Навчально-виховний комплекс

«Загальноосвітній навчальний заклад – дошкільний навчальний заклад»

с. Галайківці

Доповідь на тему:

****

Підготувала:

Андрусяк В.М.

2016-2017 н. р

Сьогодні усе більше уваги приділяється оптимізації й індивідуалізації шкільної освіти. Розроблено педагогічні, психологічні, фізіологічні та психофізіологічні концепції навчання, у яких значне місце займають питання індивідуалізації й оптимізації навчального процесу. Ці концепції є основою для виникнення нових педагогічних практик, зокрема практик випереджаючого навчання. Збільшується число шкіл нового типу, у тому числі і шкіл, що йдуть шляхом випереджаючого навчання. Вивчення деяких предметів у таких школах починається раніше, ніж у звичайних середніх школах, і, зокрема, вивчення основ інформатики та обчислювальної техніки найчастіше починається в середніх класах, а в деяких школах\_у молодших класах.

Будь-яка система навчання припускає наявність як позитивних, так і негативних моментів. Під час обговорення будь-якої системи розвивального і випереджаючого навчання звичайно вказують, розвиток яких саме здібностей забезпечує ця система. Однак, на тому, чого дана система не може розвинути! розвитку чого перешкоджає акцентувати увагу не прийнято. Крім того, не обговорюється і «біологічна ціна», що учень сплачує за придбання знань, тобто ті енергетичні й психологічні витрати, що супроводжують процес навчання. Зараз помічається тенденція переходу до більш ранніх термінів вивчення ряду предметів. Так, у багатьох школах вивчення інформатики починається вже у молодших класах. Дана стаття покликана привернути увагу вчителів і батьків як до позитивних, так і негативних моментів уведення інформатики в початкову школу.

Введення основ інформатики в початкову школу припускає в основному орієнтування на ігрові форми, на роботу з програмним забезпеченням ігрового й навчально-тренувального характеру. Зрозуміло, що ігрова навчальна діяльність є дуже привабливою для молодших школярів. Але комп'ютерне орієнтовані ігрова і навчальна діяльності мають деяку специфіку. У даній роботі зроблена спроба проаналізувати їх вплив компютерне орієнтованої ігрової і навчальної діяльності на формування психіки і стан центральної нервової системи молодших школярів.

Ставши частиною процесу навчання, інформатизація приносить свої вимоги до засобів отримання й обробки інформації. Зокрема, діалог з комп’ютером має на увазі значну формалізацію прямого і зворотного звязків. Таким чином, стимулюються види діяльності, найбільш «зручні» для формалізації. Відомо, що розвиток засобів діяльності, характерних для лівої півкулі мозку, пригноблює «правопівкульні» засоби обробки інформації. Високий ступінь формалізації суперечить наочно-образному мисленню, характерному для молодших школярів.

Існує напрямок, повязаний з компютерними технологіями навчання дітей дошкільного і молодшого шкільного віку, їх аналіз показує, що для вирішення відповідних дидактичних задач ними передбачається включення в навчальні програми елементів гри або побудова навчання на основі гри. У таких випадках особливого значення набуває використання мультимедіа технологій.

У процесі проектування та створення навчальних програм потрібно дотримуватись психологічних принципів взаємодії людини і комп’ютера: достатність допомоги без надмірності, адекватність, умотивованість, відсутність зайвої категоричності і т. д. Для максимально позитивного впливу на формування дитячої психіки під час розробки компютерних програм для дітей варто було б дотримуватись таких принципів:

\* гуманістичність;

\* функціональність;

\* мотиваційна віднесеність;

\* когнітивне наповнення;

\* емоційна включеність;

\* контрольованість;

\* прозорість;

\* відповідність дій і результату.

Застосування компютерних навчальних систем повинно доповнювати, а не заперечувати інші форми навчання [1].

За даними психологів у молодшому шкільному віці навчальна активність є провідним видом діяльності [11]. Перевага інформаційних технологій у навчальних програмах зводить нанівець процес навчання, тому що діти воліють звертати увагу на ігрові компютерні елементи замість смислових аспектів. Будь-яка усвідомлена діяльність спрямована на результат, а емоційний стан обумовлений то тривогою з приводу труднощів задач, що виникають, то релаксацією після їхнього успішного вирішення. Перекручування цільової спрямованості приводить до наростання напруженості та тривоги. За даними міждисциплінарних досліджень психічного здоровя учнів початкових класів загальноосвітніх шкіл, проведених у 1993-1998 p.p., у 65-90% дітей виявлені різного виду відхилення у нервово-психічному і мовному розвитку [13]. Дослідники це повязують з гіперінформацією, з наростаючою роллю соціального стресу, що призводить до таких розладів як: емоційна нестійкість, підвищена збудливість, тривога, напруженість, конфліктність і агресивність дітей, зниження здатності до навчання [14].

Безумовно, стани стресу і хронічної тривожності не тільки знижують результати навчання та навчальної діяльності в цілому, але й впливають на розвиток і протікання когнітивних процесів, що викликає затримку в розвитку дитини, впливає на формування його індивідуального стилю діяльності.

Низькі адаптивні можливості центральної нервової системи, нездатність адекватно реагувати і переробляти інформацію, що надходить у мозок, калічать процес навчання в цілому.

Будь-яка навчальна програма повинна керувати процесом навчання не тільки за результатами набуття знань, але й за особливостями стану функціональної системи і впливу на неї всіма каналами, з обліком не тільки сенсорної, але й моторної активації. Але, якщо в процесі навчання висуваються вимоги, що перевищують здібності функціональної системи учня, відбувається її пригноблення [16].

Як показує світовий досвід, інформатизація все більш активно впливає на формування психічних процесів. Заняття на компютерах безумовно мають і позитивний ефект: підвищують когнітивні здібності, кмітливість і уяву. У дітей, захоплених компютерами, більш високі показники мотивації досягнень і саморозвитку. У таких дітей у той же час, як правило, більш низькі показники інтересів у гуманітарній області (музика, мистецтво, література), діти також менше читають і майструють.

Досить часто відбувається перенесення навичок роботи з компютером на навички традиційної діяльності. Таким чином, можливе перетворення дітьми власного поводження шляхом опори на досвід, отриманий під час «спілкування» з компютером [9]. Сьогодні ми вже маємо великий досвід залучення до використання компютерів дітей із психічними відхиленнями та дітей-інвалідів з метою підвищення ефективності процесу реабілітації. Корисні компютерні ігри дітям з порушеннями навичок письмової мови, із труднощами навчання лічби, астигматизмом, для компенсації мовних порушень, поліпшення координації, просторової орієнтації, діагностики дисфункцій памяті, деяких симптомів шизофренії. Є цікаві приклади використання компютерних ігор у роботі з малолітніми правопорушниками з метою поліпшення оцінки наслідків власних дій, контролю імпульсивності і т. д.

У той же час часто спостерігається більш адаптивне соціальне поводження в порівнянні з однолітками в тих, хто приділяє достатньо часу заняттям на компютері. У першу чергу, це справедливо для молодших школярів. Більш висока соціальна адаптивність дітей у цьому віці, в першу чергу, повязана з ростом MA (Mental Age) - ментального віку. Експериментальним шляхом установлено, що в дошкільників і молодших школярів, що систематично займаються на компютерах, МА трохи вищий, ніж в однолітків. Таке прискорене у порівнянні з нормою збільшення МА може бути, на перший погляд, навіть привабливим в очах учителів і батьків, але дитині згодом буде потрібна компенсація такого стрибка, що може вилитися в різні невротичні стани. Однак, для дітей з відставаннями в розвитку, із психічними порушеннями стимулювання підвищення МА, і як наслідок, - підвищення соціальної адаптивності дуже корисно.

Поряд з позитивними аспектами використання компютерів у навчанні молодших школярів є й негативні фактори.

Зявляється велика кількість повідомлень про небезпечний вплив компютера в цілому і компютерних ігор, зокрема, на психіку дитини. Деякі автори вважають, що заняття з компютером - це свого роду залежність, що виражається в таких психопатологічних симптомах, як нездатність переключатися на інші розваги, почуття уявної переваги над навколишніми, збідніння емоційної сфери, агресивне поводження, звуження кола інтересів, прагнення до створення власного світу, відхід від реальності і т. д. Негативну картину доповнюють соматичні порушення-зниження гостроти зору, швидка стомлюваність та ін. Наведені вище думки знаходять підтримку й у науковому співтоваристві.

Відомі аргументи про необхідність навчання критичному сприйняттю інформації, тому що знакова інформація сприймається дітьми молодшого шкільного і дошкільного віку некритично. У свій час ця аргументація не отримала належного розуміння на фоні активної пропаганди ефективності компютерів у навчанні [5]. У результаті на сьогоднішній день особливої актуальності набула проблема негативного впливу недотепного застосування компютерних технологій на фізичне і психічне здоровя дітей. Непомірне використання компютера може призводити до психопатологічних симптомів [6]. Ізольоване навантаження на будь-який з аналізаторних каналів викликає функціональні порушення незрілого головного мозку з дестабілізацією механізмів компенсації і регуляції центральної нервової системи. На підставі цього, сьогодні американські школи прийшли до використання компютерів на уроках як доповнення до інформації, даної вчителем, витягнутої з підручників, друкованих машинок і калькуляторів [7].

Сьогодні існують гігієнічні норми з експлуатації компютерів, причому для дітей, молодших років, цими нормами передбачено не більше 10 хвилин безперервної роботи на компютері. На жаль, далеко не завжди ці норми строго дотримуються в навчальному процесі. Сучасні компютерні системи навіть у більшій мірі, ніж кіно й телебачення, можуть бути джерелом розваги, реклами, включаючи і небажані для педагогів і батьків напрямки (наприклад, віртуальне насильство, порнографія і т. д.). Тривожним сигналом є усе більше; поширення ігор агресивного змісту. Причому дослідження проблеми медіа освіти у СІЛА показали, що ігри з агресивним змістом здатні стимулювати агресивність, але тільки у дітей молодшого шкільного віку (6-10 років). Тобто діти піддаються найбільшій небезпеці негативних впливів у той період, коли кора головного мозку ще не цілком; сформована й основні функції несе підкірка.

Розглядаючи агресію як модель поводження, можна дати їй таке визначення: агресія - це будь-яка форма поводження, націлена на образу або заподіяння шкоди будь-якій істоті чи об’єкту. У закордонній психології більшість досліджень теле-, кіно- і мультимедійної продукції було спрямовано на вивчення питання: чи впливають сцени насильства, які демонструються в даних продуктах, на моделі поводження дітей і підлітків у реальному житті. А. Бандурою були проведені дослідження, присвячені впливу демонстрацій насильства на поводження дітей. В експерименті брали участь діти дошкільного віку. Результати експерименту виявили сильний наслідувальний ефект. У ряді досліджень було встановлено, що інтернали часто розглядають агресію як спосіб досягнення цілей, маніпуляції іншими людьми. Екстернати ж виявляють агресію значно рідше, в основному, як відповідь на провокацію [12].

У ході взаємодії з навколишнім світом молодші школярі засвоюють різні моделі поводження як прийнятні, так і неприйнятні соціальне. Але не всі діти використовують свій агресивний досвід для вирішення конфліктних ситуацій [10]. Теорія соціального навчання, запропонована А. Бандурою, пропонує вивчення трьох аспектів аналізу агресивного поводження: засобів засвоєння агресивних моделей поводження, факторів, що провокують їх появу, умов, за яких дані моделі закріплюються.

Крім того, слід зазначити феномен анімізації, що в умовах інформатизації суспільства набуває; визначену специфіку: перестають бути строго дихотомічними поняття «живий» і «неживий». Діти вводять параметр «немов живий», аргументуючи його застосовність тим, що компютери нібито здатні мислити і діяти, але вони не є цілком самостійними (вимагають розпорядження конкретних дій) [9]. Часто анімізація компютера є сигналом про дискомфорт у спілкуванні, про присутність елементів деперсоніфікації.

Феномени персоніфікації і деперсоніфікації, наддовіра компютерним даним, феномени анімізму, аутизму і т. д. свідчать про формування неусвідомлених тенденцій до уподібнення свого внутрішнього світу компютерам.

Системи віртуальної реальності дозволяють моделювання, програвання і своєрідне «проживання» різних ситуацій, що сприяє розвитку уяви, пізнавальних потреб, самоактуалізації. Разом з тим, виникає можливість відходу від труднощів і проблем навколишньої дійсності в модельований віртуальний світ, що може стимулювати аутизацію дитини. Найуразливіші до негативних впливів такого роду діти дошкільного і молодшого шкільного віку. Заміна реального досвіду практичних дій символізацією, оперуванням знаковими моделями заважає повноцінному психічному розвитку дитини.

Для дітей захоплення інформаційними технологіями часто буває пов’язано з бажаннями керування і контролю, що реалізуються в роботі з компютерними програмами. Такі ж схильності діти можуть перенести й у сферу людських відносин, однак спроби маніпулювання іншими людьми часто закінчуються невдачею. Дітей-інтровертів це може штовхнути до соціальної ізоляції. Компютерні захоплення часто бувають компенсацією невдач, що відбуваються в процесі міжособистісного спілкування.

Прямий вплив інформатизації виражається в перетворенні діяльності і появі нових форм діяльності. Крім того, непрямий вплив виявляється і на некомп’ютеризовані види діяльності, і на особистість у цілому. Були проаналізовані твори дітей на тему «Школа майбутнього». Одержані дані показали, що в останні роки все більша кількість школярів виключає зі школи майбутнього педагогів, заміняючи їх доброзичливими і цілком підлеглими їхній волі компютерами і роботами [8]. Це свідчить про те, що є небезпека втрати навичок живого спілкування. У живому діалозі змістове навантаження несуть не тільки слова і зорові образи, але й жести, міміка, емоційне забарвлення реплік й інші невербальні елементи. Вищесказане не применшує достоїнств нових засобів оперування інформацією, але не слід зневажати досвідом традиційних форм спілкування й оперування живим знанням [2].

Ми розглядали вплив компютеризації навчання на психіку дитини, що розвивається. Особливістю розвитку дитячої психіки є потреба у відновленні і самовідновленні, що виступає у двох тісно повязаних суперечливих формах. Перша форма виявляється як прагнення до яскравих незвичайних вражень, що не вкладаються в систему колишнього досвіду дитини. Це призводить до порушення упорядкованості певної частини психічних утворень, до посилення пошукової активності. Друга форма виражається в подоланні невизначеності, у зростанні упорядкованості і стійкості психічних утворень, але вже на новому рівні. Ця тенденція стимулює відновлення з прагненням до стабільності. У ході різних форм діяльності у дитини з’являються безліч точок зародження і росту нових психічних утворень [3]. Інтенсифікація інформаційних навантажень, упровадження нових форм і методів викладання і ряд інших факторів робить актуальною проблему створення системи заходів охорони психічного здоров’я учнів [4].

Таким чином, важко говорити про однозначно позитивний вплив комп’ютеризації початкової школи, тому що наведені дані не дозволяють вважати збалансованими її позитивні та негативні ефекти.

**Використана література**

1. Пидкасистый П.И., Тыщенко О.Б. Компьютерные технологии в системе дистанционного обучения // Педагогика. - 2000. - №5.

2. Зинченко В.П., Моргунов Е.Б. Человек развивающийся. Очерки российской психологии.\_М, 1994.

3. Поддьяков Н.Н. Основное противоречие развивающейся психики ребенка // Педагогика. - 2000. - №1.

4. Табачников А.Е. Организация психологического консультирования в системе профилактики пограничных психических расстройств у подростков, обучающихся в школе нового типа // Таврический журнал психиатрии. - 1999.-Том 3, №4.

5. TynerK. New directions for media education in the United States.-Vienna, 1999.

6. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. - 1999.-Том 20, №1.

7. Новикова А.А. Медиаобразование в США: проблемы и тенденции // Педагогика. - 2000. - №3.

8. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. - 1998.-том 19, №1.

9. Turkle Sh. The second self. Computers and the human spirit. N.Y.: Simon and Shuster. 1984.

10. Дубинко Н.А. Влияние когнитивных процессов на проявление агрессивности в детском возрасте // Вопросы психологии, - 1999.- №2.

11. Волочков А.А., Вяткин Б.А. Индивидуальный стиль учебной активности в младшем школьном возрасте // Вопросы психологии. - 1999.- №5.

12. Гордякова О.В. Влияние личностной агрессивности и тревожности подростков на эмоциональное отношение к агрессии в телевизионной рекламе // Психологический журнал. - 1999.-Том 20, №4.

13. Подкорытов B.C. Новые технологии в медико-социальной реабилитации детей и подростков с органическими поражениями нервной системы, страдающих речевыми и психическими расстройствами // Материалы Национальной конференции психологов и логопедов.-Харьков, 1998.-С. 66-68.

14. Козидубова С.М. Особенности эмоциональных нарушений при неврозах у подростков. // Таврический журнал психиатрии. - 1999 - №3 (10).

15. Семенович А.В. Нейропсихологические факторы риска и учебная дезадаптация. // Таврический журнал психиатрии.-1999. - №3 (10).

16. Данилова Н.Н. Педагогическая психофизиология / Психофизиология. - М: Аспект пресс, 1999.

17. Древицкая О.О. Профілактика аутоагресивної активності у дітей шкільного віку. // Таврический журнал психиатрии. - 1999. - №3 (10).