

положительного взаимодействия и общения, взрослые дают образец для его наследования детьми. Учитывая, что партнерское взаимодействие – важнейший навык, а общение – фактор установления позитивных взаимоотношений, коммуникативное взаимодействие педагогов необходимо направлять на установление психологического климата, психологическую оптимизацию отношений и деятельности, на согласование усилий для достижения общего результата с детьми.

Таким образом, обеспечение партнерского взаимодействия в современной образовательной среде является важным шагом к психологической безопасности участников образовательного процесса. Перспективой нашей работы является разработка и апробация психологических технологий, эффективных стратегий партнерского взаимодействия на разных уровнях (детей – к себе и к сверстникам; педагога – к себе, к ребенку, к группе детей, к родителям; родителей – к ребенку), которые будут способствовать созданию безопасной и комфортной образовательной среды.

Список использованной литературы

1. Про Національну стратегію розбудови безпечного і здорового освітнього середовища у новій українській школі [Електронний ресурс] : Указ Президента України, 25 травня 2020 р., № 195/2020. – Режим доступу: <https://www.president.gov.ua/documents/1952020-33789>.
2. Сайт психолого-соціального дослідження «Розумію! Обираю! Дію!» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://psr-uc.com/>.

А. В. СЕВЕРИН

Беларусь, Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ: КОГНИТИВНЫЙ АСПЕКТ

Проблеме цифровизации личности посвящены исследования многих ученых (А. Е. Войскунского, В. А. Емелина, Г. В. Лосика и др.).

Цифровизация личности, или цифровая трансформация личности, обусловлена быстрым развитием и внедрением во все сферы жизни человека информационных технологий. В виртуальном пространстве существуют различные проекты, которые так или иначе связаны с процессом цифровизации личности. Например, социальные сети из виртуальных личностей, боты с запрограммированными эмоциями как своеобразный диалог с пользователем интернет-ресурсов, проект по цифровизации интеллекта и когнитивных функций человека и др. [1].

Результатом процесса цифровизации личности выступает формирование цифрового профиля личности (на основе активности пользователя

в интернете, применения банковских карточек и гаджетов возможным становится оцифровать личностные характеристики, потребности, окружение и параметры здоровья человека) и цифровой среды с элементами искусственного интеллекта.

Проблема состоит в создании или размытии цифровой идентичности человека в виртуальной сети, нахождении цифровых следов и правомерности использования цифровой подписи, цифровом развитии или цифровой смерти личности в результате отключения интернет-доступа. Появляется опасность превращения человека в «цифрового миньона», которому когнитивные функции, собственно, и не нужны при разнообразии гаджетов и систем искусственного интеллекта [1; 2].

Согласно Г. В. Лосику [3], у человека, как пользователя информационных технологий, постепенно будет сокращаться вербальная форма мышления с индуктивными и дедуктивными формами рассуждения и увеличится интуитивная форма принятия решения на основе образной информации. Сократится вербальное устное общение между людьми в натуре, диалоги станут краткими, устная речь потеряет связность. Речевой контакт человека с человеком не через компьютер станет коротким, непреднамеренным. Авторитет живого собеседника перед виртуальным снизится. Сначала редуцируются очные формы вузовского обучения. Они будут заменяться дистанционными формами обучения. В школе появится компьютер с тактильной обратной связью. Он обеспечит виртуальный способ восприятия объектов с мягкой формой, позволит дистанционно, без учителя овладевать образами труднодоступных предметов. Практика использования руки для натурального изучения объектов с мягкой формой у школьника уменьшится.

Полученные результаты ряда исследований перцептивных действий геймеров, проведенных А. В. Севериным, показали, что продолжительная работа с клавиатурой, мышкой атрофирует навык восприятия мягкости, гибкости, вариативности формы предмета. Люди, много пользующиеся клавиатурой, разучиваются плавности движений пальцев и руки, разучиваются зрительному слежению за изменением формы предмета в момент воздействия на него рукой [4].

Таким образом, цифровизация личности приведет к существенным изменениям жизни и деятельности современного человека. Так, будет уменьшаться развитие когнитивных процессов, свернутыми будут мыслительные операции и их применение (вместо операций анализа, синтеза, обобщения и др. будут применяться автоматические компьютерные программы для анализа и расшифровки разнообразных данных). У пользователя виртуальной среды будут постепенно атрофироваться когнитивные процессы (восприятие, мышление, память), моторика руки и пальцев плавно

писать, моторика глаза воспринимать глубину пространства, навыки совершать перцептивные действия ощупывания рукой мягкого, гибкого, упругого, пластичного предмета. Поэтому станут распространенными курсы тренинга этих атрофирующихся навыков, хотя в целом «виртуальный код выживания» пользователя современной виртуальной среды будет определяться его способностью адаптироваться к ней, развитием ценностно-смысловых структур собственной личности и практик биомануального взаимодействия с предметами и объектами окружающего мира.

Список использованной литературы

1. Войскунский, А. Е. Психология применения систем виртуальной реальности / А. Е. Войскунский, О. В. Смылова // Интернет и современное общество. – СПб. : Изд-во СПбГУ, 2006. – С. 52–54.
2. Емелин, В. А. Психологические последствия развития информационных технологий / В. А. Емелин, Е. И. Рассказова, А. Ш. Тхостов // Нац. психол. журн. – 2012. – № 1 (7). – С. 81–87.
3. Лосик, Г. В. Виртуальная реальность как новый виток по Л. С. Выготскому в филогенезе человеческого мышления образами / Г. В. Лосик // Л. С. Выготский и современная культурно-историческая психология. – Гомель : Перспектива, 2010. – С. 320–326.
4. Северин, А. В. Перцептивные действия подростков: проблемы и перспективы изучения : монография / А. В. Северин ; Брест. гос. ун-т им. А. С. Пушкина. – Брест : БрГУ, 2018. – 198 с.

А. В. СЕВЕРИН¹, В. Е. МОРОЗОВ²

¹Беларусь, Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

²Беларусь, Минск, БГПУ имени Максима Танка

ПРОЯВЛЕНИЯ КИБЕРСУБЪЕКТНОСТИ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ

В психологии субъектность личности рассматривалась в разных аспектах такими учеными, как С. Л. Рубинштейн, А. Г. Ананьев, А. Г. Асмолов, В. А. Петровский, В. И. Слободчиков и др. Обобщая мнения ученых, следует отметить, что данный термин включает в свое содержание такие характеристики, как качество осознанной личности, самостоятельная активность, осознанная саморегуляция, стремление быть творцом своей жизни, стремление изменять себя и окружающий мир, ценностно-смысловая регуляция, продуктивная деятельность.

Относительно интернет-пространства данный термин можно трансформировать в «киберсубъектность». Актуальность изучения киберсубъ-