

**Бредихина Ангелина Олеговна**, Студентка  
Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов  
Bredikhina Angelina Olegovna, Student  
St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions

**Старшинова Ольга Сергеевна**  
Преподаватель кафедры социальной психологии  
Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов  
Starshinova Olga Sergeevna  
Lecturer at the Department of Social Psychology  
St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions

## **ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ КЛАССНОГО РУКОВОДСТВА DIGITAL CLASSROOM HANDBOOK TOOLS**

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются современные подходы к использованию цифровых инструментов в деятельности классного руководителя начальной школы. Анализируются концепции цифровой трансформации образования, риски цифровизации для младших школьников, а также предлагается практическая игровая модель на основе Minecraft для повышения мотивации, сплочения коллектива и организации воспитательной работы.

**Abstract.** This article discusses modern approaches to the use of digital tools in the activities of a primary school class leader. The concepts of digital transformation of education, digitalization risks for young students are analyzed and a practical game model based on Minecraft is offered to increase motivation, team cohesion and organization of educational work.

**Ключевые слова:** Цифровая трансформация, игровые технологии, начальная школа, воспитательная работа.

**Keywords:** Digital transformation, gaming technologies, primary school, educational work.

Антонова Д. А. и Оспенникова Е. В. в своей работе «Цифровая трансформация системы образования. Проектирование ресурсов для современной цифровой учебной среды как одно из ее основных направлений» [2] предлагают радикально изменить подход классного руководителя к управлению классом. Вместо разрозненного и неэффективного обмена информацией через бумажные документы и мессенджеры, они видят будущее в создании единой, централизованной цифровой экосистемы. Главная цель заключается в том, чтобы решить конкретные педагогические и организационные задачи путем централизации всей документации (от планов до портфолио) и структурирования коммуникаций. Авторы подчеркивают, что это не просто новый инструмент, а целостная среда, построенная на принципах системности, безопасности и удобства. Ключевые выгоды: автоматизация рутинных (опросы, напоминания), высвобождающая время для воспитательной работы, и возможность отслеживать прогресс учеников. В итоге формируется цифровое сообщество класса, где классный руководитель становится модератором и навигатором. Однако есть и серьезные риски: выгорание педагогов из-за нагрузки по цифровизации, цифровое неравенство и риск формализации, когда платформа превращается в инструмент отчетности, подменяя живое общение. Успех концепции зависит от преодоления этих барьеров, наличия инфраструктуры, обучения и, главное, сохранения фокуса на педагогике и человеческом взаимодействии, а не на самой технологии.

В своей работе «Школьные трудности и адаптация первоклассников в условиях цифровизации» Безруких М.М. и Филиппова Т.А. [3] критически оценивают воздействие цифровых технологий на младших школьников. Они утверждают, что незрелый мозг первоклассника, еще не способный эффективно управлять вниманием и самоконтролем, перегружается из-за обилия стимулов в цифровом пространстве. Это чревато напряжением зрения и нервной системы, недостатком движения и, что особенно важно, тормозит развитие



таких фундаментальных навыков, как мелкая моторика, чувственное восприятие и социальные навыки, которые формируются через практическую деятельность (письмо, лепка, общение). Авторы не призывают отказаться от технологий, но настаивают на их разумном, дозированном и педагогически оправданном применении, учитывающем возрастные особенности детей. Согласно данной концепции, обучение должно быть направлено на развитие у детей ключевых учебных навыков, таких как внимательность и аккуратность, а не на скорость освоения гаджетов. Цифровые инструменты предлагается использовать ограниченно, в основном для помощи детям с уже существующими трудностями, под контролем специалистов, с главной целью – научить ребенка саморегуляции. Авторы подчеркивают важность просвещения педагогов и родителей о рисках цифровизации, обучения учителей, рекомендаций по ограничению экранного времени для семей и выработки общих правил. В целом, концепция предлагает комплексный подход, ставящий во главу угла здоровье и базовое развитие ребенка, а не следование цифровым тенденциям. Однако ее внедрение в современных школах затруднено из-за противоречий с политикой повсеместной цифровизации, давлением на учителей и административными требованиями. Для ее реализации требуется переподготовка большинства педагогов, готовых к более трудоемким «нецифровым» методам, что сейчас редкость. Без современных цифровых решений принципы концепции часто воспринимаются как устаревшие. Поэтому ее максимальная эффективность возможна не в масштабах всей системы, а лишь в конкретном классе или семье, где взрослые сознательно выбирают развитие ребенка, а не технологические тренды.

Коллективная монография «Воспитание в информационную эпоху: пособие для педагога» [4] предлагает переосмысление воспитательного процесса в условиях доминирования цифровых технологий и избытка информации. Ключевым положением концепции является утверждение о том, что цифровая среда стала определяющим фактором в формировании мировоззрения, ценностных ориентаций и коммуникативных паттернов современных детей и подростков. В этой новой парадигме роль педагога трансформируется из транслятора знаний в наставника, чья основная функция – содействие учащимся в развитии навыков информационной навигации, критического мышления, верификации данных и формировании осознанной цифровой культуры. Подход базируется не на конфронтации, а на интеграции цифровых инструментов, таких как социальные сети и образовательные платформы, для достижения традиционных воспитательных целей (патриотическое, нравственное, экологическое воспитание). Конечная цель воспитания в рамках данной концепции – становление автономной, ответственной, креативной и адаптивной личности, способной к саморегуляции и осознанному выбору в условиях сложной информационной среды. Реализация этой цели предполагает системное взаимодействие образовательных учреждений, семьи и институтов гражданского общества в едином цифровом пространстве для создания когерентной воспитательной среды. Таким образом, монография представляет инновационный и актуальный ответ педагогической науки на вызовы цифровой эпохи, делая упор не на ограничения, а на интеграцию, адаптацию и развитие самостоятельности учащихся. Успешность концепции во многом зависит от качественной подготовки педагогов, обновления образовательной среды и создания соответствующих методических материалов.

В статье Исламовой В. В., Щербатых Л. Г. [5] идет речь об особенностях ведения классного руководства в современной начальной школе. Авторы предлагают концепцию классного руководителя как центральную фигуру в формировании гармоничной, безопасной и технологически восприимчивой учебной среды в начальной школе. Для детей 7-10 лет классный руководитель является важным взрослым, который обеспечивает чувство безопасности, способствует развитию доверительных отношений и укрепляет самооценку. Педагогическая деятельность ориентирована на учет уникальных особенностей, потребностей и интересов каждого ученика. Эффективное взаимодействие налаживается в трех направлениях: с учениками, их родителями и через цифровые инструменты (электронные дневники, онлайн-платформы, мессенджеры). В рамках этого направления также исследуется внедрение современных технологий, в том числе искусственного интеллекта. Эффективность



данной концепции обусловлена ее системным характером. Она успешно интегрирует воспитательные, организационные, социальные и психолого-педагогические функции, обеспечивая комплексное воздействие. Авторы предлагают четкие инструменты для реализации и девять различных способов коммуникации с родителями, что гарантирует гибкость и возможность адаптации к различным условиям. Эффективность достигается за счет объединения традиционных, проверенных временем методов (например, личного общения) и современных цифровых технологий, что позволяет оперативно получать обратную связь и оптимизировать рабочие процессы. Авторы приходят к выводу, что современное классное руководство в начальной школе представляет собой сложную и многогранную задачу. Она требует от педагога не только глубоких профессиональных знаний, но и развитых навыков эмоционального интеллекта, эмпатии и цифровой компетентности. Успешное выполнение этих функций трансформирует классного руководителя из обычного учителя-предметника в наставника, мотиватора и советника, который активно участвует в формировании гармоничной личности ребёнка и создании поддерживающей образовательной среды, учитывающей потребности каждого ученика.

В монографии Д. М. Кокарева «Разработка модели цифровой образовательной среды в условиях многопрофильности обучения» [6] представлен новаторский подход к созданию комплексного цифрового пространства в школах с различной специализацией. Ключевая идея заключается в трансформации образовательного процесса посредством цифровых технологий, а не в простом добавлении цифровых инструментов. Цель – существенное улучшение качества обучения и воспитания. Данная концепция основана на шести взаимосвязанных принципах: обеспечение всеобщего доступа к цифровым ресурсам, постоянное совершенствование технической базы, повышение уровня цифровой грамотности учителей, активное внедрение технологий в образовательный процесс, развитие цифровой культуры у учеников и использование цифровых инструментов в управлении школой. Конечная цель – создание гибкой и адаптивной среды для эффективной реализации различных образовательных программ, от гуманитарных до технических, с использованием современных инструментов, таких как интерактивные доски, образовательные платформы, технологии виртуальной реальности и системы мгновенной обратной связи. Основные риски – зависимость от внешних факторов, таких как стабильность интернет-соединения, и значительные финансовые затраты, необходимые для масштабирования модели. Монография демонстрирует успешную системную цифровую трансформацию многопрофильной школы. Сильной стороной является целостный взгляд, где цифровизация охватывает не только учебный процесс, но и управление, методическую работу, воспитание и взаимодействие с родителями. Концепция расширяет возможности, сфокусированные на избирательном использовании цифровых ресурсов, предлагая стратегию их полной интеграции во все аспекты школьной жизни, что способствует более эффективному достижению образовательных целей. Для классного руководителя начальной школы эта модель создает цифровой фундамент и новые инструменты для адаптации к своим задачам. Инфраструктура с интерактивными панелями и доступом в Интернет позволяет проводить цифровые классные часы и родительские собрания. Развитие цифровых навыков педагога дает возможности для создания интерактивных воспитательных мероприятий, например, викторин или виртуальных экскурсий. Использование цифровых платформ расширяется для организации воспитательных конкурсов и челленджей. Формирование у учеников навыков безопасной работы в сети становится ключевой задачей. Цифровые инструменты в управлении упрощают отчетность и планирование, а единые платформы облегчают взаимодействие с родителями и публикацию новостей класса. Классный руководитель получает возможность решать задачи духовно-нравственного и социального воспитания современными методами: создавать цифровой классный уголок, проводить интерактивные классные часы, онлайн-анкетирование, вовлекать детей в проектную деятельность и использовать цифровые инструменты для развития коллектива и безопасного поведения в Интернете.



Ниже представлен пример, как игру Майнкрафт можно внедрить в образовательный процесс. На самом деле это можно сделать и с другими играми.

**Актуальность данной концепции:**

1. Дети младшего школьного возраста активно интересуются цифровой средой, а игра Minecraft является для них близкой и понятной метафорой мира, что обеспечивает высокую мотивацию к участию.

2. Концепция превращает абстрактные школьные правила, цели и достижения класса в наглядный, осязаемый «мир», который коллективно строится и улучшается, формируя единую команду.

3. Проект в игровой форме развивает ключевые компетенции: сотрудничество (совместное «строительство»), ответственность (за «свой участок»), креативность и стратегическое мышление.

Концепция представляет собой цифровую игровую модель классного коллектива, созданную по аналогии с миром Minecraft. Класс – это общий игровой мир, где каждый ученик и вся команда имеют свои «аватары» и «территории». Успехи в учебе, поведении, участии в мероприятиях, выполнении коллективных задач «конвертируются» в игровые ресурсы (блоки, инструменты, артефакты). Эти ресурсы тратятся на совместное строительство и улучшение виртуального класса (школы, города, парка) на интерактивной доске (Miro, Padlet) или в специально созданном мире Minecraft Education. Регулярные «советы строителей» (классные часы) подводят итоги, ставят новые цели. Концепция создает единую систему мотивации, визуализирует рост класса и делает процесс воспитания современным и увлекательным.

Целевая аудитория включает в себя учеников начальных классов (1-4 класс), их родителей (как наблюдатели и поддержка), классного руководителя как создателя и модератора игры.

**Процесс работы концепции:**

1. В начале года/четверти класс совместно выбирает тему мира (например, «Город Дружбы», «Космическая станция Знаний»). Создается его карта или заготовка на цифровой доске.

2. Классный руководитель совместно с детьми определяет «ценность» достижений: отличная оценка = алмазный блок, помощь другу = сундук с инструментом, победа в конкурсе = редкий артефакт для всего класса. У каждого ученика есть «инвентарь» (личная страничка в общем файле или бумажный дневник строителя).

3. Раз в неделю на классном часе («Совет строителей») дети «тратят» заработанные ресурсы. Решают, что построить: за отличные диктанты – библиотеку, за спортивные победы – стадион. Учитель или ответственный ученик вносит изменения в цифровой макет.

4. Построенные объекты становятся поводом для реальных активностей: открытие «библиотеки» – неделя чтения, «стадиона» – спортивный праздник.

5. Родители через закрытую группу видят прогресс мира, что дает прозрачную обратную связь об успехах ребенка в коллективе.

После внедрения произойдут некоторые изменения. Повысится вовлеченность учеников в жизнь класса и учебный процесс. Абстрактные понятия «дисциплина», «успеваемость», «сплоченность» станут наглядными и значимыми. Улучшится психологический климат через механизмы кооперации. Классный руководитель получит современный, системный и гибкий инструмент для мотивации, организации и рефлексии, а также укрепления партнерства с родителями через позитивную цифровую коммуникацию.

**Критерии эффективности:**

1. Количественные: Рост средней успеваемости по классу, увеличение числа участников во внеурочных мероприятиях, снижение количества дисциплинарных нарушений.

2. Качественные: Положительная динамика психологического климата (по результатам анкетирования), активное участие детей в «Советах строителей», положительные отзывы родителей.



3. Системные: Полнота и регулярность обновления цифрового «мира», перевод игровых достижений в реальные классные и школьные инициативы.

Для реализации данной проектной идеи требуется комплекс ресурсов, который можно распределить по нескольким ключевым категориям.

Основным кадровым ресурсом является сам классный руководитель, выступающий в роли организатора, модератора и главного вдохновителя проекта. Его ключевая задача – педагогическое сопровождение и интеграция игрового процесса в воспитательные и учебные цели. Техническую поддержку и консультации по работе с цифровыми платформами может оказывать учитель информатики. Для грамотного удержания вовлечённости детей и разработки системы поощрений полезна помощь школьного психолога.

Материально-техническая база включает базовый набор: компьютер или ноутбук учителя для подготовки и демонстрации материалов, интерактивную доску или проектор в классе для коллективной работы и стабильное интернет-соединение. Опционально, для полноценного цифрового строительства, могут потребоваться лицензии на образовательную версию Minecraft (Minecraft Education Edition) или доступ к её бесплатным аналогам, таким как Tynker или Minetest.

Информационные ресурсы состоят из цифровых платформ для планирования и визуализации «мира»: это могут быть онлайн-доски Miro, интерактивные стены Padlet или совместная работа в Google Презентации, доступные на бесплатных тарифах. Также полезны будут готовые шаблоны блоков из Minecraft для их распечатки и использования в офлайн-активностях.

Финансовые затраты проекта минимальны. Основные возможные расходы связаны с организацией финальных мероприятий и поощрением участников: это печать памятных дипломов, сертификатов «Лучший строитель» или небольшие призы, которые могут быть приобретены за счёт внебюджетных средств класса или школы.

Важным внешним ресурсом является родительское сообщество. Его поддержка проявляется в одобрении формата проекта, моральной поддержке детей, а также возможной помощи в организации заключительных офлайн-мероприятий, вдохновлённых созданным в проекте виртуальным миром.

Проект делится на четыре основных этапа, которые будут проходить в течение учебного года.

На подготовительном этапе в сентябре, занимающем 1–2 недели, будут достигнуты ключевые организационные результаты. К ним относятся разработка и согласование с детьми понятной игровой экономики или системы «ценностей», определяющей, какие достижения за что поощряются. Параллельно будет создан базовый шаблон или каркас цифрового мира на выбранной образовательной платформе. Завершением этого этапа станет проведение родительского собрания для презентации идеи проекта и получения поддержки родительского сообщества.

Следом, с сентября по октябрь, пройдет запуск и первый этап проекта. Он начнется с торжественной презентации концепции для класса и создания детьми своих цифровых «аватаров». Ученики начнут вести личные «инвентари», фиксирующие их вклад, и приступят к первому еженедельному совместному строительству. Итогом этого периода станет возведение первого значимого общего объекта в виртуальном мире, например, «Фондовой базы» как символического центра и старта проекта.

Основная часть проекта – регулярная работа – продлится с ноября по апрель. В этот период еженедельные «Советы строителей» для обсуждения планов и рефлексии станут устойчивой традицией. Цифровой мир будет активно развиваться, в нём начнут формироваться тематические зоны, отражающие интересы класса. Для связи игры с реальностью будет организовано 1–2 очных события, вдохновленных игровым миром, таких как тематическая выставка или квест.

Финальный этап подведения итогов и рефлексии запланирован на май. Он включает проведение итогового виртуального «тура» по созданному миру с награждением самых



активных «строителей». Для оценки эффективности и влияния проекта будет проведено анкетирование среди детей и родителей. Завершающим шагом станет подготовка и презентация итогового отчёта о проекте для школьного методического объединения, чтобы обобщить полученный опыт.

Концепция использования Minecraft в образовании (Minecraft Education) – очень популярная и признанная во всём мире тенденция, особенно в странах с развитой цифровой педагогикой (США, Канада, Скандинавия, Сингапур). В России она тоже набирает обороты, но её популярность носит скорее «островной» и инициативный характер. Поэтому данная идея, поможет структурировать использования Minecraft Education и показать его эффективность в образовании

### **Список литературы:**

1. Minecraft Education // Официальный сайт образовательной версии Minecraft. – URL: <https://education.minecraft.net/en-us> (дата обращения: 02.04.2025).
2. Антонова, Д. А. Цифровая трансформация системы образования. Проектирование ресурсов для современной цифровой учебной среды как одно из ее основных направлений / Д. А. Антонова, Е. В. Оспенникова, Е. В. Спириин // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. – 2018. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 02.04.2025).
3. Безруких, М. М. Школьные трудности и адаптация первоклассников в условиях цифровизации / М. М. Безруких, Т. А. Филиппова // Вопросы современной педиатрии. – 2020. – Т. 19, № 4. – С. 285–291.
4. Воспитание в информационную эпоху: пособие для педагога: коллективная монография / А. А. Гусева, Н. В. Дмитриева, В. В. Круглов и др.; электрон. изд. – Москва: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2022. – 144 с.
5. Исламова, В. В. Особенности ведения классного руководства в современной начальной школе / В. В. Исламова, Л. Г. Щербатых // Вестник науки. – 2024. – Т. 4, № 11 (80). – С. 125–134.
6. Разработка модели цифровой образовательной среды в условиях многопрофильности обучения: сборник методических материалов / под науч. рук. Д. М. Кокарева; рец.: [список рецензентов]; педагогический коллектив МБОУ многопрофильного лицея г. Кирово-Чепецка; КОГОАУ ДПО «Институт развития образования Кировской области». – Киров: [б. и.], 2024. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.kirovipk.ru> (дата обращения: 02.04.2025)

