

## ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ У СОВРЕМЕННЫХ ДЕТЕЙ

**Т. В. Гурская**

*Минский городской институт развития образования, Минск, Беларусь,  
[gurskaya10.04.78@mail.ru](mailto:gurskaya10.04.78@mail.ru)*

В статье рассматривается проблема формирования цифровой культуры у современных детей; приведен анализ исследований наиболее часто используемых подростками возможностей интернета; рассмотрены риски влияния глобальной цифровизации на формирование личности ребенка, актуальность психолого-педагогического сопровождения старшеклассников на этапе формирования у них цифровой культуры.

**Ключевые слова:** информационные технологии (ИТ), цифровая культура, научно-технический прогресс, тренинг, риски цифровизации.

## PROBLEMS OF FORMING DIGITAL CULTURE IN MODERN CHILDREN

**T. V. Gurskaya**

*Minsk City Institute for Educational Development, Minsk, Belarus,  
[gurskaya10.04.78@mail.ru](mailto:gurskaya10.04.78@mail.ru)*

The article examines the problem of digital culture formation in modern children; provides an analysis of studies of the most frequently used Internet capabilities by teenagers; considers the risks of the influence of global digitalization on the formation of a child's personality, the relevance of psychological and pedagogical support for high school students at the stage of digital culture formation.

**Key words:** information technology (IT); digital culture; scientific and technological progress; training; risks of digitalization.

Воздействие информационно-коммуникационных технологий на подрастающее поколение является одной из самых изучаемых и обсуждаемых тем в научных сообществах. Данная проблема активно изучается как отечественными специалистами, так и зарубежными, среди них такие ученые как Г. Рейнгольд, Г. У. Солдатова, Т. А. Нестик, Д. Палфри, Т. Д. Марцинковская, А. В. Пищова, Г. В. Лосик и многие другие. В отечественной науке предпринимаются попытки экспериментального изучения влияния информационных технологий на становление и формирование личности человека. На данном этапе важной задачей является осмысление полученных эмпирических

данных, наиболее верное применение результатов на практике, с целью возможных изменений воздействия информационно-коммуникационных технологий на процессы становления личности ребенка.

В качестве одной из ведущих характеристик современной культуры можно назвать цифровизацию (или дигитализацию), формирование цифровой культуры. Цифровая культура рассматривается как область культуры, связанная с грамотным и конструктивным использованием новых цифровых средств и технологий. Так ученый Д. В. Галкин определяет цифровую культуру «как артефакты и символические структуры, основанные на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенные в институциональную систему и способствующие поддержанию определенных ценностей, закреплённые ментально и создающие формы автодетерминации» [1].

Цифровая культура – это не только грамотное использование новых информационных технологий (ИТ), но и выстраивание кардинально новой системы взаимодействия человека с техникой и межличностных отношений, опосредованных цифровыми средами. В связи с этим можно отметить, что в роле основных составляющих цифровой культуры можно считать те ценности и практики, которые способствуют коэволюции людей и информационных технологий, не претендуя на относительную свободу иметь и создавать идентичность и участвовать в «жизненной политике» [2].

Важность и актуальность изучения этого проблемного поля очевидна, так как формируется подрастающее поколение и что с ним происходит в настоящем, определяет будущее культуры и общества в целом. Мы можем говорить о цифровой культуре как формирующей среде для подрастающего поколения.

Современное поколение с самого рождения окружено цифровыми устройствами и информационными технологиями. Многие взрослые ошибочно считают, что тяга современных детей к информационным технологиям развивается уже в раннем возрасте, и обусловлено это трансформацией социума. Исследования показали, что данное убеждение ошибочно, главную роль в формировании зависимости и высокой степени включенности в использование информационных технологий играет фигура взрослого. В раннем возрасте – это, в первую очередь, семья. Приведем некоторые данные диссертационного исследования. В исследовании принимали участие воспитанники детского дошкольного учреждения старшего возраста (5-6 лет) [3, с. 45].

На вопрос: «Тебе больше нравится играть на улице с друзьями или в планшете, телефоне?», все же 81% респондентов, ответило, что предпочитает играть со своими ровесниками на улице, но 19 % считает, что игры на ИТ более увлекательны. Как мне кажется, такая цифра – это сигнал для

нас, взрослых, дабы избежать формирования ИТ-зависимости на дальнейших этапах развития ребенка. Так же стоит заметить, что по мнению родителей, 9% считают, что их дети часто чувствуют тягу к ИТ, 32% утверждают, что редко испытывают тягу и 59% не демонстрируют родителям сильный интерес и тягу к ИТ. Стоит заметить, что по мнению законных представителей, 72 % их чад предпочитают играть на свежем воздухе с детьми, 4% считают, что их дети зачастую остаются увлеченно взаимодействовать с ИТ, и 24% иногда могут согласиться на игры с ровесниками вместо игр на ИТ. Приведенные результаты говорят о том, что родители не всегда хорошо знают своих детей и причиной этого, на мой взгляд, является отсутствие должного взаимодействия в диаде ребенок – взрослый.

В случае если поиграть в телефон, планшет и прочие ИТ у детей не получилось, то 80% из них, не испытывают злости по этому поводу, остальные демонстрируют негативные эмоции в той, или иной степени. По мнению законных представителей, 72% их детей не злятся. Такая разница в показателях может позволить высказать гипотезу, что сами дети в меньшей степени эмоционально зависят от ИТ, нежели могут это предположить их родители, возможно, некий процент эмоционального дискомфорта ребенка ошибочно списывают на взаимодействие их чад с ИТ.

Лишь 11% респондентов данной возрастной категории используют обучающие игры, как то, «рисуют», «решают примеры». Специально разработанные обучающие компьютерные игры, соответствующие возрасту ребенка и его уровню развития, способствуют поэтапному формированию его пространственных представлений. Стоит обратить внимание, что для благоприятного развивающего воздействия можно включить совместную деятельность ребенка и взрослого, так же рекомендована попарная работа. Такой процесс обучения становится более продуктивным, поскольку дети лучше усваивают способы выполнения задач. Организовать взаимодействие ребенка с современными ИТ нужно, таким образом, где не компьютер управляет деятельностью ребенка, предлагая ему задания, а, наоборот, ребенок использует компьютер как средство для решения поставленных задач развития. Именно поэтому предпочтительны развивающие и обучающие игры, игры-драматизации, «рисовалки», головоломки и т. д.

Современное поколение принято обозначать терминами «цифровые аборигены», «цифровые иммигранты». Ввел эти понятия Марк Пренски для обозначения «цифрового разрыва» между поколениями [2]. В соответствии с известной теорией поколений экономиста и демографа Нейла Хоува и историка Уильяма Штрауса, современные подростки относятся к поколению Z («Зеты»; начиная с 2001 г.) и поколению А («Альфы»; начиная

с 2010 г.)<sup>1</sup> [4]. Несмотря на то, что «Альфы» и «Зеты» являются активными пользователями гаджетов и информационных технологий, но далеко не все их возможности они используют по разным причинам.

В зависимости от характера использования цифровых технологий выделяют несколько уровней социального взаимодействия: научно-техническая цифровая культура и коммуникация, политическая цифровая культура, художественная цифровая культура, правовая цифровая культура, цифровая культура в сфере образования [5]. Не все из указанных цифровых практик являются одинаково значимыми для молодого поколения.

В рамках обучения и активного взаимодействия с учащимися педагогических классов на базе государственного учреждения образования «Минский городской образовательно-оздоровительный центр «Лидер» (ГУО МГООЦ «Лидер») был проведен ряд тренинговых занятий по теме: «Подросток в интернете: психологические возможности и риски». Одной из целей данных тренингов было повышение цифровой грамотности и культуры современного подростка. На начальном этапе занятия была диагностика по выявлению наиболее интересных для подростков форм взаимодействия с ИТ. Учащимся было предложено ответить на вопрос: «С какой целью я использую возможности современных информационных технологий (интернет)?» Так же предложены варианты ответов: общение; с целью получения новых эмоций; игры; нравится обслуживать ПК; поиск информации; другое.

Были получены следующие данные: ИТ, в частности возможности интернета, с целью общения используют 68% респондентов, для получения дополнительных эмоций - 12%; игры, развлечения – 4%, интересен сам процесс обслуживания ПК 4% респондентам; поиск информации выбрало 3% учащихся; для других целей – 9%, перечисленными целями были названы такие как получение дополнительного дохода, использование различных торговых площадок, продвижение своих интересов в различных мессенджерах.

Следующими этапами занятия было: изучение теоретических аспектов неконструктивного использования ИТ, активное обсуждение рисков, связанных с возможностями современных интернет-сетей, разбирались профилактические мероприятия по избеганию возможных рисков и формированию цифровой культуры. Важным этапом являлась рефлексия по теме проведенных занятий. На этапе завершения рефлексии учащимся было предложено ответить на вопрос: «В чем польза лично для вас в использовании современных ИТ (интернета)?» Были получены следующие

---

<sup>1</sup> Проставленные в скобках даты – это временные границы рождения человека, обозначающие конкретные характеристики и системы ценностей, сформированные до 12–14 лет в каждом поколении.

результаты: как источник дополнительной информации – 57%; игры – 4%; общение – 39%. При сравнении результатов опроса на начало занятий и по окончании очевидно, что учащиеся переосмыслили возможности использования современных ИТ и изменили выбор, чем повысили уровень своей цифровой культуры.

Однако беседуя с респондентами выявляются такие проблемы, как недостаток волевых усилий для работы над собой и преодоления интернет-зависимости. Есть осознание данной проблемы, учащиеся проговаривают, но собственных усилий оторваться от монитора не хватает. Данный факт еще раз подчеркивает значимую роль взрослого как источника дополнительной информации, поддержки, а в особых случаях и контроля при коррекции неконструктивного взаимодействия ребенка с ИТ.

После анализа аналогичных исследований было найдено подкрепление полученных нами результатов. Так, анализируя результаты эмпирических наблюдений, проведенных под руководством Г. У. Солдатовой, были выделены пять типов интернет-пользователей среди подростков:

- «ориентированные на обучение» (29%): интернет используется в образовательных целях и для поиска интересной информации;
- «коммуникаторы» (25%): интернет используется с целью общения и для поиска интересной информации;
- «сетевые читатели» (22%): интернет используется с целью поиска интересной информации и чтения новостных лент в социальных сетях;
- «игроки» (17%): интернет используется для онлайн- и мобильных игр;
- «универсалы» (5%): пользуются практически всеми возможностями интернета [6].

Таким образом, интернет становится для подростков огромной площадкой для коммуникаций, обучения и развлечения. Интересным является тот факт, что подростки не упоминают про художественную цифровую культуру, при этом рассматривают интернет как возможность для получения дополнительного дохода с использованием различных площадок и рекламируя свои профессиональные способности.

Важно отметить, что современные родители и педагоги должны учитывать психологические особенности в поведении цифрового поколения, быть способными чувствовать их потребности и интересы и создавать эмоционально значимые ситуации и события в реальной жизни, поддерживая тем самым баланс онлайн/офлайн.

### **Библиографические ссылки**

1. *Галкин Д. В.* Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей [Электронный ресурс] //

Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3. С. 11–16. URL: [http://www.intelros.ru/pdf/isl\\_kult/2012\\_03/galkin.pdf](http://www.intelros.ru/pdf/isl_kult/2012_03/galkin.pdf) (дата обращения: 09.10.2024).

2. *Мешкова Л. Н.* Цифровая культура и цифровое поколение: основные направления взаимодействия [Электронный ресурс] // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Т.9. № 3. С. 196–206. URL: <http://publishing-vak.ru/file/archive-philosophy-2020-3/23-meshkova.pdf> (дата обращения: 10.10.2024).

3. *Гурская Т. В.* Информационные технологии как средство формирования социальной идентичности у старших дошкольников : дис. магистра психологии: 23.81.01; БГПУ им. М Танка. Минск, 2020.

4. *Попов Н. П.* Российские и американские поколения XX века: откуда пришли миллениалы [Электронный ресурс] // Государство и общество. 2018. №4 (146). С. 309–313. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rossiyskie-i-amerikanskie-pokoleniya-xx-veka-otkuda-prishli-millenialy/viewer> (дата обращения: 10.10.2024).

5. *Елькина Е. Е.* Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития [Электронный ресурс] // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2018. № 2. С. 195-203. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-kak-oblast-mezhdistsiplinarnyh-issledovaniy-metodologicheskie-podhody-i-tendentsii-razvitiya> (дата обращения: 10.10.2024).

6. *Солдатова Г. У., Рассказова Е. И., Нестик Т. А.* Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М. : Смысл, 2018.