**ВОСПИТАНИЕ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ В ЭПОХУ ЦИФРОВИЗАЦИИ**

**Т. Г. Криживецкая**, учитель английского языка

государственного учреждения образования

«Средняя школа № 46 г. Могилева» (г. Могилев, Республика Беларусь),

[krizhivetskaya@gmail.com](mailto:krizhivetskaya@gmail.com)

Наша нынешняя технологическая траектория обещает непостижимые инновации, напоминающие американские горки без тормозной системы. Хотя поездка захватывающая, она движется так быстро, что у нас обычно нет времени думать о возможных непредвиденных последствиях, которые могут ее сопровождать. В результате мы оказываемся неспособными эффективно реагировать на такие острые проблемы, как киберзапугивание и секстинг, потому что они, кажется, возникают из ниоткуда. Задача современного педагога - найти способы научить наших детей ориентироваться сознательно и осознанно в быстро меняющемся цифровом настоящем. Как мы справимся с этой задачей, зависит от того, как мы ответим на следующий фундаментальный вопрос об обучении наших детей цифрового века: должны ли мы учить наших детей так, как будто у них две жизни или одна?

Перспектива «двух жизней» гласит, что наши ученики должны вести традиционную жизнь без цифровых подключений в школе и вторую жизнь вне школы, наполненную цифровыми технологиями. В ней говорится, что цифровые технологии, которые используют дети, естественно, слишком дороги, проблематичны или отвлекают, чтобы их можно было эффективно и ответственно использовать в школе. В ней также говорится, что вопросы, касающиеся личных, социальных и экологических последствий технологического образа жизни, не важны в школьной программе, и что детям придется ломать голову над проблемами кибербезопасности, технологической ответственности и цифрового гражданства без помощи учителей.

В отличие от этого, точка зрения «единой жизни» говорит об обратном, что именно наша работа как педагогов - помогать учащимся жить единой, интегрированной жизнью, приглашая их не только использовать свои технологии в школе, но и говорить об этом в рамках большего контекст сообщества и общества.

Если мы хотим добиться будущего, в котором будет отмечаться успех не только с точки зрения изобилия, но и с точки зрения человечности, мы должны помочь нашим цифровым детям уравновесить индивидуальные возможности использования цифровых технологий с чувством личной, общественной и глобальной ответственности. Школа - отличное место, чтобы помочь детям стать способными цифровыми гражданами, которые используют технологии не только эффективно и творчески, но также ответственно и разумно.

Использовать любые доступные инструменты для расширения коммуникации с другими людьми - это основное человеческое желание, восходящее к нашим древним предкам.

Связь, которая связывает нас с нашими предками, заключается в том, что люди как древнего, так и цифрового века жаждут сообщества и всего того, что делает сообщество возможным: выживания, эффективного общения, культурной стабильности, целенаправленного образования для наших детей и творческого самовыражения. Достижение этого всегда зависело от заключения соглашения о гражданственности (гражданской культуры личности). Но сегодня этот завет должен охватывать гораздо более широкую сферу социальных усилий, чем раньше. Он должен охватывать множество культур, часовых поясов и онлайн-сообществ. Он должен быть построен на расширенном представлении о поведении, которое выходит за рамки физического и охватывает виртуальное.

Чтобы научить наших детей новой гражданственности, нам нужно включить их цифровые инструменты в общий школьный поток. Нам нужно не только помочь учащимся научиться использовать эти инструменты разумно и продуктивно, но и помочь им использовать эти инструменты в более широком контексте построения сообщества, ответственного поведения и представления здорового и продуктивного будущего как на местном, так и на глобальном уровне. Мы не сможем этого сделать, если вытесним технологии из их школьной жизни. Жизненные ценности должны быть адаптированы к новым реалиям цифровой области. Воспитательные мероприятия, в которых учащиеся принимают активное участие в обсуждении, актуальны по трем причинам: учащиеся гораздо больше знают о возможностях и опасностях в киберпространстве, чем большинство взрослых; их участие дает взрослым и молодежи возможность поговорить о мире, в котором эти две группы редко пересекаются; и, как и взрослые, учащиеся будут более привержены тому, чтобы жить в соответствии с ценностями, которые они развивают сами, чем в соответствии с ценностями, навязанными им другими.

Некоторые традиционные ценности могут потребовать большего внимания в цифровую эпоху. *Сочувствие*, например, становится все более важным, потому что бестелесный эфир сети дает мало социальных сигналов, позволяющих нам узнать, как наше общение воспринимается и интерпретируется. Таким образом, мы должны усерднее стараться, используя различные навыки, чтобы представить, что другие чувствуют и воспринимают. Другие ценности могут потребовать уточненных, специально сформулированных определений в цифровой среде. Например, вопросы кражи и безопасности, которые кажутся такими ясными в RL (реальной жизни), не так очевидны в VR (виртуальной реальности). Применимое в мире киберпростраства уважение может быть подтверждено уважением в местных, глобальных и цифровых сообществах. Или определение честности может быть изменено следующим образом: «качество благородства в принципах, намерениях и действиях в любом сообществе, включая те, которые происходят в киберпространство ".

Дело в том, что большая часть работы по настройке программы обучения персонажей для цифровой эпохи уже сделана. Умные, заботливые люди создали чрезвычайно полезные рамки ценностей и материалы; большая часть воплощенной в них мудрости вечна. Следующие шаги - публичное обсуждение этих структур; изменять их так, чтобы они соответствовали поведению в любом месте, реальном или виртуальном, цифровом или аналоговом, локальном или глобальном; и внедрять их в школьную программу.

Объединение двух жизней наших учащихся означает, что нам нужно поставить цели, которые требуют от них видеть технологию, которая в значительной степени невидима для них, и оценивать эту технологию с точки зрения ее возможностей и ответственности. Таким образом, часть нашей работы - помогать учащимся не только использовать технологии, но и ставить под сомнение их. Представьте себе, как по-разному может вести себя школьное окружение, имея следующую цель: учащиеся будут изучать личные, социальные и экологические воздействия каждой технологии и мультимедийных приложений, которые они используют в школе.

Превращение роли технологий из простого инструмента в область для изучения идет вразрез с двумя десятилетиями планирования образовательных технологий, которое было посвящено простой интеграции технологий в учебные программы и обучение. Но если мы хотим, чтобы наши ученики были не только умелыми пользователями технологий, но и хорошими соседями, информированными избирателями и заинтересованными гражданами, это то, что нам нужно сделать.

Список использованных источников

1. Варакин Л.Е. Глобальное информационное общество: Критерии развития и социально – экономические аспекты. – М.: Междунар. Акад. Связи, 2001.

2. Информационное общество на пути к созданию. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://innosfera.org/node/416>. – Дата доступа: 26.04.2021.

3. DeRoche, E., & Williams, M. (2001). Educating hearts and minds: A comprehensive character education framework (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.