

*Ложечников Илья Викторович*

студент

*Баркова Татьяна Евгеньевна*

студентка

*Рождественская Любовь Игоревна*

студентка

*Научный руководитель*

*Романова Елена Владимировна*

канд. психол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

## **ПРОБЛЕМЫ ОБУЧЕНИЯ, РАЗВИТИЯ, ВОСПИТАНИЯ И СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ**

***Аннотация:** в статье анализируются ключевые проблемы обучения, воспитания и социализации личности в условиях цифровизации образования. На основе культурно-исторической теории Л.С. Выготского рассматриваются такие вызовы современной школы, как клиповое мышление, падение авторитета учителя, разрыв между онлайн- и офлайн-коммуникацией, а также скрытое сопротивление запретам. Предлагаются практические методы адаптации образовательного процесса к реалиям цифровой эпохи, включая геймификацию, модификацию роли учителя и переход от запретов к договорённостям.*

***Ключевые слова:** цифровизация образования, социализация личности, клиповое мышление, цифровой подросток, авторитет учителя, культурно-историческая теория, геймификация в обучении.*

Активная цифровизация стала основой современного общественного развития. Цифровые технологии являются ведущими в основных сферах жизни обще-

ства: в экономике, политике и социальном взаимодействии. Сегодня уже невозможно представить функционирование этих сфер без использования цифровых инструментов.

Образование, процесс становления личности и воспитание ребенка, долгое время сохраняли относительную автономность от современных технологий, но на данный момент оказались в эпицентре цифрового преобразования. Сегодня, когда цифровизация становится средой обитания ребенка с первых лет жизни, традиционная педагогическая система начинает рушиться.

Чтобы понять глубину проблем, с которыми сталкивается нынешними образованием, нужно обратиться к основным механизмам развития личности, отраженными в классической психологии, и сопоставить их с реалиями цифровой эпохи.

Согласно теории Л.С. Выготского, развитие высших психических функций происходит в результате социального взаимодействия, которое затем переходит во внутриспсихический план. Иными словами, ребенок сначала учится думать и действовать в диалоге со взрослыми или сверстниками, и лишь затем эти способности становятся его внутренним достоянием. Главную роль в этом процессе занимают родители и учителя – люди, которые выступают носителями культуры и образцом для подражания.

В условиях тотальной цифровизации этот классический механизм претерпевает существенные изменения. Сегодня агентами социализации ребёнка выступают элементы цифровой среды: алгоритмы рекомендаций, YouTube-блогеры, сообщества в социальных сетях и игровые платформы. Трансляция норм, ценностей и способов действия происходит без учета индивидуальных особенностей ребенка, эмпатии и возможности обсуждения.

Ещё одной проблемой современного образования выделяют устойчивые изменения в когнитивной сфере современных обучающихся. Речь идет о формировании так называемого «клипового мышления» – привычки воспринимать информацию короткими, не связанными между собой фрагментами, быстро пере-

ключаясь между разными стимулами. С одной стороны, это позволяет воспринимать больше информации, с другой – приводит к снижению способности к длительной концентрации, результатом чего является физическая невозможность обучающегося удерживать внимание на одном объекте. Данное явление представляет собой не проявление моральной деградации или отсутствие мотивации, как многие склонны думать, а лишь является адаптацией к среде, в которой характер потребления информации претерпел изменения.

К числу наиболее значимых относится также проблема авторитета учителя. Традиционная педагогическая система строилась на том, что учитель является главным источником знаний. Его слово – закон, его оценка – критерий истины. В цифровую эпоху знания децентрализованы. Ответ на любой вопрос можно за секунду найти в интернете. Учитель больше не является основным источником информации. Это не означает, что в современном мире профессия учителя более не актуальна, но в подобных условиях необходима её модификация. Однако, как показывает практика, большинство педагогов психологически и методически не готовы к трансформации, что порождает кризис воспитания и социализации.

Для иллюстрации описанных выше теоретических противоречий создадим собирательный образ «цифрового подростка» в современной школе. Этот образ является совокупностью типичных черт современного обучающегося (табл. 1).

Таблица 1

## Собирательный образ «цифрового подростка» в современной школе

Параметр	Описание
Возраст	13–15 лет (7–9 классы)
Отношение к гаджетам	Смартфон всегда рядом. Проверка уведомлений – каждые 5–10 минут. Разлука с телефоном вызывает дискомфорт (Вплоть до лёгкой тревоги)
Учебная мотивация	Неровная: интерес к предметам, где можно получить быстрый результат или использовать цифровые инструменты (информатика). Резкое снижение интереса к предметам, требующим длительного чтения и последовательных рассуждений (литература, история, обществознание)
Внимание	Хорошо работает в режиме «переключения» (быстро отвечает на короткие вопросы,

	находит информацию, по ключевым словам). Плохо работает в режиме «удержания» (теряет нить урока через 7–10 минут, не дочитывает длинные тексты)
Социальная жизнь	Разделена на две части: офлайн (класс, семья) – формальная, часто некомфортная; онлайн (игровые гильдии, сервера, каналы, комментарии в соцсетях)
Отношение к учителям	Уважение как к человеку (если учитель справедлив). Отсутствие автоматического авторитета как к «носителю знаний» (почему я должен верить вам на слово, если в интернете написано иначе?)
Реакция на запреты	Запрет на телефон ведёт к уходу в «подполье» (телефон под партой, наушники под капюшоном, просмотр соцсетей под видом работы на ноутбуке). Прямое противостояние редко, скрытое сопротивление – постоянно

Современные психологи и педагоги предлагают несколько вариантов борьбы с выше названными проблемами.

Трансформация «минуса в плюс»: разрешить использование смартфонов для образовательных целей.

Чёткие правила использования гаджетов на уроке: договориться с учениками о «времени без смартфонов».

Игровые механики: ввести систему баллов за отсутствие отвлечений на гаджет во время объяснения материала.

Персонализация обучения: позволить ученикам выбирать формат заданий (например, создать инфографику по теме урока вместо написания эссе).

Связь учёбы с реальными интересами подростков: использовать примеры из поп-культуры, игр, соцсетей для объяснения сложных понятий (например, разобрать законы физики на примере игровых механик).

Проектная деятельность с цифровым компонентом: предложить создать видеоролик по теме урока, разработать презентацию, построить 3D-модель объекта.

Система достижений и геймификация: ввести «уровни мастерства» по предметам, выдавать значки за выполнение сложных заданий, составлять рейтинг классов по активности.

Чередование видов деятельности каждые 7–10 минут: объяснение → обсуждение в парах → практическая работа → интерактивный тест.

Использование мультимедийных средств: короткие видео (до 3 минут), инфографика, анимации для объяснения сложных тем.

Техника «Pomodoro»: 25 минут сосредоточенной работы → 5 минут отдыха с разрешённым использованием гаджетов.

Тренировка внимания через игры: использование онлайн-тренажёров для развития концентрации, проведение «минутки поиска отличий» между изображениями.

Структурирование информации: деление длинных текстов на блоки с подзаголовками, использование выделения, схем, таблиц.

Интеграция онлайн- и офлайн-жизни (параметр «Социальная жизнь»):

Создание онлайн-пространства класса: группа в мессенджере для обсуждения уроков, обмена материалами, организации совместных проектов.

Использование элементов соцсетей в обучении: создание «стены знаний» с карточками терминов, проведение викторин в формате «сториз», публикация достижений учеников.

Командные проекты с онлайн-этапом: разделить класс на группы, дать задание создать совместный документ (например, в Google Docs), обсудить результаты в видеоконференции.

Развитие навыков офлайн-коммуникации через игровые форматы: ролевые игры, дебаты, «мозговые штурмы» в классе с последующим обсуждением в онлайн-формате.

Восстановление авторитета учителя (параметр «Отношение к учителям»):

Позиция «наставника», а не «источника знаний»: помогать ученикам находить информацию, анализировать её достоверность, учить работать с источниками.

**Демонстрация собственных цифровых навыков:** показывать, как эффективно использовать поисковые системы, работать с базами данных, отличать фейки от правды.

**Совместное обучение:** предлагать ученикам обучать класс каким-то цифровым навыкам (например, основам работы в Photoshop, созданию презентаций).

**Аргументированность и открытость:** признавать свои ошибки, показывать разные точки зрения на проблему, обсуждать спорные вопросы.

**Показ практической ценности знаний:** связывать учебный материал с будущей профессией, реальными жизненными ситуациями, интересами подростков.

**Работа с сопротивлением запретам (параметр «Реакция на запреты»):**

**Переход от запретов к договорённостям:** совместно с учениками разработать «кодекс цифрового поведения» в классе, где будут прописаны правила использования гаджетов и последствия их нарушения.

**Предложение альтернатив:** если запрещено использовать соцсети на уроке, предложить специальные образовательные платформы с похожим интерфейсом.

**Контроль через саморегуляцию:** научить учеников планировать своё время, использовать приложения для самодисциплины, ставить цели на урок и оценивать свою продуктивность.

**Постепенное снижение контроля:** по мере формирования самодисциплины у учеников, уменьшать строгость запретов, переходить к доверительным отношениям.

**Комплексные подходы:** для максимального эффекта рекомендуется комбинировать предложенные методы и учитывать индивидуальные особенности каждого ученика.

**Регулярно собирать обратную связь от учеников** о том, какие методы работают, а какие нет.

**Сотрудничать с родителями** для создания единой образовательной среды дома и в школе.

**Постоянно совершенствовать свои цифровые навыки** и следить за новыми образовательными технологиями.

Создавать позитивную атмосферу в классе, где ошибки воспринимаются как часть обучения, а не как провал.

Таким образом, цифровая эпоха не отменяет классические законы развития личности, но кардинально меняет среду, в которой они действуют. Клиповое мышление, падение авторитета учителя и разрыв между онлайн- и офлайн-жизнью – не приговор, а вызов, на который педагогика обязана дать ответ. Этот ответ не может быть простым запретом или возвратом в «старые добрые времена». Единственный путь – модификация: признание цифровой реальности, понимание её механизмов и способность использовать их во благо. Учитель сегодня – не источник знаний, а навигатор в океане информации. Его задача – не бороться с гаджетом в руке ученика, а научить эффективно, критическому и этичному использованию этого гаджета. Ключ к решению – в гибкости, диалоге и постоянном совместном обучении. Только объединяя усилия школы, семьи и самих учеников, мы сможем превратить цифровой хаос в среду для развития, воспитания и социализации личности.

### *Список литературы*

1. Асмолов А.Г. Психология современности: вызовы неопределенности, сложности и разнообразия / А.Г. Асмолов // Психологические исследования. – 2015. – Т. 8. №40. – URL: <http://psystudy.ru> (дата обращения: 13.04.2026). EDN TWHMAT
2. Выготский Л.С. Мышление и речь / Л.С. Выготский. – 5-е изд., испр. – М.: Лабиринт, 1999. – 350 с.
3. Выготский Л.С. Психология развития человека / Л.С. Выготский. – М.: Смысл; Эксмо, 2005. – 136 с.