

# ФИЛОСОФИЯ НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

---

---

Е.В. Грязнова

## ИНФОРМАЦИОННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ОБРАЗОВАНИИ: ПРОГРЕСС ИЛИ РЕГРЕСС?

---

---

**Аннотация.** В статье дается понятие и структура информационного взаимодействия, рассматривается его место и роль в системе образования. Вводится понятие «информационного компьютерного квазисубъекта», раскрывается его специфика и роль в информационном взаимодействии. Анализируются возможные источники негативных последствий информатизации образования и причины, приводящие к ухудшению качества педагогического процесса, основанного на компьютеризованном информационном взаимодействии.

**Ключевые слова:** философия, образование, информатизация, квазисубъект, взаимодействие, компьютер, социализация, информационное взаимодействие, личность, социальность.

Вряд ли стоит доказывать, что информационное взаимодействие всегда являлось основой образования. Очевидно и то, что с развитием цивилизации изменяются технологии информационных процессов: от устной речи до современных компьютерных систем. В эпоху становления и развития информационного общества особое значение имеет процесс информатизации образования, который определяется следующим образом: «Информатизация образования — целенаправленно организованный процесс обеспечения сферы образования теорией, технологией и практикой создания и оптимального использования научно-педагогических, учебно-методических, программно-технологических разработок, ориентированных на реализацию дидактических возможностей информационных и коммуникационных технологий, применяемых в комфортных и здоровьесберегающих условиях<sup>1</sup>. В результате информатизации происходят существенные изменения в системе образования. Казалось бы, такая прямая зависимость лежит на поверхности. Однако возникает ряд вопросов. Что именно в информационном взаимодействии влияет на изменение системы образования? Как она меняется? Каковы возможные последствия подобных изменений?

Мы предполагаем, что для ответа на эти и многие другие вопросы необходимо, прежде всего, определить структуру информационного взаимодействия и выявить те элементы и отношения, которые влияют в первую очередь на систему образования. Несомненно, понадобится определить и информационную сущность самого образования.

Образование как социальный феномен достаточно давно является предметом изучения различных наук: и педагогики, и философии, и психологии, и социологии и др. Л.Н. Толстой в свое время писал, что образование в широком смысле составляет совокупность всех тех влияний, которые развивают человека, дают ему более обширное мирозерцание, дают ему новые сведения<sup>2</sup>.

В педагогической литературе<sup>3</sup> под образованием понимается, прежде всего, процесс передачи и усвоения знаний, умений, навыков, формирования познавательных интересов и способностей, специальная подготовка к профессиональной деятельности. Причем эти процессы осуществляются не обособленно, а в тех связях, которые обусловлены принципом единства образования, воспитания и

---

<sup>1</sup> Толковый словарь терминов понятийного аппарата информатизации образования. М.: ИИО РАО, 2009. С. 10.

<sup>2</sup> Толстой Л.Н. Воспитание и образование // Педагогические сочинения. М., 1999. С. 231.

<sup>3</sup> Сластенин В.А. Педагогика: учеб. для студ. высш. учеб. заведений // В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов / под ред. В.А. Сластенина. 8-е изд., стер. М.: Академия, 2008. 578 с.

обучения. Образование, будучи исключительно многоплановым понятием, отражает процесс и результат получения знаний, умений, навыков, от которых зависит «образ» человека, адекватный требованиям общества.

Философия в понятии «образование» акцентирует внимание на общих биологических, социальных, культурологических и других факторах и закономерностях воздействия на процесс формирования человека. На протяжении всей жизни у человека, наряду с его естественным физическим развитием, идет постоянный процесс приобретения определенных знаний, взглядов, накопления жизненного опыта, обеспечивающего единство внутреннего и внешнего, объективного и субъективного, причины и следствия в его развитии. Можно сказать, что в результате образования у субъекта формируется образ мира — внешнего и внутреннего, материального и духовного, позволяющий ему правильно организовать свою жизнь.

Можно отметить: социально-гуманитарные науки сходятся во мнении, что любой вид образования является элементом более широкого явления — педагогического процесса, реализующийся на базе педагогической деятельности. Так, в работах Л. А. Зеленова педагогический процесс представлен как единство трех диалектически связанных элементов: образование, воспитание и обучение<sup>4</sup>. В его работах образование — это процесс передачи системы знаний, информационного опыта; обучение — это процесс передачи системы умений, операционного опыта; воспитание — это процесс передачи социальных установок, мотивационного опыта.

Если основываться на этой модели, то следует заключить, что образование — это, прежде всего, информационный процесс, реализующийся на основе информационного социального взаимодействия (но, конечно же, не сводимый к нему). Поэтому так важно понимать сущность и особенности подобного вида взаимодействия, особенно в условиях современного общества.

Исходя из общего понимания информационного взаимодействия как отношений, в которые вступают участники инфопроцесса<sup>5</sup>, можно дать следующее его определение: *информационное*

*социальное взаимодействие* — это отношения, в которые вступают участники информационного процесса в информационной реальности. Чтобы раскрыть специфику информационного социального взаимодействия, необходимо рассмотреть его структуру, которую можно строить на основе базовой модели, состоящей из восьми взаимосвязанных компонентов: субъект, объект, средства, условия, среда, процесс, система, результат<sup>6</sup>.

Информационное социальное взаимодействие, реализующееся с помощью современных компьютерных информационных и мультимедийных технологий, приобретает особую специфику. Кратко охарактеризуем элементы такого взаимодействия, которое в дальнейшем будем именовать информационным компьютеризированным взаимодействием.

*Субъект.* Рассматривая различные модальности субъекта (личность, общность, общество), мы вводим понятие компьютерного информационного квазисубъекта<sup>7</sup>, под которым понимаем информационный объект, способный исполнять роль субъекта социального взаимодействия.

Понятие «квазисубъект» в свое время использовал М.С. Каган: «Квазисубъект, — писал он, — такая форма идеального, такой продукт воображения, который является моделью субъекта»<sup>8</sup>. В качестве примеров автор приводит создание психикой личности образа ее «второго Я»; воссоздаваемый памятью образ иного субъекта; художественный образ. Иными словами, квазисубъект — это идеальный объект. Его можно отнести к информационным объектам, создаваемым психикой.

Сегодня появился достаточно специфичный вид информационных квазисубъектов. Это модель личности, которая является маской реального человека, необходимой ему для того, чтобы вступать в общение в компьютерной информационной реальности. С одной стороны, модель — это не

<sup>4</sup> Зеленов Л.А. Антропология (Общая теория человека): Нижегородский философский клуб. Н.Новгород, 1991. С. 36-48.

<sup>5</sup> Коган В.З. Теория информационного взаимодействия: Философско-социологические очерки. Новосибирск, 1991. С. 6-7.

<sup>6</sup> Зеленов Л.А. Антропология (Общая теория человека): Нижегородский философский клуб. Н.Новгород, 1991. С. 114.

<sup>7</sup> Грязнова Е.В. Типология субъекта компьютерного общения // Перспективы развития Волжского региона: Матер. Всероссийской заочной конф. Тверь, ТГТУ, ЧУДО, 2000. Вып. 2. С. 105-110; Грязнова Е.В. Виртуально-информационная реальность в системе «Человек — Универсум»: монография. Н.Новгород: ННГУ, 2006. 255 с.

<sup>8</sup> Каган М.С. Мир общения: Проблема межсубъектных отношений. М., 1988. С. 110.

человек, а его копия, значит, объект. Но, с другой стороны, этот объект исполняет роль субъекта, заменяя его в процессе общения. По сути своей такой информационный объект — представитель информационных объектов социальной реальности. Данная ситуация оказывается достаточно сложной. Современные информационные технологии представляют широкие возможности для того, чтобы каждый желающий смог ощутить на себе эффект перевоплощения. Подобный выход за пределы собственной личности сродни актерской игре. Можем ли мы с уверенностью говорить о том, что актеры общаются с теми героями, роли которых они играют? Скорее всего, да, т.к. это особый вид общения, очень сильно влияющий на человеческую психику. Так, например, Ф. Ницше писал: «Человек, воплощаясь в другой натуре, уже этим самым отказывается от своей личности»<sup>9</sup>. Но между актерским мастерством и конструированием личности в компьютерной информационной реальности существует принципиальная разница. Исполнение той или иной театральной роли требует от артиста специального образования, огромной творческой работы, самосовершенствования и самоотдачи, т.е. больших физических и психических усилий. В информационной компьютерной реальности всего этого не требуется. Личность конструируется, а не творится, не создается, не становится.

Итак, в качестве квазисубъектов могут выступать объекты любой информационной реальности. Человек способен вступать в информационное взаимодействие со всеми формами информационной квазисубъектности. Основной признак, по которому информационный квазисубъект будет отличаться от всех остальных компонентов — это его способность реализовать обратную связь с реальным субъектом и с другими квазисубъектами. Все формы информационных квазисубъектов отличаются по степени субъектности, т.е. по качеству исполнения ими роли социального субъекта: компьютер, компьютерные программы, информационные объекты, системы искусственного интеллекта, информационные модели реальных людей и социальных сообществ и др. Именно наличие квазисубъектов в компьютеризированном информационном взаимодействии приводит к отсутствию в нем межличностного общения реальных партнеров.

*Объект* информационного компьютеризированного взаимодействия — то, на что направлено действие субъекта. Специфика такого объекта заключается в том, он является не предметной формой культуры, а ее информационной моделью. Социальная информация и ее производные — основной вид такого объекта. Получается, что подобный объект можно назвать информационным, например, элементы информационной реальности, такие как информационные ресурсы: базы данных, информационные системы, любой программный продукт и т.д.

*Средства* компьютерного информационного взаимодействия — это совокупность аппаратных и программных средств, обеспечивающих его процесс. В данном случае средства могут иметь как предметную (материальную), так и информационную форму. Особенность же будет заключаться в том, что в основном субъект использует информационные средства, т.е. программное обеспечение.

*Среда* информационного компьютеризированного взаимодействия — это все те внешние разнокачественные информационные системы, которые существуют рядом с конкретно действующей системой, составляя ее дополнительный потенциал. В результате формируется информационная среда, именуемая как киберпространство. Такое пространство становится глобальным, захватывая не только сферу одного социума, но и объединяя между собой различные общественные системы.

*Условия* информационного компьютеризированного взаимодействия — это элементы среды, в которой оно происходит. Нетрудно предположить, что они в большинстве своем носят информационный характер, различной природы: социальной, психологической, технической и т.д.

*Процесс* — это совокупность взаимодействия всех компонентов системы: субъекта, объекта, средств, условия и т.п. Особенность такого процесса — информационный, а не материальный характер. Конечно, надо всегда иметь в виду факт невозможности существования отдельно информационного, материального и энергетического взаимодействий. Речь здесь идет о преобладании социально-информационной компоненты относительно двух других составляющих.

*Система* информационного компьютеризированного взаимодействия — это связи и отношения всех элементов, составляющих его целостность. Имея информационный характер, данная система

<sup>9</sup> Ницше Ф. Происхождение трагедии: об антихристе. М., 1900. С. 98.

является элементом сложной иерархии информационных систем, например, цивилизация как информационная система, общество, отдельно взятая личность и др. Такая система требует особых методов и подходов исследования, среди которых информационный подход наиболее актуален.

*Результат* информационного компьютеризированного взаимодействия — это завершенная форма существования системы данного взаимодействия. Одним из наиболее важных и существенных результатов информационного компьютеризированного взаимодействия можно считать формирование личности, где образование играет наиважнейшую роль. Результат может быть как положительным, так и отрицательным.

Получается, что спецификой информационного взаимодействия при использовании современных компьютерных технологий является информационный способ существования его элементов, обеспечивающих реальному субъекту взаимодействие с информационной реальностью. Отличительной же особенностью компьютеризированного информационного взаимодействия от других видов социального информационного взаимодействия оказывается наличие в его составе информационных квазисубъектов, способных обладать различной степенью субъектности и исполнять роль социального субъекта. Что же дает подобная особенность для образования?

В условиях становления информационного общества информационное компьютеризированное взаимодействие становится основой современного образования. Об этом свидетельствуют стремительно растущие показатели использования ИКТ в образовании<sup>10</sup>. Спецификой такого образования как раз и является наличие в нем компьютерного информационного квазисубъекта. Более того и само образование как педагогическая деятельность начинает приобретать информационно-коммуникативную сущность, элементы которой имеют информационный характер. В результате система «Учитель — ученик» преобразуется в систему «Учитель — квазисубъект (ученик)» или «Квазисубъект (учитель) — ученик», которая в конечном итоге превращается в систему «Квазисубъект — квазисубъект». Подобный процесс имеет как свои положительные, так и отрицательные стороны. Рассмотрим наиболее важные из них.

Основная задача разработчиков информационных компьютерных сред и квазисубъектов для образовательных технологий заключается в следующем:

1) Создание информационной модели действительности, с целью экономии материальных и физических затрат на образование и его массификацию.

2) Разработка технологий для эффективной упаковки, передачи и усвоения социального опыта в кратчайшие сроки.

3) Создание искусственного помощника — эффективного заменителя реального педагога.

Понятно, что подобные шаги предпринимаются для обеспечения массовости и доступности образования, являются ответом на потребности современного мобильного информационного общества, когда необходимо сокращать и уплотнять время социализации личности, для адаптации к стремительно меняющимся социальным условиям. Сегодня целые институты достаточно успешно занимаются разработкой методических, дидактических и других информационных ресурсов для образования, например, Институт информатизации образования РАО и др.

Однако, как показывают исследования, массовый переход к информационному компьютеризированному взаимодействию в образовании увеличивает риск возникновения компьютерной зависимости. Психолого-педагогические эксперименты показывают, что преобладающее число испытуемых подростков (67%) либо имеют компьютерную зависимость, либо склонны к ней<sup>11</sup>. Кроме того замена реального мира на информационную модель действительности сказывается на внутренних, глубинных индивидуальных структурах человека, что проявляется в уходе от ответственности, перекладывании функции принятия решения на техническое средство, формировании навыков и представлений о социальных взаимодействиях только в рамках компьютерной информационной реальности, отказе от развития собственных индивидуальных качеств, социальной изоляции и потере навыков реальных социальных взаимодействий.

Очередная проблема кроется в том, что субъекты образовательной деятельности как носители социально-культурного опыта теряют свое зна-

<sup>10</sup> Абдрахманова Г.И., Ковалева Г.Г. Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании. Статистический обзор // Вопросы образования. 2010. № 3. С. 159.

<sup>11</sup> Мураткина Ю.Н. Взаимосвязь компьютерной зависимости и совладающего поведения подростков: автореф. дисс. ... канд. психол. наук: 19.00.07. Сургут, 2010. С. 14.



чение. Их вытесняют информационные компьютерные квазисубъекты. Образование становится поточным. По мнению В.А. Кутырева, — появляется возможность автоматизации образования<sup>12</sup>. С одной стороны, подобный процесс — требование времени, необходимость реализации непрерывного, массового образования. Современные мультимедийные и компьютерные технологии позволяют использовать интерактивные дидактические средства, что повышает эффективность познавательного процесса. С другой стороны, образование начинает работать на максимальное удовлетворение человеческих потребностей, а не на создание образа мира. Формируется не духовный мир человека, а модель информационной реальности в сознании.

Этот процесс уже имеет свои последствия. Так, исследуя информационную социализацию личности, мы в свое время писали об опасности того, что человек, с ранних лет, погружаемый в информационное компьютеризированное взаимодействие, будет идентифицировать себя не с человеческим обществом, а с информационными квазисубъектами<sup>13</sup>. Почти через десять лет В.А. Адольфом и И.А. Ковалевичем были проведены исследования, предметом которых стали психические состояния учащихся в условиях компьютеризованного обучения и их оценка самими пользователями<sup>14</sup>. Исследования показали, что наиболее распространенными преобразованиями здесь являются персонификация компьютера, то есть наделение его чертами субъектности и идентификация с ним. Студенты наделяют компьютер такими чертами и свойствами, как, например: «друг», «душевный человек», «собеседник», «терпеливый», «психолог», «художник», «гений», «мудрец», «профессионал», «мужественный», «лидер», «невротик», «упрямый», «эгоцентрик», «фанатик», «фантазер». Здесь идентификация направлена на средство деятельности — компьютер. Резуль-

татом такой идентификации является экзудция — утрата человеком потребности и способности в непосредственном (живом) общении, — делают вывод исследователи.

Последствия современной системы образования, в которой возрастает роль компьютерных квазисубъектов и процесс социализации личности происходит на базе компьютеризированного информационного взаимодействия, можно видеть уже сейчас, глядя на сегодняшнюю молодежь. В большинстве своем молодые люди практически не читают классическую художественную литературу ни отечественных, ни зарубежных авторов. Они не знают ни отечественной, ни мировой истории. Они далеки от понимания культурного наследия своей страны. Спрашивается, почему это происходит? Дело в том, что образование способно сформировать информационную культуру человека в определенном объеме и качестве. Человеческий мозг и психика эволюционируют гораздо медленнее, чем растет объем информации, который средний человек способен обработать, осознать и сохранить. Мы не успеваем за скоростью информационных потоков, темп которых задают современные информационные системы. А успевать надо — это объективное требование современной цивилизации. Вот и приходится искать новые методы компактной и эффективной упаковки и передачи социального опыта. Для освоения этих методов требуется немалое время уже на ранних этапах социализации личности. А где его взять? Биологический возраст человека практически не увеличивается. Следовательно, приходится жертвовать временем необходимым для развития творческих способностей, образного и абстрактного мышления, креативности, эвристики, логики и т.д. В результате образовательные технологии оказываются направленными на максимальную алгоритмизацию и автоматизацию информационных процессов, необходимых для усвоения информации, избавляя обучаемого от лишней мыслительной деятельности и затрат на нее. Изложение учебного материала опускается до уровня комиксов, а проверка усвоения знаний до уровня примитивных тестов, причем на всех уровнях образования.

Таким образом, можно заключить, что основная причина влияния компьютеризированного информационного взаимодействия на образование кроется в информационном характере его основных элементов, что приводит к вытесне-

<sup>12</sup> Кутырев В.А. Образование или программирование? // Философия образования. 2009. № 2 (27). С. 66.

<sup>13</sup> Грязнова Е.В. Компьютерное общение как социальный феномен: автореф. дисс. на соиск. уч. степ. канд. филос. н. — 09.00.11. Н. Новгород, 2001. 21 с.

<sup>14</sup> Адольф В.А., Ковалевич И.А. Современные подходы к использованию информационно-образовательного потенциала образовательного учреждения для профессиональной ориентации учащихся в контексте их успешной социализации // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 4 С. 7-13.

нию из образовательного процесса реального субъекта и замене его на информационный квазисубъект.

Что же нас ждет дальше? Замена образованности на информированность, разрушение психики, трансформация сознания, разрушение социальных форм взаимодействия, распад общественных связей и замена их на коммуникацию, утрата необходимости быть человеком? В данном случае мы поддерживаем опасения академика РАО М.А. Новикова по поводу последствий чрезмерного и порой бездумного восхваления компьютерных технологий<sup>15</sup>.

Решение данной проблемы носит комплексный характер. Необходимо изучение сущности и специфики компьютеризированного информационного взаимодействия, включающего исследование всей системы, каждого ее элемента и всех видов отношений, возникающей в ней. Особенно это касается квазисубъектов, на существование которых в исследованиях мало обращается внимание. Пишут о влиянии Интернета, виртуальной реальности, киберпространстве, а о том, по какой причине эти феномены наносят вред психике человека, его социальности, остается мало понятным. Книга, к примеру, тоже своеобразный информационный квазисубъект, но она не обладает столь сильной способностью выполнять роль социального субъекта, оставляя

основные функции социализации личности реальному человеку.

В этом случае необходимо исследование, включающее практически весь спектр социально-гуманитарного знания: философское психологическое, социологическое, и т.д., способное всесторонне изучить сущность компьютеризированного информационного взаимодействия, выявить механизмы воздействия каждого из его элементов на личность и общество.

Кроме того, требуется тесное сотрудничество цикла информационно-технических и педагогических дисциплин для разработки дидактики и методики нового поколения для решения конкретных педагогических задач компьютеризированного информационного взаимодействия, учитывающих всю его специфику.

Получается, что необходима интеграция исследований компьютеризированного информационного взаимодействия по уровням научного знания: мировоззренческого, общенаучного и частно-научного. До тех пор пока не будет учитываться механизм воздействия элементов компьютеризированного информационного взаимодействия, а особенно квазисубъекта на психику и социальность человека, оно будет усиливать свое отрицательное воздействие, прикрываемое эйфорией эффективности, комфорта и удобства, разрушая сущность самого человека.

### Список литературы:

1. Абдрахманова Г.И. Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании. Статистический обзор / Г.И. Абдрахманова, Г.Г. Ковалева // Вопросы образования. 2010. № 3. С. 145-161.
2. Адольф В.А. Современные подходы к использованию информационно-образовательного потенциала образовательного учреждения для профессиональной ориентации учащихся в контексте их успешной социализации / В.А. Адольф, И.А. Ковалевич // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 4. С. 7-13.
3. Грязнова Е.В. Виртуально-информационная реальность в системе «Человек — Универсум»: монография / Е.В. Грязнова. Н.Новгород: ННГУ, 2006. 255 с.
4. Грязнова Е.В. Типология субъекта компьютерного общения // Перспективы развития Волжского региона: Матер. Всероссийской заочной конф. Тверь: ТГТУ, ЧуДо, 2000. Вып. 2. С. 105-110.
5. Зеленов Л.А. Антропология (Общая теория человека): Нижегородский философский клуб / Л.А. Зеленов. Н.Новгород, 1991. 261 с.
6. Коган В.З. Теория информационного взаимодействия: Философско-социологические очерки / В.З. Коган. Новосибирск, 1991. 168 с.
7. Кутырев В.А. Образование или программирование? / В.А. Кутырев // Философия образования. 2009. № 2 (27). С. 67-70.

<sup>15</sup> Новиков А.М. «Не дай мне бог сойти с ума...» // Практический журнал для учителя и администрации школы. 2008. № 5. С. 4-8.

8. Мураткина Ю.Н. Взаимосвязь компьютерной зависимости и совладающего поведения подростков: Автореф. дисс. ... канд. психол. наук: 19.00.07. Сургут, 2010. 23 с.
9. Новиков А.М. «Не дай мне бог сойти с ума...» / А.М. Новиков // Практический журнал для учителя и администрации школы. 2008. № 5. С. 4-8.
10. Толстой Л.Н. Воспитание и образование / Л.Н. Толстой // Педагогические сочинения. М., 1999. 542 с.

### **References (transliteration):**

1. Abdrakhmanova G.I. Ispol'zovanie informatsionnykh i kommunikatsionnykh tekhnologiy v obrazovanii. Statisticheskiy obzor / G.I. Abdrakhmanova, G.G. Kovaleva // Voprosy obrazovaniya. 2010. № 3. S. 145-161.
2. Adol'f V.A. Sovremennye podkhody k ispol'zovaniyu informatsionno-obrazovatel'nogo potentsiala obrazovatel'nogo uchrezhdeniya dlya professional'noy orientatsii uchashchikhsya v kontekste ikh uspezhnoy sotsializatsii / V.A. Adol'f, I.A. Kovalevich // Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya. 2009. № 4. S. 7-13.
3. Gryaznova E.V. Virtual'no-informatsionnaya real'nost' v sisteme «Chelovek — Universum»: monografiya / E.V. Gryaznova. N.Novgorod: NNGU, 2006. 255 s.
4. Gryaznova E.V. Tipologiya sub'ekta komp'yuternogo obshcheniya // Perspektivy razvitiya Volzhskogo regiona: Mater. Vserossiyskoy zaочноy konf. Tver': TGTU, ChuDo, 2000. Vyp. 2. S. 105-110.
5. Zelenov L.A. Antroponomiya (Obshchaya teoriya cheloveka): Nizhegorodskiy filosofskiy klub / L.A. Zelenov. N.Novgorod, 1991. 261 s.
6. Kogan V.Z. Teoriya informatsionnogo vzaimodeystviya: Filosofsko-sotsiologicheskie ocherki / V.Z. Kogan. Novosibirsk, 1991. 168 s.
7. Kutyrev V.A. Obrazovanie ili programmirovaniye? / V.A. Kutyrev // Filosofiya obrazovaniya. 2009. № 2 (27). S. 67-70.
8. Muratkina Yu.N. Vzaimosvyaz' komp'yuternoy zavisimosti i sovladayushchego povedeniya podrostkov: Avtoref. diss. ... kand. psikhol. nauk: 19.00.07. Surgut, 2010. 23 s.
9. Novikov A.M. «Ne day mne bog soyti s uma...» / A.M. Novikov // Prakticheskiy zhurnal dlya uchitelya i administratsii shkoly. 2008. № 5. S. 4-8.
10. Tolstoy L.N. Vospitanie i obrazovanie / L.N. Tolstoy // Pedagogicheskie sochineniya. M., 1999. 542 s.