образовательной деятельности.

Актуальность программы обусловлена необходимостью просвещения младших школьников в вопросе использования ИКТ и формирования культуры пребывания в киберпространстве.

Новизна данной программы заключается в том, что данная программа разработана именно для детей младшего школьного возраста. Поскольку в настоящее время формирование киберкультуры школьников начинается в среднем звене, когда школьники уже активно используют киберпространство, исходя из установок, приобретенных самостоятельно. Младший школьный возраст наиболее оптимален для формирования культуры использования средств ИКТ и сети интернет, т.е. киберкультуры.

Целью данной программы является формирование культуры использования средств ИКТ и сети интернет, т.е. киберкультуры.

Задачи программы:

Образовательные: познакомить обучающихся со средствами ИКТ; сформировать знания детей о возможностях использования компьютера, телефона и интернета; сформировать умение соблюдать нормы культуры

Продолжение Приложения Б

поведения в интернете; сформировать знания о безопасном использовании ИКТ; сформировать умение анализировать, систематизировать и обобщать полученную информацию.

Развивающие: развивать знания детей о возможностях использования компьютера; развивать умение соблюдать нормы культуры поведения в интернете; развивать знания о безопасном использовании ИКТ; развивать умение анализировать, систематизировать и обобщать полученную информацию.

Воспитательные: способствовать выработке сознательности в вопросе использования ИКТ и информационной безопасности; способствовать расширению кругозора младших школьников; способствовать формированию нравственных, этических, патриотических качеств личности младших школьников; способствовать профилактике зависимого поведения, связанного с использованием ИКТ и сети интернет.

1. Планируемые результаты

Предметные:

- усвоение обучающимися знаний и умений при работе с ИКТ и сетью интернет;
- сформированы знания о возможностях использования компьютера, телефона и интернета;
- сформирована культура поведения в интернете у младших школьников;
- сформировано умение анализировать, систематизировать и обобщать полученную информацию.

Проверка достижения предметных результатов: методики Тончевой А.В. «Адаптированная диагностика киберкоммуникативной зависимости», тест для определения телефонной зависимости (Марущак Я.В.).

Метапредметные:

Продолжение Приложения Б

- развитие знаний детей о возможностях использования компьютера;
- развитие умения соблюдать нормы культуры поведения в интернете;
- развитие знаний о безопасном использовании ИКТ;
- развитие умения анализировать, систематизировать и обобщать полученную информацию.

Проверка достижения предметных результатов: методики «тест на компьютерную зависимость (для родителей)» (С.А. Кулаков), «тест на детскую Интернет-зависимость(Родителям)» (С.А. Кулаков).

Личностные:

- вырабатывается сознательность в вопросе использования ИКТ и информационной безопасности;
- расширяется кругозор младших школьников;
- формируются нравственные, этические, патриотические качества личности младших школьников;
- формируется поведение и деятельность, направленные на профилактику зависимого поведения, связанного с использованием ИКТ и сети интернет.

Проверка достижения личностных результатов: методика «Адаптированная шкала интернет-зависимости Чена.

Формы проведения занятий:

- по форме организации деятельности: групповая, массовая. Групповая форма осуществляется в пределах класса. Массовая форма подразумевает участие класса в масштабах школы, района, города;
- занятия проводятся в комбинированной, теоретической и практической форме. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с ИКТ и сетью интернет, а также профилактике зависимого поведения, связанного с их использованием.

Возрастная категория: 7-11 лет.

В этом возрасте ученики являются пользователями интернета, их интернет-потребности поддаются расширению и коррекции.

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 2 года обучения. Режим занятий: 2 часа в неделю, итого 18 часов в год.

Формы подведения итогов:

- заключительное занятие «Кибербудущее»;
- презентация результатов работы другим классам;
- наблюдение.

Продолжение Приложения Б

Таблица Б. 1 – Тематическое планирование

| № п/п | Темы | Количество часов | | |
|---|---|------------------|----------|-------|
| | | теории | практики | всего |
| 1 | Введение | 1 | | |
| Раздел 1. Компьютерное пространство | | 5 | 3 | 9 |
| 2 | Мой компьютер | 1 | 1 | 2 |
| 3 | Компьютерные игры. | 1 | 2 | 3 |
| 4 | Как пользоваться компьютером без вреда? | 1 | 2 | 3 |
| Раздел 2. Телефон | | 5 | 6 | 11 |
| 5 | Мой смартфон: что это такое? | 1 | 1 | 2 |
| 6 | Польза и вред использования смартфонов | 2 | 2 | 4 |
| 7 | Использование мобильных приложений | 2 | 3 | 5 |
| Раздел 3. Интернет: что он в себе несёт? | | 7 | 8 | 15 |
| 8 | Возможности интернета для детей | 2 | 1 | 3 |
| 9 | Опасности, поджидающие нас в интернете | 2 | 1 | 3 |
| 10 | Безопасное использование интернета | 2 | 1 | 3 |
| 11 | Образовательные платформы | 2 | 2 | 4 |
| | Заключительное занятие | 1 | 1 | 2 |
| | Итого | | | 36 |