

ных видах деятельности, помогут увидеть и понять реальную картину мира вместо виртуальной, получить реальный опыт построения человеческих взаимоотношений в воспитательном процессе, где проводником выступает взрослый как носитель знаний, опыта, ценностей и традиций [9].

Таким образом, особенность использования искусственного интеллекта в гуманитарной сфере заключается в том, что, с одной стороны, следует учитывать гуманитарный потенциал технологий, которые расширяют возможности человека, а с другой стороны, преодолевать риски цифрового образования, среди которых:

- манипуляция человеком, обучающимся с помощью ИИ;
- выстраивание цифровой траектории развития ребенка посредством ранней профиликации;
- создание «умного пространства», порабощающего человека, стремящегося к внешнему комфорту и др.

Важно помнить, что основная цель образования состоит в формировании *мировоззрения человека* посредством науки, искусства и религии как трех основных способов познания мира.

Научно доказано, несмотря на то, что психическая и когнитивная сферы являются самыми устойчивыми у человека по сравнению с сердечно-сосудистой, нервной системой и др., длительное использование гаджета приводит к упрощению сознания и когнитивных функций мозга. Мелкая моторика рук и использование клавиатуры, или эффект «одного пальца», – это разный уровень мозговой активности.

Из истории известно, те народы, которые не освоили письменность, не оставили о себе никакого следа и выпали из цивилизационного процесса.

Негативный тренд нашего времени – атомизация людей, которая оказывает негативное влияние на их психику в виде панических атак, депрессии и др. В быстроменяющемся, сложном, разнообразном и неопределенном мире главным богатством человека остается живое общение, коммуникация, так как слово было первым. Тотальное погружение человека в виртуальный мир буквально вымывает его из жизни и способствует исчезновению из цивилизации. Интернет – это лишь вспомогательное средство позитивной социализации человека.

Поэтому основная задача состоит в определении наиболее приоритетных направлений использования искусственного интеллекта с учетом национальных интересов страны в противовес его активному внедрению во все сферы жизни, включая гуманитарную, руководствуясь конъюнктурными интересами.

3.2. ПРОБЛЕМА РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО РЕБЕНКА В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ

Сегодня мы живем в век рисков и постмодернизма. Анализ литературных источников позволяет фиксировать изменения культурной этики, когда в многочисленных научных исследованиях объектом изучения становятся не просоциальные действия и установки человека (сотрудничество, эмпатия, дружба и др.), а формы антисоциального поведения (агрессия, вражда, травля и др.) [6, 27].

В условиях построения суверенной национальной системы образования и смены парадигм – от вестернизации к традиционализму и разумному консерватизму – меняется подход к образованию, культурологическое значение которого определяется как *среда развития личности*. П. А. Флоренский (1882–1937), русский религиозный философ, ученый, священник, рассматривал культуру как силу, противостоящую энтропии: *культура есть среда, растягивающая и питающая личность* [62, 63].

Сегодня современные дети развиваются в другой знаковой среде – гаджет, цифра, вытесняющие слово, поэтому проектирование образовательной среды должно осуществляться с позиций гуманистических установок.

С введением ФГОС и ФОП изменяется ценностный статус образования, в том числе дошкольного, которое ориентировано на позитивную социализацию, индивидуализацию развития, поддержку детской инициативы с акцентом на возвращении детской души и «выделывании» личности ребенка, как писал Ф. М. Достоевский.

Идеологическое и методологическое развитие системы образования в России осуществляется с опорой на фундаментальные исследования Л. С. Выготского, А. В. Запорожца, А. Р. Лурия, Д. Б. Эльконина и др., работы которых не только не потеряли своей актуальности, но и обретают большую популярность и востребованность в среде ученых и педагогов на международном уровне.

Анализируя современную социокультурную ситуацию, исследователи фиксируют три вызова мира: 1) вызов неопределенности (концепция неопределенности и хаоса); 2) вызов сложности (информационная социализация); 3) вызов роста разнообразия (психофизиологического, этнокультурного и др.) (А. Г. Асмолов, А. М. Кондаков и др.) [7, 27].

Меняется современная социальная ситуация развития, *современность как конструкт* является следствием порождения социокультурных практик, осуществляемых людьми, живущими в данную историческую эпоху.

Исследователи высказывают мнение о том, что в условиях роста неопределенности в окружающем мире взгляд на ребенка с позиции линейного выстраивания логики его развития может быть опасным. С одной стороны, устоявшиеся нормы и этапы возрастного развития с постепенным переходом от наглядно-действенного мышления к наглядно-образному мышлению и затем к словесно-логическому мышлению, а с другой стороны, признание наличия у детей мифопоэтического мышления, которое отличается от логического мышления и проявляется в способности связывать несвязанные вещи [6].

В контексте понимания образования как *института социализации личности ребенка в контексте «культуры достоинства»* (А. Г. Асмолов) главной ценностью выступает личность самого ребенка, которого не оценивают, а ценят за то, что он существует «просто так», сам по себе, без всяких условий. Принцип «детоцентризма», составляющий основу ФГОС ДО и ФОП ДО, согласуется с традициями гуманистической педагогики.

Следует констатировать, что вызовы современной социокультурной ситуации, среди которых: изменения высших психических функций (ВПФ); механизмов формирования личности; форм взаимоотношений; культурных практик (способов действия) и вызовы глобального мира, такие как неопределенность, сложность, разнообразие, изменчивость, способствуют *появлению новой феноменологии детства*, где семья часто остается за пределами коммуникации ребенка [6, 12].

Проблема развития современного ребенка в условиях информационной социализации отражена в исследованиях А. Н. Вераксы, А. М. Кондакова, Г. Солдатовой и др. [11, 28, 53].

Полученные данные свидетельствуют о том, что увеличивается частота и продолжительность использования детьми электронных устройств в течение дня и недели. Также изменяется контент, используемый детьми от 4 до 6 лет, а именно: на первом месте стоит просмотр видео, на втором – игры, на третьем – развивающие занятия, далее следует общение в социальных сетях, поиск информации, и лишь 8,4 % детей не используют гаджет. Среди видов электронных устройств лидирует смартфон, затем ноутбук, компьютер, в то время как для детей дошкольного возраста предпочтительным считается планшет [11].

Тревожной тенденцией является использование электронных устройств родителями (37 %) в качестве успокоительного средства или во время кормления ребенка, снижение продолжительности прогулок с детьми в будние и выходные дни [11].

К положительным моментам цифровой социализации детей следует отнести: когнитивное развитие (внимание, восприятие, память, произвольная регуляция, моторика и др.); работу по правилам, алгоритму; формирование логического мышления и креативности; формирование умения принимать решения; позитивные эмоции; новые знания (расширение кругозора) и др.

В то же время минусы ранней цифровой социализации несут в себе большие риски для развития детей, среди которых: интернет-зависимость или интернет-аддикция; навязчивая потребность в определенной деятельности (подключиться к Интернету); трудности (неспособность) отключиться в определенное время; онлайн-знакомства и общение (замена реальной коммуникации); игровая зависимость; перегруженность информацией; раннее приобщение к использованию гаджетов и др. [11].

С целью предотвращения цифровой зависимости у детей необходимо соблюдать следующие условия:

- наблюдать за реакцией ребенка на игру, учитывая эти признаки при определении продолжительности игры;
- ограничить (исключить) использование гаджетов до 3 лет;
- никогда не использовать гаджет для успокоения ребенка;
- с первого раза устанавливать границы времени использования;
- выбирать (для дошкольников и младших школьников) и контролировать контент;
- не устанавливать компьютер в комнате ребенка (исключить игру «за закрытой дверью»);
- обеспечить доступность контроля за использованием гаджетов;
- быть включенным в игру дошкольников и младших школьников (играть вместе);
- организовать рациональный режим и следить за его соблюдением, обеспечить альтернативные варианты занятий;
- быть личным примером, проводить вместе с ребенком свободное время и др.

Далее обратимся к исследованиям, которые посвящены *развитию мотивации в детстве в контексте проблемы цифровой социализации* [11].

По мнению А. Н. Вераксы, успешность ребенка во многом зависит от уровня развития саморегуляции, которая включает в себя три основных компонента: 1) рабочая память – способность удерживать информацию; 2) сдерживающий контроль – способность сдерживать свои сиюминутные импульсы; 3) когнитивная гибкость – способность переключаться с одного вида деятельности на другой.

Определение саморегуляции заключается в совокупности группы когнитивных и эмоциональных навыков, которые необходимы для решения задач и достижения целей.

В исследованиях были выделены факторы формирования учебной мотивации детей:

- ориентация на задачу: рабочая память, сдерживающий контроль, когнитивная гибкость, горячая регуляция, возраст, интеллект;
- избегание задач: рабочая память, сдерживающий контроль, когнитивная гибкость, горячая регуляция, возраст, интеллект;
- социальная ориентация: рабочая память, сдерживающий контроль, когнитивная гибкость, горячая регуляция, возраст, интеллект.

Анализируя полученные данные, А. Н. Веракса отмечает, что все факторы значимо связаны с учебной мотивацией. Наиболее сильные связи прослеживаются именно с компонентами саморегуляции, а не с возрастом и интеллектом.

Экспериментальным путем установлено, что с увеличением времени нахождения перед экраном возрастает степень сопротивления детей при завершении использования электронного устройства. Если пассивное время перед экраном составляет 69 минут в день, то ребенок оказы-

вает незначительное сопротивление, в то время как увеличение времени до 85 минут в день способствует его усилению [11].

Еще один параметр, влияющий на развитие саморегуляции, – *совместное экранное время*.

Результаты исследований:

Саморегуляция и совместное экранное время

Дети, которые обычно смотрят видео при помощи цифровых устройств (ЦУ)		
одни	с сиблингами (сверстниками)	со взрослыми
Показатели по поведенческому сдерживающему контролю за год		
ухудшили	не изменились	улучшились

Научно доказано, что пассивное экранное время находится *в прямой зависимости со словарным запасом ребенка*.

Объем словарного запаса детей негативно связан с продолжительностью пассивного экранного времени, то есть с увеличением времени просмотра видеоконтента дети используют в своей речи меньшее количество слов, в то время как одними из показателей развития ребенка являются детские вопросы и появление в речи новых слов.

Следующий параметр изучения – *использование гаджетов и воображение*.

А. Н. Веракса отмечает, что дети, которые не играют в видеоигры при помощи ЦУ, создают более детализированные образы, чем дети, которые играют в видеоигры.

Дети, которые имеют опыт использования гаджета вместе с кем-либо (родители, друзья, сиблинги), имеют более высокий уровень гибкости и воображения, чем дети, которые пользуются гаджетом в одиночку.

Исследования показали, что экранное время оказывает влияние и на *развитие эмоций*.

У детей, которые проводят за просмотром мультфильмов, фильмов и видео в Интернете или по ТВ в среднем до одного часа в день, за год произошло развитие способности понимать эмоции, в то время как у детей, которые тратят на просмотр более двух часов в день, произошло ухудшение способности понимать эмоции.

Статистически значимых различий в исходном уровне показателя в развитии эмоций между группами не было, поэтому можно полагать, что изменения за год связаны именно с продолжительностью пассивного экранного времени.

Также в ходе эксперимента, на лонгитюдной выборке из 600 детей 5–7 лет показано, что во время пандемии прогресс в психическом развитии за год оказался значимо меньше, чем у детей того же возраста до ее наступления. У детей наблюдалось увеличение экранного времени и снижение темпов развития по таким параметрам, как: понимание эмоций, когнитивная гибкость, рабочая память [11].

Анализ данных, полученных в ходе лонгитюдных исследований, позволил сделать следующие выводы:

- саморегуляция имеет больший вклад в развитие ребенка по сравнению с его интеллектом;
- общая продолжительность использования гаджета в неделю у ребенка составляет целые сутки;
- улучшение в развитии двигательной регуляции и саморегуляции наступает, если ребенок использует гаджет менее одного часа в день;

- только при минимальном времени использования гаджета дети способны быстро от него отказаться и переключиться на другой вид деятельности, что свидетельствует о высоком уровне саморегуляции;
- превышение допустимого времени использования гаджета ведет к тому, что ребенок оказывает сопротивление, не может отказаться от цифровых устройств, что и есть показатель низкого уровня саморегуляции;
- если ребенок самостоятельно, один на один взаимодействует с гаджетом, то в этом случае наблюдается снижение словарного запаса и уровня понимания эмоций [11, 53].

Итак, основной риск погружения ребенка в дигитальную (цифровую) среду связан с формированием у него навязчивой потребности или интернет-аддикции (зависимости). В частности, неправильное поведение родителей приводит к тому, что они увлекают ребенка виртуальным миром, осуществляя подмену ценностей и способствуя формированию одержимости данными цифровыми устройствами.

Цифровую среду следует рассматривать лишь как дополнительное средство, направленное на подкрепление активности ребенка. Важно понимать, что вредным является не гаджет сам по себе, а его бесконтрольное применение и неправильный режим использования. Поэтому к основным условиям цифровой социализации следует отнести: включение гаджета в жизнь ребенка с учетом меры, возраста и только во взаимодействии со взрослым.

Статистические данные показывают, что основными целями использования социальных сетей детьми выступают: 85 % – общение; 60 % – просмотр новостной ленты; 50 % – развлечения; 20 % – участие в сообществах.

К положительным моментам использования цифровых устройств детьми специалисты относят: позитивные эмоции, развитие мелкой моторики, внимания, расширение контактов с людьми и др.

Однако, особое внимание следует обратить на риски, связанные с применением ЦУ, а именно: бесконтрольность, уход в виртуальный мир; поиск себя и смысла жизни в социальных сетях; потребность в получении постоянного притока информации; воспроизведение готовых образов, что препятствует развитию воображения и фантазии; отсутствие прямой коммуникации с реальным собеседником; трудности слухового восприятия, развития речи; снижение уровня произвольного внимания и смысловой памяти [3].

Например, встречаются ситуации, когда ребенок знает правила написания, но в тексте делает следующие ошибки: *«Я лблю котаться на вилосипеди»*, что является свидетельством расхождения на уровне: рука – голова – речь.

Научно доказано, что раннее использование гаджета, начиная с 1–3 лет, вытесняет из жизни ребенка специфические для этого возраста детские виды деятельности и препятствует развитию моторной координации, высших психических функций.

По мнению психологов, с целью преодоления рисков ранней цифровой социализации важно соблюдать следующие **условия**:

- проводить раннюю своевременную диагностику, определяя способы коррекции поведения;
- не исключать функции родительского контроля и собственный пример родителей;
- в дошкольном возрасте не использовать гаджет, который заменяет игрушки, формируя зависимость от цифровых устройств, в то время как у ребенка преобладает чувственное познание окружающего мира (Е. О. Смирнова);
- усилить социальное партнерство педагогов и родителей; самостоятельно определять содержание видеоконтента;
- установить временной промежуток использования гаджета ребенком;
- организовать совместное обсуждение с детьми видеоматериала;
- не разрешать ребенку самостоятельно брать телефон взрослого;
- приобщать ребенка к культуре обращения с гаджетом, используя планшет;
- приобрести ребенку смарт-часы или кнопочный телефон и др.

Для того, чтобы вернуть детей из виртуального мира в реальный, специалисты советуют придерживаться следующих действий: общение с вымышленными персонажами; доверительные беседы и общение на равных; совместное чтение и сочинение; совместное общение с природой; познавательные материалы и др.

Построение гуманитарной политики в РФ должно быть направлено на преодоление рисков цифровой социализации детей, среди которых:

- деформация традиционных форм адаптации ребенка;
- противоречия формирования естественной и сетевой идентичности;
- новые формы зависимого поведения: игровая, интернет-зависимость и др.;
- новые асоциальные формы поведения: киберагрессия, «группы смерти», кибербуллинг, суицидальное поведение;
- вовлечение в асоциальные сообщества (терроризм, экстремизм);
- рост отклонений в психическом и физическом развитии из-за чрезмерного использования гаджетов (анорексия, булимия, нарушение опорно-двигательного аппарата).

Осмыслению вызовов агрессивной цифровой социализации и поиску путей безопасного применения искусственного интеллекта в жизни детей посвящен ежегодный *Международный психологический форум «Ребенок в цифровом мире»*.

Ведущие специалисты и ученые (А. Н. Веракса, Г. В. Солдатова и др.) обращают внимание на такой феномен усложнения современного мира, как многозадачность. Главный признак здесь заключается не столько в переключении с одного вида деятельности на другой, сколько в одновременном их выполнении.

Отмечается, что с учетом возрастных особенностей детей в младшем школьном возрасте создание условий для многозадачности малоэффективно, так как это будет тормозить развитие когнитивных процессов. Период от 11 до 13 лет является сенситивным для этого феномена, который выступает условием формирования высших психических функций [11, 53].

Н. Е. Веракса, рассматривая виды детской активности в структуре детства, ставит вопрос о соотношении *проектной деятельности и цифровизации*, направленные на поддержку детской инициативы.

Описывая проектную деятельность, Н. Е. Веракса указывает на неустойчивый характер детской инициативы, что требует ее постоянной поддержки со стороны взрослого. Ученый пишет, что есть виды проектной деятельности, которые допускают включение элементов цифровизации.

В содержательном и структурном плане важно, чтобы проектная деятельность: требовала изучения и реализации задуманного; включала функцию планирования, формирования исполнительских навыков; предусматривала создание пространства, где можно презентовать свои творческие продукты и получить социальную поддержку; позволяла действовать в логике мыслимого (мнимая ситуация), а не видимого, в соответствии с ролью и правилами, развивая произвольность поведения.

В игровой деятельности, которая характеризуется спонтанностью и включает в себя: роли, правила, сюжет, создается зона ближайшего развития (ЗБР) как одна из форм развития ребенка. В игре ребенок всегда «выше», чем в повседневной ситуации. Он выступает в качестве автора, и творчество является также формой его развития.

В ходе проектной деятельности ребенок имеет возможность занимать разные позиции. Например, в игре – он субъект, а взрослый – наблюдатель; в творчестве – он автор, а взрослый – интерпретатор и помощник.

Таким образом, ребенок получает опыт построения будущего посредством трех форм развития (игра, обучение, творчество) и трех инструментов развития (ЗБР, воображаемая ситуация (игра), пространство детской реализации), которые способствуют протеканию детства в логике амплификации [12].

В условиях современной социализации детей следует говорить о наступлении цифрового детства, которое включает в себя смешанные формы игровой деятельности (цифровая, конвергентная и др.), в том числе такие компоненты, как цифровая ситуация, цифровая речь, воображаемая цифровая ситуация и др.

В научных исследованиях, проведенных под руководством А. Н. Вераксы, показана роль взаимодействия педагога с детьми в развитии саморегуляции. При этом основными факторами, определяющими эффективность педагогического взаимодействия, являются эмоциональная поддержка и образовательная среда. Их качество и высокий уровень будут способствовать развитию саморегуляции.

В. С. Собкин в своей работе «Социология дошкольного детства» исследовал особенности социализации ребенка в современной семье по таким показателям, как: ценности, эмоциональная оценка, угрозы, возраст, пол и др. Научно доказана важность ценностных ориентаций взрослых, которые задают социальную ситуацию развития и определяют вектор формирования личности ребенка [52].

И. И. Комарова, рассматривая проблему цифровой модернизации образования, показывает ее связь с будущим.

В образовательном пространстве наряду с существующими понятиями появляется новый технический термин – цифровизация. Возникает вопрос: какую роль он будет играть в образовании? Можно ли говорить об информационной революции?

И. И. Комарова утверждает, что цифровые технологии могут присутствовать в образовании, начиная с дошкольного уровня, если они безопасны [29].

Развитие системы образования в цифровом обществе обусловлено следующими причинами:

- смена образовательной парадигмы: от ориентации на устойчивую среду к постоянно меняющемуся миру (образование превращается из консервативных видов человеческой деятельности в динамично меняющийся вид);
- обновление знаний каждые два года и тенденция к сокращению этого времени;
- проектирование образовательной работы с учетом новейших знаний о функциях мозга;
- визуализация познавательных процессов;
- развитие процессного и конструктивного мышления;
- интуиция как важная составляющая образовательных процессов;
- развитие неинституциональных форм образования и др.

Цифровая трансформация образования предусматривает использование цифровых технологий с помощью компьютера, ноутбука, планшета, смартфона.

Неотъемлемой частью индустрии образования в области административной деятельности являются: анимация, единые образовательные платформы, ресурсы в интернете. В области подготовки и управления кадрами: онлайн-курсы, онлайн-экзамены, цифровые учебники.

Специалисты отмечают: чтобы выиграть четвертую технологическую революцию, национальная система воспитания и обучения детей должна включать в себя: сотрудничество общества, бизнеса и государства в определении образовательного пространства; развитие личности; обучение по горизонтали, а не только по вертикали (средовое обучение); развитие мягких (сетевых) навыков; приобретение культурных компетенций; замена запоминания творческим решением проблем; разработка и тестирование альтернативных мер познания; альтернативные пути обучения и развития педагогов; формирование так называемого «кода профессии»; ставка на лидеров образования; признание и устранение для воспитанников и педагогов социально-экологических проблем (жилье, болезни, инвалидность, питание); повышение статуса и имиджа педагогов и др. [26, 29].

При этом личность педагога остается основным фактором развития ребенка. Поэтому в контексте вызовов и рисков современной социокультурной ситуации, включая цифровую трансфор-

мацию образования, компетенции педагога XXI века должны включать: этико-правовые знания; биофизиологическую и нейрофизиологическую подготовку; фундаментальные знания; технологическую подготовку; цифровые навыки и компетенции; знания в области экологии и устойчивого развития и др. [26].

Следует констатировать, что сегодня активно развиваются и изменяются научные отрасли, изучающие человека в контексте междисциплинарного подхода. Педагогическая наука находится в преддверии открытий и перемен, которые связаны с появлением новых теорий: информационная теория (процесс познания и получения инфо); теория технологий (командная работа педагогов); теория экономическая; теория многоязычия; теория управляющего пространства (управляющим элементом становится пространство); теория одаренности; теория интеллекта; теория устойчивости.

Ученые обращают внимание на необходимость их пересмотра с учетом новых национальных целей образовательной политики РФ, которая предусматривает следующие направления развития страны: развитие одаренности и таланта; приоритет дошкольного образования как первого уровня общего образования; система фиксации, закрепления и передачи неявных знаний; формирование технологической платформы образования; формирование образовательной среды [6].

Достижение данных целей, в первую очередь, требует повышения уровня человеческого потенциала как важнейшего ресурса построения технологического и мировоззренческого суверенитета страны.

3.3. ЦИФРОВАЯ ЭКОСИСТЕМА ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОГРАММНЫЙ ПОДХОД И МОДЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ

Рассматривая проблему *цифрового преобразования образования*, необходимо обращать внимание не на цифру как технологический феномен XXI века, а на смыслы, ради которых человек обучается (А. Л. Семенов, А. М. Кондаков и др.) [27, 51].

Выступая на пленарном заседании Петербургского международного экономического форума, В. В. Путин отметил, что «...*цифровая экономика изменит формат образования, необходимо серьезно усовершенствовать систему образования на всех уровнях – от школы до вуза. Конкурентные преимущества получают те люди, которые не просто обладают набором интересных и важных знаний, а обладают тем, что сегодня называют soft skills*» [14].

В ответ на новое целеполагание государства была разработана *Программа цифрового преобразования российского образования* предпосылками которой являются тезисы о том, что:

- современная жизнь требует обновления навыков у человека;
- дети сегодня живут в цифровом мире, поэтому школа не может находиться во вчерашнем дне;
- в современном мире результаты школьного образования быстро устаревают и «вымываются» из жизни;
- помимо знаний, человек должен обладать компетенциями для того, чтобы уметь их применять;
- постоянное обращение к цифровым ресурсам;
- происходит информационная революция, связанная с появлением искусственного интеллекта и др.

Основная цель Программы цифрового преобразования российского образования направлена на *построение модели школы*, реальной для массового образования страны, соответствующей потребностям ученика и родителей, устраняющей пропасть между современным миром и образованием, формирующей компетенции XXI века (в том числе информационные), необходимые обществу, экономике и личности на протяжении жизни.

Авторы Программы придерживаются мысли Л. С. Выготского о том, что технология меняет способ мышления человека, а также считают, что эволюция меняет способ мышления человека и происходит это не на протяжении веков, а в течение одного года [13].