

**Новые цифровые компетенции педагога для мотивации, вовлечения и оценивания обучающихся**  
конференция

**Галина Солдатова**

**Цифровая личность подростка:  
особенности социализации  
в контексте цифровых трансформаций**

**10/**  
11

**17**  
30

**2020**

# ВЕКТОРЫ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

Простой



Сложный

Линейный



Сетевой

Однозадачный



Многозадачный

Одномерный



Многомерный



# Цифровое детство, как особый исторический тип детства: культурно-исторический подход

ИКТ изменяют пространство жизнедеятельности ребенка и влияют на всю структуру его деятельности как в офлайне, так и в онлайне

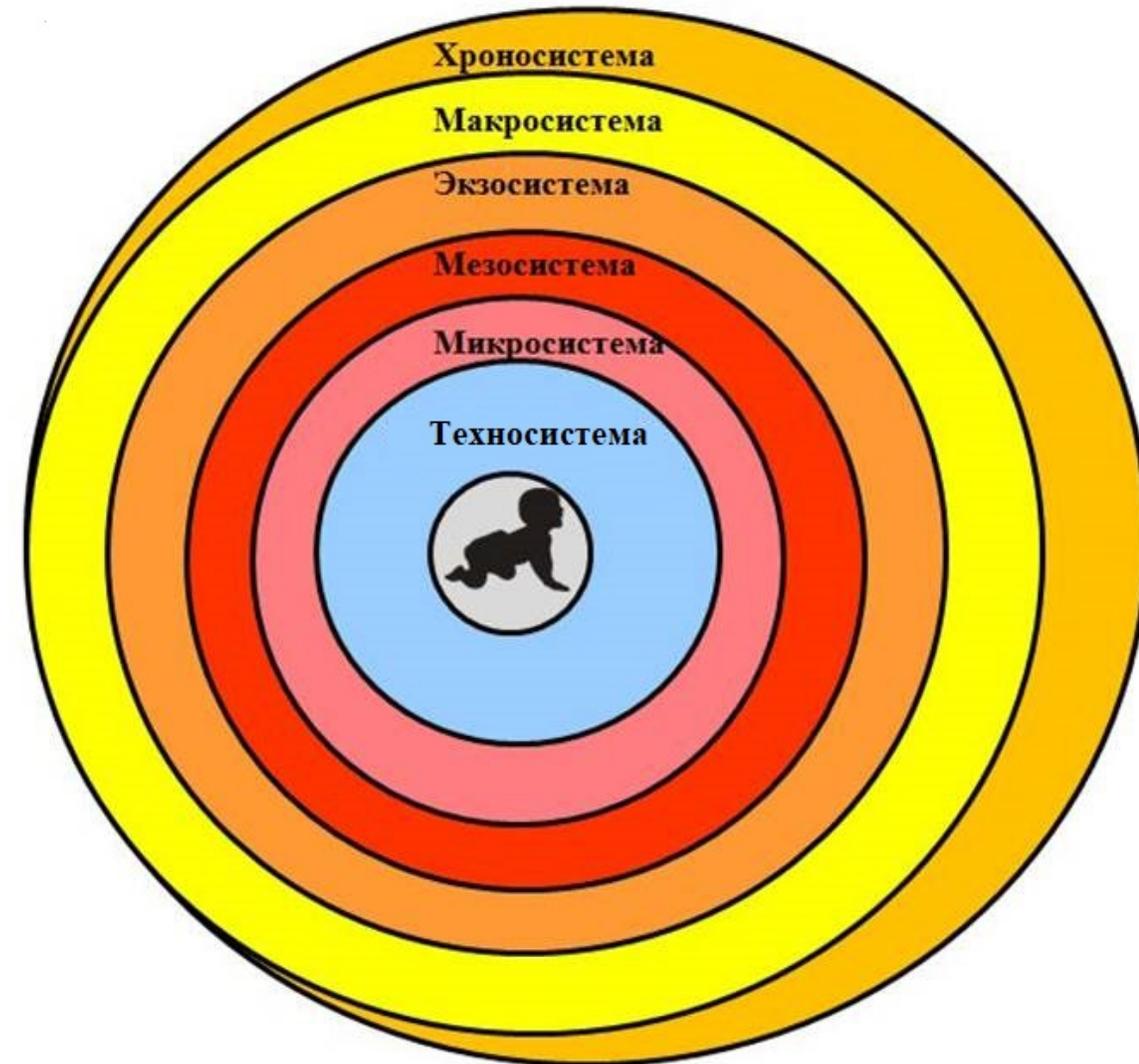
Другая социальная ситуация развития современного ребенка – ее важнейшая координата – ИКТ и, в первую очередь, интернет

Интернет не просто технологии, это – среда обитания, которая выступает источником развития и фактором социализации. Зона ближайшего развития задается не только значимыми взрослыми, но и онлайн-средой.

Интернет – культурное орудие, способствующее порождению новых форм деятельности, культурных практик, феноменов, значений и смыслов, другой социальной ситуации развития и другого образа жизни современного ребенка

# Культурно-исторический подход (Выготский Л.С.) и теория экологических систем (Bronfenbrenner, 1979; Johnson & Puplampu, 2008)

- Техносистема, как важнейшее опосредующее звено между индивидом и окружающим миром (Johnson, Puplampu, 2008)
- Цифровые устройства и цифровые среды как культурные орудия опосредствования психических функций, новых видов деятельности, социального взаимодействия, новых культурных практик (Коул, 1997, Асмолов, Асмолов, 2019; Войскунский, 2010; Солдатова и др., 2017, Рубцова, 2019; Engeström, 2008; Pea, Cole, 2019)
- В процессе социальной эволюции психики сознание сращивается с внешними орудиями и знаковой реальностью (Выготский Л.С., Э.Кларк, Д.Чалмерс)
- Техносистема, как важная часть внешней среды, встраивается в когнитивную и социальную систему человека, выступает как ее часть и изменяет эту систему
- Раннее и массовое овладение высокотехнологичным арсеналом новых культурных средств и инструментов психического развития



## Другая социальная ситуация развития

- Информационное общество
- Цифровое поколение
- Цифровая социализация
- Цифровая личность
- Цифровой разрыв

# Поколение Альфа: будущее уже рядом



## Сейчас



Интернетом пользуется  
треть населения планеты

Wi-Fi на 85%  
поверхности  
Земли;  
появление  
квантового  
компьютера

Гаджеты-  
импланты

«Интернет  
вещей»: умный  
дом, умный город,  
тотальный  
мониторинг

Нейронет.  
Поисковые  
системы в  
человеческом  
организме

Технологическая  
сингулярность –  
Земля один  
большой  
компьютер

2025

2030

2040

2045

2021-2024

2020

2012

Переход от «Интернета  
людей к «Интернету  
вещей»

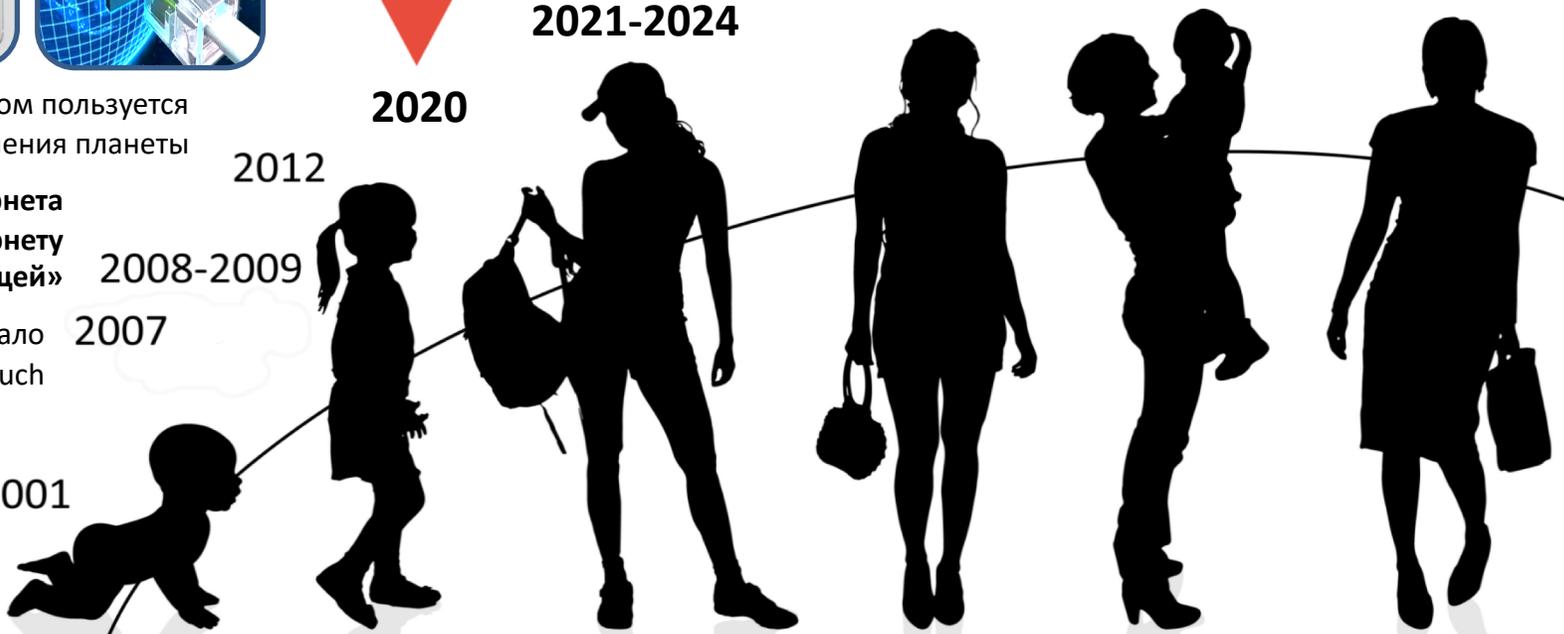
2008-2009

Первый iPhone - начало  
эпохи Multitouch

2007

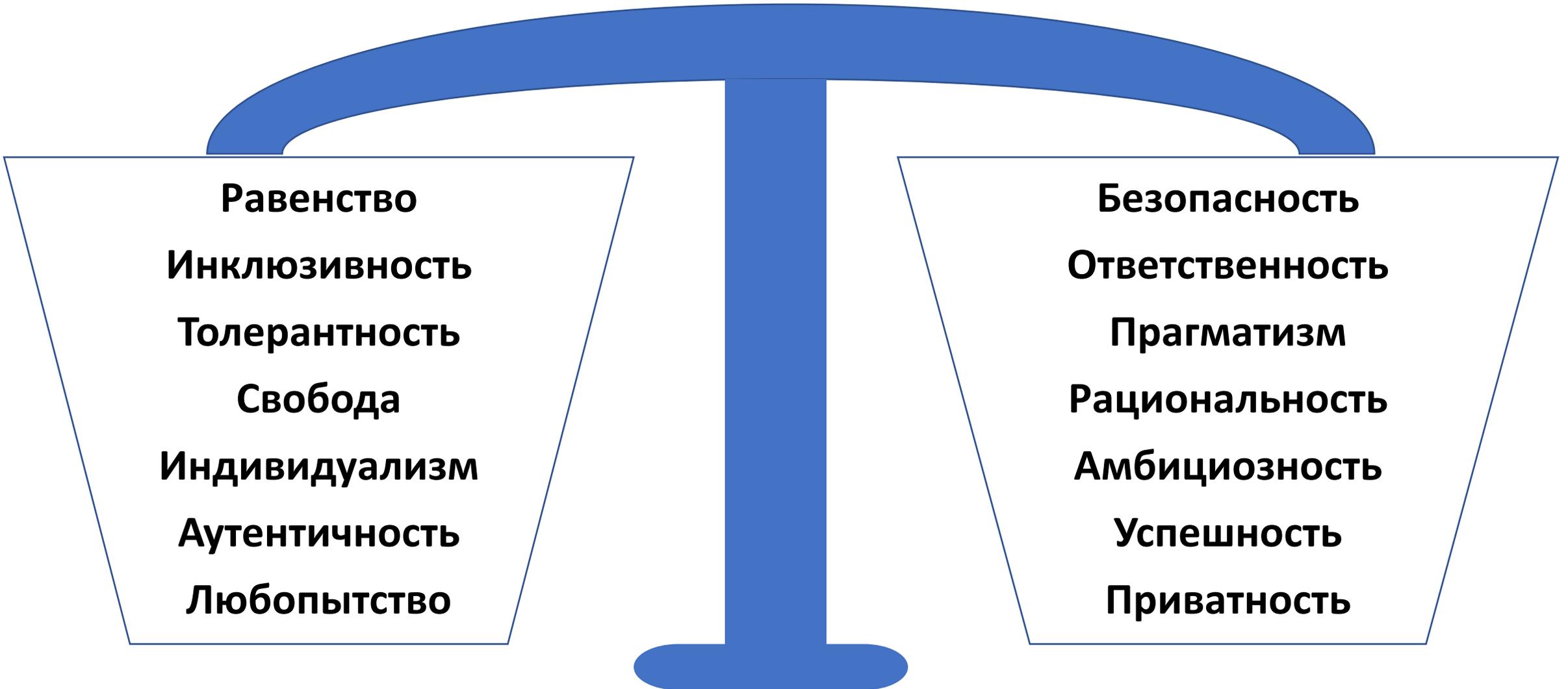
ПК,  
смартфоны,  
3G

2001



# Поколение Z – кто они?

Каждый третий житель Земли – представитель поколения Z.



# Основные характеристики поколение Z

Технофилы

Глобальны

Визуалы

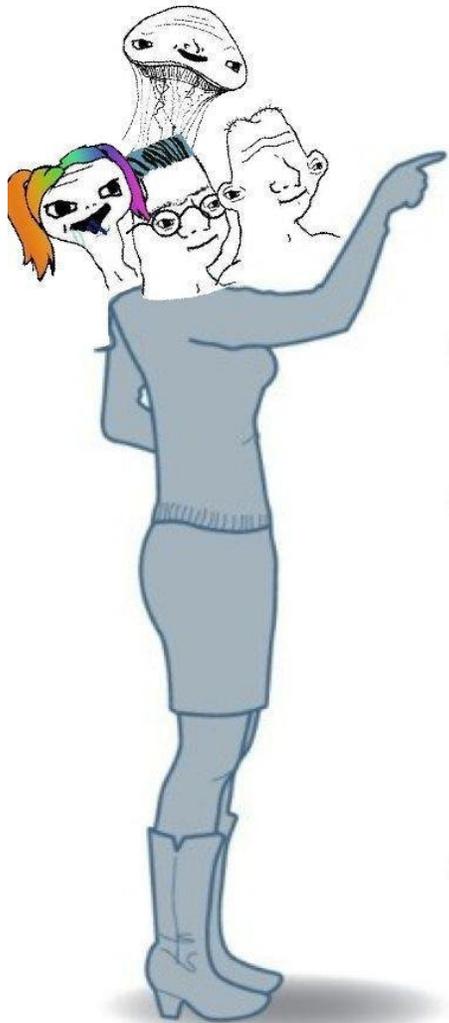
Поколение мемов

Мобильны

Всегда на связи



# «Окей, бумер». Переводим с зумерского на бумерский



Кейс  
Факап  
Тренинг  
Крипово  
Ливнуть  
Рофл  
Рисёрч  
Рэндом  
Солд-аут  
ЭйчАр  
Чекать  
Таргет  
Скилл  
Инкам  
Фикс  
Рoadмап

Случай  
Провал  
Обучение  
Страшно  
Уйти  
Шутка  
Исследование  
Случайность  
Аншлаг  
Кадровик  
Проверять  
Цель  
Навык  
Доход  
Исправление  
План



рофл  
хайп  
ачивка  
мем  
осознанность  
КОМЬЮНИТИ  
фейк  
детокс  
верификация  
мерч  
егэ  
анонимность  
краш  
безопасность  
кринж  
кастом  
донат  
свобода  
лойс  
постирония  
рейв  
рэп  
токсичность

\* Пока мы делали это облако слов у зумеров могло все поменяться

# Поколения Y и Z

## ПОКОЛЕНИЕ Y

(1983-2000)



1. Стремятся к приключениям
2. Погружены в себя, но учитывают экологию
3. Чувствуют себя в безопасности, высокая самооценка
4. Легко получают, легко отпускают
5. Плохо управляют финансами
6. Зависят от родителей\взрослых
7. Оптимистичные и прогрессивные
8. Ориентируются на причины
9. Хотят все сразу
10. Наивные

VS

## ПОКОЛЕНИЕ Z

(2001-...)



1. Осторожные и сильно обеспокоены безопасностью
2. Заботятся об окружающей среде
3. Не чувствуют себя в безопасности, ищут себя
4. Расчетливы
5. Бережливы в распоряжении ресурсами
6. Надеются на себя
7. Реалистичны и прагматичны
8. Ориентируются на проблемы
9. Ищут баланс и хорошие сделки
10. Глобально сообразительны и осознанны

# Социализация – трансформации ее понимания и современный мир

Отечественные психологи рассматривают социализацию как овладение ребенком в онтогенезе общественным опытом путем вхождения в социальную среду, систему социальных связей и приобретения все большей самостоятельности и автономности. Это, в свою очередь, определяет воспроизводство и трансформацию индивидом системы социальных связей и отношений за счет его активной деятельности.



Социализация в отличие от воспитания — это стихийный разнонаправленный процесс. В информационном обществе эта стихия опосредуется в том числе техносистемой, становящейся важнейшей частью современной культуры и частью экосистемы формирующейся личности. **Цифровая социализация** – важная часть процесса становления **личности**, ее адаптации и интеграции в социальную систему информационного общества



Особая уникальность подрастающего поколения заключается в том, что традиционные формы социализации все чаще соседствуют, совмещаются, вытесняются, а иногда замещаются новыми формами приобретения необходимых знаний и навыков — цифровой социализацией.

## Цифровая социализация

**Цифровая социализация** – опосредованный всеми доступными инфокоммуникационными 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

# Проект: «Цифровая социализация в культурно-исторической перспективе: внутр поколенческий и межпоколенческий анализ» при поддержке Российского научного фонда

**Цель:** изучение особенностей цифровой социализации у представителей разных поколений

**География исследования:**

8 федеральных округов РФ, 15 городов

**Сбор данных:** 2018-2019 гг.



**Выборка исследования: 2 поколения, 2778 человек**

**Подростки** – 1553 чел.

12-13 лет (471 чел.)

14-17 лет (1082 чел.)



51,2% 46,3%



50% 45,6%

**Родители** – 1219 чел.



78,7% 18%

# Цифровая социализация в условиях цифровой трансформации мира: основные векторы и контексты изменений



# Накануне коронакризиса: интенсивность использования интернета

	ПОДРОСТКИ			РОДИТЕЛИ	
	2013 год	2019 год		2013 год	2019 год
	12-17 лет	12-13 лет	14-17 лет		
<b>Низкая (в среднем 1 ч)</b>	9	20	9	31	35
<b>Средняя (в среднем 3 ч)</b>	71	51	40	61	43
<b>Высокая (в среднем 6 ч)</b>	13	21	28	5	14
<b>Гиперподключенность (в среднем 9 ч)</b>	7	8	23	3	8

**Выборки**  
**2019 г.** - 1553 подростка 12-17 лет и 1219 родителей  
**2013 г.** - 1203 подростка и 1209 родителей

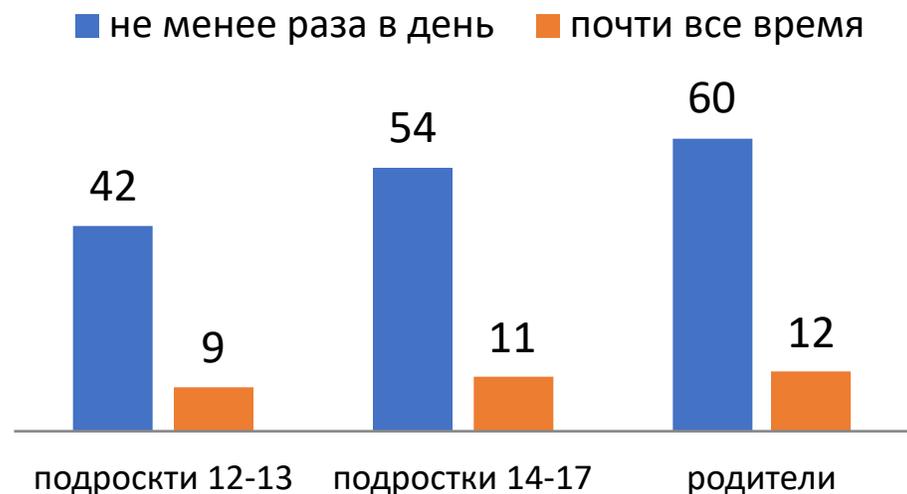
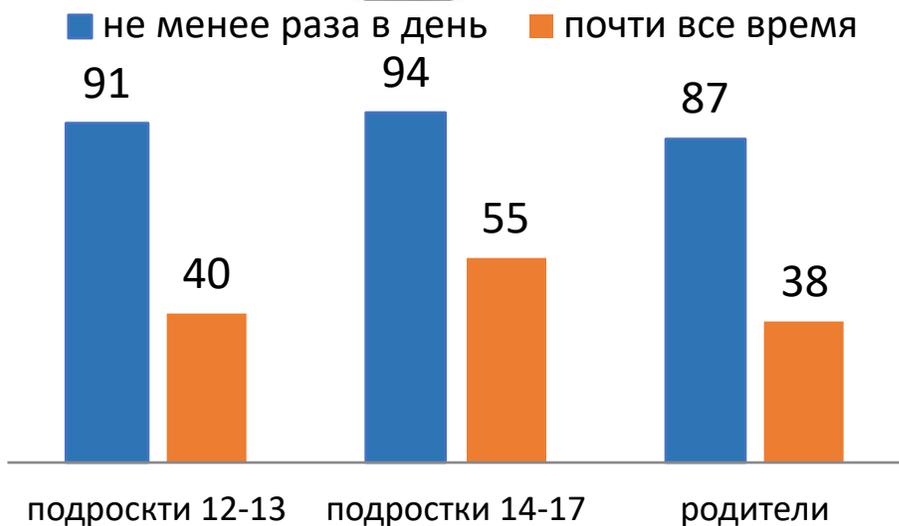
- ✓ За последние 6 лет интенсивность использования интернета **возросла** и у подростков, и у родителей.
- ✓ **Старшие подростки обгоняют** младших по интенсивности пользования интернета, каждый второй проводит онлайн более 5 часов. Каждый пятый подросток 14-17 лет проводит в сети в среднем 9 часов.
- ✓ **Родители отстают** по активности в Сети от детей. Для практически половины родителей **характерна средняя** онлайн-активность, для трети – низкая.
- ✓ Каждый второй подросток 14-17 лет проводит в сети более 6 часов, каждый пятый – более 9 часов

# В каких ситуациях заходят в интернет (ответы «часто» и «всегда»)



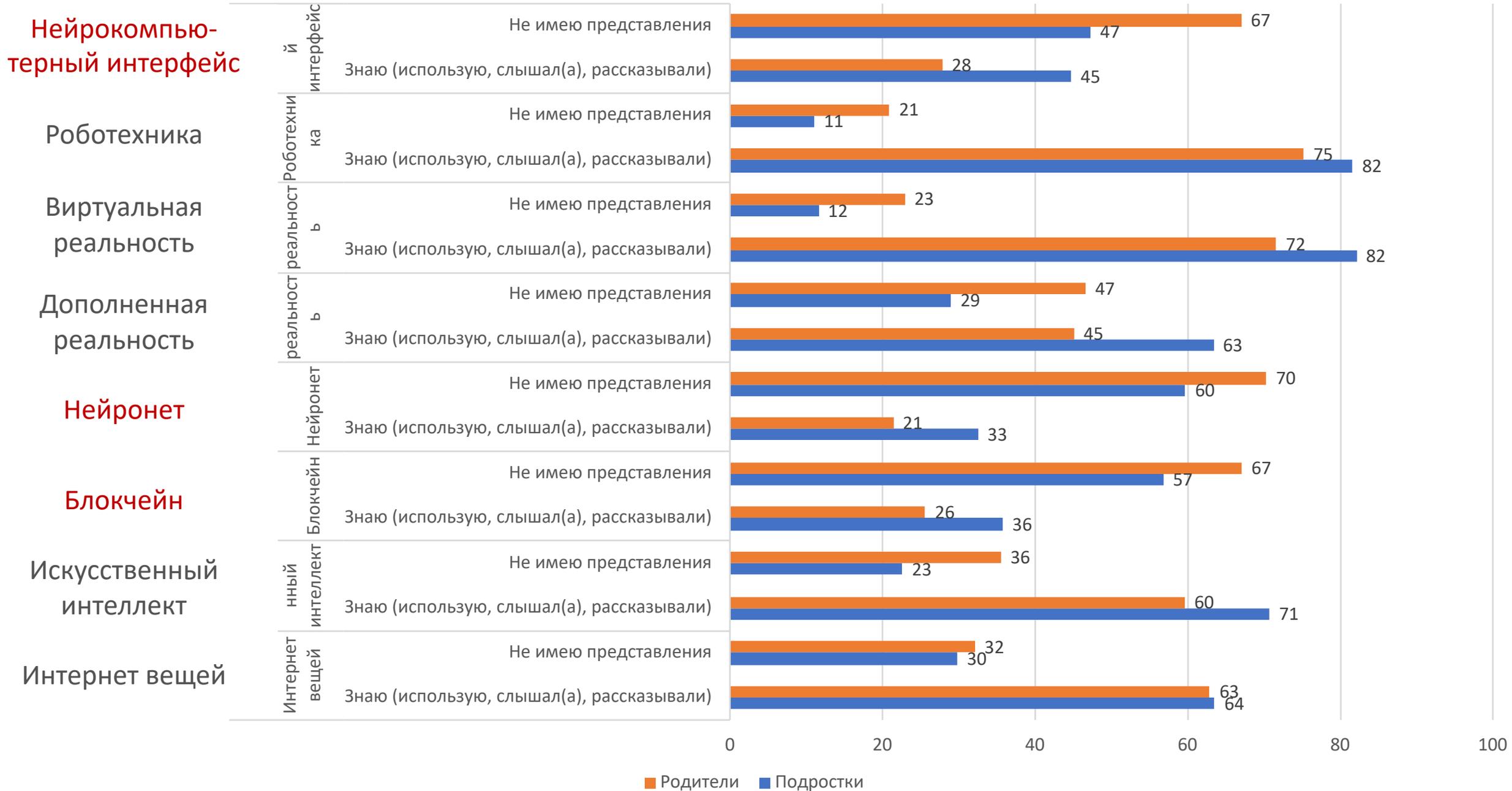


# Цифровые устройства, 2019 г.



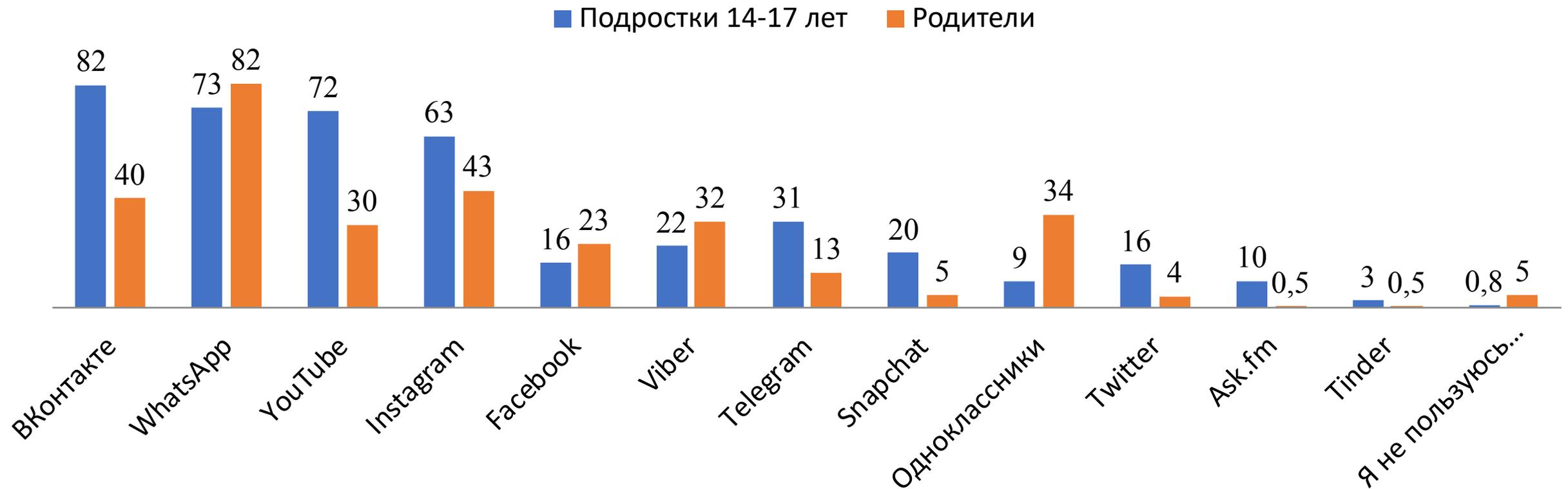
- ✓ Среди наиболее часто используемых цифровых устройств **лидирует смартфон**, привлекая своей мобильностью и приватностью. Его использует подавляющее большинство. **Половина** подростков пользуется им **постоянно**.
- ✓ На втором месте со значительным отставанием – **ноутбук/компьютер**.
- ✓ По сравнению с родителями подростки более активны в использовании смартфонов, а родители опережают детей по использованию компьютеров.

# Знакомы ли Вы со следующими технологиями?





# Места онлайн-обитания подростков и родителей, 2019г.



Подростки - активные пользователи социальных сетей и ресурсов для общения. Подростки первыми осваивают новые онлайн-площадки. Разница в пространственной конфигурации детей и родителей в интернете по сравнению с 2013 г. сохраняется. Но постепенно сближается время проведения в сети и чаще пересекаются онлайн-пространства.

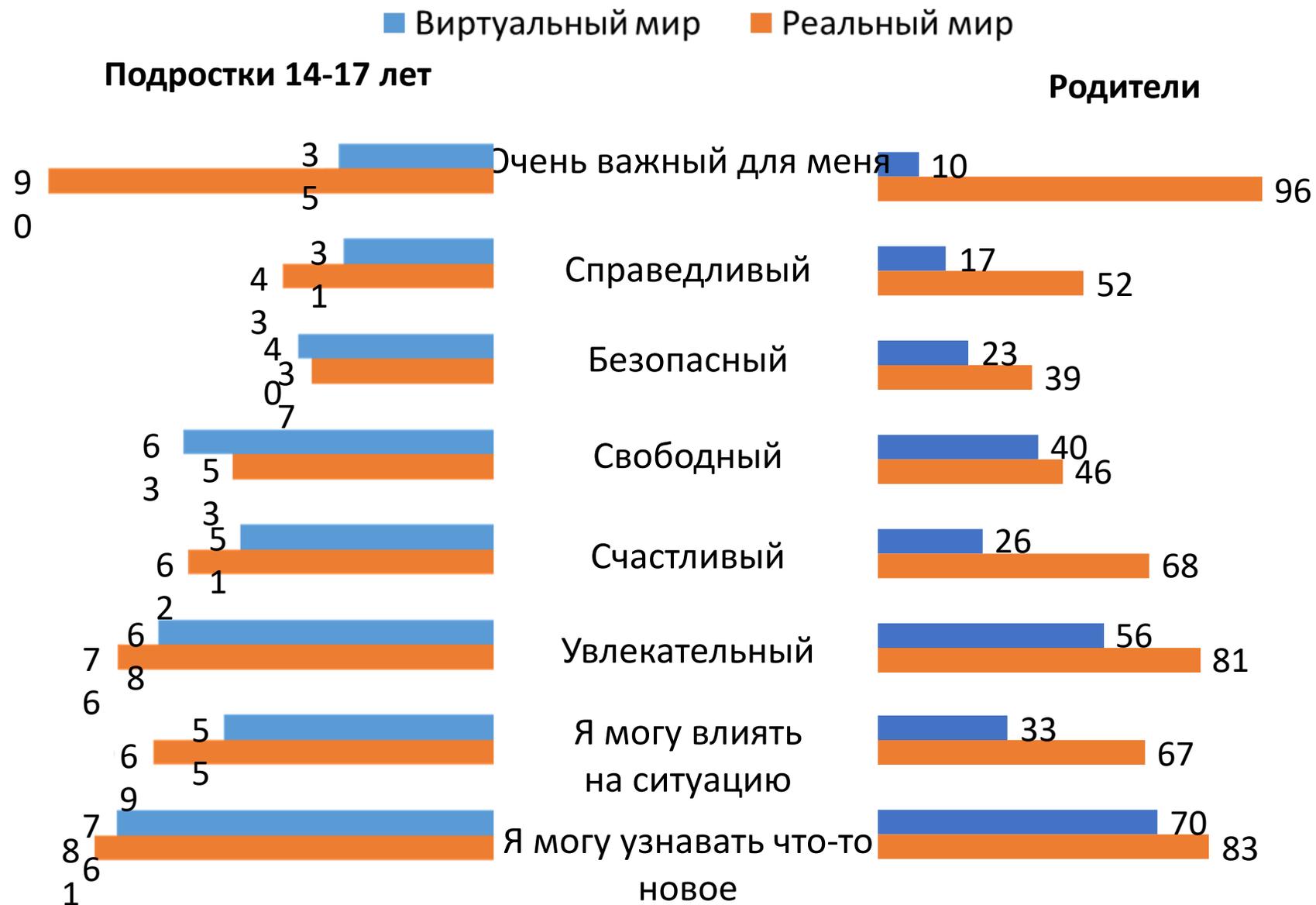


# Можно ли разделить жизнь на онлайн и офлайн? 2019г.

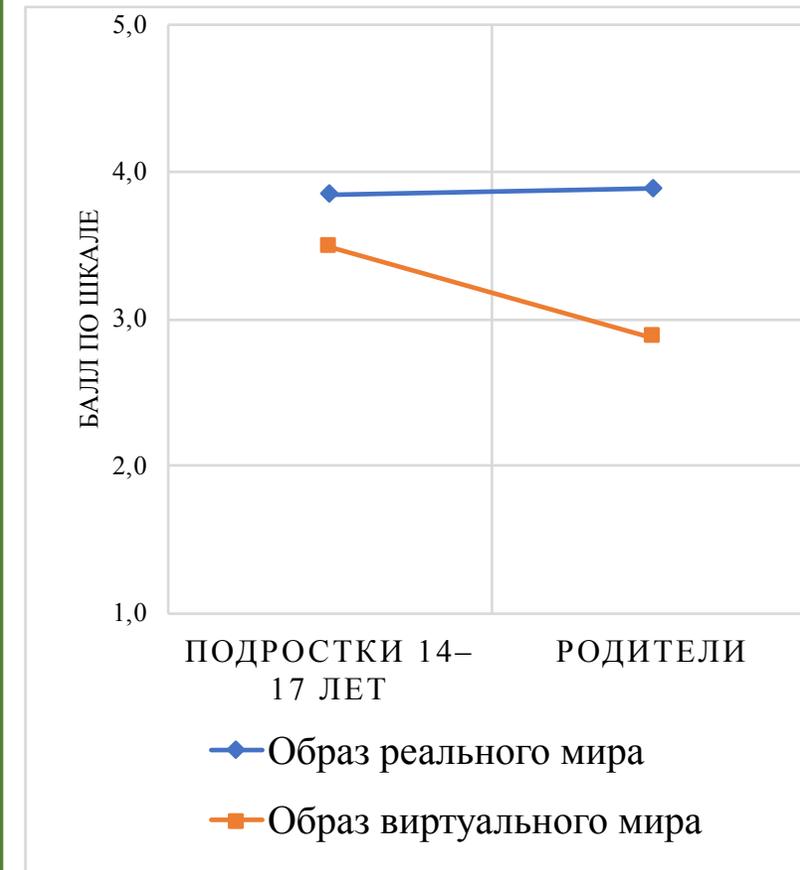


Каждый второй подросток и каждый пятый взрослый считают, что живут в смешанной реальности

# Образы реального и виртуального миров



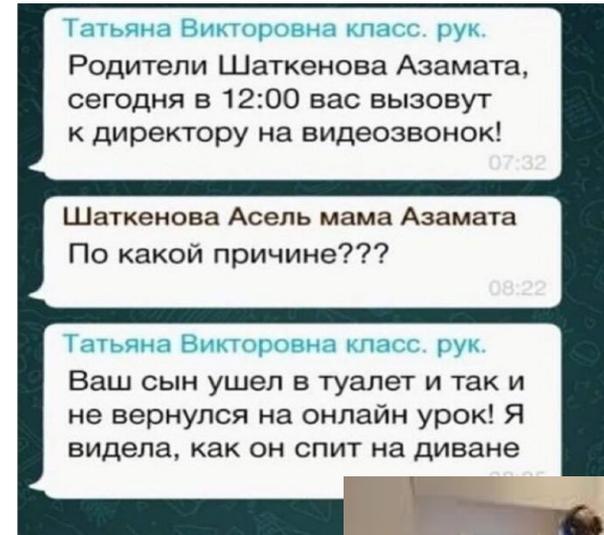
Образы виртуального и реального миров подростков сближаются



# Континуум реальность-виртуальность (Милграм и Кишино, 1994): конвергенция миров



# Смешанная реальность и коронакризис





# Смешанная реальность

На сегодняшний день появляется новая тенденция в исследованиях – рассматривать онлайн и офлайн не как отдельные реальности, или онлайн как еще одну реальность, которая является расширением – дополнением к обычной, а как единое информационное пространство, в котором сложным образом переплетаются и объединяются онлайн и офлайн повседневной жизни человека.

В рамках континуума реальность–виртуальность смешанная реальность, иногда называемая гибридной реальностью, относится к различным уровням комбинаций виртуальных и реальных объектов, которые позволяют создавать новые среды и визуализации, где физические и цифровые объекты сосуществуют и взаимодействуют в реальном времени (De Souza e Silva and Sutko 2009).

# Цифровая социализация в смешанной реальности

Социализация ребенка проходит в множественной реальности: офлайн, онлайн и в специфическом смешанном онлайн/офлайн-пространстве

**Цифровая социализация** позволяет учитывать множественную реальность цифрового образа жизни: восприятие и обмен информацией, коммуникацию с живыми и неживыми элементами онлайн-пространства, онлайн-потребление, а также культурные, социальные, психологические и технические аспекты использования электронных устройств

**Цифровая социализация** – важная часть процесса формирования личности, ее адаптации и интеграции в социальную систему информационного общества

# Цифровая трансформация картины мира: социализация в смешанной реальности

Растет многомерность мира

Возникают новые цифровые виды различий и неравенства

Время и пространство приобретают дополнительную цифровую координату

Культура цифровой трансформации: принятие рисков, инновации, сотрудничество и творчество

Неформальные стратегии образования приобретают все большее значение

Меняются способы восприятия, использования и переработки информации, многозадачность и др. (когнитивные последствия)

Социальные и психологические изменения приобретают цифровое преломление

Новые формы коммуникации в разных сферах жизни

Личностная трансформация

Новые риски и новый взгляд на безопасность

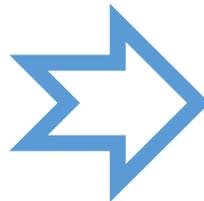
Новые культурные практики



# Изменение механизмов формирования личности

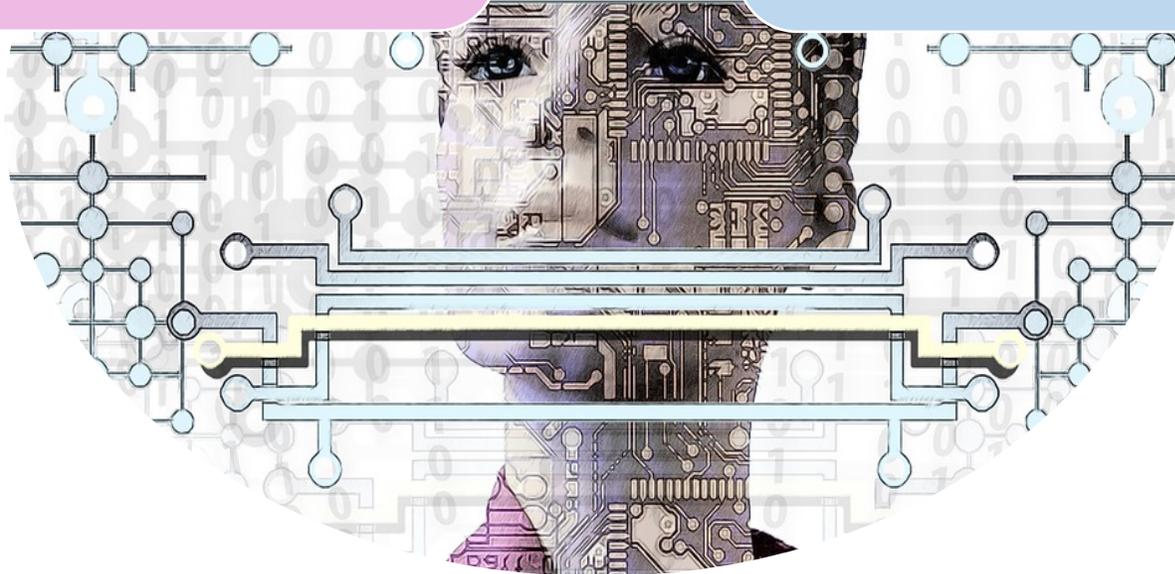
## Цифровая социализация

опосредованный всеми доступными ребенку инфокоммуникационными технологиями процесс овладения и присвоения им в онлайн-контекстах социального опыта, формирующего его цифровую личность, как часть реальной личности



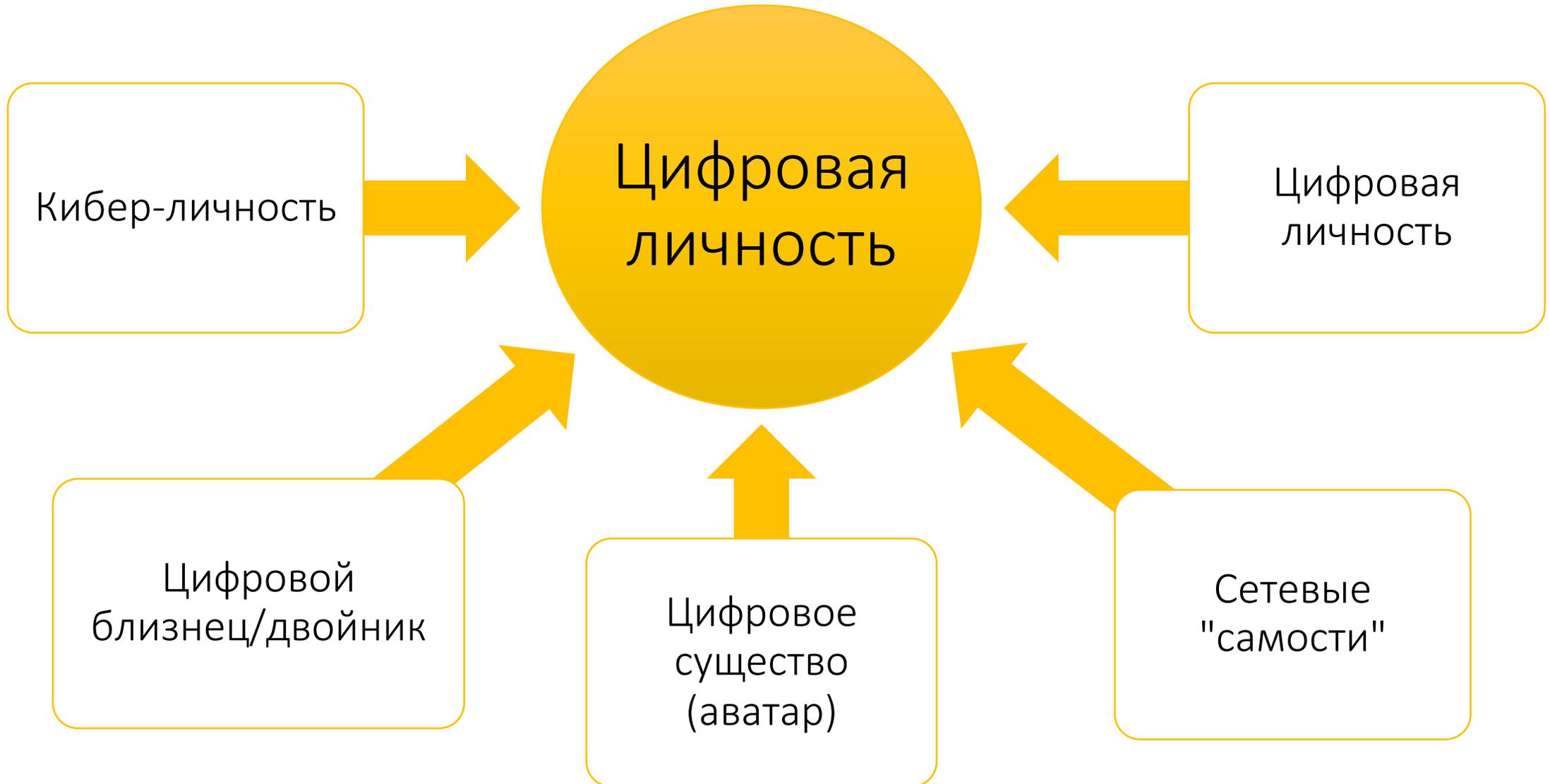
## Цифровая личность

это процессы и результаты постоянной оцифровки персональных данных, индивидуальных потребностей, деятельности, отношений, биографии, личностных особенностей и привычек





# Цифровая личность: попытки концептуализации





# Цифровая личность: попытки концептуализации

## Цифровая личность

- определяется свободой входа и выхода в коммуникационное пространство, скрытностью восприятия, кажущейся анонимностью и нацеленностью на глобальный масштаб. Все эти факторы приводят к дискурсивным возможностям для цифровой личности: свобода мнений; влияние на построение социальной концептуальной основы; структурирование и распространение сценариев перспективной реальности (Ryabchenko., Katermina., Malysheva, 2019).

## Кибер-личность

- "цифровой образ" реальной личности, предоставляющий множество возможностей для выполнения точных операций воздействия, которые могут быть направлены на специально выбранную, конкретную целевую группу, поскольку она предоставляет важную информацию о поведении в киберпространстве-когда, каким образом, через какие устройства и к какому контенту пользователь получает доступ в интернет (Mitrović & Vulić, 2019).

## Цифровой двойник/близнец

- идея создания «виртуального я», способного со временем воспроизводить очень подробную биофизическую и жизненную информацию человека (Gaggioli, 2018).

## Цифровое существо (аватар)

- это цифровое существо во всемирной паутине, состоящее из двоичных цифр, которые там передаются и обрабатываются по единым электронным каналам. Это существо самовыражения формируется сочетанием текстовой коммуникации и графических образов, что позволяет ему имитировать действия физического мира (Wolfendale, 2007). Аватары демонстрируют атрибуты и эмоции, которые отражают как физическое, так и виртуальное существование, причем такие атрибуты часто являются гендерно специфичными (Nagy & Koles, 2014).

## Сетевые «Самости»

- индивидуальные и коллективные идентичности одновременно представлены в сети и продвигают себя (рекламируют, распространяют) (Paracharissi, 2011, p. 305).

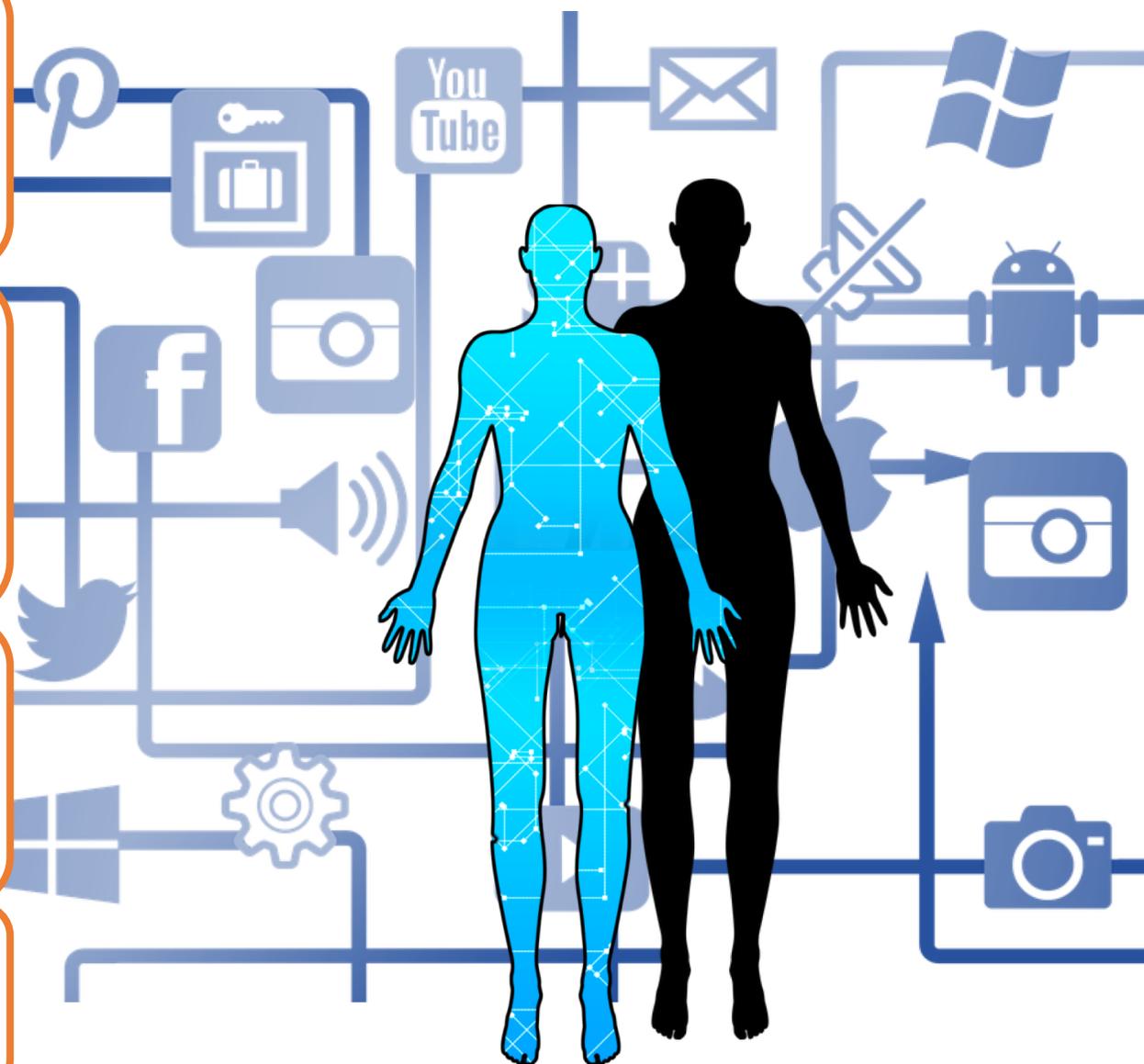
# Цифровая личность

Цифровая личность – процессы и результаты постоянной оцифровки персональных данных, индивидуальных потребностей, деятельности, отношений, биографии, личностных особенностей и привычек

Цифровая идентификация личности – уникальный системный номер, характеризующий личность и отождествляющий ее с самой собой, учетная запись на некотором ресурсе, аккаунт в социальной сети, личный блог, банковские реквизиты, информация с различных серверов (Uber, Netflix), игровых ресурсов, приложений для знакомств, различных сайтов и др.

Часть цифровой личности – принадлежащие ей и подключенные к сети различные гаджеты, которые становятся ее расширением и продолжением, изменяют и совершенствуют различные функции личности

Реальная и цифровая личность **начинают сближаться** (Back, Stopfer, Vazire, 2010; Sherman, Michikyan, Greenfeild, 2013)





# Измерения кибер-пространства (Suler, 2016) формируют личность – и цифровую и реальную

Измерение  
идентичности

- Включает в себя самопрезентацию в конкретной онлайн-среде

Социальное  
измерение

- Включает в себя отношения с отдельными людьми и группами

Интерактивное  
измерение

- Подразумевает, насколько хорошо человек может понимать, ориентироваться и управлять цифровой средой (взаимодействие человека и компьютера).

Текстовое  
измерение

- Включает в себя все текстовые коммуникации и психологические эффекты общения с помощью текста

Сенсорное  
измерение

- Включает в себя то, как киберпространство активизирует чувства (главным образом слуховые и зрительные).

Измерение  
реальности

- Предполагает, что большая часть опыта в киберпространстве связана с повседневной жизнью и реальностью, а часть-это просто фантазия (например, представление себя через экзотический аватар в массовой многопользовательской онлайн-ролевой игре)

Временное  
измерение

- Использование и переживание времени

Физическое  
измерение

- Включает в себя физическое существование, в том числе телесные ощущения и движения.



# Расширенная личность - дематериализация

- Расширение границ мира за счет цифрового измерения расширяет и границы личности. От «Я» в обществе, до «Я» в социальных сетях и до «Я и мой гаджет».
- Материальные артефакты части «Я» дематериализуются в цифровые объекты (тексты, видео, фото и др.), которые воспринимаются как менее надёжные, безопасные и достоверные. Люди делают постоянные резервные копии части «себя» (Siddiqui, Turley, 2006, Schiele, Hughes, 2013).
- Расширение возможностей личности за счет цифровых устройств
- Более молодые люди чаще воспринимают «цифровые» объекты частью своего «Я» (Cushing, 2012).





## «Эффект» Google: информация не в головах, а на сайтах

- **Эффект Гугл (B. Sparrow)** – у людей, активно пользующихся поисковыми системами по- другому начинает функционировать **память** – запоминается не содержание, а где эта информация находится (каталогизация памяти), а еще точнее – путь , как до нее добираться. Этот тип запоминания называется **транзактивная память**
- Таким образом, меняется структура мнемонических процессов. Компьютер и Интернет становятся своеобразным **«внешним запоминающим устройством»** человека. Хорошо это или плохо, покажет время, но уже сейчас можно признать: наша память адаптируется к современным технологиям.





# Транзактивная память (эффект Google)

## Плюсы

Интернет – невиданное ранее внешнее хранилище информации

Организация (каталогизация) огромных массивов информации

Мгновенный и легкий поиск информации;

Адаптация памяти к современным технологиям и информационным перегрузкам

Экономия на запоминании ненужной информации – освобождение ресурсов для умственной и творческой деятельности

## Минусы

Иллюзия увеличения резервов памяти, «присвоения» и владения информацией в любую минуту

Запоминается «где находится» и «как найти», а не содержание информации

Иллюзия отличной работы памяти в случае успешного поиска

Воспоминания становятся бессодержательными, формирование исторической памяти под угрозой

Память не тренируется – ее возможности снижаются

Справиться с вызовом и обеспечить безопасность – найти оптимальный баланс между возможностями и угрозами

# Цифровые устройства: повышают ли они когнитивную сложность человека?

1

- Различные орудия по определению расширяют возможности человека. Цифровые устройства как продолжение, расширение и усовершенствование человека.

2

- Использование ребенком более сложных инструментов, например интернета, возможно, требует развития **все более сложных когнитивных процессов** [Johnson G., Ruplampu K.], а значит, **более сложного человека** для взаимодействия с окружающим миром во всех его системах и их пересечениях

3

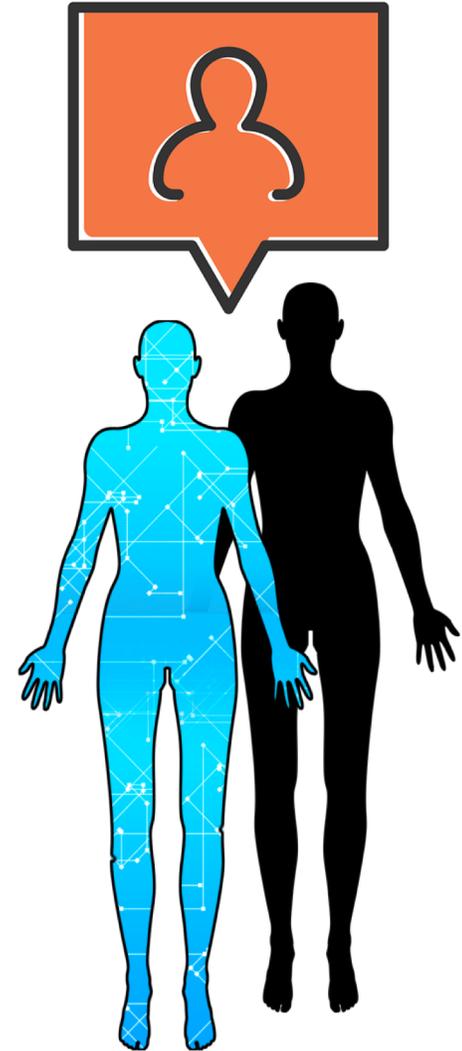
- Тем не менее любой гаджет всего лишь инструмент – только умение его эффективно использовать может повысить когнитивную сложность человека

# Расширенная личность: ее «воплощения»

Человек, лишённый тела в виртуальном пространстве, стремится «воплотиться» в цифровом аналоге своей личности, в форме аватара/страницы в социальной сети, обозначить свою **идентичность**. С более интерактивной и визуальной сетью мы с большей вероятностью представим себя визуально в виртуальном теле (от текстовых блогов к tiktok) (Belk, 2016).

Проследить стремление приблизить «реальное Я» к «виртуальному Я» проявляется в множестве исследований, согласно которым по профилям в социальных сетях можно узнавать личностные характеристики, симптомы психологических проблем и другое (Back, Stopfer, Vazire, Gaddis, Schmukle, Egloff, Goslingб 2010).

Значимость физического тела уменьшается за счет использования аватаров и других визуальных перевоплощений (Belk, 2016).





# Цифровая идентичность в современных исследованиях



- «Личность, имя или идентичность, которую создает и использует какое-либо лицо или организация в цифровой среде.» (Morgan & Morgan, 2010).
- «Идентичность, которая создает каждый человек для регистрации в приложениях web 2.0, где он присутствует, делится, реагирует и связывается с другими членами сети» (Oliveira & Morgado, 2016).
- «Цифровая идентификация необходима для описания сущности в физическом мире в рамках цифровой информационной системы. Помимо функции некоторого идентификатора, цифровая идентичность будет описываться с помощью атрибутов или так называемых утверждений» (Alnemr, Quasthoff, & Meinel, 2010).
- «Виртуальное представление в общем виде, позволяющее пользователю взаимодействовать в киберпространстве, проецировать свою личность и описывать личную или профессиональную траекторию, чтобы изучать и обмениваться информацией, такой как новости, веб-сайты, хобби, мнения и т. д.» (Haro de Rosario, Caba Pérez, & del Mar Sánchez Cañadas, 2014)
- «Данные, которые однозначно описывают человека или вещь и содержат информацию о взаимоотношениях субъекта. Социальная идентичность, которую пользователь интернета устанавливает с помощью цифровых идентификаций в киберпространстве» (Amenta, Lazzaroni, & Abba, 2015)
- «Любое подмножество атрибутов индивида, которые доступны с помощью технических средств и идентифицируют этого индивида в рамках любого набора индивидов» (Sandrasegaran & Huang, 2009).
- «Средство, которое субъект может использовать для идентификации себя в цифровом мире (т.е. данные, которые могут быть переданы цифровым способом, через сеть, файл и т. д.)» (Gritzalis & Lambrinoudakis, 2008)
- «Набор атрибутов (цифровой информацией), связанных с субъектом (индивидом, организацией или вещью), который создается самим субъектом, обогащается другими субъектами, социально взаимодействующими с ним, сознательно или нет, и который позволяет другим признавать субъект как надежный партнер общения и обмена, возможно, посредством идентификации и аутентификации. Таким образом, цифровая идентичность по-прежнему является описанием и распознаванием сущности (индивида, организации или вещи) на основе набора атрибутов; социальная конструкция в постоянной эволюции, которая является многогранной и может быть связана с практически неограниченным набором атрибутов, растущих вместе с цифровой деятельностью субъекта.» (Chaudron & Eichinger, 2018)
- Искусственная идентичность, которую индивид строит для себя как отдельную от реального мира (Çöteli, 2019) .



# Профиль в социальной сети как способ самопрезентации

Цифровая идентичность становится пересмотренной и отредактированной версией идентичности, созданной для реального мира. Использование и дискурсивные различия, вызванные технологической инфраструктурой социальных сетей, также создают изменения в цифровой идентичности индивида.

50%

- Указана только основная информация

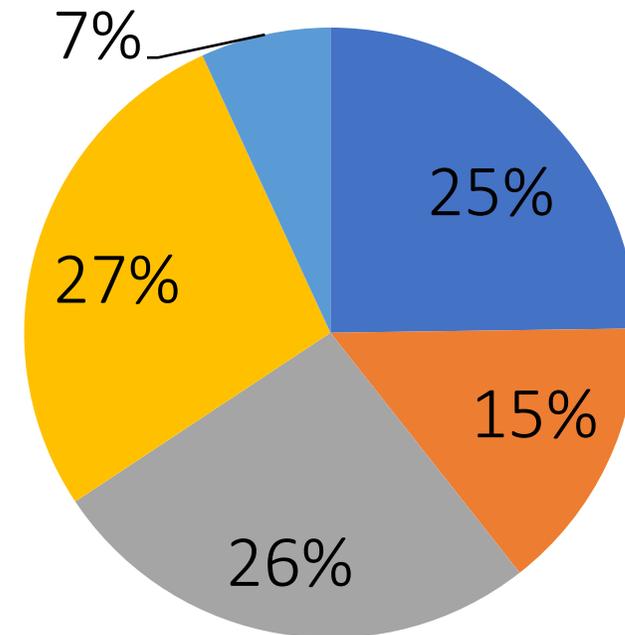
38%

- Частично заполнен

12%

- Полностью заполнен

**ЗАПОЛНЕННОСТЬ ПРОФИЛЯ**

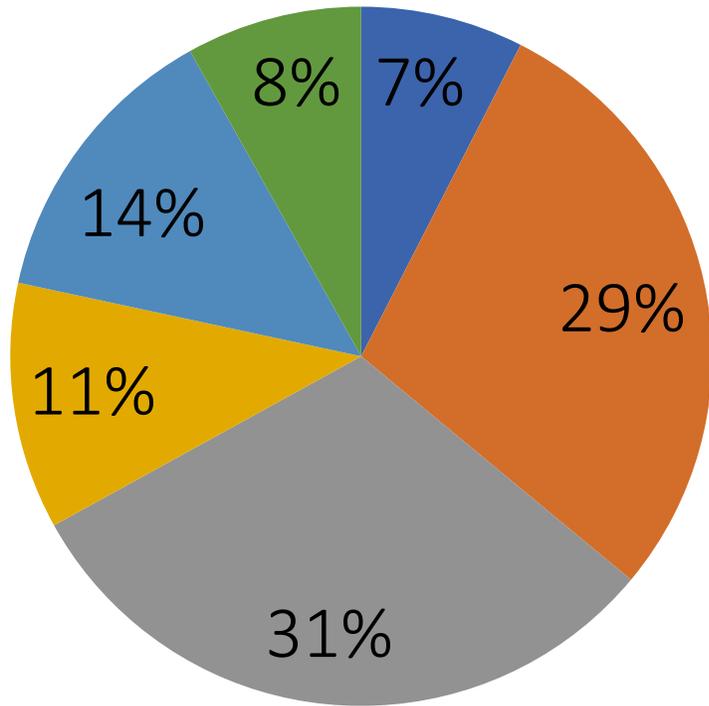


- Доступна всем пользователям интернета
- Доступна только пользователям данной социальной сети
- Доступна только друзьям
- Доступна только отдельной группе(ам) друзей
- Доступна только мне

**ДОСТУПНОСТЬ ПРОФИЛЯ**

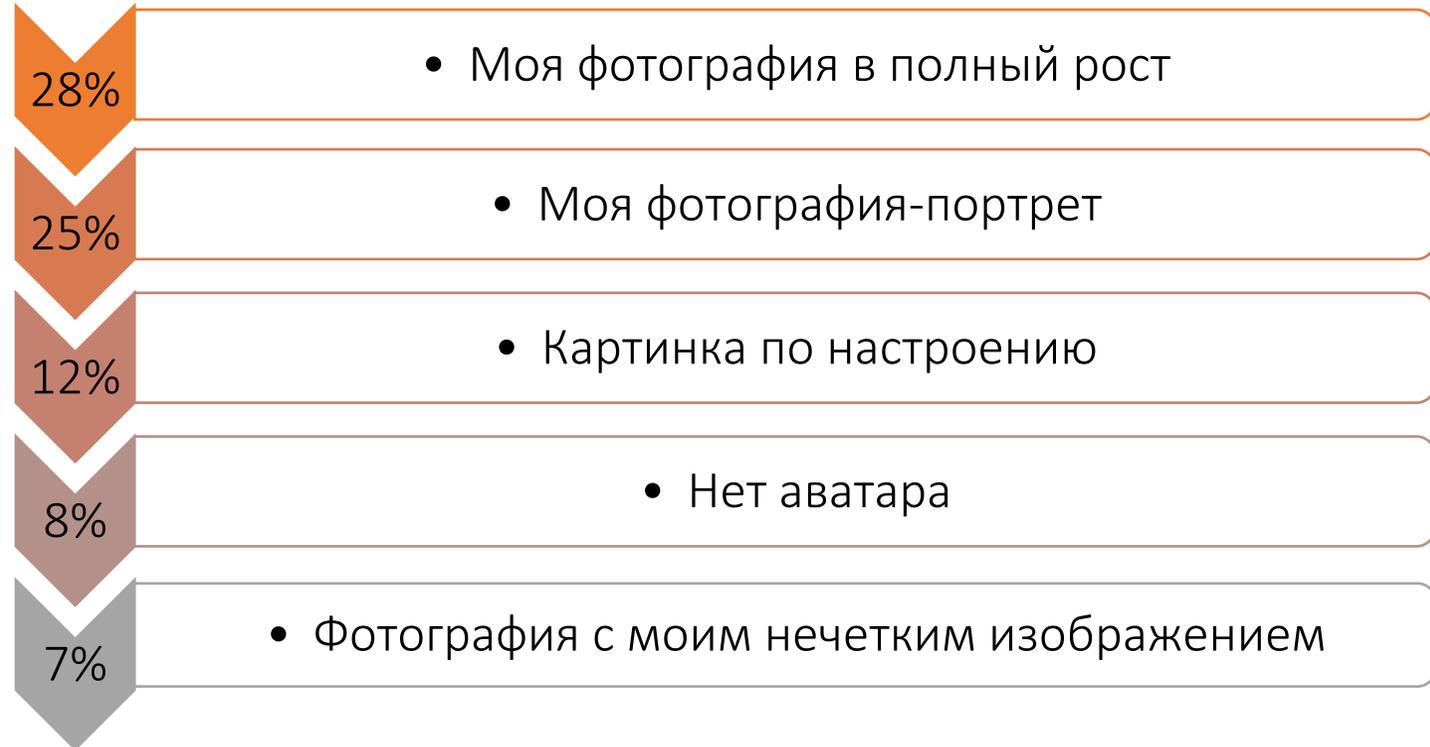


# «Аватар» как способ самопрезентации (2019)



- Раз в неделю или чаще
- Раз в месяц
- Раз в полгода
- Раз в год

СМЕНА АВАТАРА



КОНТЕНТ АВАТАРА

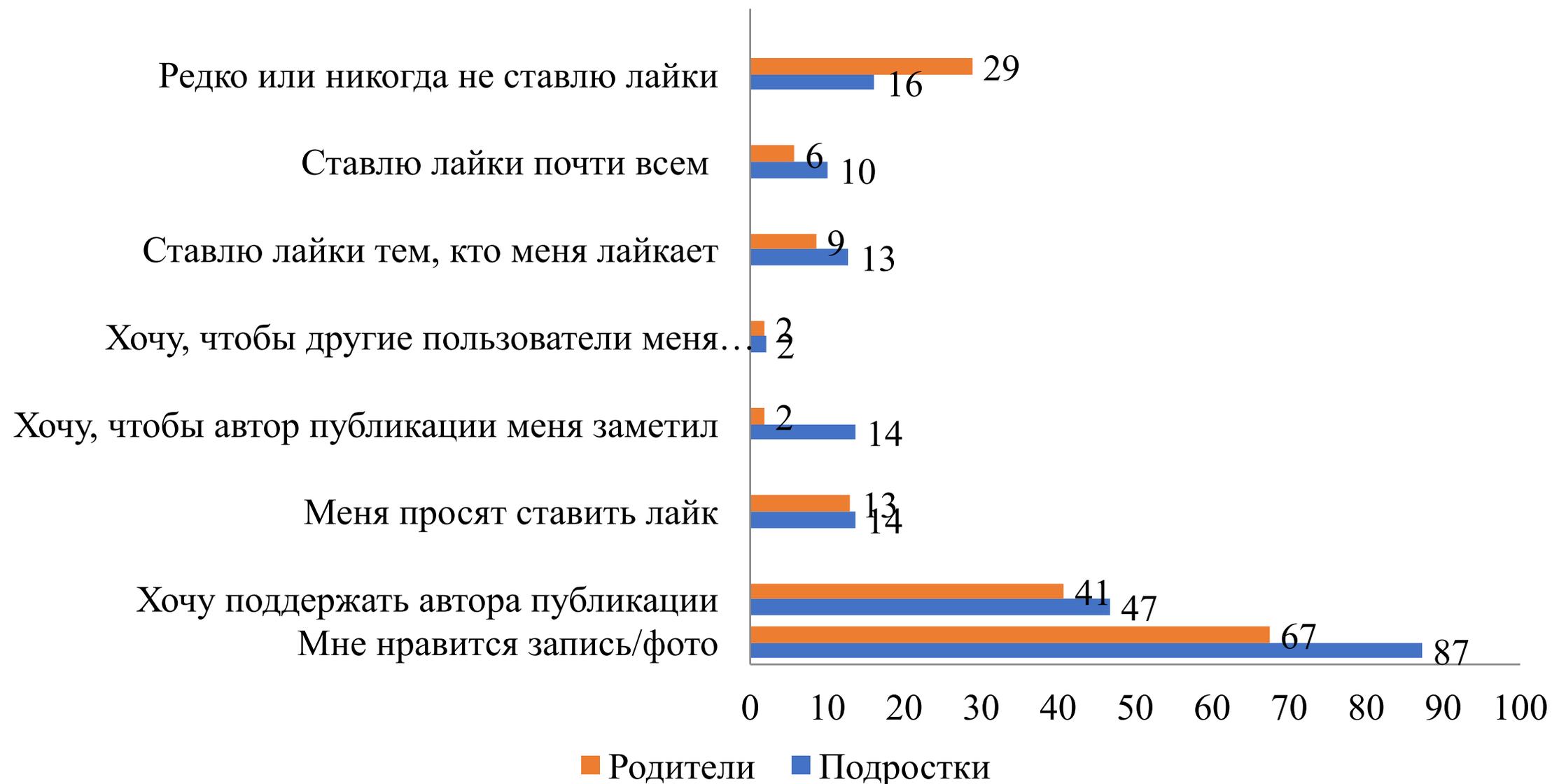


# Расширенная личность – со-конструирование «себя»

- Мы познаём себя через реакции других на нас. В цифровом мире комментарии, лайки и отзывы могут предоставить гораздо больше информации, чем мы могли бы встретить лицом к лицу.
- Несмотря на новые возможности самовыражения и презентации, расширенная личность в цифровых медиа – не всегда то, что полностью находится под нашим контролем (Belk, 2016, Drenton, 2012).
- Мы сознательно используем мониторинг нашей жизни с помощью смартфона и других гаджетов, от GPS до трекеров ходьбы, привычек, сна, потребляемых калорий и т.д. Мы непрерывно измеряем себя, а затем видим себя в графиках и в сравнении с результатами других (Stephen, 2016, Carter & Pritchard, 2018).



# Почему ставлю лайк? (2019)



# Цифровая смерть и цифровое бессмертие

- Цифровые следы остаются в Сети даже после смерти человека на многие годы. Цифровое бессмертие не является эфемерным и имеет реальные последствия, но что это такое, нам еще предстоит узнать. Это одновременно и философская и прикладная проблема (Jandrić et al. 2018, Bassett 2015, 2017).
- С одной стороны – создаются «цифровые кладбища» из мемориальных страниц, с другой – чат-боты, которые обучаются на персональных данных пользователей и могут продолжать «говорить» в социальных сетях с близкими (Savin-Baden & David Burden, 2019)





# Социальные сети и подростки – плюсы и минусы

Почти две трети подростков сообщили, что социальные сети являются хорошим источником для информации о психологическом и физическом здоровье (#NewFilters..., 2019).

Платформа для самовыражения и инструмент исследования себя (Iqani, Schroeder, 2016, Jain. et al., 2020).

Устранение физических барьеров для социальных связей, что позволяет постоянно чувствовать поддержку, не чувствовать изоляцию и одиночество. Новый феномен «сетевой близости», которая даёт больше свободы (Hobbs et al, 2017, Chambers, 2017).

Социальные сети и гаджеты порождают новые формы поддерживающих социальных практик, вовлекая в их производство и распространение большее количество людей (Morton, Barnes, Michalak, 2020).



Подростки (11–19 лет) с психическими особенностями (депрессия, БАР, и т.д.) чаще и дольше в течение дня используют социальные сети (87,3%), чем без расстройства (77%) (Mental Health..., 2018).

38% молодых людей (46% среди девочек) сообщили, что социальные сети негативно влияют на их отношение к себе, по сравнению с 23%, которые сообщили о положительном влиянии (#NewFilters..., 2019).

Тревога является возможным предиктором FOMO (Holte, Ferraro, 2020). «Страх упустить что-то важное» приводит к интенсивному использованию соцсетей, но негативно влияет на поддержку связи в сообществах и с близкими (Roberts, David, 2020).

Кибербуллинг может привести к долгосрочным пагубным последствиям для психического здоровья подростков: до 40% девочек и 25% мальчиков были жертвами кибербуллинга, stalkingа, кибертравли (#NewFilters..., 2019).

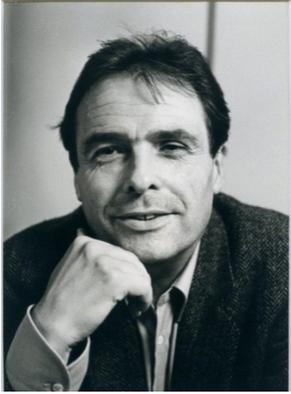


# Личность в онлайн-контекстах

- Механизмы формирования идентичности и Я-концепции
- Особенности самооценки
- Самопрезентация и ролевые характеристики
- Особенности социального познания
- Особенности деятельности
- Мотивация
- Социальный онлайн-капитал, статусность
- Репутация
- Личностные и индивидуальные особенности
- Интернет, психическое здоровье и психологическое благополучие личности

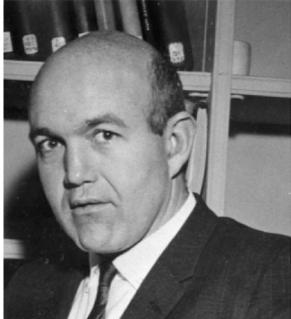


# Понятие социального капитала



ПЬЕР БУРДЬЕ

«совокупность реальных или потенциальных ресурсов, связанных с обладанием устойчивой сетью более или менее институционализированных отношений взаимного знакомства и признания — иными словами, с членством в группе»



ДЖЕЙМС КОУЛМАН

«это любое проявление неформальной социальной организации, которое выступает как продуктивный ресурс для одного или более акторов»



РОБЕРТ ПАТНЭМ

«это связи между индивидуумами – социальные сети и нормы взаимности, которые из них (сетей) проистекают»



# Социальный капитал: основные феномены





# Социальный капитал в эпоху Интернета: новые горизонты возможностей

- ✓ Новые возможности расширения социального капитала
- ✓ повышение социальной активности и самооценки детей и подростков
- ✓ новый инструмент социализации и роста благополучия среди пожилых людей
- ✓ преодоление социальной тревожности и одиночества
- ✓ поддержание слабых или скрытых связей, которые в противном случае могли бы исчезнуть
- ✓ рост гражданской активности и участия в политической жизни общества
- ✓ укрепление социального доверия и поощрение коллективных действий



# Число Данбара



## РОБИН ДАНБАР

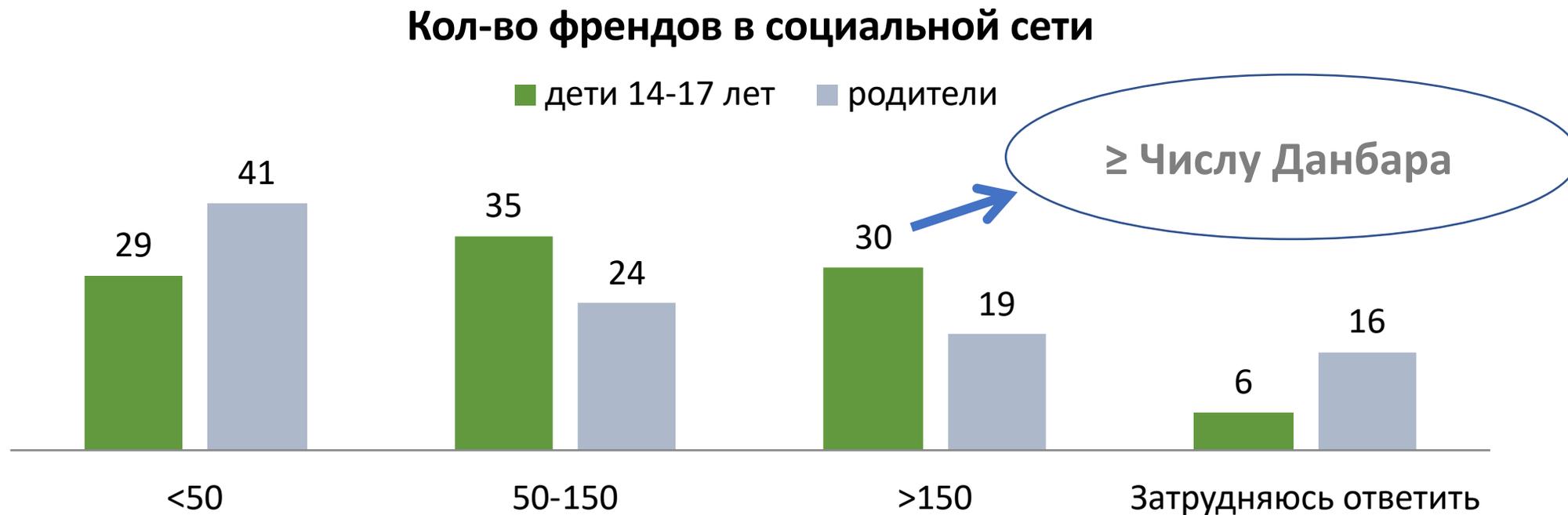
Британский антрополог и эволюционный психолог, специалист в области поведения приматов.



максимальное количество людей, с которыми человек может поддерживать стабильные социальные отношения.



## Величина социального онлайн-капитала: сравнение поколений, 2019г.

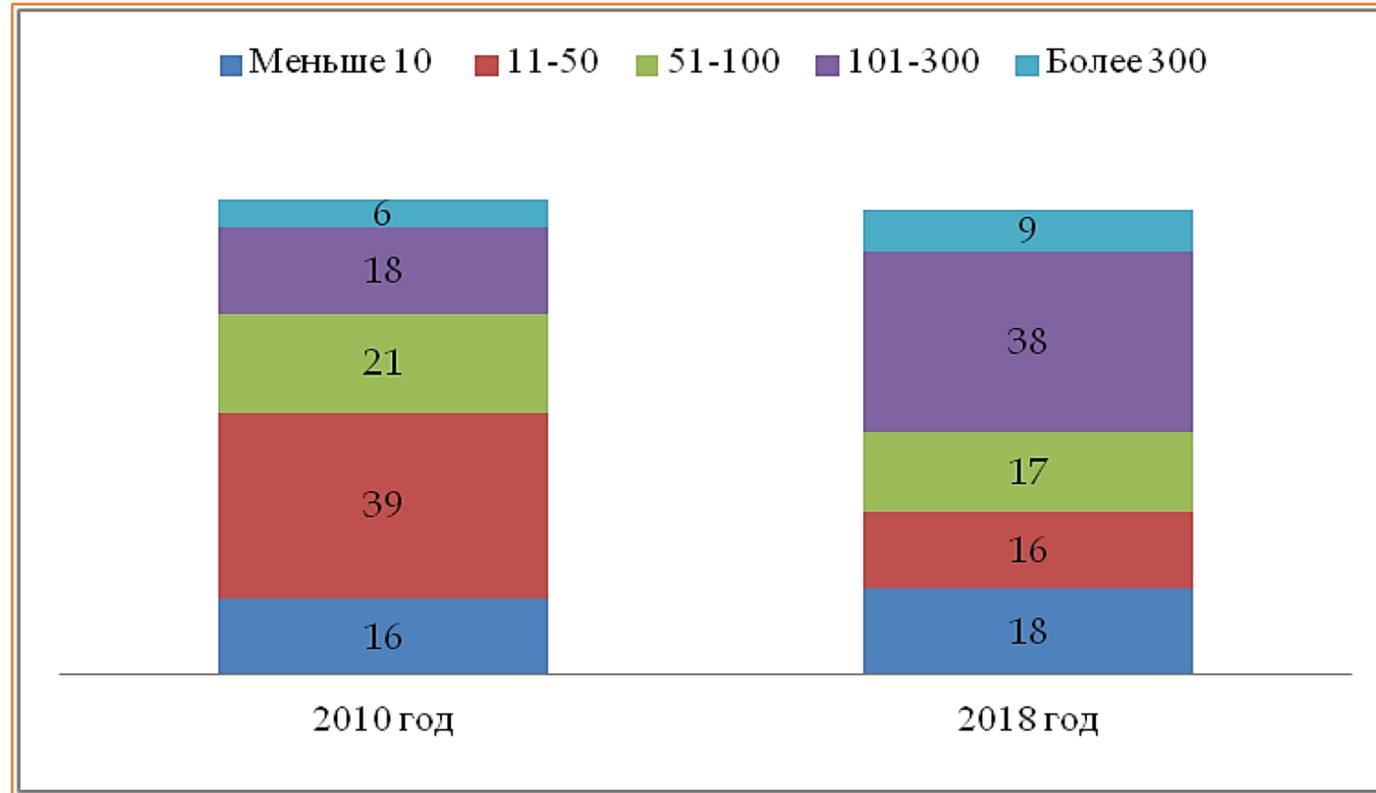


- ✓ Более трети подростков имеет от 50 до 150 френдов, а другая треть – более 150 человек
- ✓ Практически половина родителей имеет узкий круг общения – меньше 50 френдов, четверть – от 50 до 150, каждый пятый – более 150.
- ✓ Каждый шестой родитель затруднился оценить свой социальный капитал



## Социальный капитал подростков: стабильная динамика роста

Количество френдов в социальных сетях у старших подростков,  
2010 и 2018 гг., %



По сравнению с 2010 г. увеличилось в 2 раза количество старших подростков с широким кругом френдов (более 100 человек), а также сократилось вдвое количество тех, кто имеет менее 50 френдов – с 55 % до 26 %. Среди младших подростков наблюдается схожая динамика.

Количество френдов у трети старших подростков и четверти младших уже достигло уровня числа Данбара.

# Цифровая принцесса



63,6 млн  
ПОДПИСЧИКОВ\*



Имя: **Анастасия Радзинская**

Возраст: 6 лет

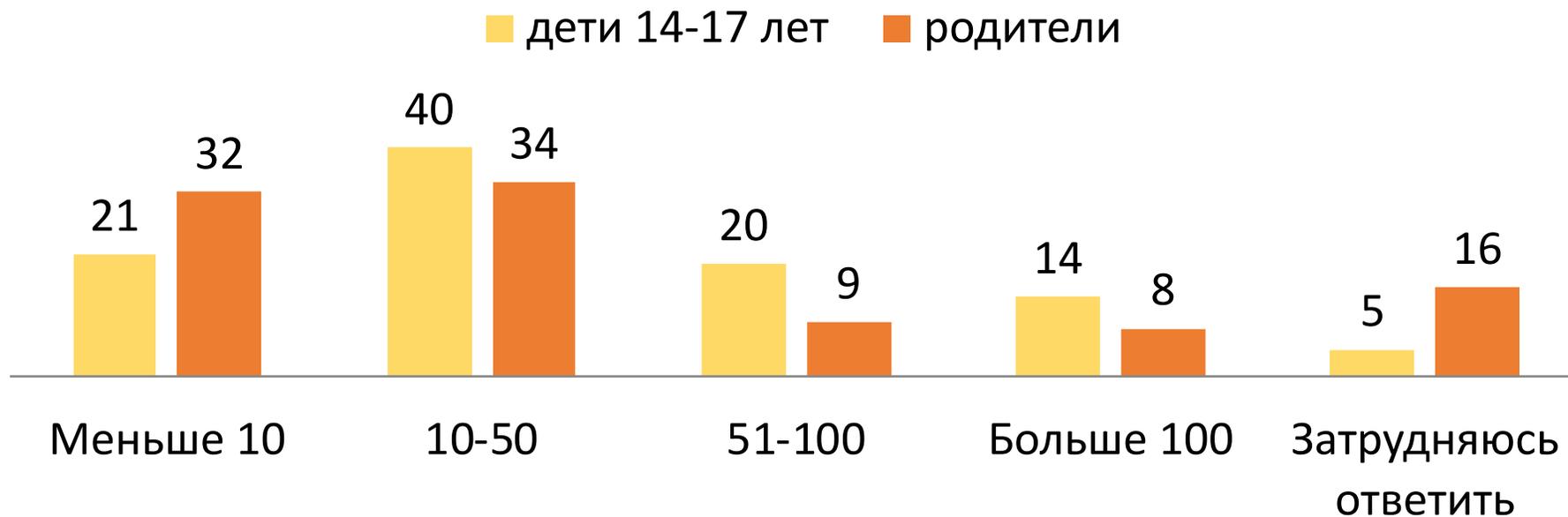
Youtube-канал: «Like Nastya»

\*на октябрь 2020 г.



# Социальный онлайн-капитал: сильные связи, 2019г.

Кол-во френдов, с которыми лично общались за  
последние полгода

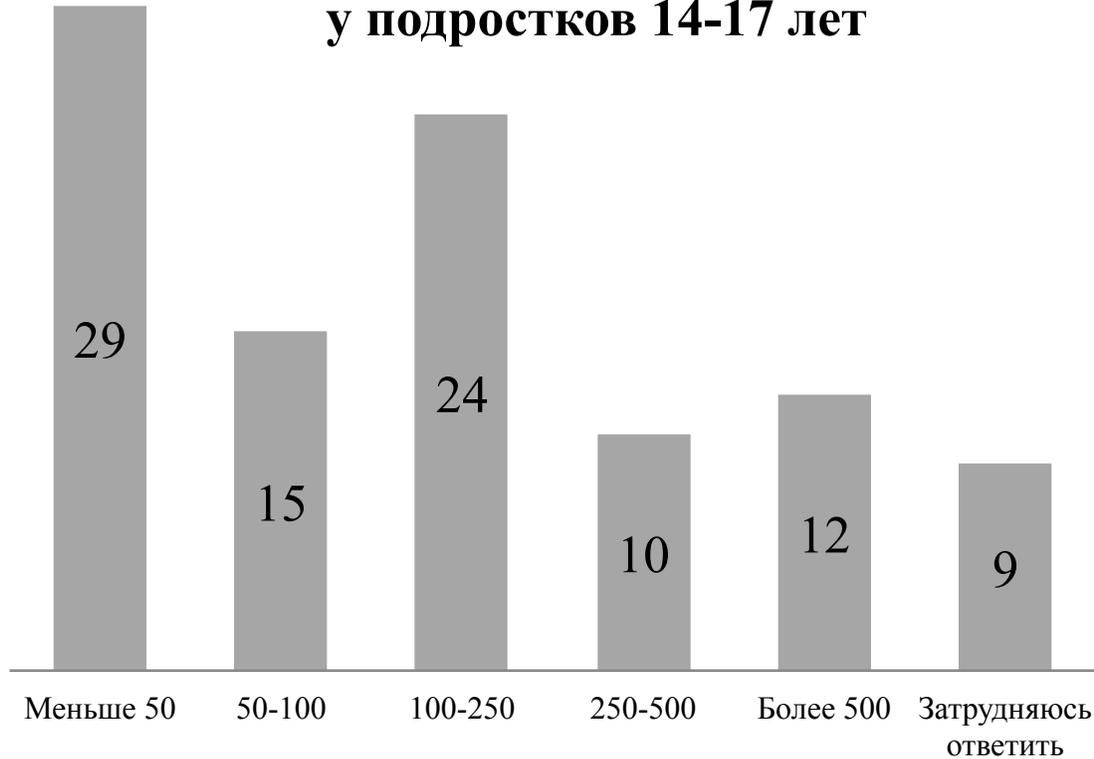


Круг сильных связей в сети более широкий у подростков, чем у родителей. Практически каждый второй общается с 10 до 50 френдами лично, каждый пятый – с 50 до 100. Две трети родителей общаются с менее чем 50 френдами лично. При этом каждый шестой родитель затрудняется в оценке.



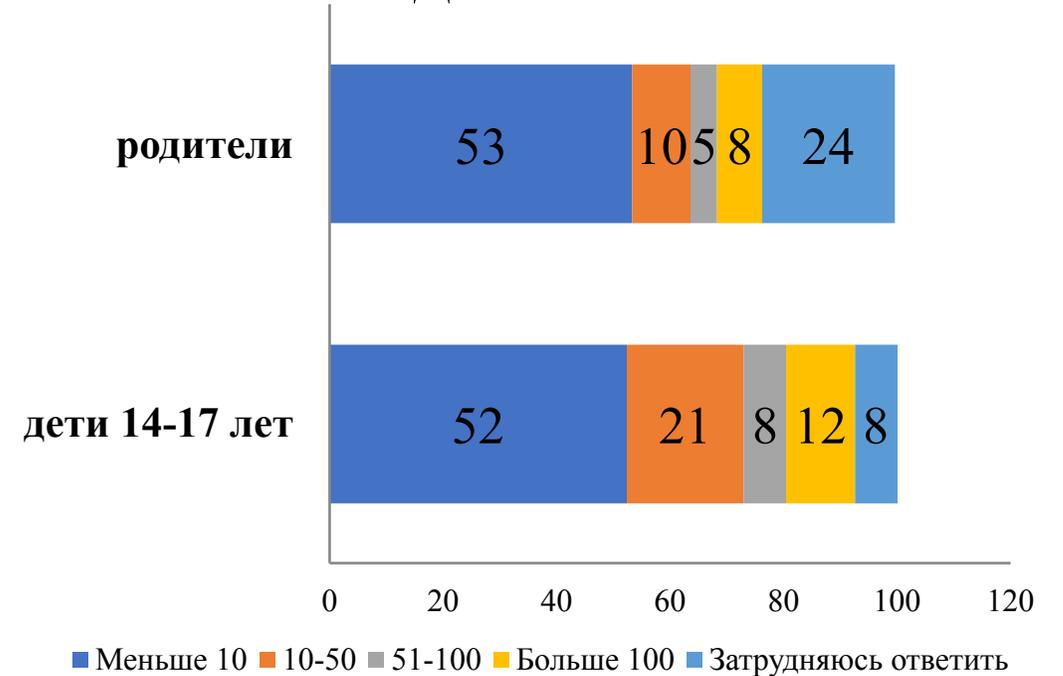
# Социальный онлайн-капитал: слабые связи, 2019г.

## ПОДПИСЧИКИ у подростков 14-17 лет



У трети подростков меньше 50 подписчиков, при этом у каждого четвертого их от 100 до 250 или более 250.

## «НЕЗНАКОМЫЕ ДРУЗЬЯ»



У каждого второго родителя и старшего подростка меньше 10 незнакомцев в друзьях. А у каждого пятого подростка их уже от 10 до 50 или более 50.



# Социальный онлайн-капитал в Сети: ресурс будущего, требующий умелого обращения

## Возможности:

- ✓ Подростки наращивают социальные связи в интернете и формируют свой социальный онлайн капитал с юности.
- ✓ Увеличение числа контактов и связей, которые могут быть основой успешности человека.
- ✓ Расширение возможностей самопрезентации
- ✓ Появляется много слабых связей, которые приобретают особое значение в долгосрочной жизненной перспективе
- ✓ Подростки воспринимают интернет как эгалитарное пространство, где они могут чего-то добиться
- ✓ Подростки готовы разделить ответственность за онлайн-среду

## Риски:

- ✓ Доминирование слабых связей сказывается на контактах: они становятся более поверхностными и недолгосрочными
- ✓ Риски встречи с опасными незнакомцами из Сети
- ✓ Снижение уровня эмпатии
- ✓ Репутационные риски
- ✓ Рост агрессивности в Сети как фактор снижения ее безопасности
- ✓ Среди множества сетевых друзей можно оказаться совершенно одиноким человеком, остаться «наедине со всеми»
- ✓ Определенный разрыв между родителями и подростками в опыте социального онлайн-взаимодействия



# Цифровое гражданство (Karen Mossberger, 2007)

- **Цифровое гражданство** - высокий уровень готовности к ответственному, безопасному и эффективному использованию цифровой коммуникации
- Культура цифрового гражданства напрямую связана с формированием надпрофессиональных компетенций, в том числе и цифровой грамотности, как вида функциональной грамотности.

Это предполагает:

- 1 • Быть этичным и поддерживать принятый в обществе порядок в цифровом пространстве
- 2 • Быть ответственным, создавать и поддерживать безопасные условия для себя и для других
- 3 • Использовать по максимуму возможности цифровой среды с целью повышения эффективности деятельности
- 4 • Пользоваться инструментами цифровой демократии и общественного диалога



# Подростки об интернете и цифровом гражданстве (2019 г.)

58%

- Интернет сближает людей разного возраста

52%

- Доступ к интернету - часть базовых прав человека

50%

- Ограничивать деятельность интернет-ресурсов и приложений могут только сами пользователи

40%

- Интернет дает мне возможность быть гражданином мира

37%

- Я осознаю, что являюсь частью российского интернет-сообщества

36%

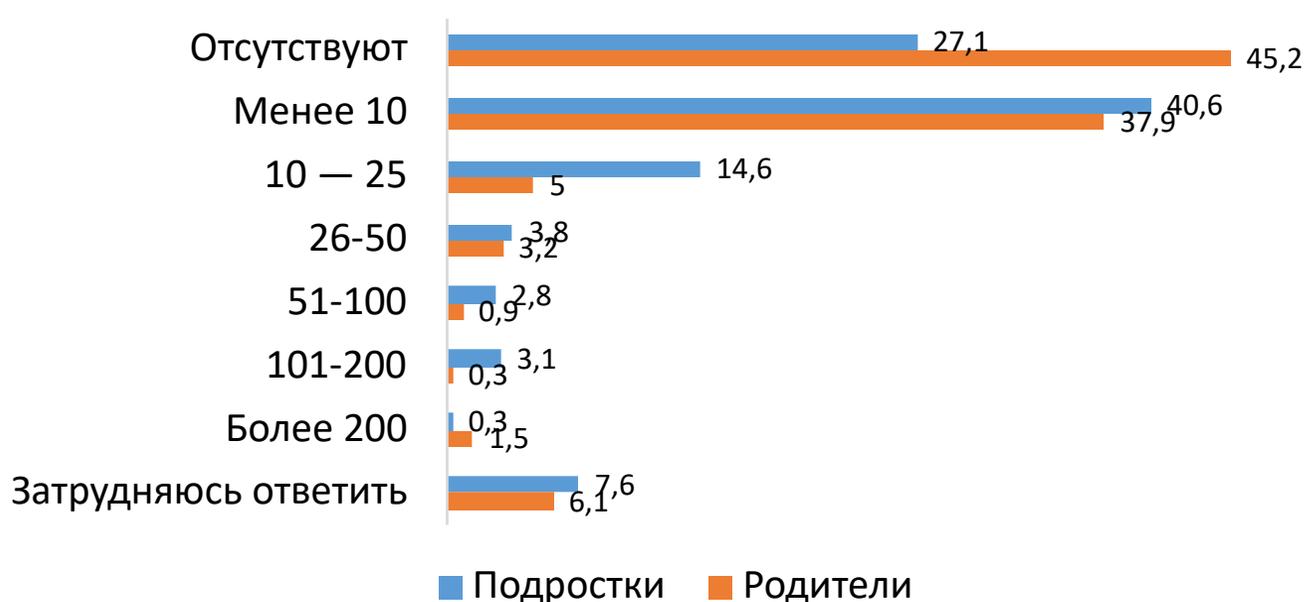
- Пользователи интернета сообщают способны решить практически любые проблемы в обществе

35 %

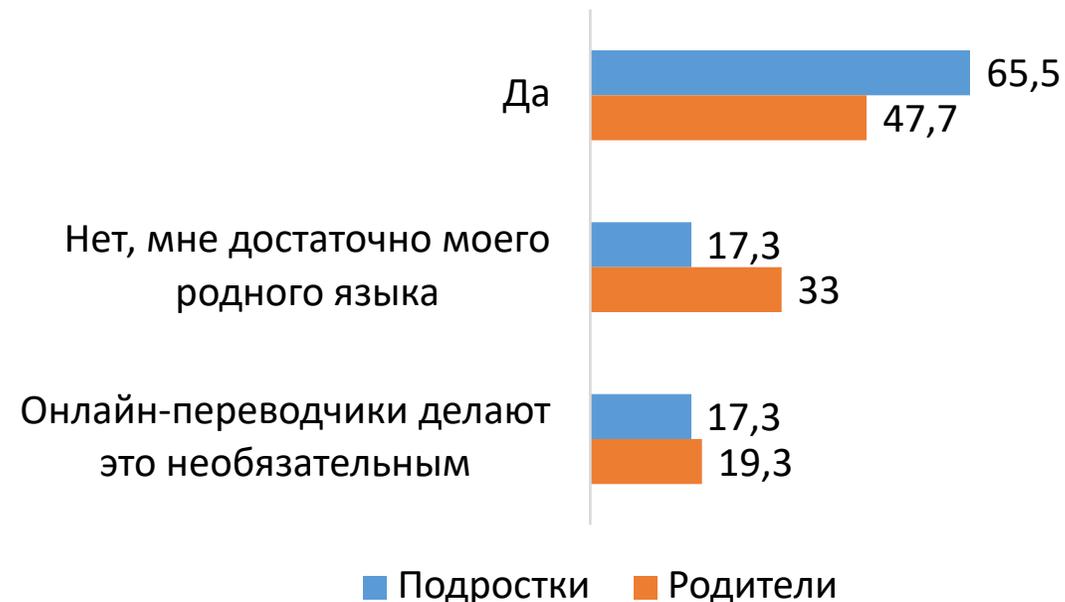
- Именно я и мои ровесники должны определять, каким должен быть интернет



# Интернет как возможность быть гражданином мира, 2019г.



Ответы родителей и старших подростков на вопрос «Какое количество друзей из других стран есть в списке Ваших друзей в наиболее часто используемой социальной сети?», %



Ответы родителей и старших подростков на вопрос «Считаете ли Вы, что для общения в Интернете необходимо учить иностранные языки?», %

Часть подростков (14,6%) активно знакомятся с представителями других стран в социальных сетях и имеют от 10 до 25 зарубежных друзей в подписках. Каждый десятый – от 26 до 200. Более половины подростков убеждены, что иностранные языки необходимы для общения в интернете (65,5%) и их нужно учить. Для трети родителей (33%) достаточно родного языка для общения в сети, и каждый пятый родитель и примерно каждый шестой подросток считают, что онлайн-переводчики делают изучение языка необязательным.



# Активность цифрового гражданина, 2019г.



«Цифровая цивилизация» порождает «цифровое государство» с его развернутой системой электронных услуг. Главным направлением в реформе государственного управления становится построение «государства как платформы», интегрированной единой цифровой системы управления, принципиально новой модели предоставления информационных и коммуникационных услуг, прежде всего информационных благ. Построение информационного пространства и информационного общества невозможно без создания в регионах информационной инфраструктуры, ключевым элементом которой являются информационные ресурсы и учреждения, обеспечивающие их хранение, трансляцию и предоставление пользователям.



## От проблемы использования – к цифровому гражданству и цифровой культуре

Благодаря интернету происходит развитие новых практик горизонтального взаимодействия, что является отражением новых возможностей цифрового гражданства. По сравнению с офлайном, цифровой мир представляется подросткам менее иерархическим и основанным на принципах равноправия.

Возникают новые этические проблемы, связанные с приватностью и цифровым равенством в цифровом пространстве.

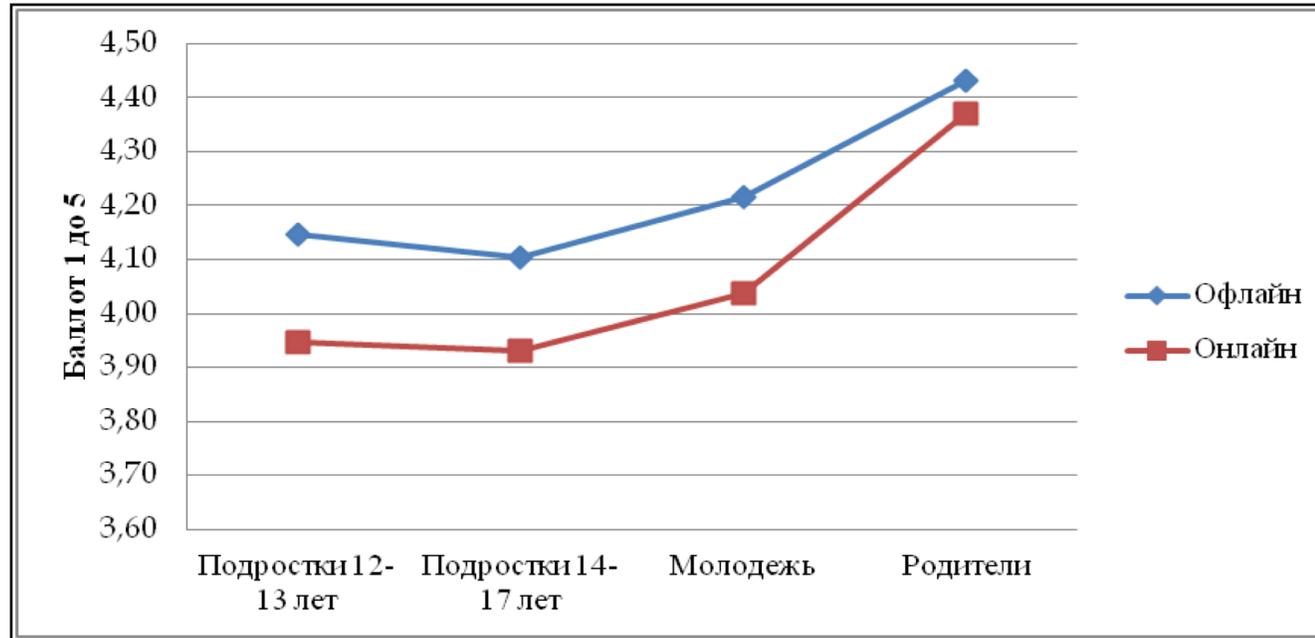
Интернет становится новым пространством, которое функционирует над рамками и границами государственных и правовых и социальных институтов. Подростающее поколение всё больше воспринимает интернет как инструмент воздействия на общество и возможность создания альтернативных путей решения проблем.

Более высокий уровень цифровой компетентности у подростков является не только результатом опережающего формирования культуры цифрового гражданства у подростков по сравнению со взрослыми, но и началом интеграции цифрового гражданства в общегражданскую плоскость

Через повышение цифровой компетентности у подростков формируется готовность к ответственному, безопасному и эффективному использованию интернета, как части общегражданской позиции, предполагающей ответственность за себя и других в онлайн и в смешанной реальности.



## Цифровая культура: соблюдение правил общения офлайн и онлайн, 2019г.



**Соблюдение правил общения онлайн и офлайн**

Подростки, по сравнению со взрослыми, реже соблюдают правила общения онлайн, чем офлайн («в реальной жизни»).

В Сети скорее соблюдаются следующие правила поведения: быть вежливыми, не нарушать правил группы, в которой находишься, не нарушать личные границы людей. Менее очевидны для онлайн-жизни необходимость осторожно относиться к информации и соблюдать взаимность в обмене знаниями, регулировать свои эмоции и быть терпимыми.

# От однозадачности к многозадачности (multitasking)

- **заниматься в человеке: более чем одним делом одновременно**



О компьютере:

- **решать более одной задачи параллельно**



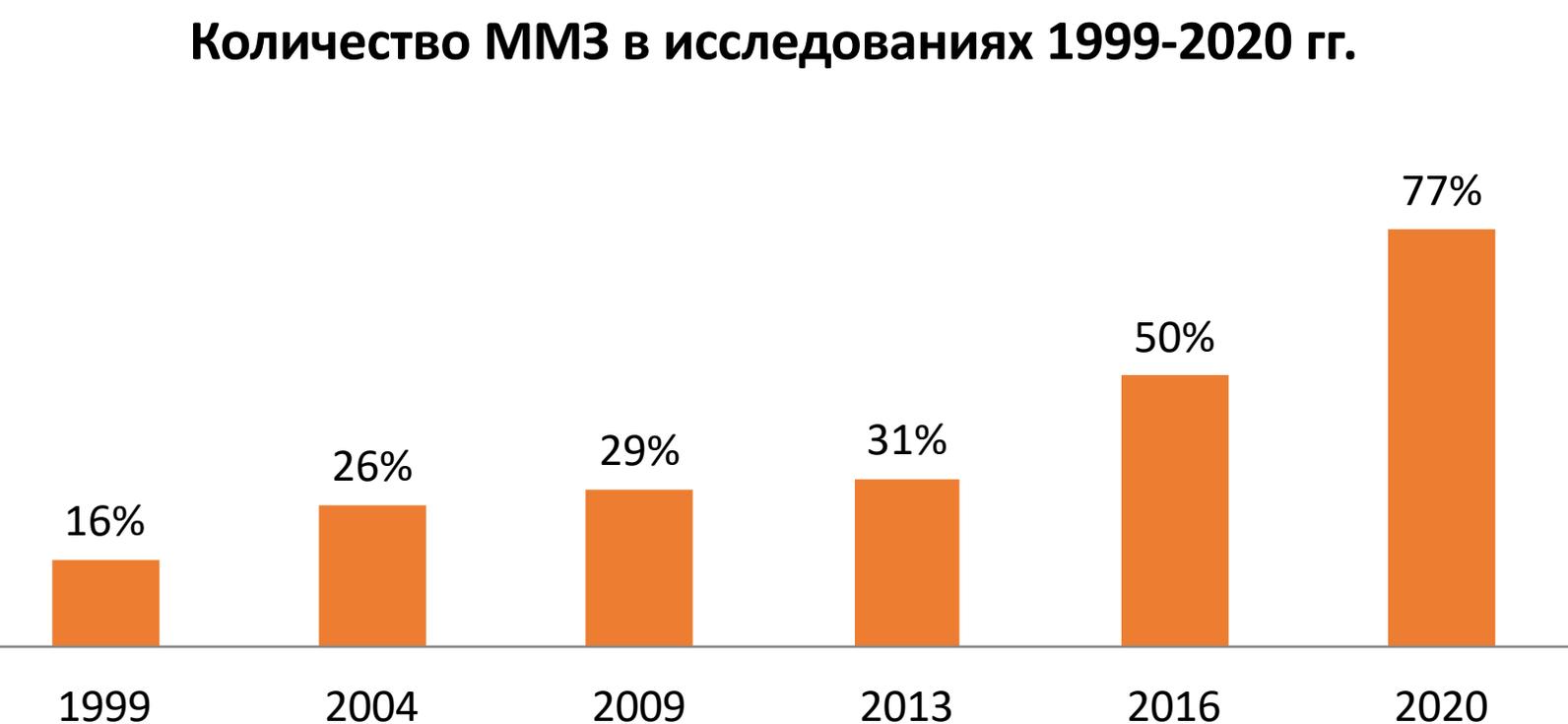
Впервые термин «**многозадачность**» (multitask) был использован в **1965** году при описании возможностей новой операционной системы IBM System/ 360. С этого же времени начал использоваться в психологических исследованиях **применительно к человеку.**

**Способность решать несколько задач одновременно, переключаясь между ними и распределяя когнитивные ресурсы.**

# Медиамногозадачность

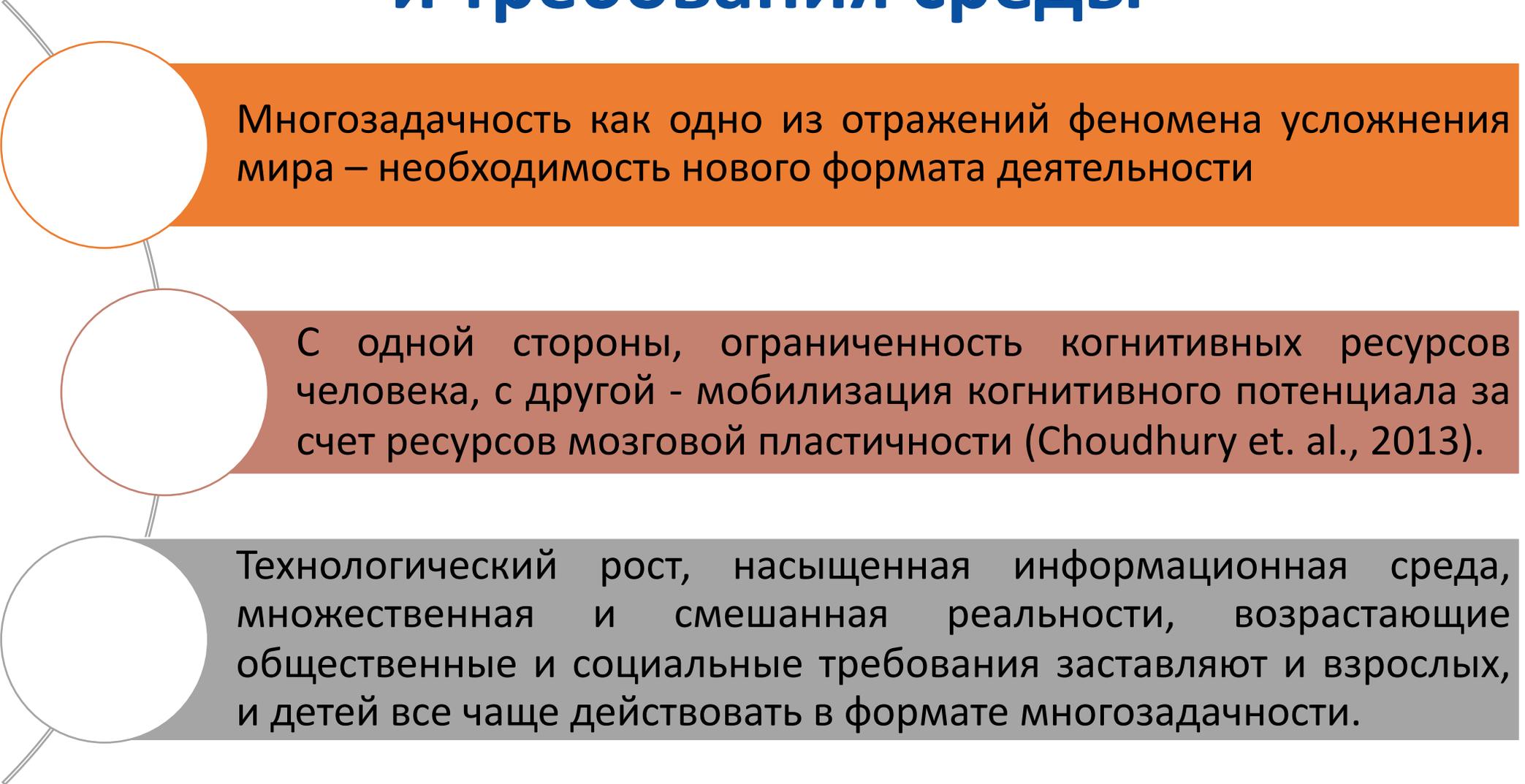
- 1) как совмещенное использование разных цифровых устройств
- 2) как совмещение различных источников информации
- 3) как совмещение использования средств онлайн и офлайн

Количество ММЗ в исследованиях 1999-2020 гг.



Авторы	Год	Выборка
Roberts et al.	1999	3155
Rideout et al.	2004	100
Rideout et al.	2009	100
Minear et al.	2013	221
Uncapher et al.	2016	143
Солдатова и др.	2020	154

# Многозадачность: возможности человека и требования среды



Многозадачность как одно из отражений феномена усложнения мира – необходимость нового формата деятельности

С одной стороны, ограниченность когнитивных ресурсов человека, с другой - мобилизация когнитивного потенциала за счет ресурсов мозговой пластичности (Choudhury et. al., 2013).

Технологический рост, насыщенная информационная среда, множественная и смешанная реальности, возрастающие общественные и социальные требования заставляют и взрослых, и детей все чаще действовать в формате многозадачности.

# Возможности и ограничения внимания как когнитивного ресурса многозадачности

## ОГРАНИЧЕНИЯ

✓ В классических теориях внимание однозадачно (В.Вундт, У. Джеймс).

✓ Теории фильтра внимания (*Broadbent, 1958*), теория «бутылочного горлышка» (Lien, Ruthruff, 2006):

Внимание имеет ограниченную пропускную способность из-за свойств нервной системы

## ВОЗМОЖНОСТИ

✓ Работы, описывающие возможности тренировки внимания и многозадачности (Найссер, 1973)

✓ Ресурная теория внимания (Kahneman, 1973)

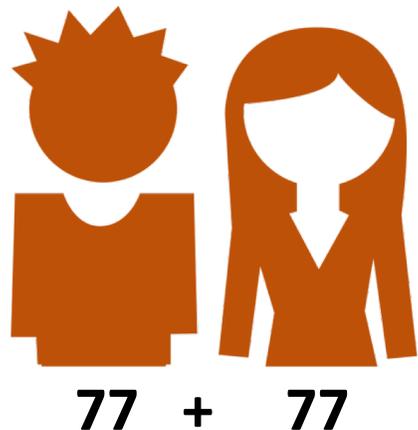
✓ Современные работы по тренировке распределения и улучшения внимания для функции многозадачности (напр., van der Schuur et al., 2015)

# Многозадачность в структуре цифровой социализации: когнитивные и личностные факторы эффективности в контексте цифровизации общего образования (проект РФФИ)

Этап 1.

Цель – выделение типов медиамногозадачности у детей и подростков и их сравнительный анализ с учетом ряда показателей:

1) скорость и продуктивность выполнения заданий, 2) управляющие функции, 3) половозрастные характеристики



Выборка: дети и подростки в возрасте 7–16 лет (N=154)

7-10 лет (младшие школьники)	49 человек
11–13 лет (младшие подростки)	60 человек
14-16 лет (старшие подростки)	45 человека

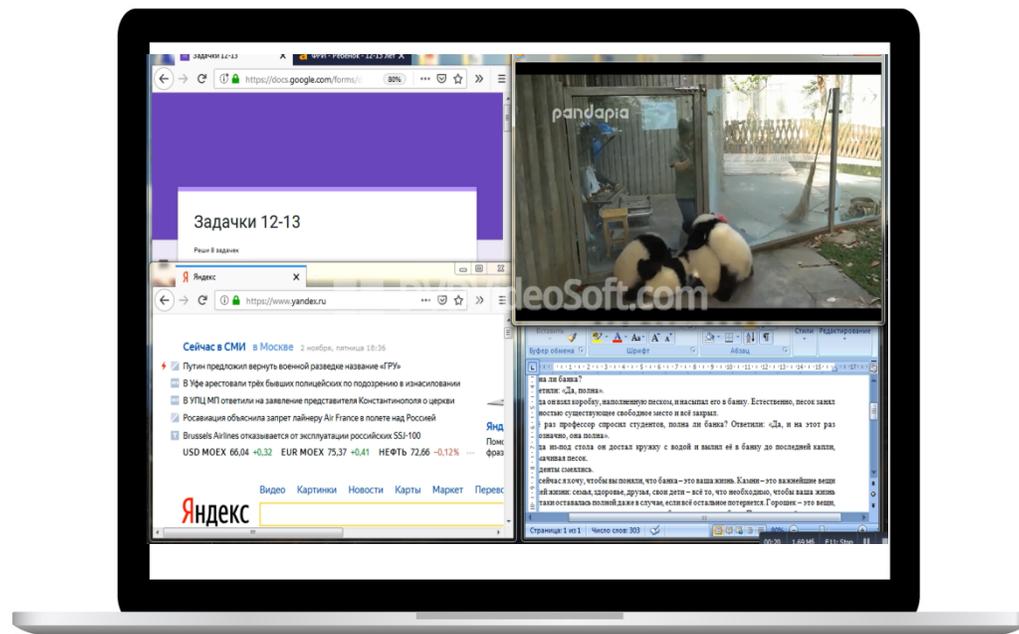
# Методы

Квазиэкспериментальная схема изучения формата медиамногозадачности с использованием компьютера и смартфона

**Задачи:**

- 1) онлайн-поиск для определения неизвестного слова**
  - 2) решение нескольких арифметических задач и задач-анаграмм**
  - 3) чтение текста онлайн**
  - 4) просмотр короткого видео**
  - 5) участие в смс-переписке**
- На фоне: звуковая дорожка**

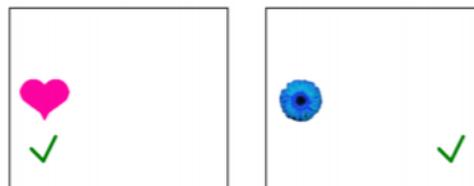
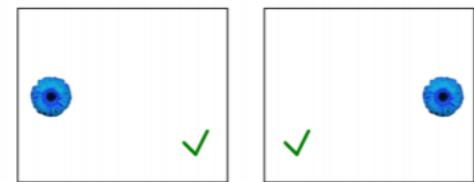
*«Попробуй выполнить задания, как можно быстрее. С окнами можно работать так, как тебе будет удобно»*



# Методы

## Тест «Dots: Hearts & Flowers»

Модификация Т.А. Ахутиной, А.А. Корнеева, А.Н. Гусева “Сердечки и цветочки (Hearts and Flowers)”. Методика направлена на изучение управляющих функций (программирование и когнитивный контроль).

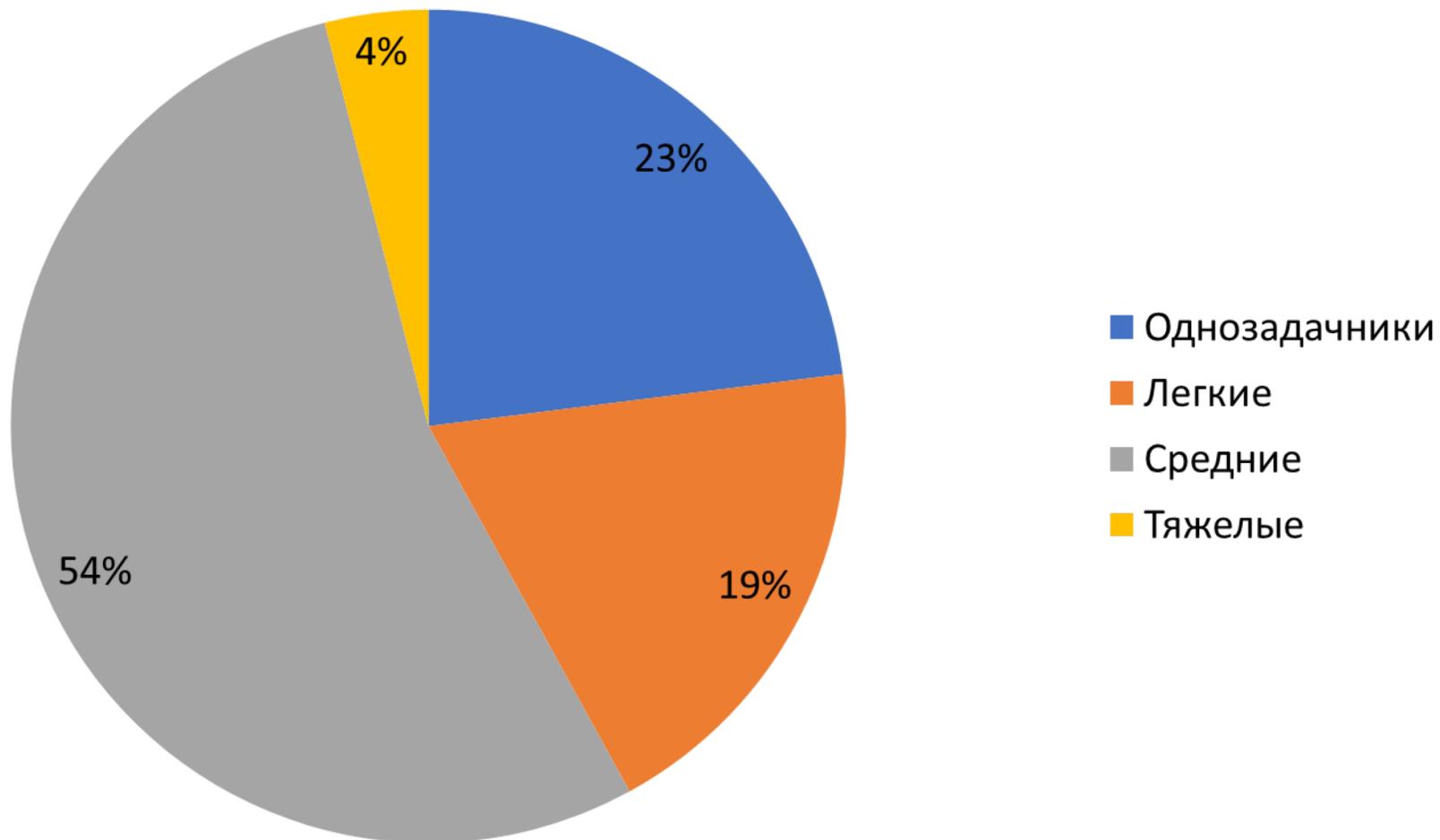


В 1-й (конгруэнтной) пробе испытуемый должен нажимать на кнопку правой или левой рукой с той стороны, с которой появился стимул (сердечко)

Во 2-й (неконгруэнтной) пробе при появлении стимула (синего цветка) необходимо нажимать на кнопку с противоположной стороны;

В 3-й («смешанной») пробе конгруэнтные и неконгруэнтные стимулы появляются в случайном порядке.

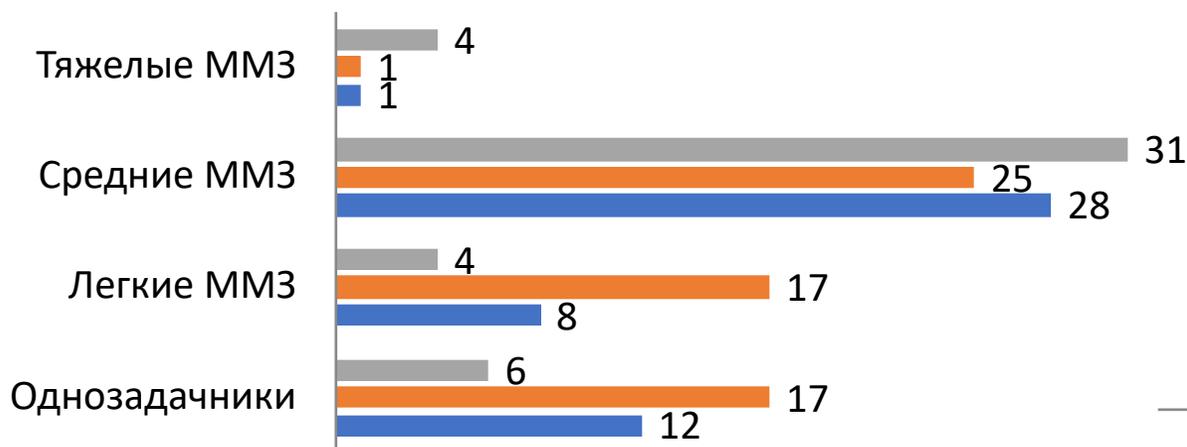
# Эффект Юлия Цезаря как эффект цифровой социализации: подавляющее большинство школьников стремятся использовать формат медиамногозадачности



# Большинство старших подростков попадают в группу «средних» и «тяжелых» медиамногозадачников

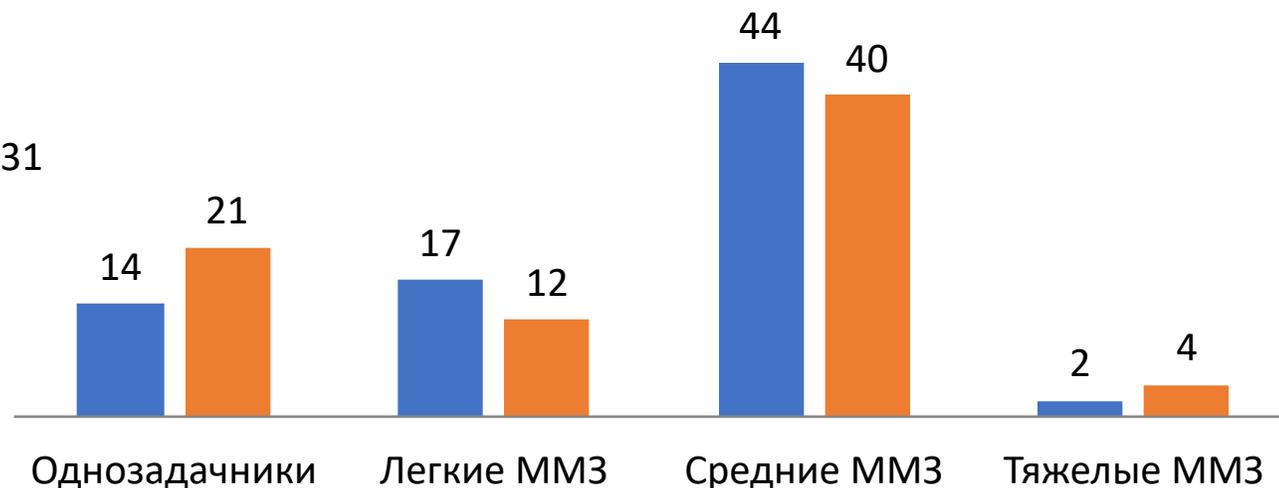
Распределение по возрасту, кол-во чел.

■ 14-17 лет ■ 11-13 лет ■ 7-10 лет



Распределение по полу, кол-во чел.

■ Мужской ■ Женский

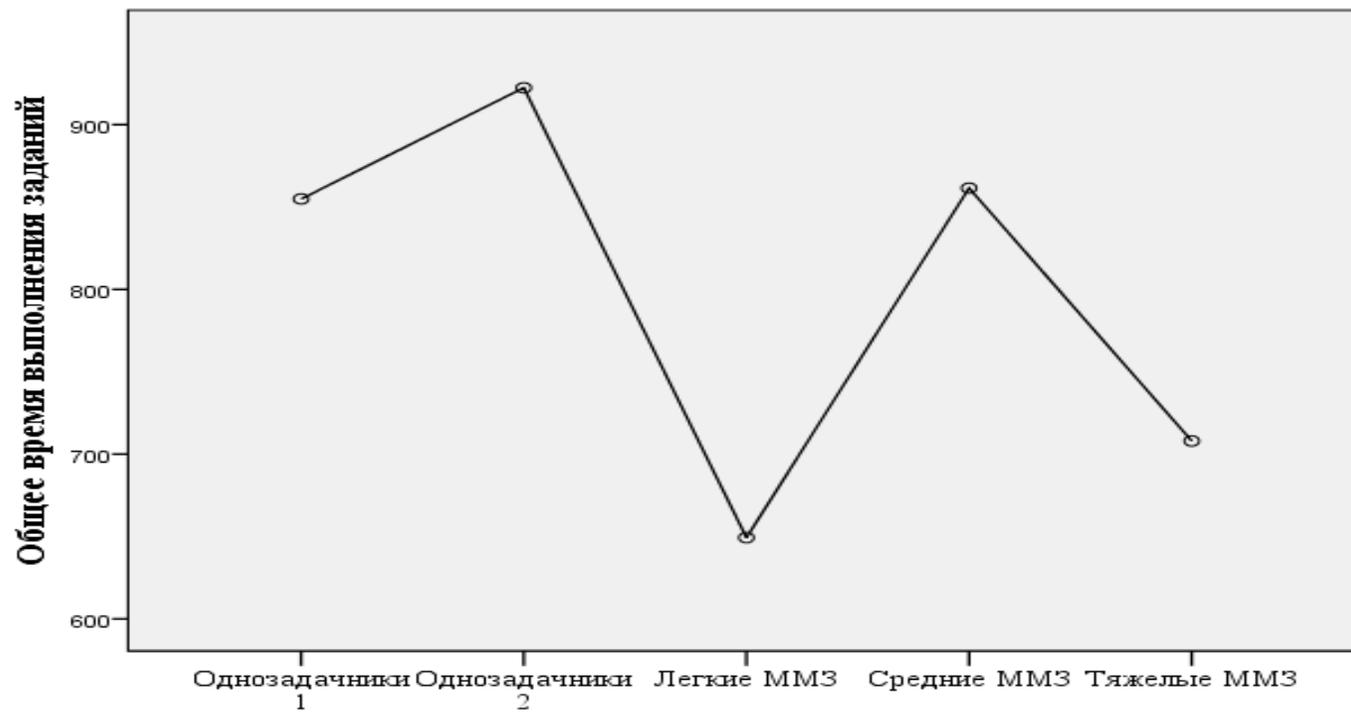
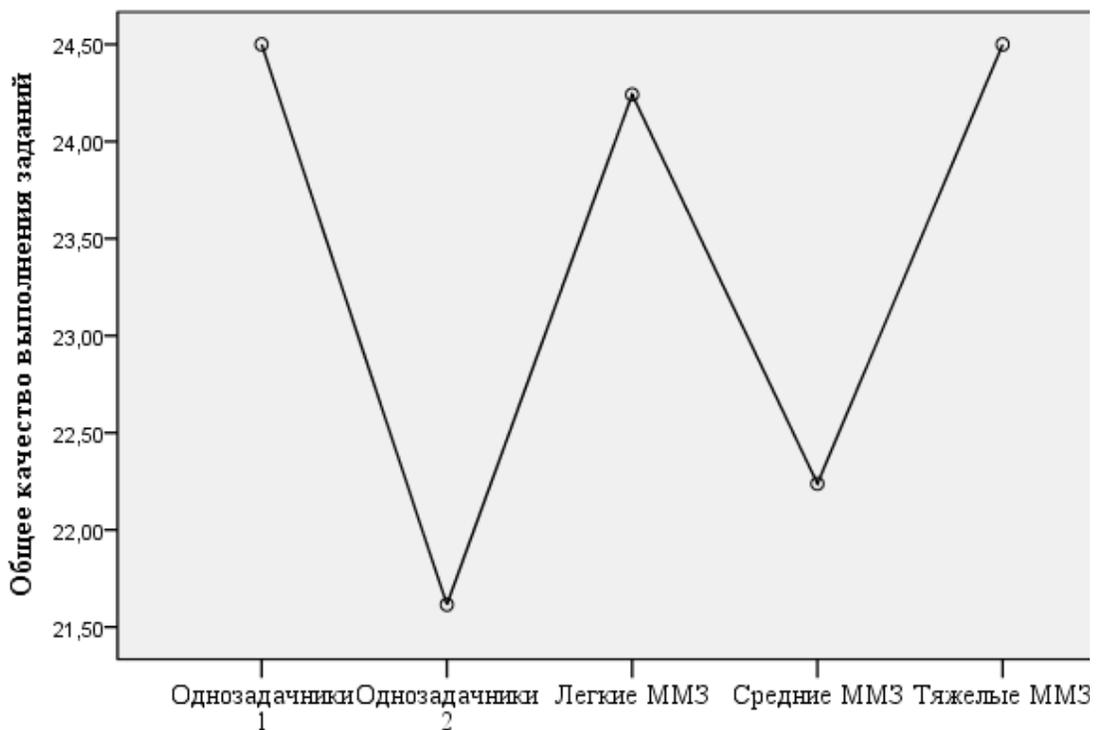


# Продуктивность обеспечивается как линейными, так и нелинейными стратегиями

«Однозадачники-1» и «тяжелые» ММЗ получили более высокие баллы по качеству выполнения, но последние справились быстрее. «Однозадачники-2» и «средние» ММЗ показали наиболее низкие результаты по качеству и времени.

**Качество выполнения заданий, баллы\***

**Время выполнения заданий, сек\***



Различия статистически значимые ( $p=,027$ ).

Различия статистически значимые ( $p=,006$ ).

# Многозадачность – *modus vivendi* для цифрового поколения

Чем старше ребенок, тем чаще он выбирает стратегию МЗ. Для подрастающего поколения МЗ превращается в доминирующий и повсеместный Modus Vivendi

«Легкие» МЗ относительно успешны в решении поставленных задач – умеренный и сбалансированный вариант ММЗ, не перегружающий когнитивную систему, но представляющий преимущества в цифровой среде по сравнению с однозадачным форматом

Распространенный тип «средних» ММЗ выявляет проблему неконтролируемого и самостоятельного освоения стратегии ММЗ в условиях сложности и многообразия цифровой среды. Для «средних» ММЗ такой контекст порождает хаотичное и непродуктивное переключение, когда цифровые потоки выступают в качестве дистракторов.

Только четверть детей и подростков в режиме ММЗ справляется со сложностью цифрового многообразия более менее успешно. Тем не менее, однозадачный режим в условиях цифровизации повседневности не всегда оказывается наиболее эффективным.

Многозадачная стратегия наиболее широко реализуется в старшем подростковом возрасте. Это может определяться достаточным созреванием соответствующих когнитивных систем, обеспечивающих функции когнитивного контроля, переключаемости, ингибирования и метакогниции. А также изменениями социальной ситуации развития по мере взросления в связи с возрастанием нелинейности самого образовательного процесса (больше предметов, метапредметность, новые образовательные форматы – проектная работа), расширением сферы познавательной, социальной и коммуникативной деятельности, обладанием более широким набором цифровых средств.

Выявленные тенденции требуют уточнения. Тем не менее, объективная реальность диктует выбор «серединного пути» и необходимость контролируемого и умеренного развития навыков многозадачности в условиях цифровизации повседневности с опорой на возрастно-психологические и когнитивные характеристики.

# А зачем этому обучать? Феномен МЗ в эволюционном ракурсе

Адаптация к множественной и смешанной реальности

Защита от информационных перегрузок

Компенсация ограниченных когнитивных ресурсов

Возможно, что осваиваемый нами формат МЗ – это часть глобального эволюционного процесса изменения стратегии использования человечеством своего когнитивного ресурса в условиях стремительных технологических изменений

То есть формат МЗ – новый способ управления памятью, вниманием и мышлением --- возможности человека плюс возможности цифровой среды

Культурно-исторический подход может оказаться важной основой понимания цифровой трансформации когнитивных процессов

# Что это может дать школе?

1

- Понимание рисков и возможностей данной стратегии, в том числе возможности эффективного действия в формате МЗ

2

- Понимание возможностей управления когнитивными ресурсами и возможно новых горизонтов когнитивного развития современного ребенка

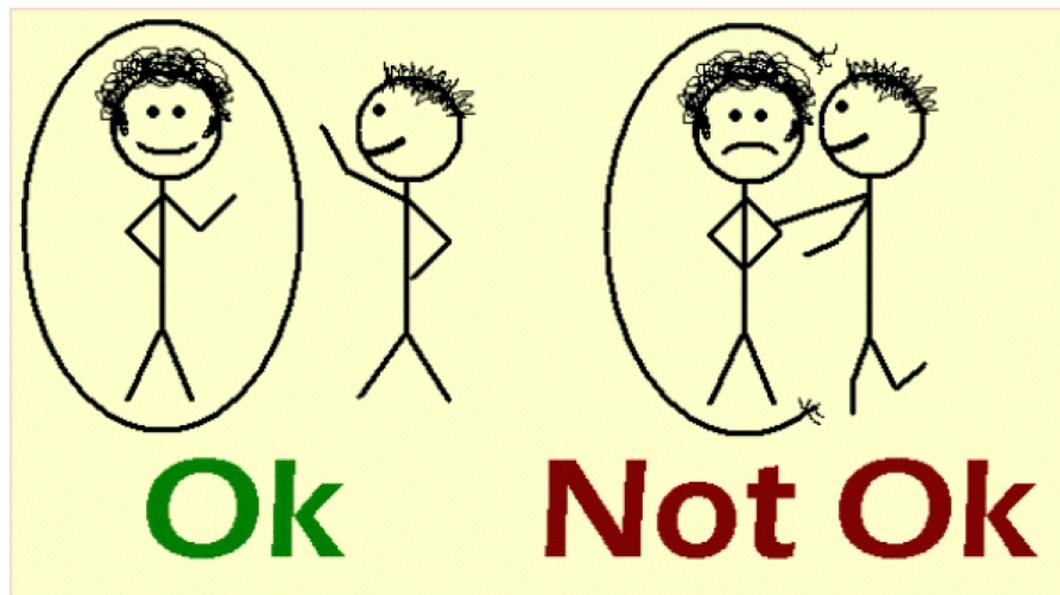
3

- Возможности управляемой МЗ с целью повышения эффективности обучения в разных формах, например дистанционного обучения, в том числе и смешанного, например, в формате перевернутого урока или проектной деятельности



# Приватность – новый феномен для старшего поколения и обыденность для цифрового

Право человека на  
личное  
пространство,  
свободное от  
вмешательства  
других людей и  
организаций



Забота о личном пространстве – важный момент, регулирующий поведение и в реальной жизни, и в Сети.

Для «цифрового поколения» слова «личное пространство», «психологические границы», «приватность» наполнены смыслом: за пользование Интернетом дети «платят» персональными данными, а в социальных сетях приватность учатся «настраивать».



# Личное пространство ребенка

- **Личное или персональное пространство** – физическая и психологическая территория, которую ребенок воспринимает как исключительно свою. Ее суверенность и неприкосновенность переживаются как чувство покоя и безопасности.
- **Функции личного пространства** – формирование личностных границ, ценности и уникальности внутреннего мира, чувства безопасности, умения структурировать внешнее и внутреннее пространство, познание и принятие своего тела, встречу с сексуальностью, самоуважение и др.
- **Пропуск в личное пространство** – индикатор восприятия данного человека ребенком как близкого, вызывающего доверие.
- **Нарушение границ пространства ребенка** ведет к негативному восприятию мира, пропитанному беспокойством, недоверием, гневом, тревогой



# Психология приватности ребенка



- Психологи рассматривают приватность и как результат развития личности, и как необходимое условие для развития, она тесно связана с автономией и самостоятельностью ребенка.
- В западной психологии приватность рассматривается как ключевой фактор становления автономии ребенка, которое начинается в раннем детстве. По мере его взросления она формируется через развитие самостоятельности и независимости в процессе его социализации, в отношениях между ребенком и членами его семьи, в его отношениях с друзьями, учителями и обществом в целом.

# 4 типа приватности



**Приватность самой личности (физическая)** - защита организма человека от нежелательных воздействий - свобода от пыток, право на отказ от вакцинации, лоботомии, стерилизации, переливания крови, пересадки органов, предоставления биометрических данных и др.



**Приватность поведения личности (поведенческая)** сексуальные предпочтения и привычки, политические и религиозные взгляды, защита личного пространства и частных мест от несанкционированных наблюдений и вторжений.



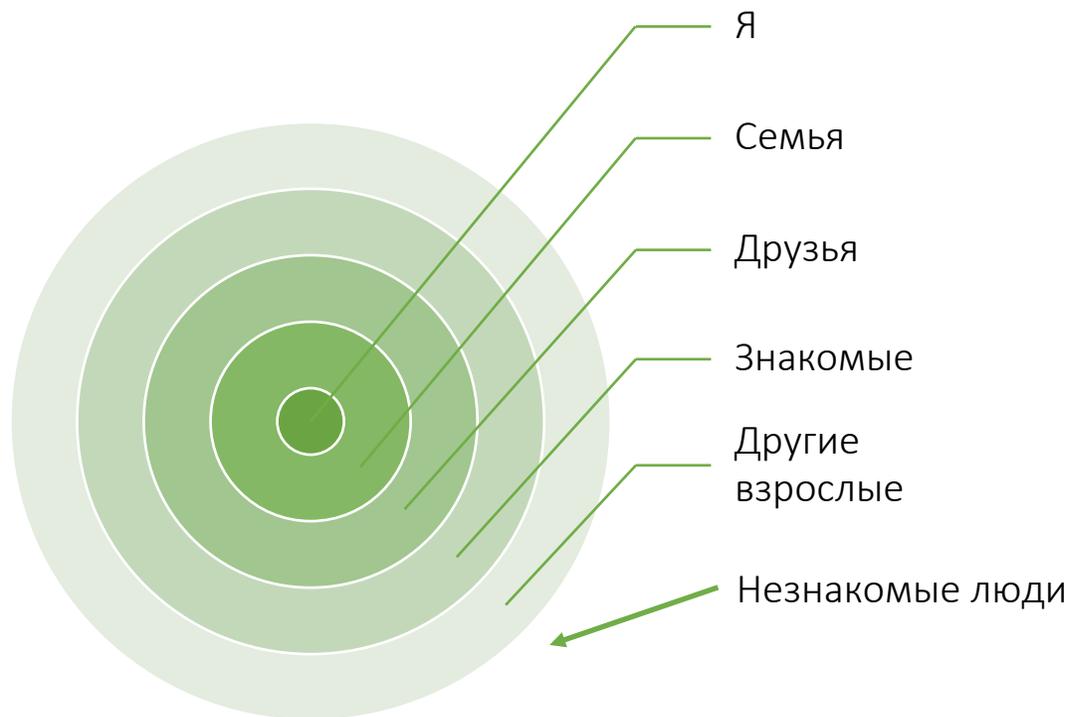
**Приватность персональных коммуникаций (коммуникационная)** - право на свободу коммуникаций, тайну переписки, в том числе электронной, и телефонных переговоров, защита от слежки.



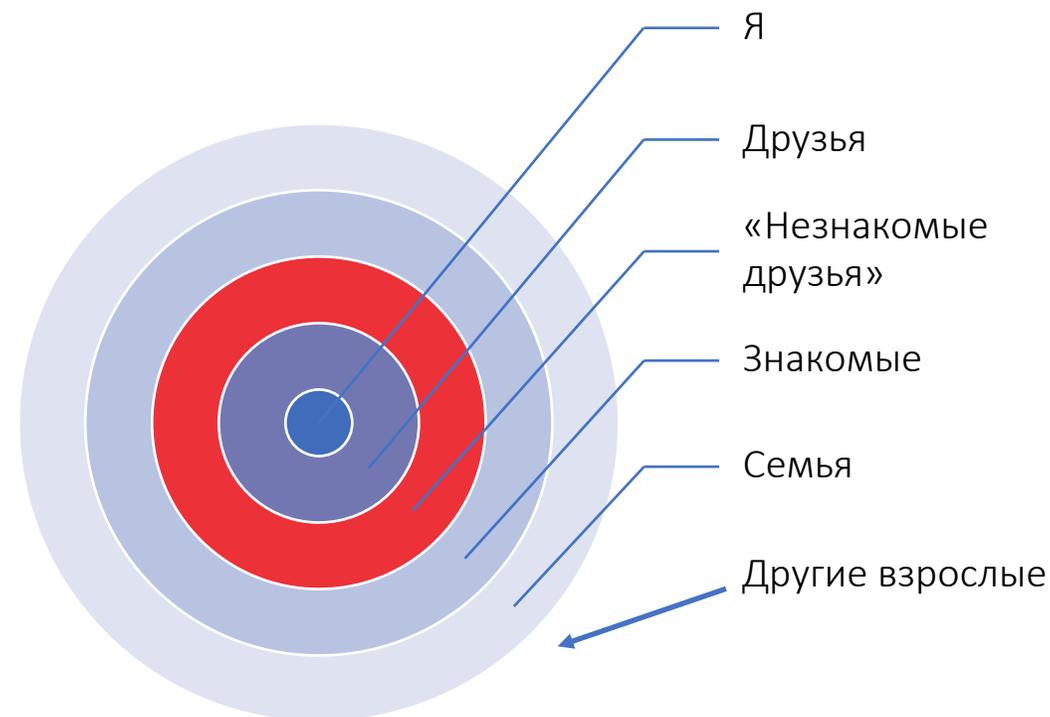
**Приватность персональной информации (информационная)** - обеспечение прав граждан в области персональных данных, включая их циркуляцию, защиту и контроль.



# Личное онлайн-пространство ребенка: семья «за кадром»



РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ



ИНТЕРНЕТ

В Интернете в зоне личного пространства остаются лишь ДРУЗЬЯ. Знакомые уступают место «виртуальному», «незнакомому другу», а семья (родители) и профессиональная поддержка (педагоги) остаются «за кадром».

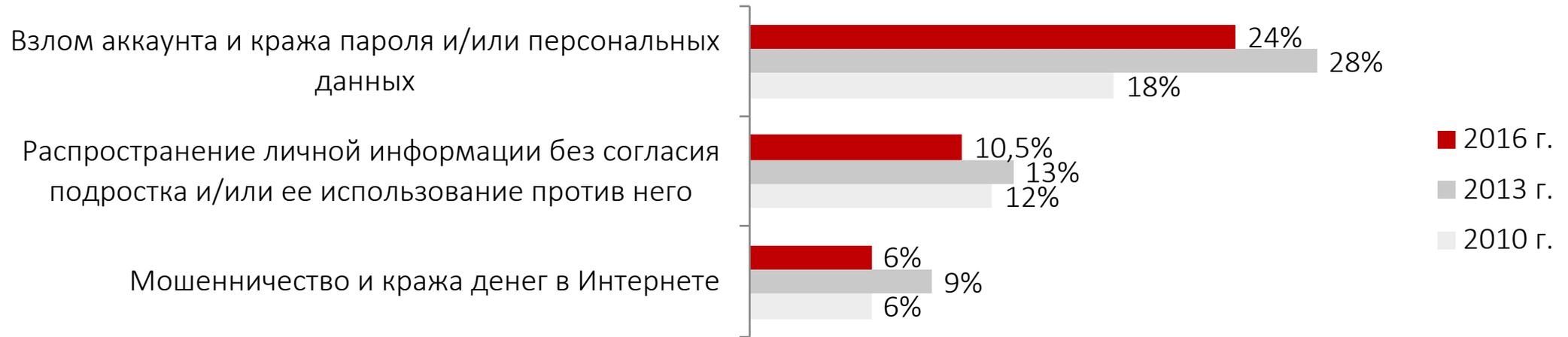


# Основной капитал личного пространства в цифровом мире – персональные данные





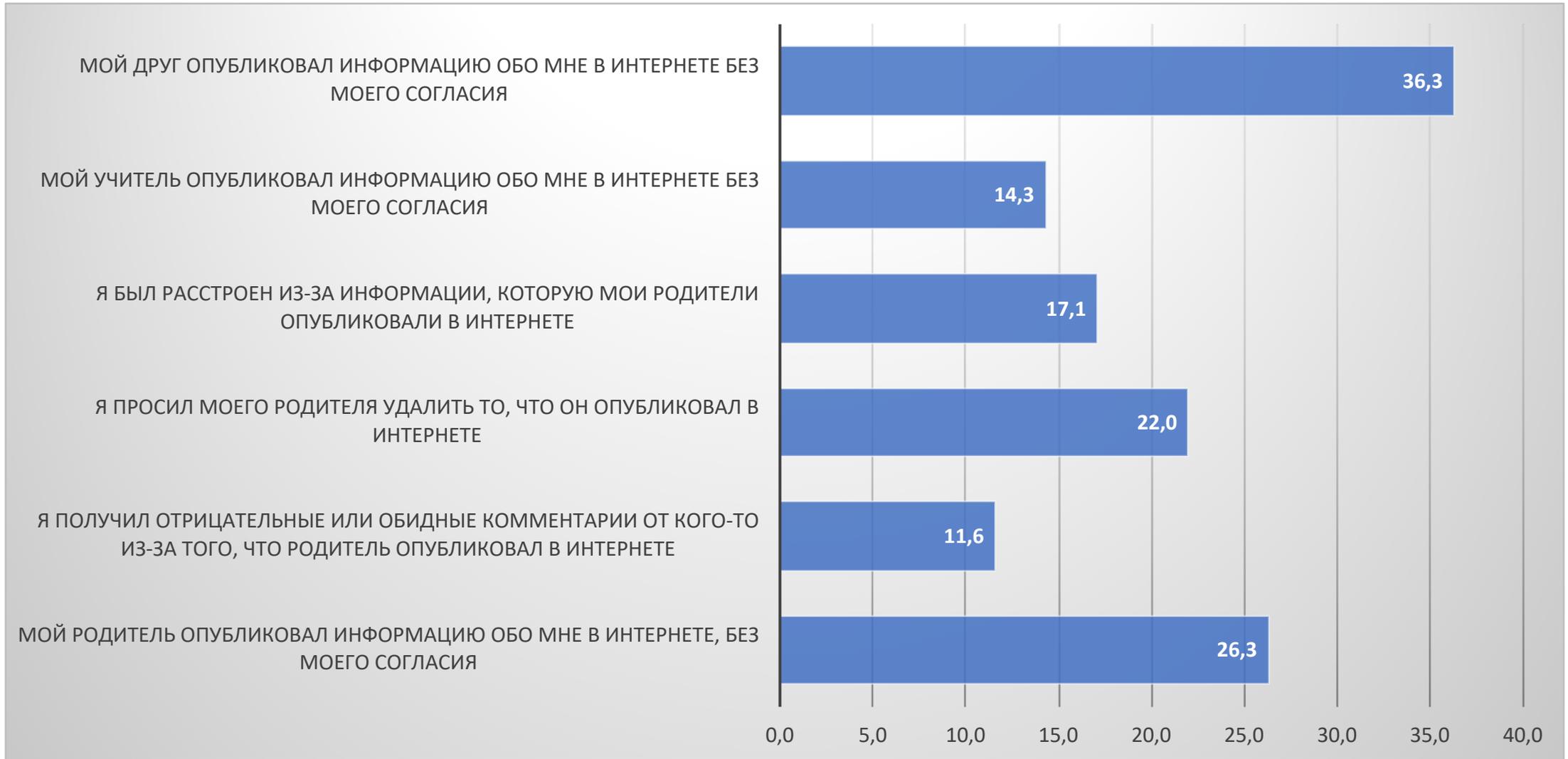
# Личное/публичное: почему надо защищать персональные данные?



Столкновение детей 11-16 лет с проблемами, возникающими вследствие неосторожного обращения с персональными данными. Вопрос: «Случалось ли что-либо из перечисленного с тобой в Интернете в течение последних 12 месяцев?»

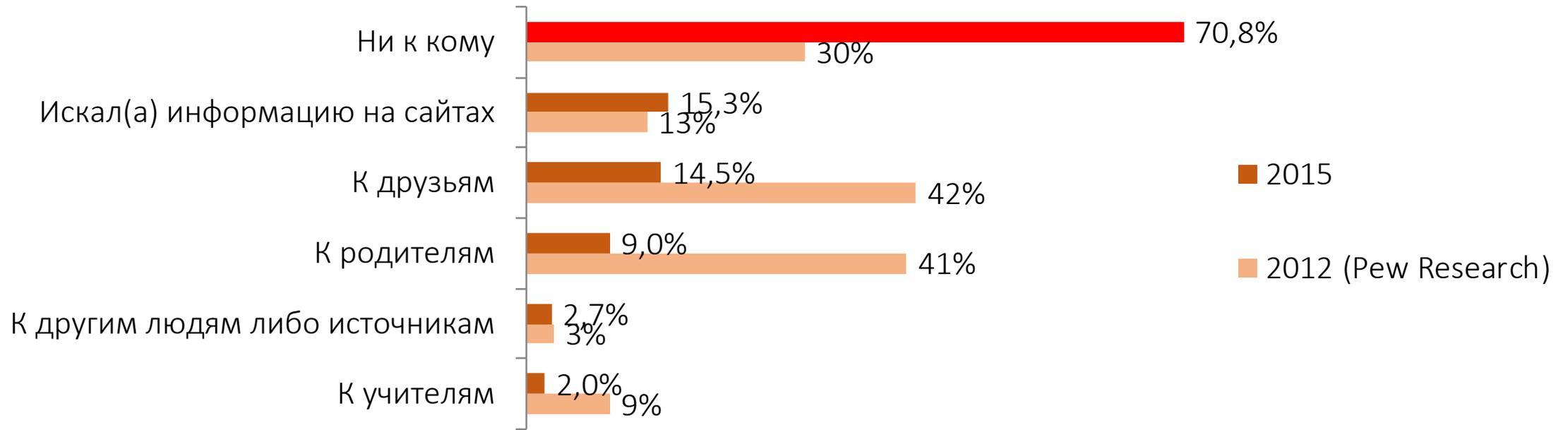
Каждый второй ребенок сталкивается с негативными последствиями ненадлежащего обращения с персональными данными в Интернете. Самый распространенный риск – взлом аккаунта. О встрече с ним сообщил каждый четвертый ребенок.

# Новое пространство утечки персональных данных для поколения Z





## Доверенные лица и защита данных: кто помогает детям с приватностью в сети?



Ответы подростков на вопрос: «К кому ты обращался(-лась) за помощью, когда тебе нужно было настроить приватность в социальной сети?» (%), (2012 г.,США; 2016 г., Россия.).

В России более 70% подростков никогда ни к кому не обращались по вопросам, связанным с настройками приватности.



# Изменения механизмов формирования личности: новые формы личного-публичного-социального в онлайн-контекстах

## Приватность/личное пространство/персональные данные

Для «цифрового поколения» слова «личное пространство» и «приватность» наполнены особым смыслом: за пользование Интернетом дети «платят» персональными данными, а в социальных сетях приватность учатся «настраивать». Частная жизнь становится прозрачнее, грань между личным и публичным становится все тоньше – формируются новые моральные и этические нормы. Приватность превращается из права личности на неприкосновенность в товар, которым можно платить за удобство, безопасность и доступность ресурсов.

Личное пространство подростков переполнено виртуальными друзьями: каждый третий вписывается в диапазон числа Данбара. У четверти подростков-москвичей число френдов уже превосходит среднее число Данбара для взрослых.

Новый феномен «незнакомо друга»: виртуальный друг лучше знакомого

Более половины детей добавляют в список друзей людей, которые НИКАК не связаны с их реальной жизнью.

Самовозрастание социального капитала – за счет «незнакомых друзей» рост числа слабых связей, которые приобретают особое значение в долгосрочной жизненной перспективе

Как управлять стихийной цифровой социализацией?

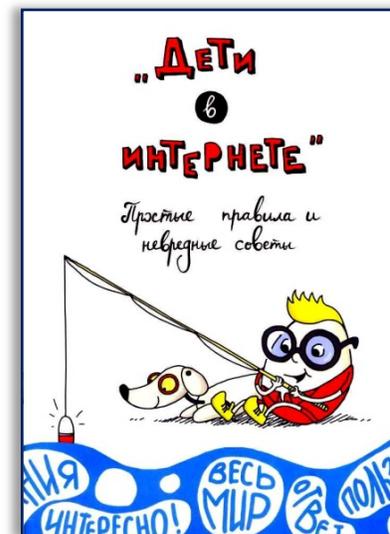
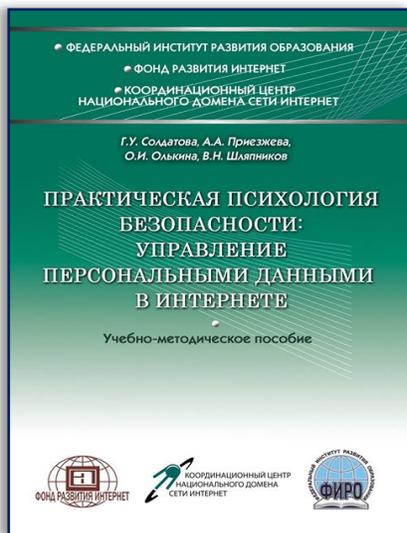
Новые социальные практики связанные с защитой персональных данных и управлением ими.

Управление возрастающим количеством социальных контактов

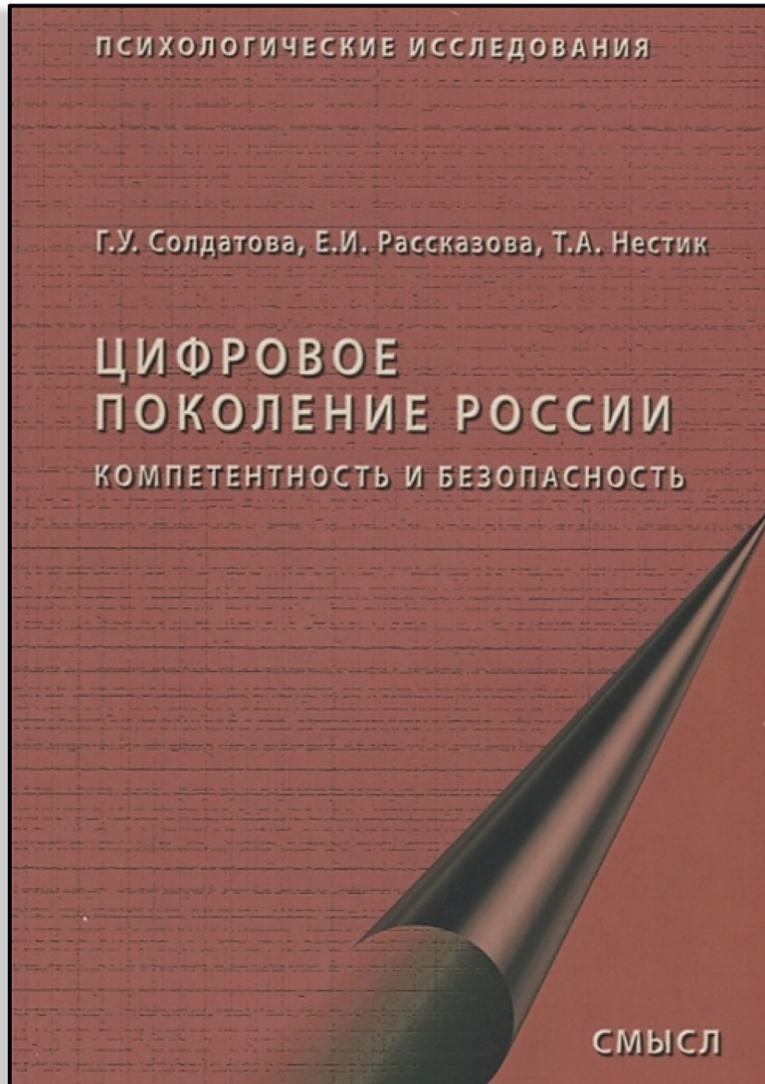
# Пособия и обучающие программы



Раздел «Исследования» → «Публикации» <http://detionline.com/research/publish/books>



# Цифровое поколение России: компетентность и безопасность



Монография посвящена исследованию особенностей использования современными российскими детьми и подростками инфокоммуникационных технологий в различных онлайн-контекстах. На основе аналитических обзоров зарубежных и отечественных работ и серии авторских эмпирических исследований детей и подростков, их родителей и учителей (2009-2016 гг.) рассматриваются векторы изменений представителей цифрового поколения, особенности новой социальной ситуации развития и цифровой социализации, проблемы онлайн-безопасности и возможности совладания подростков с онлайн-рисками, связь особенностей пользовательской активности детей и подростков с различными стратегиями родительской медиации и цифровой компетентностью как детей, так и взрослых.

Скачать:

[http://detionline.com/assets/files/research/2017cifrovoe\\_pokolenie\\_rossii.pdf](http://detionline.com/assets/files/research/2017cifrovoe_pokolenie_rossii.pdf)

# Журнал «Дети в информационном обществе» (издается с 2009 г.)

- Ежеквартальный журнал для педагогов, психологов и родителей «Дети в информационном обществе»
- Издается Фондом Развития Интернет с 2009 года при поддержке, факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова.
- Рассчитан на широкий круг читателей, журнал сочетает в себе научно-популярные, познавательные, аналитические статьи.
- Большое внимание журнал уделяет опыту школ и других учебных заведений, эффективно использующих компьютерные технологии в образовании.

<http://detionline.com/journal>



# Линия помощи «Дети Онлайн»

---

- Создана 15 декабря 2009 года
- Служба телефонного и онлайн-консультирования
- Психологическая и информационная поддержка для детей взрослых

<http://detionline.com/helpline/about>



дети онлайн

8 800 25 000 15

[helpline@detionline.com](mailto:helpline@detionline.com)

