

**Чернова Надежда Васильевна**

канд. пед. наук, доцент

ФГАОУ ВО «Северный (Арктический)

федеральный университет им. М.В. Ломоносова»

г. Архангельск, Архангельская область

## **РАЗВИТИЕ ЦИФРОВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ УСТОЙЧИВОСТИ ПОДРОСТКОВ К КИБЕРБУЛЛИНГУ**

***Аннотация:** в статье показаны проблемы развития цифровой компетентности подростков, возможные деформации цифровой компетентности, выделены отношения феноменов устойчивости к кибербуллингу, цифровой социализации, цифровой компетентности, цифрового благополучия, представлены возможности внеурочной деятельности для формирования устойчивости к кибербуллингу и развития цифровой компетентности.*

***Ключевые слова:** цифровая компетентность, цифровая социализация, цифровое благополучие, устойчивость к кибербуллингу, внеурочная деятельность.*

Стремительное продвижение цифровых технологий в профессиональной сфере, образовании, частной жизни людей заставляет научно-профессиональное сообщество актуализировать представления о категориях, которыми описывается цифровая личность. Если несколько лет назад вполне было достаточно оперировать нашими знаниями о цифровой грамотности, то в настоящее время мы осознаем необходимость обращения к категориям интегрального характера, способным предъявить цифровую личность в качестве системного новообразования.

Цифровая компетентность человека, базируясь на цифровой грамотности и цифровых компетенциях, характеризует его актуальные и потенциальные возможности во взаимодействии с объектами цифрового мира. Семантически термин «цифровая компетентность» близок к достижению определенного уровня или качества, или свойства. Между тем, за каждым достигнутым уровнем или

качеством находится новый уровень, открывающийся тогда, когда носитель цифровой компетентности сталкивается с новыми задачами, средой, объектами и ресурсами. Подобные рассуждения приводят к нескольким выводам и предположениям.

1. Цифровая компетентность в своем первоначальном состоянии может предстать перед нами в период активных контактов с цифровым миром уже в подростковом возрасте.

2. В силу небольшого жизненного опыта и повышенного интереса подростков к технократической стороне цифровой среды в ущерб безопасности, вместо цифровой компетентности у школьников развивается ее антипод.

3. Развитию цифровой компетентности подростков препятствуют привычные, легко воспроизводимые схемы коммуникации, сложившиеся в смешанной офлайн / онлайн-реальности, в которой живет современный подросток.

4. Активным пространством становления цифровой компетентности в подростковый период выступает цифровая социализация.

Известно, что процесс развития личности современных подростков заметно отличается от такового в предыдущих поколениях, главным образом, по расположению и активности агентов социализации, особенностям интериоризации, специфике личностных новообразований в обстоятельствах смешанной онлайн / офлайн-среды.

Для обозначения этого феномена появился термин «цифровая социализация». «Цифровая социализация – опосредованный всеми доступными цифровыми технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн/онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» [1, с. 76].

Представления о цифровой социализации опираются на многоуровневую модель социализации, в которой появился еще один компонент – техносистема,

включающая взаимодействие ребенка как с живыми, так и с неживыми (цифровые устройства, программы, приложения, собственно интернет, искусственный интеллект) ее элементами [1, с. 74].

Мерой цифровой социализации подростка выступает его цифровое благополучие. Способность удерживать цифровое благополучие является элементом цифровой компетентности. Здесь мы имеем ввиду не только сознательное использование специализированных инструментов цифровой безопасности, но и психолого-педагогическую интерпретацию этого явления. Цифровое благополучие подростка, с нашей точки зрения, связано с категорией устойчивости к кибербуллингу.

Устойчивость к кибербуллингу выглядит как новообразование цифровой личности, указывающее на степень восприимчивости и сопротивляемости кибербуллингу. Будучи свойством личности, устойчивость к кибербуллингу изменяется во времени, подвергаясь воздействию агентов цифровой социализации и факторов педагогического характера.

Одновременно, устойчивость к кибербуллингу, формируемая в подростковом возрасте, превращается в достижение, предупреждающее коммуникативную деформацию цифровой компетентности.

Выше отмечено, что развитие цифровой компетентности активируется столкновением с новыми задачами, средой, объектами. Такая возможность открывается на уроках с использованием цифровых технологий, но ресурсов урока оказывается недостаточно для реализации идеи, в которой сошлись феномены устойчивости к кибербуллингу и цифровой компетентности. Стало быть, возникает необходимость подключения потенциалов внеурочной деятельности, объединить ее потенциалы и ресурсы урока.

Для управления развитием цифровой компетентности подростков в процессе формирования устойчивости к кибербуллингу нами предложена серия мероприятий, которая интегрирована со школьным курсом информатики.

В целях формирования устойчивости к кибербуллингу серия учитывает:

а) компоненты цифровой грамотности для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета;

б) компоненты цифровых компетенций: поиск информации, использование цифровых устройств, возможностей социальных сетей, критическое восприятие информации, производство мультимедийного контента [2, с. 11].

В свою очередь, это позволяет выйти на решение задач, синхронизированных с развитием трех видов цифровой компетентности подростков: информационную и медиакомпетентность; коммуникативную компетентность; техническую компетентность [2, с. 21].

Важно подчеркнуть, что задачи, указывающие на развитие коммуникативной компетентности, информационной и медиакомпетентности подростков породили необходимость обращения к принципам и технологиям медиаобразования, поскольку именно здесь сконцентрирован опыт препарации, производства, обращения, распространения и преобразования медиа [3, с. 14].

Заметим, что превентивные идеи медиаобразования в сочетании с нормами цифровой безопасности создают при реализации серии среду, исключаящую риски для благополучия личности подростков.

Мотивационная композиция серии внеурочных мероприятий ориентирована на формирование цифровых компетенций, обеспечивающих, с одной стороны, укрепление автономии цифровой личности, с другой – продуктивную солидарность в безопасном цифровом поведении.

Серия включает несколько мероприятий.

Подростки создают два веб-квеста: «Путешествие в дополненную реальность» и «Ловушка для кибербуллера». Для этого на уроках информатики изучаются возможности устройств, способных создавать дополненную реальность, специализированное ПО, например, браузеры дополненной реальности, а также сервисы, программы, позволяющие распознать, «поймать» и нейтрализовать буллера. За пределами урока участники серии разрабатывают проекты квестов, работают с медиа, погружаются в анализ коммуникации в социальных сетях, анализируют медиaposлание, заключенное в цифровом изображении, составляют

гlossарий кибербуллера, создают мультимедийный контент с помощью цифровых устройств, размещают квесты в сети.

Серия построена на идее расширяющейся мобильности, предполагающей выход участников за ее пределы в роли коучей для всего школьного сообщества. Поэтому подростки организуют мероприятия по продвижению квестов в пользовательской среде, привлечению внимания аудитории к проблеме устойчивости к кибербуллингу.

Своеобразной тренировкой будущих коучей выступает игра-драматизация «Обвиняемый, встаньте!», представляющая собой процесс расследования преступлений главного отрицательного персонажа Кибербуллинга. Важно, что в ходе драматизации ее участники переживают настоящие эмоции и чувства. Дозаказательная база расследования создается на подготовительном этапе игры-драматизации посредством поисково-аналитической работы с медиа.

На основе игры-драматизации создается видеофильм, который служит полигоном для упражнений с дополненной реальностью, битвы кибербуллера и его противников, создания цифровых продуктов, размещаемых в вышеупомянутых квестах.

Отдельное внимание в серии уделено взаимодействию подростков с ресурсами Центра предотвращения травли: социальные медиа и обмен, репутация в интернете, введение в частную жизнь, конфиденциальность и Вы.

Результаты серии мероприятий распределяются на две группы. Первая группа фиксирует изменения в цифровой компетентности подростков. Вторая – динамику устойчивости к кибербуллингу. Если в первой группе основными критериями выступают значения, которые устанавливаются с помощью наблюдения и измерения готовностей сразу после завершения серии, то во второй группе состояние психологических критериев устойчивости к кибербуллингу измеряется дважды: непосредственно после завершения серии и через два месяца. В последнем случае появляется возможность оценить стабильность полученных новообразований.

### ***Список литературы***

1. Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире / Г.У. Солдатова // Социальная психология и общество. – 2018. – Том 9. – №3. – С. 71–80.
2. Солдатова Г.У. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования / Г.У. Солдатова, Т.А. Нестик, Е.И. Расказова, Е.Ю. Зотова. – М.: Фонд Развития Интернет, 2013. – 144 с.
3. Чельшева И.В. Методика и технология медиаобразования в школе и вузе / И.В. Чельшева; под ред. А.В. Федорова. – Таганрог: Изд-во ТГПИ, 2009. – 320 с.