Муратова Александра Сергеевна

Формирование киберкультуры в рамках возрастных особенностей младших школьников

С самого раннего возраста школьники начинают пользоваться средствами информационно-коммуникационных технологий, подражая взрослым. Но делают они это по наитию, вследствие чего формируется неверное восприятие ИКТ и негативные последствиях их использования настигают школьников раньше, чем кого-либо.

Оказать помощь и поддержку детям в познании этого мира, максимальном проявлении способностей, развитии инициативности, самостоятельности, коммуникабельности – одна из главнейших задач современного образования, именно на это ориентирован весь образовательный процесс. Теперь, принимая во внимание факт существования кибермира, нам необходимо помочь ребятам освоиться и в мире виртуальном, т.е. формировать киберкультуру.

В словаре ключевых понятий и определений педагогики киберкультура обозначается как «технократическое направление в развитии культуры, основанное на использовании возможностей компьютерных игр и технологий виртуальной реальности».

Младший школьный возраст начинается в 6-7 лет, когда ребёнок начинает обучение в школе, и длится до 10-11 лет. Ведущей деятельностью для ребенка, на этом этапе жизни, является обучение. Для него начинаются новые открытия, появляется новая социальная группа, ответственные задачи, появляется желание быть общественно полезным, подражать взрослым. Формируются навыки, которые служат опорой дальнейшему развитию.

Характерной особенностью младшего школьного возраста является эмоциональная впечатлительность, отзывчивость ребенка на все яркое, необычное, красочное.

Мотивационная сфера ребенка младшего школьного возраста характеризуется постепенным переходом от одноуровневой системы побуждений к иерархическому построению системы мотивов, а также наблюдается тенденция к формированию сознательного и волевого регулирования поведения ребенка. Интересы младших школьников неустойчивы, ситуативны.

Таким образом, занятия по формированию киберкультуры должны быть динамичными, обязательно включать элементы геймификации, чтобы привлекать и удерживать внимание младших школьников, а также обязательно включать элементы поощрения, дабы более успешно мотивировать школьников. Также не стоит забывать о применении здоровьесберегающих технологий – в связи с использование средств ИКТ необходимо проводить физминутки и упражнения для глаз чаще, чем на обычном уроке.

*Литература*

1. Краснопольская И. На игре // Российская газета. 2017. № 184. URL: <https://rg.ru/2017/08/17/kak-lechit-internet-zavisimost-u-detej.html>
2. Савицкая Т. Киберкультура в эпоху умных толп // Интеллектуальная Россия. 2015. URL: <http://www.intelros.ru/subject/figures/tatyana-savickaya/23640-kiberkultura-v-epohu-umnyh-tolp.html>
3. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность: метод. пособие для работников системы общего образования. М. : Google, 2015. 156 с.
4. Сумская А. С. Теоретико-методологические основания продюсирования трансмедийных проектов // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2015. № 5 (360). С. 337–343.
5. Плешаков В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens’а до Homo Cyberus’а. M. : Прометей, 2012. 36 с.
6. Юферева, А. С. Медиаконвергенция: основные подходы к определению понятия // Научный ежегодник ИФиП УрО РАН. 2016. № 2. С. 80–93.