



УДК 027.6:004:372.4

Н.Н. Яблокова

Яблокова Надежда Николаевна, студентка 4 курса группы ИАД/бак-22 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: nadiayblokova@gmail.com.

Научный руководитель: **Уржумова Ольга Михайловна**, кандидат педагогических наук, заведующая кафедрой информационно-библиотечной деятельности и документоведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: Urzhumova_om@mail.ru.

БИБЛИОТЕКА КАК ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО: РАЗВИТИЕ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В данной статье рассматриваются игровые технологии как средство обучения цифровой грамотности младших школьников в условиях библиотеки. С помощью данного подхода обучения решается ряд актуальных проблем: низкий уровень критического восприятия информации у детей, их недостаточная осведомленность в области цифровой безопасности, а также потеря интереса к традиционным библиотечным ресурсам. Рассматривается, как применение игровых форматов (квестов, ролевых игр, симуляций) позволяет трансформировать библиотеку в современную образовательную площадку, способную не только обучать, но и увлекать, формируя устойчивые навыки безопасного поведения в цифровой среде. Исследование

основано на анализе современных публикаций и успешных практик, выделяя ключевые принципы и организационные аспекты использования игровых методик в просветительской работе библиотек.

Ключевые слова: детская библиотека, младшие школьники, игровые технологии, цифровая грамотность, информационная безопасность, игровое пространство.

N.N. Yablokova

Yablokova Nadezhda Nikolaevna, 4th-year student of IAD/bak-22 group of Faculty of Humanities Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-Letiya Pobedy St., 33), e-mail: nadiayblokova@gmail.com.

Scientific supervisor: **Urzhumova Olga Mikhailovna**, Candidate of Pedagogical Sciences, Head of the Department of Information and Library Activities and Documentation of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-Letiya Pobedy St., 33), e-mail: Urzhumova_om@mail.ru.

**THE LIBRARY AS A PLAY SPACE:
DEVELOPING DIGITAL LITERACY IN PRIMARY SCHOOL
CHILDREN THROUGH GAMING TECHNOLOGIES**

This article examines gaming technologies as a means of teaching digital literacy to primary school children in a library setting. This teaching approach addresses a number of current problems: the low level of critical perception of information among children, their insufficient awareness in the field of digital security, and the loss of interest in traditional library resources. The article explores how the use of gaming formats (quests, role-playing games, simulations) can transform the library into a modern educational platform capable of not only teaching but also engaging, thus forming sustainable skills for safe behavior in the digital environment. The research is based on an analysis of modern publications and successful practices,

highlighting the key principles and organizational aspects of using gaming methods in the educational work of libraries.

Key words: children's library, primary school children, gaming technologies, digital literacy, information security, play space.

В связи с большим объемом информации в интернете школьникам критически необходимо формировать грамотное и безопасное использование цифровых технологий. Дети в настоящее время тоже являются пользователями интернета и без нужной подготовки они могут не отличить достоверную информацию от недостоверной. В связи с этим библиотека играет важную просветительскую роль для младших школьников.

Важно изучить, как и какие игровые методики в библиотеке смогут повлиять на восприятие младшего школьника правильной информации, потому что именно игровой подход сможет помочь усвоить сложные объяснения простым языком для детей. Игровые технологии не только сделают обучение интересным, но и помогут младшим школьникам развить свое критическое мышление.

Таким образом, следует выделить несколько задач данной статьи:

1. Проанализировать теоретические основы понятий «цифровая культура» и «игровые технологии»;
2. Выявить ключевые проблемы в формировании цифровой культуры у младших школьников;
3. Классифицировать и охарактеризовать игровые методики, применяемые в библиотечной практике;
4. Предложить проектную составляющую данной темы.

В своей работе Ю.С. Булгатова дает четкое определение термину «цифровая культура», согласно ее пониманию в термин цифровая культура входит три составляющие: во-первых, это возможности всего информационного технологического пространства, во-вторых, это его

функциональная составляющая и, в-третьих, это грамотное применение средств информационного поля в повседневной жизни.

Цифровая культура напрямую связана с соблюдением устоявшихся норм цифровой этики. Эта этика охватывает такие аспекты, как обеспечение конфиденциальности и безопасности информации, определение допустимой степени публичности данных, а также вопросы правового регулирования в информационной сфере [3].

Таким образом, культурный в цифровом отношении человек способен грамотно выстраивать свою деятельность в информационном пространстве. Он отчетливо понимает существующие правовые и этические границы и учитывает интересы других пользователей.

Так, в своей статье Т.А. Бороненко дает определение термину, тесно связанному с цифровой культурой и являющемуся основной ее составляющей. «Цифровая грамотность – это способность человека безопасно использовать цифровые технологии для получения, обработки, хранения, передачи информации, осуществления коммуникации и сотрудничества, управления цифровой идентичностью и репутацией, создания и редактирования цифрового контента с учетом знаний об авторском праве, этических норм и ответственности, организовывать безопасность устройств и личных данных, управлять настройкой конфиденциальности информации; осуществлять техническое обслуживание цифровых устройств: обеспечивать сохранение физического и психологического здоровья, социального благополучия, решать проблемы личного, профессионального и общественного характера» [2, с. 66].

Из данного определения можно вывести, что основой цифровой культуры является безопасность в информационном пространстве, а также важность грамотного использования и обмена полученными знаниями в области современных коммуникаций.

В.И. Токтарова определяет цифровую культуру как комплекс умений и навыков. Согласно ее взгляду, она включает в себя способность находить,

оценивать, обрабатывать и создавать информацию посредством цифровых технологий, выбирать оптимальные программно-технические средства для решения поставленных задач, а также применять современные инструменты коммуникации для взаимодействия с другими пользователями в цифровом пространстве, соблюдая при этом этические нормы. Исследователь подчеркивает, что все эти компетенции формируют фундамент для жизнедеятельности современного человека и являются ее неотъемлемым компонентом [7].

Из вышеперечисленного можно сделать вывод, что цифровая культура – это прежде всего грамотное использование информационных технологий. Это основа, которая содержит в себе систему ценностей и этические нормы, которые должны соблюдаться для поддержания безопасного информационного пространства.

Чтобы дать полное понимание цифровой культуры младшему школьнику, необходимо применить метод игры для качественного усвоения информационной безопасности. Игровые технологии в образовании – это прежде всего целенаправленное применение игры как способ стимулирования познавательной активности и формирования долгосрочных знаний с помощью игровых механик и методов в работе с детьми.

Так, в своей статье М.К. Кумукова поясняет, что именно детям больше всего подходит игровой подход обучения, так как именно в нем присутствует естественный для младшего школьника способ получения и закрепления полученных знаний. В процессе применения игровых технологий, в большинстве своем необходимых для обучения навыкам самостоятельного сбора и анализа информации, на практике окончательным положительным результатом для педагога является, что ребенок может самостоятельно работать с любым источником информации. «Большинство игровых заданий, которые требуют от детей решать различные задачи, анализировать информацию и принимать решения, способствуют развитию их мышления и интеллектуальных способностей. Иными словами, использование игровых

технологий способствует не только тому, что процесс обучения становится более увлекательным, но и развивает некоторые важные умения и навыки у детей. Игры являются эффективным и гуманным способом обучения, так как они стимулируют не только когнитивные процессы, но и социальное взаимодействие, творческое мышление и адаптивные навыки» [4, с. 35].

Исходя из этого, можно отметить, что игровые технологии имеют огромное значение для развития младшего школьника. Благодаря обучению в форме игры ребенок способен развить критическое мышление, а также когнитивные и социальные навыки.

Безопасность информационного пространства является основой в наши дни для детей младшего школьного возраста. Необходимость обучения цифровой грамотности школьников нужна в современном обществе, так как это является базой сохранения и поддержания психологического здоровья человека. Как показало исследование Фонда развития интернета и факультета психологии МГУ под руководством Г.В. Солдатовой, общий уровень цифровой компетентности российских подростков составляет лишь 34% от максимально возможного уровня при особенно низких показателях в сфере мотивации (20%). Это свидетельствует о том, что российские подростки активно осваивают интернет, но недостаточно осведомлены в вопросах безопасного поведения в интернете.

Структура цифровой компетентности, согласно исследованию, включает четыре ключевых компонента: знания, умения, мотивацию и ответственность. Наименьшие показатели в сфере мотивации указывают на отсутствие у подростков осознанной потребности в развитии цифровых компетенций. Это проявляется в недостаточном понимании рисков цифровой среды, неумении распознавать потенциальные угрозы и отсутствии навыков противодействия им. Особую тревогу вызывает то, что низкий уровень цифровой компетентности коррелирует с повышенной уязвимостью школьников перед такими явлениями, как кибербуллинг, информационный прессинг, столкновение с противоправным контентом. Все это оказывает

непосредственное влияние на психологическое состояние детей, способствуя росту тревожности, снижению самооценки и нарушению социальной адаптации [6].

В своей работе Рамазанова Р. отмечает, что в условиях интенсивной цифровизации современного общества молодежь оказывается одной из наиболее уязвимых категорий населения в контексте воздействия информационных технологий на психическое состояние. Повсеместное распространение мобильных устройств, социальных сетей и онлайн-игр кардинальным образом преобразовало способы коммуникации, получения информации и организации досуга среди подростков и молодых людей.

Информационная перегрузка и постоянное пребывание в цифровой среде отрицательно сказываются на учебной деятельности, снижая концентрацию внимания и ухудшая когнитивную продуктивность обучающихся. Эта проблема особенно актуальна в условиях необходимости постоянного взаимодействия с многочисленными образовательными платформами и цифровыми ресурсами [5].

В заключение следует отметить, что цифровые технологии создают новые перспективы для поддержания психического здоровья. Специализированные приложения для мониторинга психологического состояния и дистанционные консультации демонстрируют значительный потенциал в области профилактики психических расстройств среди молодежи. Однако эффективность данных инструментов напрямую зависит от уровня цифровой грамотности и осведомленности пользователей о рисках чрезмерного потребления цифрового контента.

Формирование такой осознанности целесообразно начинать с младшего школьного возраста, используя адаптированные игровые практики.

Так, в своей работе Азимов Э.Г выделяет несколько игровых методик. Наиболее эффективными оказались компьютерные квесты типа «Спасение файлов от вирусов», где дети в увлекательной форме осваивали навыки работы с файловой системой, и настольные игры «Битва алгоритмов»,

способствующие развитию логического мышления. Проектные недели под названием «Кодоландия» позволили интегрировать полученные знания в практическую плоскость, а интерактивные викторины «Безопасный интернет» в игровой форме закрепляли правила цифровой гигиены.

Мониторинг образовательных результатов проводился с использованием комплекса диагностических методик, включающих педагогическое наблюдение, анализ продуктов деятельности учащихся и специально разработанные тестовые задания. Результаты показали значительный рост мотивации к обучению – на 42% по сравнению с началом учебного года. Особенно показательным стало улучшение показателей алгоритмического мышления (на 35%), что подтверждается успешным выполнением учащимися проектов в среде Scratch.

Важным достижением стало формирование устойчивых навыков безопасного поведения в сети у 87% обучающихся, что подтверждается результатами тематического тестирования и наблюдениями за практической деятельностью детей в интернет-среде [1].

Российская государственная детская библиотека давно еще сочла необходимым ввести данную практику в свою программу, поэтому ее специалисты создали образовательный проект, название которого – «Изучи интернет – управляй им!». Задачей проекта является повысить цифровую грамотность, объяснить устройство интернета и научить безопасному поведению в сети, а также включить адаптированные модули для незрячих пользователей. На встрече «Цифровая грамотность – легкое погружение» куратор волонтерских программ в Everland Дана Дрожжина комментирует, как «Изучи интернет», обучение в котором проходит в форме игры, может пригодиться начинающим пользователям. «Для незрячих детей и подростков ключом к миру цифровых технологий являются программы экранного доступа, или скринридеры. Именно они проговаривают все то, что пользователи без инвалидности видят на экране своих гаджетов. Научившись применять такие программы, незрячий школьник может сильно изменить для

себя в лучшую сторону процесс учебы, досуга и информированности в целом. Но, когда появляются навыки работы со скринридерами, и начинающий пользователь выходит в интернет, пробует общаться в социальных сетях, важно получить общую первичную информацию об этих процессах. И эту задачу отлично решает модуль для незрячих в проекте "Изучи интернет – управляй им". Здесь в простой и доступной форме описаны самые важные части процессов, происходящих в мире цифровых технологий. Короткие тестовые задания позволяют понять, насколько школьник усвоил все то, что прошел в теоретическом блоке».

Раздел для незрячих и слабовидящих пользователей в рамках проекта «Изучи интернет» включает пять обучающих модулей, посвященных ключевым аспектам цифровой грамотности: устройству компьютера, онлайн-общению, принципам работы интернета, защите персональных данных и основам искусственного интеллекта. В рамках мероприятия эти темы были использованы для проведения интерактивных викторин. Участники отвечали на вопросы о том, что такое браузер и когда он появился, о правилах сетевого этикета, таких как бан и флуд, о первой настольной игре, освоенной искусственным интеллектом, а также об устройствах для считывания информации с бумажных носителей.

Основным отличием стал личностный фактор. Участники должны были лично примерить себя или своего персонажа, что привлекательно для социальных психологов. В качестве мотивации разыгрывались призы из Координационного центра. В результате представленные данные полностью доказали эффективность игровых методик при создании цифровой грамотности среди различных групп обучающихся. Успехи при реализации проектов, как в образовательных учреждениях, так и на площадках ведущих библиотек страны, подтвердили актуальность разработки и использования отдельных программированных модулей [8].

Переходя к проектной части нашего исследования, следует отметить, что синтез проверенных практик и инновационных подходов позволит

разработать комплексную систему развития цифровой культуры, подходящую для возрастных характеристик и когнитивных потребностей упомянутой категории обучающихся. Особое внимание в таком контексте будет уделено сочетанию игровых форматов. На основе проведенного анализа в детской библиотеке им. С.Я. Маршака (филиал № 15 МУК ЦБС города Краснодара) будет проведен проект «Безопасное цифровое путешествие». Проект «Безопасное цифровое путешествие» направлен на внедрение игровых технологий в образовательный процесс в библиотеке имени С.Я. Маршака. В рамках проекта будет организована Квиз-игра «Цифровая защита», которая будет направлена на повышение уровня грамотности цифровой культуры и знаний информационной безопасности младших школьников.

Использование игровых технологий, таких как Квиз-игра «Цифровая защита», способствует повышению мотивации, улучшит усвоение информации и сформирует у детей ответственное отношение к безопасности в цифровой среде. Таким образом, проект актуален в связи с потребностью формирования у младших школьников навыков безопасного поведения в интернете, что является важной задачей современного воспитания, образования и охраны информационной безопасности подрастающего поколения.

Список источников

1. Азимов, Э.Г. Формирование цифровой грамотности школьников: теория и практика / Э.Г. Азимов, М.Ю. Бухаркина. – Москва: ИНФРА-М, 2023. – 187 с.
2. Бороненко, Т.А. Концептуальная модель понятия цифровой грамотности / Т.А. Бороненко, А.В. Кайсина, В.С. Федотова // Перспективы науки и образования. – 2020. – № 4(46). – С. 47-73.

3. Булгатова, Ю.С. Цифровая культура современного общества / Ю.С. Булгатова, Э.Д. Мункуев, А.С. Игумнова // Вестник Бурятского государственного университета. Экономика и менеджмент. – 2021. – № 3. – С. 34-39. – URL: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 26.11.2025).

4. Игнатенко, В.В. Игровые технологии в обучении младших школьников // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – № 60-2. – С. 188-191. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-v-obuchenii-mladshih-shkolnikov/viewer> (дата обращения: 13.12.2025).

5. Рамазанова, Р. Цифровая перегрузка и психическое здоровье молодежи // Журнал научных исследований и их решений. – 2025. – № 1. – С. 114-119.

6. Солдатова, Г.У., Рассказова, Е.И. Психологические модели цифровой компетентности российских подростков и родителей // Национальный психологический журнал. – 2014. – № 2. – С. 27-35.

7. Токтарова, В.И. Цифровая грамотность: понятие, компоненты и оценка / В.И. Токтарова, О.В. Робко // Вестник Марийского государственного университета. – 2021. – № 2(42). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-gramotnost-ponyatie-komponenty-i-otsenka> (дата обращения: 09.08.2024).

8. Интерактивная встреча «Цифровая грамотность – легкое погружение» прошла в РГДБ // Российская государственная детская библиотека: [официальный сайт]. – URL: <https://rgdb.ru/home/news/15298-interaktivnaya-vstrecha-tsifrovaya-gramotnost-ljogkoe-pogruzhenie-proshla-v-rgdb> (дата обращения: 09.12.2025).