

ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Шушарина В.В.

Материалы для родительского собрания «Подводные камни информационного пространства»

55 – 60

Строганова Л.В.

Классный час на тему: «Можно ли изменить свой характер?» (для 5-го класса)

61 – 64

Юрченко И.В.

Каким я родился... Воспитательные возможности предметного «погружения» в начальной школе

65 – 71

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЬСКОГО СОБРАНИЯ «ПОДВОДНЫЕ КАМНИ ИНФОРМАЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА»

В.В. ШУШАРИНА

Дорогие родители! Разговор об особенностях информационного пространства будет непростым: нам с вами придётся нарушить привычные границы своих интересов и выйти из зоны комфорта. Мы не можем позволить себе не знать всех подводных камней виртуального мира, в котором обитают подростки — наши дети. Тем более некоторая их часть лишь иногда выныривает на поверхность, чтобы встретиться с реальным миром.

Сразу скажу: от услышанного и увиденного нам никак нельзя впадать в уныние — «свет во тьме светит, и тьма не объяла его» (Ин. 1:5). Но так важно, чтобы наша с вами воспитательная стратегия не осталась на словах и на бумаге, не превратилась в средство самооправдания, а действительно работала. Для этого надо хорошо понимать, с чем мы имеем дело, где крепить оборону, а где атаковать.

Вот последние данные по интернет-активности россиян: у нас насчитывается 109,6 миллиона интернет-пользователей, это значит, что уровень проникновения интернета находится на отметке 76%. Мобильными подписчиками являются 172% населения, т.е. владея двумя-тремя телефонами, люди выходят в сеть.





Итак, чем так притягателен виртуальный мир для наших детей? Первую позицию условного рейтинга занимают игры, причём сегодня многие адаптированы и для смартфонов, и для персональных компьютеров. Статистика подтверждает: суммарно 53% активности в Интернете связано именно с играми — либо играют, либо следят за игрой.

Лучшие игры 2019 года

"Resident Evil 2"	shooter (стрелок)
"Seriko: Shadows Die Twice"	бой
"Tom Clancy's The Division 2"	shooter (стрелок)
"Metro Exodus"	shooter (стрелок)
"Borderlands 3"	shooter (стрелок)
"Mortal Kombat 11"	бой
"Battlefleet Gothic: Armada 2"	стратегия
"RAGE 2"	shooter (стрелок)
"Days Gone"	shooter (стрелок)
"World War Z"	shooter (стрелок)
"Far Cry New Dawn"	shooter (стрелок)
"Anthem"	shooter (стрелок)
"Jump Force"	бой
"Devil may cry 5"	бой
"Super Mario Maker 2"	конструктор

Давайте познакомимся со списком лучших игр 2019 г. Из 15 игр, занявших первые строчки, — девять «шутеров» (стрелялок), четыре боевика, одна стратегия с космическими сражениями и лишь одна игра-конструктор — «Супер Марио», который прямо умиляет на этом чудовищном фоне.

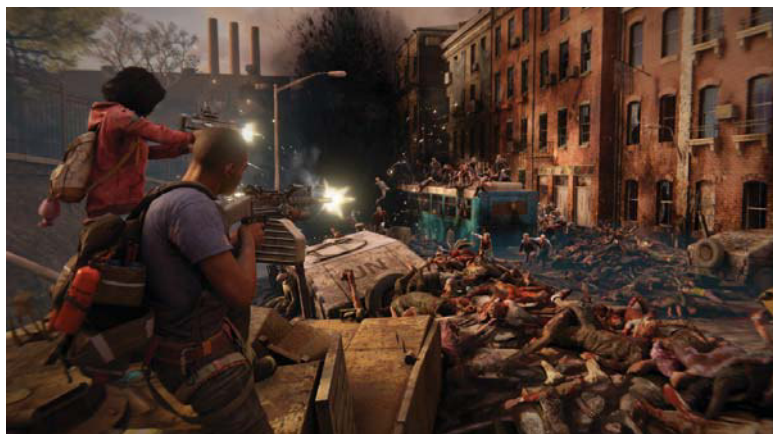
Подавляющее большинство тем — ужасы, постапокалиптический мир, населённый зомби и монстрами. Возглавляет рейтинг «Обитель зла», дальше не легче: «Смертельная битва», «Дьявол может

плакать», «Ярость», «Война миров»... Вот аннотации к отдельным играм: «Ярость» — игра предлагает вам погрузиться в мир дистопии — мир, где общество лишено порядка, а человек лишён каких-либо прав. Вы сможете отправиться куда угодно, стрелять во что угодно и взорвать всё что угодно.

«Мировая война» — «вам предстоит противостоять полчищам зомби».



Кадры игры RAGE («Ярость»)



Кадры игры World War («Мировая война»)

[43 - 54]

Управление и проектирование



«Секиро» — «игроку предстоит, став воином с костяным протезом и вооружившись мечом и крюком, сразиться с самыми безжалостными врагами в мрачном атмосферном мире».



Увлечение играми сегодня повально, но выражать этим недовольство надо осторожно — прослывёшь ретроградом, врагом прогресса. Вот, например,

в августе Институт развития Интернета даже предложил Министерству просвещения ввести в школах факультативные уроки по киберспорту — крайне перспективному направлению.

Среди предложенных игр, например, «увлекательная» карточная игра Hearthstone, главной целью игрока является сбор собственной карточной коллекции, карты можно (заметьте!) купить или получить в качестве награды.



Карты делятся на четыре группы: карты существ, оружия, заклинаний и героев. Задача — уничтожить героя, которым играет противник.

А в процессе игры ты поднимаешься по ступеням: «маг», «чернокнижник», «шаман». Можешь даже стать «рыцарем смерти» и получить особые заклинания и силу... Всё это, как сказано в обращении инициаторов, «способствует развитию стратегического и абстрактного мышления, логики, скорости реакции и креативности». Вот такая «польза»...

Слава богу, сослались на загруженность школьников... Но заметьте, общественность, которая видит страшную опасность в наступлении на школу основ православной культуры, не отозвалась возмущением на подобное предложение!

С 3 по 6 октября 2019 г. в московском «Крокус-Экспо» прошла выставка «ИгроМир»: прямые трансляции в Интернете, ожидаемая аудитория — 160–170 тысяч. Минимальная стоимость билета — 1500 рублей, нетрудно посчитать доход только от посещения — 240 млн рублей! Очередь занимали с пяти утра, стоять пришлось несколько часов.





Фото посетителей из сети Интернет

Аудитория — юноши, девушки... Зачем стоят? Поиграть, видимо, в занимательную игру «Уничтожь всё человечество»!

Посетить «Зомби-магазин», удачно сфотографироваться. Полюбоваться на популярных героев... Поистине, «где сокровище ваше, там будет и сердце ваше» (Матф.6:21) Есть над чем подумать, не правда ли?

Неудивительна такая увлечённость: совершенная компьютерная графика создаёт ощущение гиперреаль-

ности, время событий сжато до предела — трудно даже представить, как реагируют мозг и психика ребёнка на подобное погружение. Добавьте к этому наушники... И вот уже выход из виртуального мира сродни хирургической операции — по живому! Неудивительна агрессия по отношению к любому, кто возвращает путешественника в такой прекрасный мир.

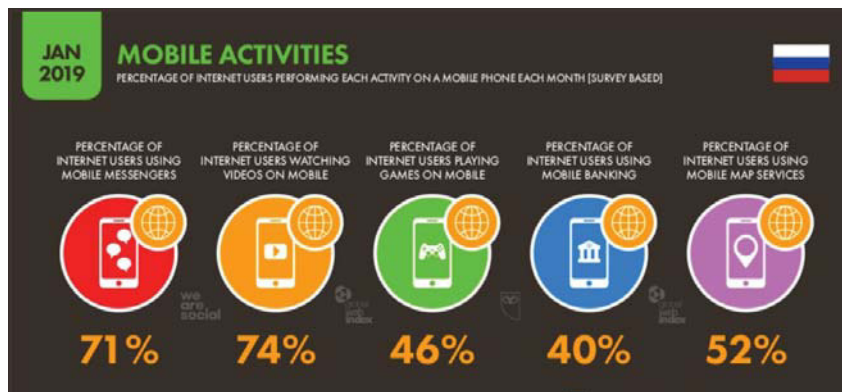
Что делать? Мести школьные дворы, красить заборы, сколачивать скворешники, ходить в походы, петь хором, собирать гербарий... Всё, чтобы дети успели полюбить этот живой мир. Пока их не поглотил виртуальный.

Вторую позицию рейтинга притягательности занимают блоги. Чтобы сегодня получить представление о блогосфере, не нужно заниматься аналитикой: её достаточно. Блогеры соревнуются в доходах, количестве подписчиков и их активности. Что интересно детям? На видеоканалах Ютуба мальчики чаще всего следят за обзором и прохождением игр, смеются над видеороликами, а девочки интересуются макияжем и модой. 74% пользователей именно ради видео посещают Интернет.



Информация к размышлению: сегодня в России 16 млн школьников, а теперь посмотрим, каково количество подписчиков у самых популярных блогеров этого сегмента — 10 млн, 12 млн, 14 млн подписчиков. Даже предположив, что часть аудитории взрослые (хотя содержание специфично и рассчитано именно на подростковую аудиторию), мы получим ошеломляющую статистику — каждый четвёртый, а то третий школьник включён! А что знаем об этом мы, учителя, родители? Можем ответить хотя бы приблизительно, на какие каналы подписаны дети? Кстати, нецензурная лексика звучит на целом ряде подростковых каналов безо всякого смущения, а темы не имеют никакого возрастного ценза.

Ещё одно малопонятное увлечение: наши дети (это чаще всего младшие школьники) смотрят, как распаковывают игрушки, получают подарки, ходят по магазинам, примеряют



вещи. У таких блогов, например, 35 млн подписчиков, 14 млн подписчиков. Трудно комментировать такой интерес... Любопытство? Зависть? Безделье? Одиночество? Наверное, сами дети не в состоянии это анализировать. Зато хорошо понимают взрослые, стоящие за их спинами. Например, один из блогов приносит доход в 5 млн рублей в месяц. Как, спросите вы?

Цитирую статью эксперта: «Детская аудитория легче воспринимает рекламу, чем взрослая. На YouTube дети реже перематывают рекламные ролики и просто смотрят один ролик автоматически за другим. ...«Рекламодатели более благосклонны к детям, потому что с их стороны это своеобразная инвестиция в будущее и стратегическое развитие компании, — объясняет основательница маркетингового агентства «Брусника» Теххи Полонская. — Если эти блогеры уже сейчас стали лидерами мнений, то они скорее всего останутся лидерами мнений для своего поколения в будущем. Кроме того, рекламодатели уже сейчас могут влиять через молодых блогеров на их ровесников, эта аудитория сейчас формирует своё мировоззрение и вкусы. Те бренды, которые сейчас завоюют место в их головах, могут стать ведущими для них в дальнейшем, во взрослой жизни. Это может укрепить позиции компаний на ближайшие 30–40 лет». Также она отметила, что самое молодое поколение, которое уже начали называть поколением альфа, «начало активно осваивать Интернет и различные площадки, чтобы найти своих ровесников, поэтому в последние 2–3 года детские и подростковые блоги интенсивно растут и быстро наращивают просмотры».

То есть мы должны понимать, что за кажущейся безобидностью детских развлечений разворачивается настоящая кампания по дележу сфер влияния!

Вообще, уважаемые родители, взрослое присутствие в виртуальном мире — отдельная и довольно болезненная тема. Несколько лет назад прозвучал такой призыв — выйти в социальные сети, чтобы сблизиться с детьми, лучше знать их интересы, компенсировать недостаток цифровой грамотности. И сегодня статистика свидетельствует: в России 70 млн активных пользователей соцсетей (это 49% населения), почти 58 млн входят через мобильные устройства.





Что в итоге? Анонимность, которой многие утешают себя, только иллюзия: через цепочку подписок довольно несложно найти человека. В результате не только сам ребёнок, но и все его одноклассники наблюдают за возлежащей в купальнике Петиной мамой, узнают интимные семейные истории тети Нины, написанные с ошибками и вольными словечками, читают экзальтированные заметки Олиной мамы — поклонницы «Мэри Кэй»... Что только не вынесут на всеобщее обозрение некоторые поклонники свободы!.. У детей мысли, образы, комментарии, смешки... Хамов грех — вот что мы предлагаем детям. И что самое важное, мы воспитываем в них абсолютную нечувствительность к этому греху!

Ещё один момент нельзя не принимать во внимание: в свете открытости Интернета нам предстоит отстаивать авторитет страны, истории. В информационной войне нет законов благородства — всё дело в умелой расстановке акцентов: фактически оправдать террористов Беслана, обвинив власть; найти в нас колымский генетический страх и усомниться в возможности самостоятельного будущего; осквернить содомскими мерзостями даже память войны. И эти материалы тут же разрекламируют радио «Свобода», журнал «Форбс» и иже с ними, такие фильмы немедленно отправят за какой-нибудь премией, например за «Оскаром». Всё, что хотите, лишь бы расширить аудиторию — в информационной войне не щадят детей, они-то и есть главная цель.

Не случайно в начале выступления я использовала почти военную лексику — оборона, атака. Да, сегодня виртуальный мир лишь в одном небольшом сегменте — образовательное пространство. А в остальных — поле битвы за души, мысли, знания и представления наших детей.

Не будем унывать, но не будем и бездействовать — «зажёгши свечу, не ставят её под спудом, но на свещник, да светит всем в доме». (Мф. 5:15) Давайте вместе работать: организуем неделю настоящего, сильного кино — для родителей с детьми, проведём серьёзную ревизию личных страниц, изучим интернет-интересы детей. Что для этого нужно? Божья помощь и наша добрая воля. «Сим победишь»!

[43 – 54]

Управление
и проектирование

60