

2. Егоров, А.Т. Альтернативная парадигма локомоций на примере прыжка в высоту с разбега / А.Т. Егоров, С.Н. Павлов, Е.А. Исанаева // Наука и спорт: современные тенденции. – 2020. – Т. 8, № 2. – С. 21–31.
3. Ухтомский А.А. Избранные труды / А.А. Ухтомский. – Москва : ЕЕ Медиа, 2012. – 360 с.
4. Burrows, M. Jumping mechanisms and performance of snow fleas (Mecoptera, Boreidae) / M. Burrows // *Journal of Experimental Biology*. – 2011. – Vol. 214, №. 14. – P. 2362–2374.
5. Weyand, P.G. Point: Artificial limbs do make artificially fast running speeds possible/ P.G. Weyand, M.W. Bundle // *Journal of Applied Physiology*. – 2010. – Vol. 108, №. 4. – P. 1011–1012.

REFERENCES

1. Petrovsky, B.V. (1986), *Big medical encyclopedia, Sneeze*, Vol. 27, 3rd ed, Soviet Encyclopedia, Moscow.
2. Egorov, A.T., Pavlov, S.N. and Isanaeva, E.A. (2020), “An alternative locomotion paradigm on the example of a high jump with a running start”, *Science and Sports: Current Trends*, Vol. 8, No.2, pp. 21–31.
3. Ukhtomsky, A.A. (2012), *Selected works*, ЕЕ Media, Moscow
4. Burrows, M. (2011). “Jumping mechanisms and performance of snow fleas (Mecoptera, Boreidae)”, *Journal of Experimental Biology*, Vol. 214 (14), pp. 2362–2374.
5. Weyand, P.G., and Bundle, M.W. (2010), “Point: Artificial limbs do make artificially fast running speeds possible”, *Journal of Applied Physiology*, Vol. 108, No. 4, pp. 1011–1012.

Контактная информация: Pavlov-sergej@mail.ru

Статья поступила в редакцию 02.09.2023

УДК 371.39+796.012

ТЕЛЕСНО-ДВИГАТЕЛЬНЫЙ ОПЫТ ДЕТЕЙ В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Владимир Анатольевич Пегов, кандидат педагогических наук, доцент, Анна Владимировна Матвеева, кандидат педагогических наук, Смоленский государственный университет спорта, Смоленск

Аннотация

Внедряемая повсеместно в мире цифровизация образования (в том числе, физкультурного образования) вступает в сущностное противоречие с педагогическими целями и задачами. Это пример некритического переноса методов и средств из экономической сферы в образовательную. Попытки включения детей и подростков в практику цифрового образования зачастую игнорируют результаты исследований негативного воздействия электронных гаджетов на психосоматическое состояние подрастающего поколения. Наше исследование показывает, что, наоборот, здоровый телесно-двигательный опыт, полученный в детстве (высокая общая подвижность, участие в подвижных играх, организация двигательной активности детей со стороны родителей), способствует формированию устойчивости к разнообразному цифровому воздействию, сознательному использованию электронных гаджетов, ориентации на применение их с образовательной или профессиональной целями.

Ключевые слова: цифровизация образования, телесно-двигательный опыт, технологии, возрастные особенности.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.09.p319-322

BODILY AND MOTOR EXPERIENCE OF CHILDREN IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION OF EDUCATION

Vladimir Anatolyevich Pegov, candidate of pedagogical sciences, docent, Anna Vladimirovna Matveeva, candidate of pedagogical sciences, Smolensk State University of Sports

Abstract

Digitalization of education (including physical education), which is being implemented everywhere in the world, comes into essential contradiction with pedagogical goals and objectives. This is an example

of uncritical transfer of methods and means from the economic sphere to the educational one. Attempts to include children and adolescents in the practice of digital education often ignore the results of studies of the negative impact of electronic gadgets on the psychosomatic state of the younger generation. Our research shows that, on the contrary, healthy bodily and motor experience gained in childhood (high general mobility, participation in outdoor games, organization of children's motor activity on the part of parents) contributes to the formation of resistance to various digital influences, conscious use of electronic gadgets, orientation to their use for educational or professional purposes.

Keywords: digitalization of education, physical and motor experience, technology, age characteristics.

ВВЕДЕНИЕ

Пафос, с которым продвигают идею цифровизации образования, в том числе, имеющего отношение к телесному развитию ребёнка, говорит, во-первых, об ангажированности данной идеи. Во-вторых, об отсутствии действительного критического рассмотрения сути данного явления. То, что выдаётся за критику, на самом деле, является лишь упоминанием очевидных издержек, которые, конечно же, когда-то будут «устранены». К сожалению, примеры серьёзного научного анализа феномена цифровизации можно встретить достаточно редко. Но, само существо педагогики жёстко требует преодоления здесь всякой безотносительности и абстрактной полезности, ибо речь идёт о становлении ребёнка человеческим существом. И так как этот процесс не является природным – т. е. само собой разумеющимся (хотя руссоистские представления, особенно на фоне экологических проблем, время от времени опять входят в образовательное пространство), – то ответственность взрослых людей за конкретные действия по отношению к ребёнку носит вполне конкретный характер, ибо последствия также вполне конкретны. Поэтому и цифровизация образования не может быть чем-то безотносительным, да ещё она почему-то изначально должна восприниматься, как нечто безусловно позитивное, раз следует технологическому прогрессу. Ну, или как замечательное средство в эпоху пандемии. Индустриальная революция в XIX в. вносила свои плоды во все сферы жизни человека. Технологизация не обошла стороной и образование. Эмоционально это сопровождалось пафосом прогресса, и потому поначалу обозначалось, как безусловно позитивное действие. Далее, уже в XX в. в педагогический тезаурус входит понятие «технология» («педагогические технологии»), как атрибут модернизации образования, которое по своей сути так и оставалось (и остаётся!) традиционным, т. е. доиндустриальным. Теперь все технологические достижения стали продвигаться в педагогическую практику напрямую, по умолчанию, без всякого критического осмысления и проверки на соответствие главной педагогической цели – пробуждению и культивированию человечности (человеческих качеств).

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Переход от индустриального общества к информационно-цифровому ничего не изменил в существе процесса модернизации. По-прежнему не затрагивая сущностные аспекты образования, не решая ключевой вопрос – что такое действительно современное образование? – пытаются просто модернизировать (как бы «осовременить») традиционное образование. Не преобразовывать само образование, а лишь механически вносить в него то, что стало современным в совершенно иной сфере социальной жизни – в хозяйственно-экономической, которая живёт по своим законам, радикально отличающимся от законов культурно-духовной сферы. Потому не может быть никакого прямого и здорового переноса экономической реальности в педагогическую. Как известно, необходимость цифровизации образования задаётся цифровизацией экономики. И если в данной статье речь идёт о телесно-двигательном опыте, то уместно привести здесь аналогию из физиологии человеческого тела. Уподобление экономической реальности и образования аналогично знаку равенству между физиологией мозга и физиологией печени. Любой физиолог и врач подтвердит, что такое уподобление в реальности (а не в абстрактных проектах) будет иметь

только один результат – смерть тела.

В 2020 г. был проведён «эксперимент» в мировом масштабе, который из чисто научных соображений навряд ли можно было бы провести. Миллионы детей и подростков вместе с их родителями оказались в ситуации локдауна и дистанционного обучения. Масштабное исследование НИИ гигиены и охраны здоровья детей и подростков выявило, что это оказалось стрессовой ситуацией и повлияло на психосоматическое состояние школьников: у 83,8% наблюдались неблагоприятные психические реакции пограничного уровня [1]. Можно, конечно, сказать, что здесь не было чистоты эксперимента и психосоматические (душевно-телесные) нарушения причинялись ситуацией самоизоляции. Но погружение детей в виртуальный мир как раз и приводит к самоизоляции человека. Это выглядит парадоксальным, когда у детей, подростков и молодых людей, «зависающих» в социальных сетях, переживается глубокое чувство одиночества и формируются асоциальные качества. В книге У. Сторра «Статус. Почему мы объединяемся, конкурируем и уничтожаем друг друга» приводятся результаты ряда исследований: так анализ 70 миллионов сообщений на платформе Weibo (Китай) показал, что гнев участников общения передавался быстрее и дальше всего именно через социальные сети, а анализ случаев моббинга в социальной сети Твиттер показал, что число подписчиков у тех, кто участвует в буллинге и троллинге, растёт существенно быстрее, чем у других пользователей [2]. Самоубийство является ключевой проблемой здравоохранения и основной причиной смерти среди лиц в возрасте от 10 до 24 лет в Соединенных Штатах. В 2017 г. самоубийства были второй по значимости причиной смерти среди этой группы, а с 2007 по 2018 год уровень самоубийств увеличился на 56% среди лиц в возрасте от 14 до 19 лет. В целом, среди подростков 12–19 лет самоубийство является третьей по значимости причиной смерти после несчастных случаев (непреднамеренных травм) и убийств. Предполагается, что расширение взаимодействия с социальными сетями, обусловленное появлением нового поколения электронных гаджетов и смартфонов, является важным фактором увеличения числа самоубийств. Активное использование смартфонов, такое как текстовые сообщения, твиты или некоторые другие формы взаимодействия через социальные сети, является способствующим фактором. Исследовательская компания ADL опубликовала годовой отчёт по многопользовательским онлайн-играм и пришла к выводу, что распространение ненависти, домогательств и экстремизма в них продолжает расти. Притеснения, с которыми сталкиваются молодые люди в многопользовательских онлайн-играх, влияют на их онлайн- и офлайн-жизнь. Продолжая тенденцию прошлого года, более четверти молодых людей, столкнувшихся с притеснениями, бросили определённые игры. Каждый десятый юный геймер в США отметил, что он стал относиться к людям хуже, чем обычно, из-за домогательств в онлайн-играх, а 8% из них сообщили, что их успеваемость в школе из-за этого снизилась [4]. Другое недавнее исследование нейробиологов из Sapient Labs (США) почти 28 тысяч молодых людей в возрасте 18–24 лет (первое поколение, у которого гаджеты могли быть с самого рождения) показало, что те, кто приобрели свой первый смартфон (или планшет) в более старшем возрасте, в среднем имели лучшее психическое благополучие и, соответственно, меньше проблем с суицидальными мыслями, чувством агрессии по отношению к другим и чувством оторванности от реальности. Это указывает на кумулятивный эффект использования смартфонов в детстве на состояние человека во взрослой жизни, который особенно заметен у женщин [3].

Но проблема находится не только в психической сфере, но и в телесной. Нами был проведён опрос (122 человека: школьники 17-18 лет и студенты СГУС спортивных и неспортивных специальностей), который выявлял характер телесно-двигательного опыта и опыта использования различных современных гаджетов. Так группа испытуемых, которая 6–9 часов в сутки пользуется интернетом, статистически значимо более низко оценивает своё участие в подвижных (не спортивных) играх в детстве ($p < 0,001$), свою подвижность в детстве в целом ($p < 0,05$), и как тенденция их родители меньше принимали участие в организации у них двигательной активности. Те, кто меньше часа в день смотрит телевизор

(отметим, что представители молодого поколения гораздо больше времени проводят у других экранов), наоборот, более высоко оценивают участие родителей ($p < 0,05$). Группа испытуемых, которая 3–12 часов в день проводит за компьютером/ смартфоном, даёт более низкие оценки своего участия в подвижных играх ($p < 0,05$) и подвижности в детстве в целом ($p < 0,05$). Они также более низко оценивают развитие у себя различных телесно-двигательных качеств, по сравнению с теми, кто менее 3-х часов проводит за компьютером/ смартфоном (статистически значимо развитие гибкости ($p < 0,05$)).

ВЫВОДЫ

1. Цифровизация образования (в том числе, физкультурного образования) находится в сущностном противоречии с целями и задачами в педагогике, как духовно-культурной сфере человечества. Здесь мы имеем пример некритического переноса методов и средств из экономической сферы в образовательную.

2. Попытки включения детей и подростков в практику цифрового образования, фактически, игнорируют результаты исследований негативного воздействия электронных гаджетов на психосматику молодого поколения. И, наоборот, здоровый телесно-двигательный опыт в детстве способствует формированию устойчивости к цифровому воздействию и более разумному использованию электронных гаджетов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Особенности жизнедеятельности и самочувствия детей и подростков, дистанционно обучающихся во время эпидемии новой коронавирусной инфекции (COVID 19) / В.Р. Кучма, А.С. Седова, М.И. Степанова [и др.] // Вопросы школьной и университетской медицины и здоровья. – 2020. – № 2. – С. 4–23.
2. Сторр У. Статус. Почему мы объединяемся, конкурируем и уничтожаем друг друга / У. Сторр. – Москва : Individuum, 2022. – 384 с.
3. Age of First Smartphone/Tablet and Mental Wellbeing Outcomes // Sapiens Lab. – 2023. – 26 p.
4. Hate Is No Game Hate and Harassment in Online Games 2022 // ADL Center for technology & society. – 2022. – 38 p.

REFERENCES

1. Kuchma, V.R., Sedova, A.S., Stepanova, M.I., Rapoport, I.K., Polenova, M.A., Sokolova, S.B., Aleksandrova, I.E. and Chubarovskij, V.V. (2020) "Features of life and well-being of children and adolescents studying remotely during the epidemic of a new coronavirus infection (COVID 19)", *Questions of school and university medicine and health*, No. 2, pp. 4–23.
2. Storr, U. (2022), *Status. Why do we unite, compete and destroy each other*, Individuum, Moscow.
3. Sapiens Lab (2023), *Age of First Smartphone/Tablet and Mental Wellbeing Outcomes*.
4. ADL Center for technology & society (2022), *Hate Is No Game Hate and Harassment in Online Games 2022*.

Контактная информация: pegwlad@rambler.ru

Статья поступила в редакцию 21.09.2023

УДК 796.06

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЦЕНТРА СПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ В УСЛОВИЯХ ИНТЕГРАЦИОННОГО ПРОЦЕССА УНИВЕРСИТЕТА ЛЕСГАФТА

Сергей Иванович Петров, кандидат психологических наук, профессор, Александр Максимович Скржинский, кандидат педагогических наук, старший преподаватель, Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья имени