

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Костромской государственный университет

**ТЕХНОЛОГИИ ВОСПИТАНИЯ  
В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ**

Материалы Всероссийской научно-практической конференции

Кострома, 13–14 апреля 2017 г.

Кострома  
КГУ  
2017

УДК 37.013(082)  
ББК 74.200.6я431  
Т384

Печатается по решению редакционно-издательского совета КГУ

**Рецензенты:** кафедра педагогических технологий Института педагогики и психологии Ярославского государственного педагогического университета им. К. Д. Ушинского;  
кафедра педагогики и психологии института истории, гуманитарного, социального образования Новосибирского государственного педагогического университета

**Редколлегия:**

Л. И. Тимонина (председатель), А. Г. Кирпичник, О. В. Миновская, О. А. Павлова, А. Е. Подобин, Ю. В. Румянцев, А. Г. Самохвалова, О. Б. Скрыбина, М. А. Сомкина, А. И. Тимонин, Е. В. Тихомирова.

Т384 Технологии воспитания в общеобразовательных организациях : материалы Всерос. науч.-практ. конф. Кострома, 13–14 апреля 2017 г. / сост. А. Г. Кирпичник, О. В. Миновская, А. Г. Самохвалова, О. Б. Скрыбина, Е. В. Тихомирова; под ред. Л. И. Тимониной ; Костром. гос. ун-т. – Кострома : Костром. гос. ун-т, 2017. – 410 с.  
ISBN 978-5-8285-0845-7

Материалы сборника посвящены современным проблемам воспитания в общеобразовательных организациях, деятельности детских и юношеских общественных объединений, содержанию работы специалистов по воспитанию. Обсуждаются вопросы формирования профессиональных компетенций в сфере воспитания у студентов, обучающихся по педагогическим направлениям. Представлены также материалы о воспитательных практиках в высшей школе и дошкольных учреждениях.

Издание адресовано специалистам, работающим в сфере воспитания, а также студентам, магистрантам, аспирантам, исследователям, изучающим теорию и практики воспитательной деятельности.

УДК 37.013(082)  
ББК 74.200.6я431

16+

ISBN 978-5-8285-0845-7

© Костромской государственной университет, 2017

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВОСПИТАНИЕ В СОВРЕМЕННОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ: КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ОБРАЗ И ЭМПИРИЧЕСКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ .....</b>	<b>8</b>
<b>Ромм Т.А.</b> Воспитание в современной реальности: перспективы и ограничения .....	8
<b>Куприянов Б.В.</b> Уклады школьной жизни .....	12
<b>Михайлова О.Н.</b> Инновационные процессы в сфере образования и воспитания.....	23
<b>Тихомирова Е.В.</b> Система воспитания в современной общеобразовательной организации в представлении учащихся .....	26
<b>Кульбицкая С.А.</b> Проблемы оценки качества и эффективности воспитательной работы учреждения образования .....	30
<b>Соловьёва В.А.</b> Взаимодействие ценностей и потребностей личности .....	33
<b>Щербинина О.С.</b> Трудности социализации одаренных детей .....	36
<b>Акиншева И.П.</b> Основы патриотического воспитания в общеобразовательных организациях .....	40
<b>Боровская Е.В.</b> Средовой подход к организации внеурочной деятельности в школе.....	43
<b>Кораблев О.Л.</b> Стихии и их роль в воспитании школьников средой .....	45
<b>Чагина А.В.</b> Воспитание межкультурной коммуникативной компетентности обучающихся во внеучебной познавательной деятельности.....	48
<b>Чеботарева И.В., Короткова С.В.</b> Влияние компьютера на духовно-нравственное становление личности ребенка .....	51
<b>Наумчик В.Н., Паздников М.А.</b> Самовоспитание личности: педагогический подход к дефиниции.....	55
<b>Ваулина Е.Н., Тихомирова Е.В.</b> Художественный образ в системе воспитания одаренных детей среднего школьного возраста .....	59
<b>Ершова М.В.</b> Воспитательные потенциалы учреждений дополнительного образования в работе с подростками, склонными к противоправному поведению.....	62
<b>Черняева Н.В.</b> Модель развивающей образовательной среды в условиях дополнительного иноязычного образования старшеклассников .....	65
<b>Васёв Р.В.</b> Воспитательная система Центра помощи детям, оставшимся без попечения родителей.....	69
<b>Половинкина А.Г.</b> Духовно-нравственное воспитание детей через приобщение к православной традиции. (Из опыта работы Детского Досугового Православного центра) .....	73
<b>АЛГОРИТМЫ И ВАРИАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ .....</b>	<b>75</b>
<b>Байбородова Л. В.</b> Современные технологии воспитания.....	75
<b>Тихомирова Е.И.</b> Перспективы развития технологий воспитания детей в современных общеобразовательных организациях .....	79
<b>Капанова В.А.</b> Вариативность как условие эффективности воспитательной работы в современном учреждении образования .....	86
<b>Задорова А.А.</b> Индивидуальные образовательные маршруты как средство воспитания субъектной позиции личности .....	89

приобретение практических навыков и творческих достижений в деятельности по осуществлению межкультурной коммуникации; создание авторских творческих проектов различного уровня в сфере межкультурной коммуникации; устойчивость моральных суждений и нравственных позиций в процессе межкультурного взаимодействия; наличие положительной и устойчивой динамики развития качеств и способностей к осуществлению межкультурной коммуникации, зафиксированной педагогом по качественным и количественным показателям; наличие внутренней мотивации у детей к участию в межкультурной коммуникации.

Проведенная работа подтвердила, что при целенаправленных усилиях педагога в процессе внеучебной деятельности у обучающихся могут быть сформированы умения и навыки межкультурной коммуникации. В деятельности педагогов по развитию толерантных личностных качеств, взглядов и установок учащихся, контроля над своим поведением, большое значение приобретают знания о культуре, традициях и обычаях других народов; понимание значимости этнокультурного разнообразия; уважительное отношение к иным точкам зрения и ценностям, отличным от собственных; умение преодолевать трудности в коммуникативных и иных формах взаимодействия.

Развитие межкультурной коммуникативной компетентности является важнейшим социокультурным фактором воспитания толерантности, эмпатии, открытости, готовности ребенка к конструктивному преодолению коммуникативных трудностей в повседневных ситуациях общения [3, с. 357].

#### **Библиографический список**

1. *Корнеева Е.Н.* Нестандартные дети. – М.: Эксмо, 2001. – С. 23–26.
2. *Рябова В.И.* Оценка готовности детей к межкультурной коммуникации // Ярославский педагогический вестник. – 2011. – № 2. – Том II (Психолого-педагогические науки). – С. 44-48.
3. *Самохвалова А.Г.* Социокультурные факторы конструктивного преодоления ребенком коммуникативных трудностей // Проблемы современного педагогического образования. – 2016. – Вып. 51. – № 3. – С. 357–365.
4. *Харламов И.Ф.* Воспитание патриотизма и культуры межнациональных отношений. – М.: Гардарики, 2007.

## **ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРА НА ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННОЕ СТАНОВЛЕНИЕ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА**

**Чеботарева И. В., Короткова С. В.**

г. Луганск, Луганский национальный университет им. Тараса Шевченко,  
irina\_pedagogika@mail.ru, pictor15@rambler.ru

*В статье акцентировано внимание на причинах, по которым виртуальный мир, создаваемый компьютерными играми, является для детей более привлекательным, чем реальный мир. Представлены негативные последствия от «общения» ребенка с компьютером и отмечен вред данного воздействия на духовно-нравственную сферу личности. Подчеркну-*

*то, что создание условий для духовно-нравственного становления ребенка значительно снижает риск возникновения компьютерной зависимости.*

**Ключевые слова:** компьютер, компьютерная зависимость, ребенок, духовно-нравственное становление, личность.

Духовно-нравственное становление ребенка осуществляется под воздействием ряда факторов (семья, школа, СМИ, улица). В последние годы в жизни детей появился компьютер, который для многих стал еще одним членом семьи, первым другом, которому ребенок зачастую уделяет значительно больше времени, чем родственникам и друзьям. Игнорировать этот фактор или недооценивать его воздействие на духовно-нравственную сферу личности нельзя, поскольку существует ряд исследований, подтверждающих негативное влияние компьютера не только на физическое, но и на духовное состояние человека (Г. Грезийон, Г.Е. Гунн, Г. Г. Демирчоглян, К. Керделлан, И. Я. Медведева, Е. И. Петрова и др.).

Выявим причины, по которым ребенка влечет к «чудо»-технике, и выясним, отчего погружение в виртуальный мир, создаваемый компьютерными играми, является для детей более заманчивым, чем реальная жизнь. Одной из основных причин, с нашей точки зрения, является снижение внимания родителей к детям. Если раньше наблюдалось недобросовестное выполнение отцовско-воспитательной миссии, то в последнее время уже заговорили о недостатке внимания со стороны матерей. Появилось даже понятие «синдром холодного материнства», суть которого состоит прежде в материальном обеспечении ребенка, а духовное общение, качественное выполнение воспитывающей функции отошло на второй план или вовсе стало игнорироваться матерью. Безусловно, в таких семьях ребенок не получает заряд любви, нежности, заботы. Что понесет он в мир, что сможет он отдавать другим людям, если не получил душевного тепла от самого близкого и дорогого человека – матери? Подтверждением выше сказанного являются результаты исследования, проведенного среди детей Луганска возрастом от 6 до 9 лет (всего 180 респондентов). Из них 70 % отметили, что родители всегда заняты работой и практически не проводят с ними время.

Бесконечно занятым родителям проще всего посадить ребенка за компьютер и позволить ему бесконтрольное «общение» с другим миром, где все происходит по другим законам. Проще до поры до времени. Ведь подобное «общение» зачастую наносит глубокие душевные травмы, излечить которые бывает очень трудно, поскольку машина «сформировала» у ребенка искаженное представление о реальном мире, о значении важнейших человеческих качеств, без которых человека нельзя назвать разумной, нравственной личностью.

Следующей причиной, по которой компьютер завоевывает сердце и разум ребенка и вытесняет человеческое общение, является быстро формируемая патологическая привязанность к нему. Чаще всего, в литературе выделяют три основные формы зависимости от компьютерных технологий: компьютерная игровая зависимость, отмечаемая даже у дошкольников; Интернет-зависимость («путешествие» по сайтам, часто бесцельно); «компьютерный садизм» как навязчивое желание бесконечно совершенствовать свой компьютер [3].

Патологическая привязанность к компьютеру, как утверждают многие ученые, схожа в некотором отношении с наркотической зависимостью, поскольку негативно влияет на тело, душу и дух ребенка. Наибольший вред связан с духовными нарушениями. Во-первых, это погружение в мир иллюзий и греховных

страстей, а во-вторых, – психологическая зависимость от виртуальной (мнимой, искусственно созданной) реальности, которая вживляется в сознание человека так, что он как бы живет одновременно в двух мирах – реальном и виртуальном, что, безусловно, отражается на его духовном состоянии [5].

В качестве фактора риска формирования компьютерной зависимости может выступать высокий уровень тревожности, выражающейся в переживании эмоционального дискомфорта, смятении, ожидании неблагоприятного исхода, предчувствия грозящей опасности [6]. Основными причинами появления у детей тревожности, как правило, являются нарушения родительско-детских отношений; высокий уровень требовательности к ребенку; низкий уровень самооценки; тревожность родителей. Следует отметить особенность последней причины. Даже во вполне благополучной семье родители могут иметь повышенный уровень тревожности, связанный с проблемами на работе, материальными трудностями, стрессами и т. д. Например, многие дети Луганска и их родители имеют посттравматический синдром, одной из характерных особенностей которого является страх, порождающий высокий уровень тревожности. Ребенок, которому дискомфортно жить в реальном мире, уходит в виртуальный, на какое-то время забывая о своих проблемах и переживаниях, но снижение ощущения дискомфорта носит временный характер. Результаты наших исследований показали, что 48 % респондентов любят играть в компьютерные игры, причем из них 32,5 % на военную тему. Дети, и без того живущие в условиях стрессовых ситуаций, получают дополнительный стресс, проводя длительное время за играми, многие из которых имеют не созидательный, а деструктивный характер. Из реального мира, и так не самого приятного для протекания детства, они погружаются в виртуальный мир, где нет общения с родными, сверстниками, где жесткость и агрессия представлена в концентрированном виде, а нравственные качества не являются важными для победы в том или ином поединке героев компьютерной игры. Возникает компьютерная игровая зависимость, наносящая наряду с последствиями войны глубокие душевные травмы.

Что же происходит с душой ребенка, увлеченного компьютерными играми? В отличие от просмотра телевизора, когда ребенок является просто пассивным зрителем, компьютерная игра делает ребенка активно действующим лицом, унося его в иллюзорный мир. Тело ребенка остается рядом с родителями и это их радует, но его сознание далеко от семьи, оно не реагирует на то, что происходит вокруг родных людей. Если фильм когда-нибудь заканчивается, то игру остановить очень сложно, она засасывает ребенка, подобно тому, как это отражено в фильме «Джуманджи» (реж. Дж. Джонстон, 1995 г.). Главный герой, по условиям игры, попадает на несколько лет в джунгли, но уже с реальными животными и тяжелыми условиями выживания. Главный герой возвращается в реальный мир взрослым человеком, закаленным физически и нравственно. Однако, с детьми, что проводят множество часов в виртуальном мире, происходят несколько иные преобразования – потеря душевной целостности.

Игровая реальность выступает своеобразным трансформатором сознания ребенка; эмоции, возникающие у игрока, направлены на персонажа игры, а его достижения воспринимаются как личные. Средой формирования личностных качеств для ребенка, проводящего продолжительное время за игрой, является не семья, не педагоги, а игровая реальность. У героев игр дети учатся, им подражают, ими восхищаются. Как подтверждают исследования, дети с высокой степенью игровой компьютерной ориентированности имеют низкие показатели по та-

ким параметрам субъектности, как способность к рефлексии, свобода выбора и ответственность за него, понимание и принятие другого, саморазвитие [2].

А.Г. Днепров подчеркивает, что в играх агрессивного характера для прохождения на следующий уровень необходимо либо убивать, например, червячков, монстров, людей, либо разрушать – постройки, города, планеты. Что могут формировать подобные игры, и как под их воздействием ребенок будет вести себя в реальной жизни? Исследователь отмечает, что действия, происходящие на экране монитора в процессе игры, могут быть перенесены в реальный мир. Не зря мониторы в компьютерных салонах ограждены плотным стеклом, а стулья используются легкие, поскольку под воздействием игры ребенок может пустить в ход не только кулаки, но и тяжелые предметы, находящиеся под рукой [3].

Под воздействием компьютера у детей формируется неправильное восприятие мира, что подтверждается исследованием М.Н. Мироновой «Рисунок всего мира». Дети, которые не проводят длительное время за компьютером, изображают на рисунках яркий, красочный мир, с людьми, природой, а вот дети, имеющие компьютерную зависимость, изображают символы деструкции: взрывы, оружие, кровь, черепа, убийства и другие негативные моменты, вызывающие у человека страх и беспокойство [5].

Современный мир характеризуется снижением значимости таких важных качеств, как любовь к людям, милосердие, порядочность, ответственность, сострадание. Компьютерные игры, в которых происходят ежеминутно кровавые разборки, убийства и другие явления не созидательного характера, усугубляют и без того негативные процессы в реальном мире. Дети в процессе игр привыкают к крови, дракам, убийствам; в реальном же мире трагедии, произошедшие даже с близкими людьми, воспринимаются ими подобно тому, как это было в виртуальном мире. Более того, случается, что дети агрессивно реагируют на людей, которые их раздражают, например тех, кто отвлекает от «общения» с компьютером.

Если подойти грамотно к анализу содержания компьютерных игр, на первый взгляд, безобидных, то можно увидеть, что, во-первых, они внедряют в сознание позитивное отношение к миру демонов, разрушая тем самым барьер, установленный Всевышним между человеком и падшими ангелами (игра «Звездные войны», имеющая ярко демонический характер); во-вторых, подобные игры приучают ребенка жить по законам безбожного мира, где выживает и «побеждает» сильнейший, хитрейший. «Человеческая личность в этом мире перестает что-либо значить; она воспринимается не как ближний, не как образ Божий, а как «условный противник» или «строительный материал» [4].

Вовлечение в виртуальный мир очень выгодно дьяволу, поскольку через безнравственные игры он может воздействовать на неокрепший ум ребенка, вкладывать в его сознание то, что противоречит законам Бога, тем самым отдаляя человека от Небесного Отца. Сущность дьявола в том, чтобы таких людей в мире стало как можно больше, а детская душа является для него легкой добычей, поскольку ребенок пока не способен ставить духовную защиту и облекаться во всеоружие Божье (Ефессянам 6:11–18). Сатана хитрыми уловками пытается втянуть человека в мир безнравственности, направить его на дорогу, ведущую к гибели. Принимая вид Ангела света (Второе послание к Коринфянам 11:14) и используя для своих гнусных дел современные средства, например, возможности компьютерной техники, дьявол покоряет умы духовно незащищенных людей. Однако это не означает, что нет возможности противостоять подобным нападкам дьявола. Прежде, чем предлагать раз-

личные способы борьбы с последствиями негативных проявлений в детском поведении, необходимо выявить причины, по которым ребенок оказался по ту сторону реального мира. Почему он чувствует себя в виртуальном мире уверенно, а реальный мир стал для него чужим и, соответственно, все, что в нем существует, не представляет для ребенка ценности, порой, даже родные люди.

Считаем крайне важным не допускать ребенка к компьютеру, не создав ему прежде условий, в которых он будет чувствовать нужность и любовь со стороны взрослых, пока не будут заложены основы нравственности, духовного единства со своей семьей, не сформировано уважение к людям, мнению другого и его инаковости. Тогда не будет необходимости объяснять ребенку вред от кровавых и деструктивных игр, он просто не будет получать морального удовлетворения от участия в них, это будет против его внутреннего духовного состояния, его разум и сердце будут подсказывать, что это плохо, вредно, противно, мерзко. Такой ребенок отдаст предпочтение общению с родными, друзьями или играм культуроформирующей направленности, в которых участвуют реальные люди.

#### **Библиографический список**

1. Библия // Каноническая библия. Синодальный перевод. – М.: Российское Библейское Общество, 2007. – 1074 с.
2. Гришина А.В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2008. – № 88. – С. 7–81.
3. Днепров А.Г. Защита детей от компьютерных опасностей (+CD). – СПб.: Питер, 2008. – 192 с.
4. Дубинин А. свящ. Ребенок в мире TV и компьютеров [Электрон. ресурс]. – Режим доступа: <https://azbyka.ru/deti/rebenok-v-mire-tv-i-kompyuterov-svyashh-aleksandr-dubinin>.
5. Ребенок и компьютер: сб. материалов / И.Я. Медведева, Т.Л. Шилова, М.Н. Миронова и др. – Клин: Христианская жизнь, 2009. – 320 с.
6. Симатова О.Б., Гранина К.В. Тревожность как фактор риска и протекции игровой компьютерной аддикции у подростков // Гуманитарный вектор. – 2012. – № 1 (29). – С. 235–239.

### **САМОВОСПИТАНИЕ ЛИЧНОСТИ: ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ДЕФИНИЦИИ**

**Наумчик В. Н., Паздников М. А.**

г. Минск, Беларусь, Республиканский институт  
профессионального образования,  
victor\_n@list.ru;

Гимназия-колледж искусств им. И. О. Ахремчика,  
Mikhail.pazdnikov@list.ru

*В работе проводится сравнение педагогического явления – воспитание личности – с физическим – голографированием объекта. Показано, что подобно голографической пластинке, личность есть продукт голографического отражения, прежде всего, социального мира на индивиде. На этом сравнении выделяются два вида воспитания: закрытый и от-*