

ТЕХНОЛОГИЗАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Цифровая социализация старшеклассников как педагогическая проблема

Алёна Юрьевна Палаткина

Ассистент кафедры педагогических практик и сервисных производств
Астраханский государственный университет имени В.Н. Татищева
Астрахань, Россия
palatkina_alyona@mail.ru
 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 09.10.2023

Принята 03.11.2023

Опубликована 15.12.2023

 10.25726/m4733-4522-8808-e

Аннотация

Статья раскрывает цифровую социализацию старшеклассников как педагогическую проблему, представляя собой комплексное исследование цифровой среды, в которой, основной фокус направлен на выявление влияния цифровых технологий на социальную и психосоциальную составляющую цифровой социализации старшеклассников. Статья затрагивает теоретическую базу цифровой социализации и определение тенденций в использовании старшеклассниками социальных медиа и игровых платформ. В исследовании отражена эволюция интересов и интернет-взаимодействий в цифровой среде, рассматриваются подходы к комплексному определению цифровой социализации, описаны основные вызовы и перспективы по минимизации этих вызовов. Исследование представляет собой теоретический базис для формирования новых подходов в образовании с использованием цифровых технологий в рамках изучения социализации старшеклассников в цифровой среде. Переход от игр к общению подчеркивает интеграцию цифрового пространства в повседневность. Сегодня наиболее популярными мессенджерами для удобной и быстрой переписки старшеклассников стали WhatsApp и Telegram, обладающие возможностью не только обмениваться сообщениями, но и фото- и видеозаписями. Видеозвонки и виртуальные встречи школьники предпочитают совершать на таких платформах, как Zoom, Skype ведь они предоставляют возможность для полноценного взаимодействия. Эти платформы стали актуальными во время пандемии, когда весь мир вынужденно вышел на дистанционный режим жизни.

Ключевые слова

цифровая социализация, старшеклассники, исследование, тенденции, вызовы и перспективы.

Введение

Цифровые технологии становятся неотъемлемой частью современно общества, в связи с чем появляется необходимость комплексного анализа влияния цифровой среды на социализацию и требуется рассмотрение этой проблемы сквозь призму различных подходов.

Уже устоявшееся понятие социализация, мы будем понимать, как процесс, в котором индивидум или группа впитывает социальные, культурные, нравственные и другие нормы, и ценности общества, в котором и происходит развитие. Именно благодаря этому процессу происходит освоение социальных ролей, опыта, навыков и взаимодействие с другими индивидумами. Весь процесс происходит в разные периоды жизни индивидумов (детство, подростковый период, взрослая жизнь) и на различных уровнях. Социализация охватывает как формальные образовательные процессы (например, обучение в школе),

так и неформальные взаимодействия, такие как семейное обучение, общение с друзьями и воздействие массовой культуры.

Цифровая социализация представляет собой аспект социализации, связанный с использованием цифровых технологий и взаимодействием в цифровых пространствах, таких как социальные сети, онлайн-игры и другие онлайн-платформы. В свою очередь, сам термин цифровая социализация состоит из нескольких аспектов.

Материалы и методы исследования

Виртуальная идентичность (Virtual Identity) - описывает уникальные аспекты личности и самопредставления старшеклассников в цифровых пространствах. Формирование виртуальной идентичности происходит либо за счет переноса элементов идентичности из реального мира в виртуальный и создания на его базе идентичности в Интернете, либо через активную позицию субъекта деятельности в интернет-пространстве (Войскунский, Евдокименко, Федунина, 2013).

Процесс формирования виртуальной идентичности обладает рядом особенностей, которые выделяют его от соответствующего процесса в реальной жизни. В виртуальном пространстве идентичность всегда технологически посредственна через использование «никнеймов» и «аватаров». Чем более «никнейм» отличается от подлинного имени, а «аватар» отличается от реального внешнего облика человека, тем более виртуальная идентичность расходится с реальной.

Виртуальная идентичность выполняет разнообразные функции, среди которых ключевыми являются:

- управление, т.е. разумное формирование образа для взаимодействия с другими участниками сети Интернет;
- самопознание, как расширение понимания собственной личности путем объективации и интеграции различных ее аспектов;
- мифотворчество, посредством создания мифических образов о собственной личности;
- «экзистенциальное лицедейство», в частности стремление представлять себя в роли, отличной от собственной личности;
- социальная инженерия или использование виртуальной идентичности в качестве средства воздействия на мышление и поведение других участников.

Киберсоциализация (Cyber-Socialization) – относится к процессам социализации, происходящим в цифровых средах, включая взаимодействие в социальных сетях и онлайн-группах. Под киберсоциализацией понимается процесс качественных изменений структуры самосознания личности, происходящий под влиянием и в результате использования им современных информационных и компьютерных технологий в контексте жизнедеятельности (Плешаков, 2010).

Процесс киберсоциализации человека особенно выражен в виртуальном пространстве социализации в Интернете. Это происходит при использовании ресурсов Интернета и в процессе взаимодействия с виртуальными агентами социализации, которые встречаются человеку в глобальной сети Интернет.

Цифровые социальные образовательные практики (Digital Social Educational Practices) – описывает воздействие цифровой среды на образовательные взаимодействия и практики старшеклассников.

Цифровизация в сфере образования представляет собой динамичный процесс современного обновления, включающий в себя создание благоприятных условий для разработки и использования цифровых образовательных технологий. Этот процесс не только изменяет организацию образовательного процесса и его структуру, но также акцентирует внимание на персонализации обучения.

Цифровизация также предполагает активное применение разнообразных цифровых сервисов и инструментов обучения, поощряя стремление обучающихся и педагогов к постоянному саморазвитию и самообразованию.

Суть цифровой трансформации в сфере образования, А.Ю. Уваров интерпретирует как стремление достичь необходимых образовательных результатов и движение в направлении персонализации образовательного процесса с использованием цифровых технологий (Уваров, Гейбл, Дворецкая, 2019).

Определяя цифровизацию образования как процесс, обеспечивающий методологию, технологию и практику разработки и оптимального использования современных информационно-коммуникативных технологий в сфере образования, А.А. Пегов и Е.Г. Пьяных, уточняют, что это делается с целью достижения психолого-педагогических целей обучения и воспитания при создании комфортных и здоровые сберегающих условий (Пегов, 2010).

В трактовке Е.В. Гордеевой, Ш.Г. Мурадяна и А.С. Жажояна, данное понятие представляет собой процесс перехода к электронной системе обучения, способствующий повышению навыков и умений преподавателей в области цифровых технологий, развитию материальной инфраструктуры, внедрению онлайн-обучения и использованию цифровых программ (Гордеева, Мурадян, Жажоян, 2021).

В данном контексте следует говорить о сетевой социализации (Networked Socialization), которая обозначает социализацию, основанную на взаимодействии в цифровых сетях и виртуальных сообществах. Сетевую социализацию можно рассматривать как освоение каждым участником коммуникации тех ценностей, норм и стандартов, которые вырабатываются в процессе работы и общения в сетевом пространстве.

В Интернете функционируют социальные сети как определенная совокупность сайтов, с помощью которых организуется общение людей всего мира. Онлайн/сервисы и веб-сайты выстраивают, отражают и организуют социальное взаимодействие в Интернете.

Человек может найти здесь нужные книги и каталоги, медиахранилища, профессиональные социальные сети для общения на профессиональные темы, сервисы для совместной работы с документами и др. Специализированные социальные сети, утверждает Е. В. Ефременко, объединяют людей по определенным критериям (пол, возраст, вероисповедание, определенные увлечения и др.), поэтому существуют значительные основания для утверждения о формировании сетевого общества, поскольку грани между реальным и виртуальным стираются (Ефременко, 2013).

В свою очередь, Е. В. Овчинская подчеркивает, что Интернет и социальные медиа стали важным фактором, влияющим на снижение телевизионной активности среди современной молодежи. Телевидение у молодежи утрачивает свою значимость как источник информации и привлекательность в качестве досуговой занятости. Это подтверждается и тем, что молодые люди редко используют телевизор дома, и пульт от телевизора, как правило, находится у старших членов семьи (Овчинская, 2017).

Результаты и обсуждение

Культура информационного общества существенно отличается от предыдущих эпох, создавая сложности для понимания ее старшим поколениям.

В то время, как современная молодежь воспринимает ее как некий увлекательный процесс, не анализируя полученные результаты, так как это привыкло делать старшее поколение.

Зарождающаяся ныне цифровая культура охватывает нормы, образы поведения и ценности подрастающего поколения в цифровой среде.

Цифровая культура – новое и сложное явление, выделяющееся из области технических решений на современном этапе развития общества. Но цифровая культура - это форма культуры, трансформирующаяся под влиянием информационных технологий и являющаяся на сегодня важнейшей характеристикой информационного общества.

Цифровая культура, сформированная людьми является механизмом общественного порядка в обновленном обществе, способствующем эффективному функционированию сети Интернет.

В связи с чем можно проследить причинно-следственную связь, оказывающую воздействие на адаптацию подрастающего поколения к постоянно меняющейся социальной действительности. Для

большого понимания сути цифровой социализации рассмотрим несколько подходов, указанных на рисунке (см. рис. 1).

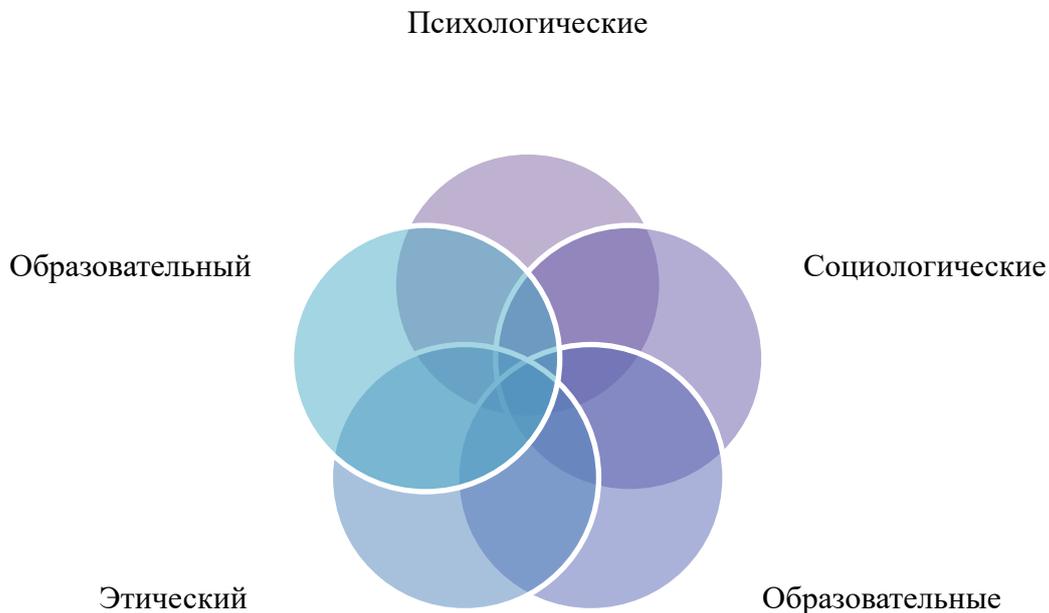


Рисунок 1. Подходы к изучению цифровой социализации

В рамках социологического подхода исследователи определяют влияние цифровых технологий на целостность и структуру общества, а также взаимодействие между членами этого общества. При таком подходе уделяется особое внимание на формирование цифровых сообществ и развитие новых форм социальных связей.

В психологическом подходе влияние цифровой социализации отражается в ощущениях личности, а именно в восприятии, и в овладении межличностных навыков под воздействием цифровой среды. Изучаются вопросы самоопределения личности в цифровом пространстве и ее идентичность.

В образовательном подходе цифровая социализация изучается как механизм, влияющий на образовательную деятельность. Более детально изучается вопрос, как формируются знания и навыки под воздействием цифровых ресурсов, цифровых платформ и онлайн-обучение.

В культурном подходе проводится анализ воздействия цифровой социализации на культуру, состоящий из определения изменений ценностей, ритуалов, языка, искусства. Определяется влияние цифровой культуры на культурное разнообразие.

Этический подход основывается на оценке моральных и этических аспектах цифровой социализации, раскрывая вопросы безопасности, конфиденциальности, гражданской ответственности и этике в цифровой среде.

Рассмотрение цифровой социализации через призму разных подходов позволяет выявить механизмы цифровой социализации. Более структурно вышеуказанные подходы представлены на рисунке (см. рис. 2).

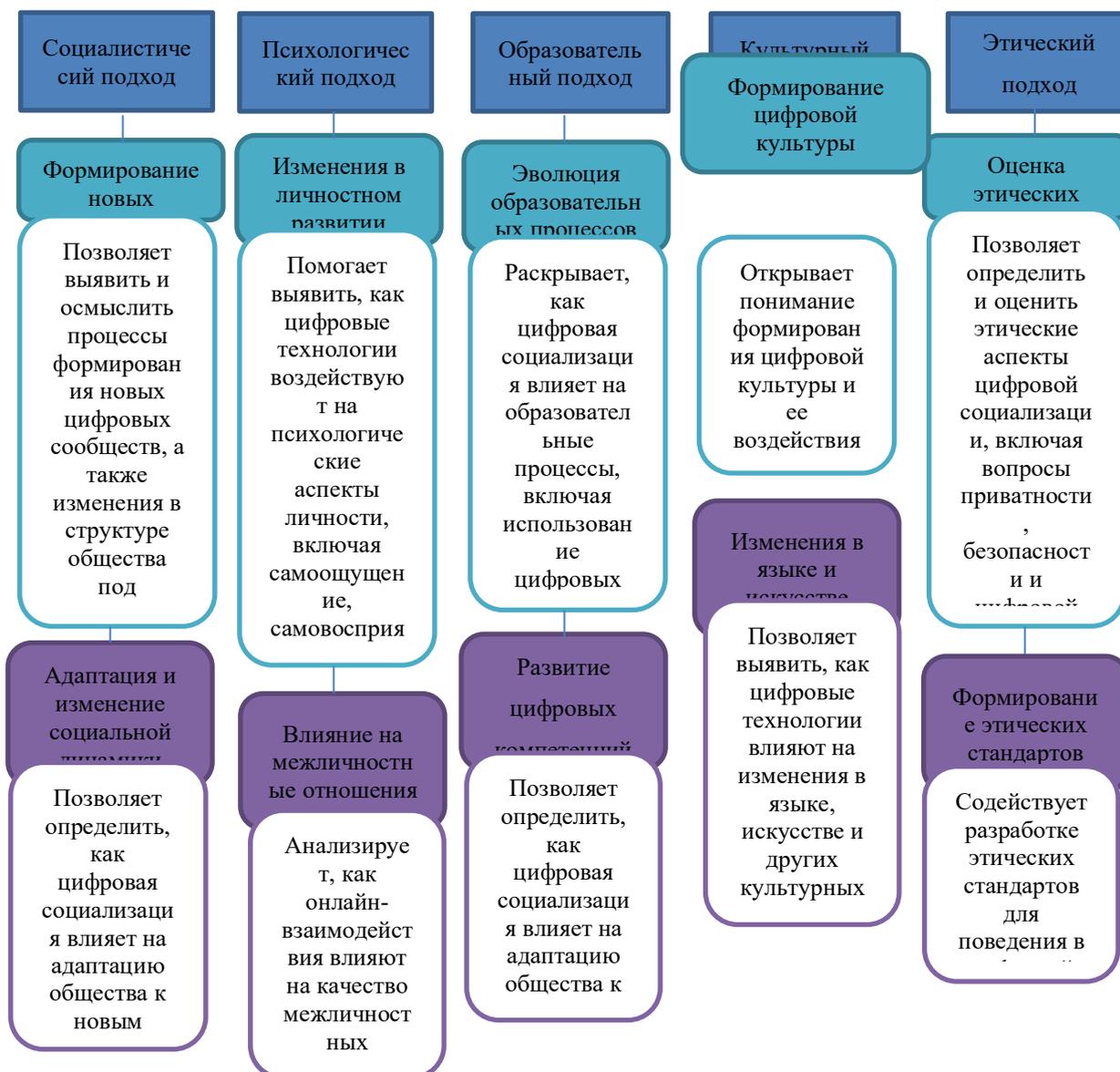


Рисунок 2. Научные подходы к понятию «цифровая социализация»

Рассмотрение этих подходов способствует углубленному изучению и анализу динамики цифровых взаимодействий среди старшеклассников, направляя внимания конкретизируя теоретические проявления в ежедневной практике цифровых взаимодействий.

В цифровом пространстве старшеклассники ежедневно пользуются медиаплатформами формируя свои уникальные предпочтения. Интересы современных старшеклассников находятся в постоянной динамике, Началом эволюции интересов можно считать платформу Facebook*, которая служила основным средством для цифровой коммуникации. Однако через некоторое время школьники предпочли перейти на платформы, ориентированные на более простое и непосредственное взаимодействие. Появление Instagram* изменило динамику, платформа отличалась от ранее приоритетного Facebook*, своим визуальным наполнением, предоставляя подрастающему поколению пространство для самовыражения через фото и видео формат. На смену Instagram* пришла не менее уникальная платформа TikTok, ее уникальность заключается в использовании трендовых челленджей, предоставляя еще больше креативного пространства. Каждая новая платформа, предоставляла более высокий уровень интерактивности и разнообразный контент и уникальные возможности для коммуникаций.

Социальная активность, погружение в видеоигры позволяет старшеклассникам выстраивать свою идентичность во взаимодействии с online друзьями. В связи с чем, роль игровых платформ вырастает, из простого развлечения к новой форме социального взаимодействия. В таком пространстве происходит сплочение, здоровая конкуренция и коммуникация, создается пласт цифровой социализации. Игровые интересы старшеклассников менялись от традиционных одиночных игр к активному участию в online-сообществах и многопользовательских сражениях. Наиболее популярными игровыми платформами, можно считать PlayStation и Xbox. Указанные платформы предлагают широкий спектр игр и возможности для онлайн-игр с взаимодействием с другими участниками в режиме реального времени. Игровая индустрия на сегодняшний день внедряет новые технологии для поддержания интересов подрастающего поколения, к ним можно отнести технологии виртуальной и дополненной реальности, позволяющие еще больше взаимодействия с игровым контентом.

Как новая форма взаимодействия игровые платформы выступают и в качестве социализационного и коммуникационного канала. В таких играх присутствуют голосовые чаты и текстовые сообщения, благодаря которым и можно считать этот формат цифровой социализацией.

Формирование групп и сообществ в цифровом мире помогает старшеклассникам развивать свои социальные навыки, способствует развитию коммуникационного процесса. Именно в этом заключается сегодня важность цифровых платформ, они становятся площадкой для саморазвития, личностного роста, креативности, с возможностью обрести новые знакомства и расширить кругозор.

К эффектам виртуальных взаимодействий можно отнести следующие аспекты (см. рис. 3).



Рисунок 3. Эффекты виртуального взаимодействия

Взаимодействия в цифровом пространстве помогают контактировать с людьми с разных уголков мира. Благодаря чему расширяется социальный круг и предоставляется возможность в определении мышления и образа жизни людей других культур.

Еще одним из положительных аспектов общения в цифровом пространстве является повышения уровня цифровой грамотности, включая этику письменного и устного выражения своих мыслей, обогащая опыт взаимодействия в области межличностных отношений, ведь где как не в цифровом пространстве старшеклассники сталкиваются с различными точками зрения. Что в свою очередь благоприятно сказывается на проблеме формирования эмпатии и различиям людей, являющейся особо актуальной в наши дни. Совместная проектная деятельность в цифровом пространстве требует коллективных решений и активного сотрудничества между людьми. Такие навыки необходимы и в реальной жизни, способствуя решению групповых задач.

Цифровая социализация, несмотря на свои положительные аспекты, вносит и ряд вызовов, которые могут повлиять на психосоциальное развитие личности старшеклассников (см. рис. 4).

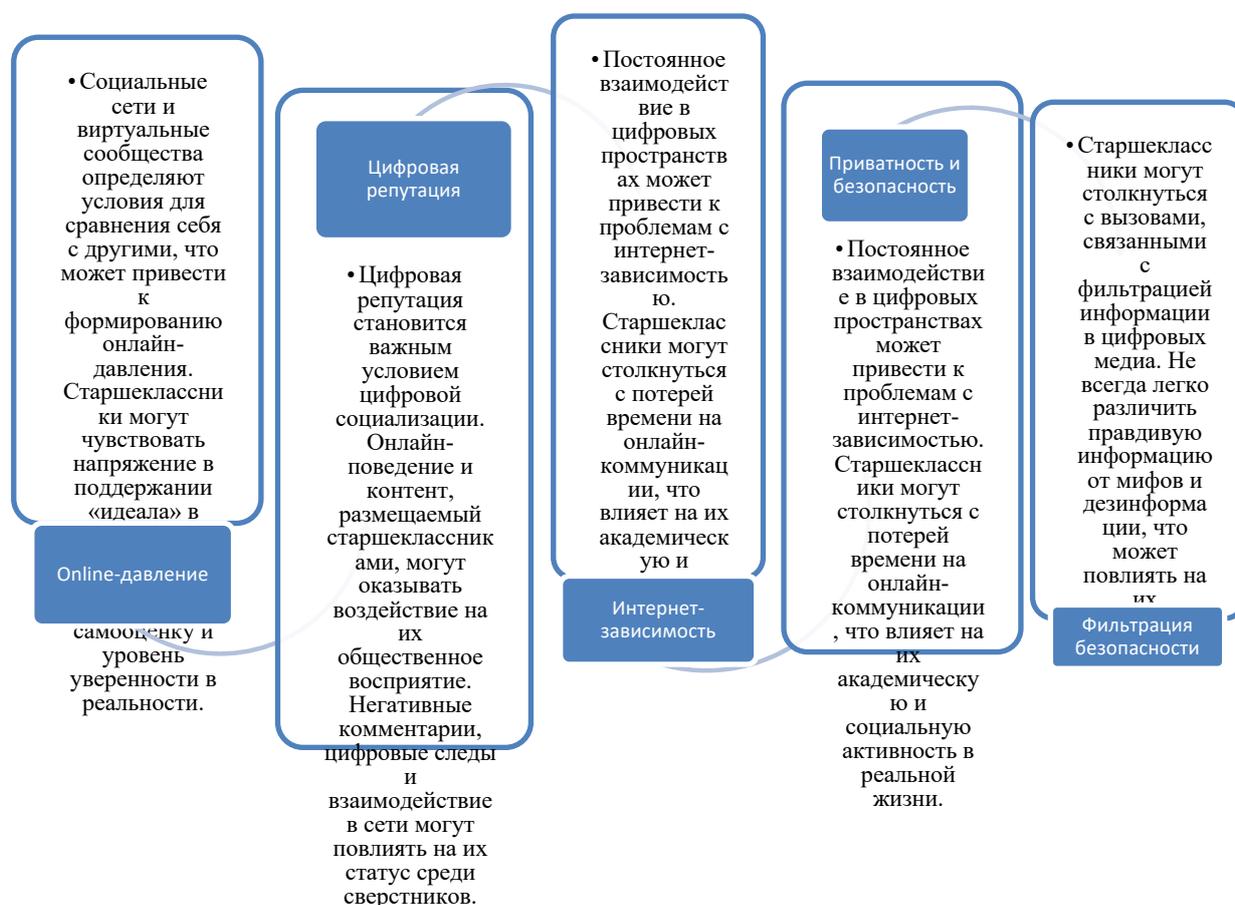


Рисунок 4. Вызовы цифровой социализации

Для устранения этих вызовов необходим комплексный подход. К примеру, для создания безопасной цифровой среды необходима разработка образовательных, социальных и технологических мер.

Но самым главным аспектом в борьбе с вызовами цифровой социализации является цифровая грамотности и увеличение ее уровня среди старшеклассников, поскольку поддержка критического мышления к социальным медиа и информации в них через осознанное использование online-ресурсов обеспечивает пользователей эффективными инструментами ориентации в цифровой среде. Безопасная цифровая среда должна задействовать эффективные механизмы обратной связи и поддержки, а так же особое внимание следует уделить предотвращению кибербуллинга и других online- давлений.

Постоянно включение старшеклассников в образовательные проекты поможет поддерживать баланс при активном цифровом взаимодействии. К примеру, спорт искусство и другие мероприятия

Не менее важным компонентом является и включение семьи в этот процесс. Обучение родителей в части контроля и поддержки в цифровом пространстве благоприятно сказывается на создании безопасной образовательной среды. Контроль за времяпровождением старшеклассников в цифровом пространстве поможет предотвратить интернет-зависимость.

А ликвидация негативных последствий цифровой социализации по средством предоставления психологической помощи и консультаций является необходимым элементом по достижению благополучия ребят.

Заключение

Подводя итог проведенного исследования, отметим, что было раскрыто множество перспектив для углубленного понимания цифровой социализации, как в части социальных взаимодействий, эмоциональной составляющей, так и в плане психосоциального развития личности старшеклассника. Рассмотрение теоретических аспектов позволяет углубиться в различные подходы, такие как, социологические, психологические, образовательные и культурные.

Анализ интересов современных школьников в использовании цифровых платформ и социальных медиа помог отследить эволюцию и тенденции интернет-взаимодействий, а также понимание как эти интересы влияют на поведение старшеклассников и их взаимодействие друг с другом.

Вызовы, которые были определены в рамках этого исследования, такие как online-давление и смена социальных ролей, требуют особого внимания родителей, образовательных организаций и общества. Для минимизации последствий от этих вызовов необходимо увеличивать уровень цифровой грамотности старшеклассников, поддержание эмоционального реагирования, создание безопасной цифровой среды и вовлечение старшеклассников в реальные активности. Акцентирование внимания на пагубное влияние цифрового пространства на личность, а именно на её психосоциальное развитие требует сбалансированного подхода к использованию цифровых технологий в образовательном процессе и повседневности.

Благодаря развитию позитивных аспектов цифровой социализации и минимизации нарастающих вызовов, открывается перспектива для создания поддерживающей и более здоровой среды, для подрастающего поколения.

Список литературы

1. Войскунский А.Е., Евдокименко А.С., Федунина Н.Ю. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование // Журнал Высшей школы экономики. 2013. Т. 10, № 2. С. 98-121.
2. Гордеева Е.В., Мурадян Ш.Г., Жажоян А.С. Цифровизация в образовании // Экономика и бизнес: теория и практика. 2021. № 4-1(74). С. 112-115. DOI 10.24412/2411-04502021-4-1-112-115. EDN TNRTIL.
3. Ефременко Д.В. Сетевое общество: От метафоры к реальности // Социальные сети и виртуальные сетевые сообщества: сб. науч. тр. отв. ред. Л.Н. Верченев, Д.В. Ефременко, В.И. Тищенко. М. 2013. С. 6–10.
4. Овчинская Е.В. Телевизионные практики россиян в условиях социокультурных изменений: автореф. дис. канд. социол. наук. М. 2017. 20 с.
5. Плешаков В.А. Киберсоциализация: социальное развитие и социальное воспитание современного человека // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2010. №2. С. 15-18.
6. Пегов А., Пьяных Е.Г. Использование современных информационных и коммуникационных технологии в учебном процессе // Краткий курс лекций. 2010. С. 71. URL: <https://www.tspu.edu.ru/images/faculties/fmf/files/UMK/lek.pdf>
7. Уваров А.Ю., Гейбл Э., Дворецкая И.В. Трудности и перспективы цифровой трансформации образования, под ред. А.Ю. Уварова, И.Д. Фрумина: нац. исслед. ин-т "Высшая школа экономики", Ин-т образования. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. 343 с.

Digital socialization of high school students as a pedagogical problem

Alena Yu. Palatkina

Assistant at the Department of Pedagogical Practices and Service Productions

Astrakhan State University named after V.N. Tatishcheva

Astrakhan, Russia

palatkina_alyona@mail.ru

 0000-0000-0000-0000

Received 09.10.2023

Accepted 03.11.2023

Published 15.12.2023

 10.25726/m4733-4522-8808-e

Annotation

The article reveals the digital socialization of high school students as a pedagogical problem, representing a comprehensive study of the digital environment in which the main focus is on identifying the influence of digital technologies on the social and psychosocial component of the digital socialization of high school students. The article touches on the theoretical basis of digital socialization and identifying trends in the use of social media and gaming platforms by high school students. The study reflects the evolution of interests and Internet interactions in the digital environment, examines approaches to a comprehensive definition of digital socialization, describes the main challenges and prospects for minimizing these challenges. The study provides a theoretical basis for the formation of new approaches to education using digital technologies as part of the study of the socialization of high school students in the digital environment. The transition from games to communication emphasizes the integration of digital space into everyday life. Today, the most popular messengers for convenient and quick correspondence among high school students are WhatsApp and Telegram, which have the ability not only to exchange messages, but also photos and videos. Schoolchildren prefer to make video calls and virtual meetings on platforms such as Zoom and Skype because they provide the opportunity for full interaction. These platforms became relevant during the pandemic, when the whole world was forced to switch to remote living.

Keywords

digital socialization, high school students, research, trends, challenges and prospects.

References

1. Vojskunsij A.E., Evdokimenko A.S., Fedunina N.YU. Setevaya i real'naya identichnost': sravnitel'noe issledovanie // ZHurnal Vysshej shkoly ekonomiki. 2013. T. 10, № 2. S. 98-121.
2. Gordeeva E.V., Muradyan SH.G., ZHazyoyan A.S. Cifrovizaciya v obrazovanii // Ekonomika i biznes: teoriya i praktika. 2021. № 4-1(74). S. 112-115. DOI 10.24412/2411-04502021-4-1-112-115. EDN TNRTIL.
3. Efremenko D.V. Setevoe obshchestvo: Ot metafory k real'nosti // Social'nye seti i virtual'nye setevye soobshchestva: sb. nauch. tr. otv. ped. L.N. Verchenov, D.V. Efremenko, V.I. Tishchenko. M. 2013. S. 6–10.
4. Ovchinskaya E.V. Televizionnye praktiki rossiyan v usloviyah sociokul'turnyh izmenenij: avtoref. dis. kand. sociol. nauk. M. 2017. 20 s.
5. Pleshakov V.A. Kibersocializaciya: social'noe razvitie i social'noe vospitanie sovremennogo cheloveka // Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psihologiya. Sociokinetika. 2010. №2. S. 15-18.

6. Pegov A., P'yanyh E.G. Ispol'zovanie sovremennyh informacionnyh i kommunikacionnyh tekhnologii v uchebnom processe // Kratkij kurs lekcij. 2010. S. 71. URL: <https://www.tspu.edu.ru/images/faculties/fmf/files/UMK/lek.pdf>

7. Uvarov A.YU., Gejbl E., Dvoreckaya I.V. Trudnosti i perspektivy cifrovoj transformacii obrazovaniya, pod red. A.YU. Uvarova, I.D. Frumina: nac. issled. in-t "Vysshaya shkola ekonomiki", In-t obrazovaniya. M.: Izd. dom Vyshej shkoly ekonomiki, 2019. 343 s.