

## От редактора: Обучение и развитие в постцифровую эпоху

Проф., д-р Андреа Истенич<sup>1, 2, 3</sup>

<sup>1</sup> Приморский университет, Копер, Словения;

<sup>2</sup> Люблянский университет, Любляна, Словения;

<sup>3</sup> Казанский федеральный университет, Казань, Россия

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0513-5054>

DOI: 10.26907/esd16.1.01R

Вопросы обучения и развития находятся в центре внимания журнала «Образование и саморазвитие». В эпоху компьютеризации необходимо пересмотреть контексты и пространства обучения. На раннем этапе ребенок действует в ограниченной среде, взаимодействуя с родителями и с объектами человеческой деятельности. Ребенок учится посредством человеческих прикосновений, невербального общения, а также через знакомство с окружающим его материальным миром. Взаимодействие в этой среде дает ребенку возможность учиться и развиваться социально. В постцифровую эпоху среда включает физическую и цифровую реальность. Распространение цифровых технологий влияет на социализацию, восприятие реальности (материальность физических, цифровых и трансмедийных практик) и деятельность. То, как происходит взаимодействие с использованием набора средств массовой информации, влияет на саморазвитие и самооценку ребенка. Окружающая среда формируется социальными практиками, которые в постцифровую эпоху стирают границу между физическим и цифровым миром. При определении грамотности вводятся понятия онлайн и офлайн деятельности (Sefton-Green, Marsh, Erstad, & Flewitt, 2016). Границы между физическим и виртуальным стираются (Marsh, 2010; Plowman, 2016).

Социальные практики и цифровые технологии взаимосвязаны и создают среду взаимодействия. Доступность цифровых технологий реализуется в этой взаимодополняемости пользователя и окружающей среды (Gibson, 1977), создающей среду взаимодействия, обусловленную социальными практиками, использующими цифровые технологии. Доступность находится на пересечении многих аспектов технологического и социального (Koole, 2009), и в постцифровой парадигме основное внимание уделяется социальному, а не технологическому (Peters & Besley, 2019). Ученые Burr, Taddeo, Floridi (2020) полагают, что будущие исследования будут направлены на решение вопросов благополучия и этики, на то, что лучше для общества.

Педагогика должна исследовать, как образовательная среда, формируемая посредством взаимодействия с цифровыми технологиями, влияет на конечное развитие обучения. Образовательные технологии должны способствовать реализации аутентичного обучения, то есть значимого прежде всего для самого ученика (Dewey, 1938). Это понятие связано с аутентичной средой, аутентичным содержанием и методами обучения (Istенич Starčić, 2020). Вслед за Dewey (1938), Bruce и Levin (1997) дали определение образовательным технологиям в учебной программе дошкольного образования на основе аутентичной деятельности ребенка. Такие технологии, по их мнению, должны включать (1) обучение через исследования, (2) взаимодей-

ствие как основу социальной вовлеченности, (3) конструирование в игре и творчестве с использованием набора материалов и (4) самовыражение.

Детская игра, выполняемая в условиях раннего обучения в семье, а затем в дошкольном учреждении, предусматривает материальность, включающую цифровые игрушки, цифровую игру с монитором и цифровые устройства. Игра проявляет социокультурные практики и включает в себя практики, связанные с цифровыми технологиями. Технологическая среда широко распространена и беспрепятственно входит в различные социальные практики (Istenič Starčič, 2020).

Учебная программа дошкольного образования, основанная на играх, зависит от учителей дошкольного образования, их готовности к интеграции технологий и партнерству с родителями для создания безопасной среды. Применяя цифровые технологии в раннем возрасте совместно с родителями, педагог следует четырем ключевым факторам использования цифровых технологий (Istenič Starčič, 2020):

1) развитие ребенка происходит через игровую деятельность, когда он взаимодействует с окружающей средой и культурными артефактами, среди которых цифровые артефакты занимают центральное место;

2) цифровые технологии способствуют развитию цифровых навыков ребенка;

3) цифровые технологии способствуют развитию ребенка в социально-эмоциональной, когнитивной, психомоторной сферах;

4) цифровые технологии и навыки способствуют развитию в различных областях учебной программы.

Ребенок рождается в культурной среде с характерными для нее культурными инструментами, и его игра с ними является основным способом его культурного развития (Vygotsky, 1978).

### Список литературы

- Bruce, B.C., & Levin, J.A. (1997). Educational technology: Media for inquiry, communication, construction, and expression. *Journal of Educational Computing Research*, 17(1), 79–102.
- Burr, C., Taddeo, M., & Floridi, L. (2020). The Ethics of Digital Well-Being: A Thematic Review. *Science and Engineering Ethics*. pp.2313–2343 <https://doi.org/10.1007/s11948-020-00175-8>.
- Dewey, J. (1938). *Experience in education*. New York: Collier Books.
- Gibson, J.J. (1977). The theory of affordances. In R. Shaw & J. Bransford (Eds.), *Perceiving, acting, and knowing: toward an ecological psychology* (pp. 67–83). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Istenič Starčič, A. (2020). Educational technology and construction of authentic learning environments – Izobraževalna tehnologija in izgradnja avtentičnega učnega okolja. Ljubljana, Koper: UL FGG in UP. Accessed February 16, 2021: <https://repozitorij.uni-lj.si/Dokument.php?id=136193&lang=slv>
- Marsh, J. (2010). Young Children's Play in Online Virtual Worlds. *Journal of Early Childhood Research* 8(1), 23–29.
- Koole, M. (2009). A model for framing mobile learning. In M. Ally (Ed.), *Mobile learning: Transforming the delivery of education & training* (pp. 25–47). Athabasca: AU Press.
- Peters, M.A., & Besley, T. (2019). Critical philosophy of the postdigital. *Postdigital Science and Education*, 1(1), 29–42. <https://doi.org/10.1007/s42438-018-0004-9>
- Plowman, L. (2016). Rethinking context: Digital technologies and children's everyday lives, *Children's Geographies*, 14(2), 190–202.
- Sefton-Green, J., Marsh, J., Erstad, O., & Flewitt, R. (2016). Establishing a research Agenda for the Digital Literacy Practices of Young Children. A White paper for COST action IS 1410. Pridobljeno: <http://digilitey.eu/wp-content/uploads/2015/09/DigiLitEYWP.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society. The development of higher psychological process*. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press.