**Бочкарева Адель Намиловна,**

*Студентка группы zП-ТМНО-м-23*

*ФГБОУ ВО «ЧГПУ им. И. Я. Яковлева,*

*г. Чебоксары, Россия*

*adelavolkova0706yandex.ru*

**Инновационные образовательные технологии позитивной социализации детей младшего школьного возраста.**

Аннотация: В статье рассматриваются современные инновационные технологии, способствующие позитивной социализации младших школьников. Анализируются эффективные педагогические подходы, включая игровые технологии, проектную деятельность, цифровые инструменты и социальные практики. Приводятся конкретные примеры реализации данных технологий в образовательном процессе, а также результаты их влияния на социальное развитие учащихся 1-4 классов.

Ключевые слова позитивная социализация, младшие школьники, инновационные технологии, игровые методы, проектная деятельность, цифровое образование.

В настоящее время образовательная система Российской Федерации нацелена на всеобщую модернизацию подходов к обучению и воспитанию подрастающего поколения, пересмотр сложившихся традиций, внедрение инноваций. Инновационные технологии являются условием эффективности качественных изменений деятельности дошкольных образовательных учреждений.

Актуальность проблемы позитивной социализации младших школьников обусловлена необходимостью формирования у детей базовых социальных компетенций в условиях быстро меняющегося общества. Современные образовательные технологии позволяют сделать процесс социализации более эффективным, учитывая психологические особенности детей 7-10 лет. В статье рассматриваются инновационные подходы, доказавшие свою результативность в практике начального образования.

Цель инновационных технологий в школьном возрасте содействовать становлению личности ребенка и тем самым решать проблему приобщения его к миру взрослых, который принято называть социумом.

Социализация - непрерывный процесс, который сопровождает человека в течение всей его жизни. В каждом возрастном периоде социализация имеет свои задачи, особенности, сложности. В школьном возрасте социализация имеет целью приобщение ребенка к миру культуры, нравственных ценностей, формирование отношений с наиболее значимыми для него сферами жизни.

Важность эффективной позитивной социализации личности усиливается в наиболее сенситивный период, который является фундаментом, заключающим в себе перспективы дальнейшего развития личности, а также формирует первичный житейский опыт индивида, который трудно компенсировать в более старшем возрасте.

Само понятие «социализация» появилось в школьной педагогике не так давно. На сегодняшний день в педагогической и психологической науках не существует единого концептуального взгляда на категорию «социализация школьника».

В.С. Торохтий в своих научных трудах акцентирует внимание на том, что социализация является непрерывным процессом, охватывающим весь период жизни индивида, с наиболее активной фазой в период детского и юношеского возраста.

Социализация дошкольника предполагает, прежде всего, воспитание умения правильно ориентироваться в том социальном окружении, в котором ребенок постоянно вращается.

Позитивная социализация - это процесс усвоения ребенком социальных норм, ценностей и моделей поведения, способствующих его успешной интеграции в общество. Основные компоненты:  
- Коммуникативные навыки  
- Эмоциональный интеллект  
- Способность к сотрудничеству  
- Гражданская идентичность  
 Возрастные особенности социализации в младшем школьном возрасте:  
- Ведущая деятельность - учебная  
- Значимость игровых форм  
- Чувствительность к оценке взрослых  
- Формирование первых устойчивых социальных связей  
 Инновационные технологии позитивной социализации:  
Игровые технологии  
1. Социально-ролевые игры ("Школьный город", "Профессии")  
2. Дидактические игры с социальным содержанием  
3. Компьютерные игры с элементами социального взаимодействия

Игра - это возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений. В игре ребенок проявляет себя, он не только примеряет на себя различные социальные роли, но и прорабатывает сложные или не понятные для себя ситуации. С помощью игры ребенок стремится справиться со своими проблемами. Активно играющий в детстве ребенок вырастет самостоятельным инициативным взрослым.

Проектная деятельность:  
- Социальные проекты ("Помощь бездомным животным")  
- Исследовательские проекты ("История моей улицы")  
- Творческие проекты ("Школьная газета")  
 Социальные проекты, например «Помощь бездомным животным», способствуют личностному росту учащихся: повышают самооценку, значимость своего труда, учат ответственности и взаимопомощи, развивают умение работать в группе. Также такие проекты помогают привлечь внимание к определённой проблеме, например к заботе о бездомных животных.

Исследовательские проекты, такие как «История моей улицы», позволяют сформировать навыки самообразования, так как в процессе работы, над ними обучающиеся получают дополнительную информацию, узнают особенности поведения и жизни.

Творческие проекты, например «Школьная газета», развивают инициативу и творчество школьников, помогают им проявить себя в социально значимой деятельности.

Таким образом, проектная деятельность способствует успешной социальной адаптации учащихся, их нравственному, эстетическому и гражданскому воспитанию.

Цифровые технологии социализации:  
1. Образовательные платформы с элементами геймификации  
2. Виртуальные экскурсии и социальные тренажеры  
3. Безопасные социальные сети для школьников

Образовательные платформы с элементами геймификации — одна из цифровых технологий социализации, которая делает процесс обучения более увлекательным и интересным. Например, использование системы значков, уровней, баллов, рейтингов и таблиц лидеров создаёт элемент соревновательности, который подстёгивает интерес к участию в обучающих процессах.

Некоторые образовательные платформы, которые используют такие технологии: «Арзамас», «Лекториум» и «Российская электронная школа».

Виртуальные экскурсии также относятся к цифровым технологиям социализации. С их помощью можно глубоко погрузиться в историю через интерактивные реконструкции баталий и встреч. Например, цифровые версии Эрмитажа и Музея Победы предоставляют возможность лучше ознакомиться с экспозициями и артефактами.

Социальные сети и мессенджеры играют важную роль в организации флешмобов, конкурсов и своевременном информировании о памятных датах. Это позволяет быстро, а порой и в режиме реального времени, донести информацию до широкой аудитории.

1. Технологии социального обучения  
   - Метод peer-to-peer (обучение равных)  
   - Коллаборативное обучение  
   - Тьюторское сопровождение

Peer-to-peer (обучение равных) — образовательная модель, при которой равный учит равного, то есть происходит обучение «по горизонтали». В таком процессе участники находятся на одном уровне учебной иерархии, между ними нет вертикального подчинения.

Коллаборативное обучение — совместное обучение, при котором студенты учатся друг с другом в группах и находят общее решение.

Тьюторское сопровождение в контексте peer-to-peer-обучения выполняет роль фасилитатора — специалиста, обеспечивающего коммуникации и общение, организующего и управляющего дискуссией. Он выступает как нейтральный посредник, помогает группе людей для формирования единого курса в заданном направлении.

Примеры успешных практик:  
1. Программа "Школа добрых дел" (формирование эмпатии)  
2. Цифровой проект "Мой безопасный мир" (социальная безопасность)  
3. Игровой комплекс "Мы - команда" (развитие командного духа)

Программа «Школа добрых дел» направлена на формирование эмпатии, понимание чувств других людей и сопереживание им. В рамках программы дети усваивают правила нравственного поведения, учатся вести дискуссию, высказывать своё мнение и внимательно слушать собеседника. Программа помогает раскрыть индивидуальные способности ребёнка, развить интерес к различным видам деятельности и умение самостоятельно организовать своё свободное время.

Цифровой проект «Мой безопасный мир» направлен на повышение уровня социальной безопасности, в частности в условиях цифрового пространства. В рамках проекта студенты узнают о важности защиты личной информации, навыках безопасного использования социальных сетей и рисках, связанных с онлайн-угрозами. Проект включает в себя создание памятки по цифровой безопасности и безопасности в повседневной жизни, а также организацию семинаров или вебинаров по обучению вопросам цифровой и физической безопасности.

Игровой комплекс «Мы — команда» направлен на развитие командного духа и сплочение коллектива. В рамках игры участники развивают ответственность и вклад каждого в решение общих задач, получают эмоциональное удовольствие от результатов игры и осознают себя командой. Цель комплекса — построить доверие внутри группы, выработать навыки взаимодействия.

Таким образом, все перечисленные практики имеют свои цели и направлены на различные аспекты социального развития и безопасности.

Инновационные образовательные технологии доказали свою эффективность в процессе позитивной социализации младших школьников. Наиболее значимые результаты достигаются при:  
- Комплексном использовании различных методов  
- Учете индивидуальных особенностей учащихся  
- Активном вовлечении родителей в процесс социализации

Перспективным направлением является разработка интегрированных программ, сочетающих традиционные и цифровые методы социализации.  
  
Литература

1.Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольное образование от 17 октября 2013 г. – № 1155. – П. 4.6.

2.Торохтий, В.С. Социальная педагогика / В. С. Торохтий. – М.: Юрайт, 2015. – 451 с.

3. Асмолов А.Г. Психология личности. - М., 2020  
 4.Исследование "Социализация в цифровую эпоху" (НИУ ВШЭ, 2023)